



**MIRROR**  
*Soft*

Irwin House, 118 Southwark Street, London, SE1 0SW

~ GREAT ESCAPES ~

## HOLIDAY ACCOMMODATION VOUCHER



Save these vouchers to qualify for your holiday accommodation for 2 people—you just pay for the meals.

For full details, terms and conditions of the accommodation offered please ask to see the full colour brochure this offer relates to.



MP1X - TPM 13 TM

# THEME PARK MYSTERY



English/ Italian Version

TM

Redemption value 0.0001p  
NO. GE198751  
UK ONLY



# THEME PARK<sup>TM</sup> MYSTERY

*Programming by Brian Howarth  
Graphics by Teoman Irmak  
Manual written and designed by The Word Factory*

*copyright Mirrorsoft 1990*



## FAIRGROUND ATTRACTION

**T**heme parks and fairgrounds have long provided supernatural backdrops for novelists and film makers. One of the key elements in Stephen King's *The Dead Zone* is a wheel of fortune, randomly spinning, serving as a metaphor for fate's unseen twists. In *Big*, Tom Hanks asks an eerie carnival wishing machine for the chance to become young again, and is granted his desires only to find things don't turn out the way he wanted. In *Something Wicked This Way Comes*, Dark's Pandemonium Carnival visits a small midwestern town and tempts its patrons into corruption.

So what is it about fairgrounds that proves so attractive to masters of mystery and suspense? They're links with the past, with folk-lore, ritualised and ceremonialised, part of the seasons. And, as with many long-established rituals, they've gained an air of paranormal experience over the years, associated with changing beliefs and attitudes in society. Their history encompasses a history of prediction and desire, fantasy and escapism, inexorably intertwined.

## THE HISTORY:

**F**airgrounds aren't a recent phenomenon. They can be traced back to Roman times (the Latin word for holiday is 'feria'), but their ultimate origin lies with pagan festivals, when people simply let their hair down. Medieval British fairs sprang from regular 'wakes' days when, around the hub of a market, patrons came along to be entertained by sideshows. As these wakes became more popular, many were legalised by the granting of a charter or a statute – records can be found dating back to Norman times. Mostly, however, custom and usage decided the fate of the fete.

Gatherings on this scale acted as an echo of the yearly routine of a community. Around Martinmas Day (11 November) Hiring and Mop fairs were a regular occurrence, offering the equivalent of local job centres: wealthy land-owners looking for servants or workers would come along and choose hired hands from rows of eligible unemployed. As the process became more sophisticated, prospective employees wore markings of their trade: milkers carried pails, cleaners sported mops, carters fastened a piece of whipcord to their hats.





These gatherings even had their own judicial system: the 'piepowder court' was a court of justice which dealt with disputes between buyers and sellers. Goods which could be bought and sold included horses, livestock and, sometimes, human beings (the Mayor of Casterbridge sold his wife at a fair). Contemporary trade fairs and exhibitions are a link with this commercial past. Often coincidental with church festivals, the periodic market-places came to be associated with side-shows, amusements and 'merry making'. Several of them became extremely popular in their own centuries: Donnybrook Fair (held every August from the time of King John until 1855, south-east of Dublin) was noted for its 'bacchanalian routs and light-hearted rioting', its name passing into proverb and euphemism.

If they weren't keen on exchanging livestock, many English towns held a Goose faire, around the time of Michaelmas, when geese were plentiful. The Nottingham one is generally regarded as the most important, but others include the Tavistock Goosey Fair, which is still held to this day. It even had its own song, written in hybrid Cornish tongue: 'Us druv across ole Dartymoor/Th'Goozey Vair to zee.' Like all fairs, its origins have been corrupted and superseded by popular culture: nowadays geese are seldom sold, though goose lunches are available.

Proper, countrywide travelling fairs didn't come into existence until the roads they travelled by were good enough to support heavy loads – the Road acts of 1730 and 1780 saw to that. Better highways meant greater loads, greater loads meant more elaborate rides, larger and more spectacular sideshows, and bigger menageries of animals. By the beginning of the Nineteenth Century, the travelling fair was the most popular form of festival entertainment.

First the sideshows got bigger, then came the rides. By the 1800s these were impressive, hand-driven works of engineering; but in the latter half of that century steam revolutionised the tradition rides and provided the power for roundabouts and big wheels. The travelling fair has coexisted with the town fair by making two compromises: it has presented entertainment which people in places without fairs wouldn't normally see without making an effort; and it has avoided fruitless journeys to towns where there was already an established, permanent local fair (like Blackpool).

Theme parks and fairs have never lost the intertwining relationship between tradition and modernity: every year in Mitcham, an ageing four foot long key is produced to open the festival, a ceremony dating back centuries. They are seasonal

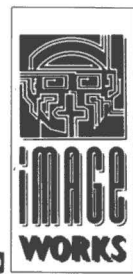
events, steeped in folk history, repeating the same rituals year after year, with only the details changing. In Stratford they used to roast oxen; now they provide hot potatoes, candy floss, hot dogs and toffee apples.

## THE WHEEL OF FORTUNE

Alternatively known as the Eli or Ferris Wheel, the big wheel is among the oldest fairground rides. One of the largest in this country was built at Earls Court in 1894 for the Exhibition. It had no less than forty huge, sealed cars and could carry two hundred people; it was driven by two 50hp motors and measured 280 feet across. A similar one was built in the Prater at Vienna, called the Riesenrad – it still stands.

With the coming of the traction engine electricity allowed the showman to light up his ride: wheel owners proceeded to plaster them all over the naphtha flares and arc light, creating huge, colourful beacons which attracted crowds. For this reason, most big wheels were placed at the edge of the fairground. Despite being impressive, they have one fundamental snag: the chairs have to be loaded singly, so they take less profit per hour than, say, dodgems or waltzers.

Big wheels are a vertical version of the roundabout, crude manually operated examples of which had been around since the Middle Ages. One of the earliest mechanical ones appeared in 1880 using stationary horses ('galloping' ones didn't appear for another twenty years). This horizontally spinning ride has more names than any other format: the horse-carrying type alone has been variously christened Gallopers, Merry-Go-Round, Flying Horses, Joy Ride, Hobby Horse, Carry-Us-All, Whirligig and even Steam Riding Galleries. Early variants to the mainstream include such things as the Sea-on-Land ride (featuring sailboats), flying pigs, scenic railways and the Waltzer and Octopus.





## DODGE CITY

The Dodgems or Bumper Cars ride was introduced in the 1920s, and is one of the few early attractions still to retain its popularity. Electricity for the cars is collected from the overhead wire mesh, causing sparks and random electrical fields. Tracks were originally much larger, but were frowned upon for the simple reason that the cars attained much higher speeds, so more damage was caused to them. When televisions first came into general use, Dodgem owners had to fit suppressors to the cars, since the electricity interfered with its reception! The Dodgem track was patented in 1921, but it had a precedent in the Brooklands Speedway, an oval course around which petrol-driven cars raced. Petrol was less efficient than electricity, however, and the concept of an internal combustion engine powering a car was relegated to Go-Kart courses.

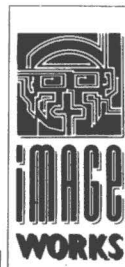
## SLIDE SHOW

Alternatively known as the Lighthouse Slip, or simply The Slip, the helter skelter has the advantage of having no mechanical components. The coming of steam allowed its huge bulk to be transported more effectively; and again, like the Big Wheel, it acted as a beacon at the edge of a fairground, a statement of the festival's existence. Even so, helter skelters are failing in popularity: they're difficult to build, subject to damage in strong winds and limited in their adult entertainment value. There aren't many in permanent fairs around country. Other rides and shows have lost favour in a similar way, because people demand more thrills from theme parks than they ever did from simple fairs: they prefer roller coasters, log flumes, waltzers, big dippers, jets and loopers. Travelling theatres have suffered a similar fate: the early Twentieth Century saw television, permanent theatre and picture palaces kill off the migrant actor. Only special effects theatres such as the 3D cinema at Alton Towers serve as a reminder of a previous art form.

## WELCOME TO THE FANTASY ZONE

Dwarfs, like those pictured at the Oxford St Giles fair, are one aspect of the wakes which have almost entirely died out: the freak show. One of the oldest and greatest festival gatherings was Bartholomew Fair, opened annually from 1133 to 1752 at Smithfield, then at Islington from 1840 until 1855. It dealt mainly in cloth and livestock, but also hosted a variety of sideshows. It was long held to be the centre of London Life, but most significantly from the viewpoint of fairground history, it contained a rich panoply of freak shows. A poem of 1683 revealed its chief entertainments: 'the Woman of Babylon, the Devil and the Pope; the World's Creation; the Tall Dutchwoman, the bears that dance like any ladies.' Adverts proclaimed: 'see the Wilde Beast or horned horse; see the baby tigers.' Some animals displayed were in fact stuffed, disguised by dim lighting: without great access to zoos or the media, many people couldn't tell the difference. Human beings, on the other hand, were all too often the genuine article. One of the saddest cases was that of Mary Ann Bevan, who developed an incurable facial disease and won a local competition for finding the World's Ugliest Woman, with a prize of £100. She was then paraded as a freak around the country for the rest of her life, dying at the age of 45.

Dwarfs, bearded ladies, genetic deficiencies such as Siamese twins and a menagerie of animals are all part of a fairground backdrop which no longer exists. Almost until the middle of this century, side attractions included boxing children, beast shows & lions were popular, rubber men, tattooed ladies, very thin or very fat people – even a famous pelican called Billy which earned a nationwide reputation for simply being a pelican. Bull and bear baiting had long since died out, and as sensibilities became more delicate, displays of genuine genetic misfortune, such as the Elephant Man, were considered too gross to be shown. Boxing and wrestling are still part of the established scene, though the legends are part of the past. In the Durham Miners Gala of 1919, a certain Billy Wood is reputed to have fought eighteen opponents in one day, stopping fifteen of them inside the distance. There's still the opportunity to fight or wrestle with champions or pit your skills against a strongman at many contemporary fairgrounds.



## A MERE BAGATELLE

**A**rcades of slot machines were very late on the scene, not appearing until the 1920s. Local bye-laws often forbade 'games of chance', and the police were very active in stopping them. Early versions which successfully slipped the legal net included the bagatelle, football games and What The Butler Saw. However, the most excruciating was undoubtedly a variation of a machine called Test Your Grips: you clasped a handle which gave you an electric shock with one hand; with the other you turned a dial to increase the power of the shock! Arcades are now much more sophisticated: oldies such as Crompton's Cake Walk still exist, but you'll usually find state-of-the-art computer games side by side with one-armed bandits.

## FAIR ENOUGH

**T**he Death Wall marked the beginning of true excitement at fairgrounds. People watched from above as a motorcycle rider in a half-globe whizzed round and round, centrifugal force pushing him onto the vertical walls. The Americans developed this in the 1920s by using midget cars and sidecars, which often contained a lion to add to the thrill factor. Then there was the Globe of Death: a completely sealed version of the Wall. There is now only one Wall of Death in this country, but the spectacle occasionally recurs in films such as the recent Eat The Peach.

The chase for thrills was on, reaching a climax with the development of Big Dippers and other roller coasters: groups of carriages were winched up a slope and left, literally, to fall along the track, kept moving only by gravitational forces. Track brakes stopped the ride after one circuit.

## VARIATIONS ON A THEME

**T**he traditional site for permanent fairgrounds is at popular seaside resorts, such as Great Yarmouth and Blackpool. These allow much more scope for the development and generation of new rides and attractions – they can be much larger, for a start. They first surfaced when riding masters from the North of England got together in the 1920s to form the Palm Beach Amusement Company, which created the Figure of Eight, a smaller version of the Big Dipper. These up and down railway tracks are usually the most prominent feature of any fairground and have now mutated into several forms: variations at Blackpool alone include the River Caves, Gold Mine, an inevitable miniature railway, the Grand National, Little Dipper, Space Invaders and the Revolution – a 180 degree loop-the-loop roller coaster.

Theme parks are an inevitable development of advanced fairground technology: Disneyland was opened on 18 July, 1955, and set off an irreversible trend towards mass culture experiences. They don't simply contain rides, but whole sets of images and ideas: sideshows have been resurrected from the gaudiness of modern fairgrounds to become focal points. There are now a growing number of theme parks worldwide: Disneyland, Disney World, Disney World at Paris, De Efteling, Fantasiland, Alton Towers. All of them, however, retain the same, unique elements which inspired original fairgrounds: the exchange of money, escapism and entertainment.



## THE MYSTERY

**F**ortune tellers have been a part of the fairground scene from earliest times. Nowadays they operate out of caravans, but they originally foretold the future from inside small tents, armed with a crystall ball, a cup of tea or eyes sensitive to the mysteries of a palm. In a big fair such as the one in Hull, there could be as many as one hundred clairvoyants at a time.

Nowadays the secrets of prediction have been mostly assigned to one race of people in particular: gypsies. Of Indian origin, these ancient nomadic people migrated first to Persia then to Europe, reaching Germany and France in the Fifteenth Century. They were assumed by the Europeans to have come from Egypt, and so were called Egyptians. This name was, over time, shortened to Gypsians and finally corrupted to the modern day form.

Three main methods of fortune telling survive in contemporary fairgrounds: palmistry, scrying (crystal balls) and the reading of tea leaves. For as long as people want to know how things are going to shape up, they'll still be around.

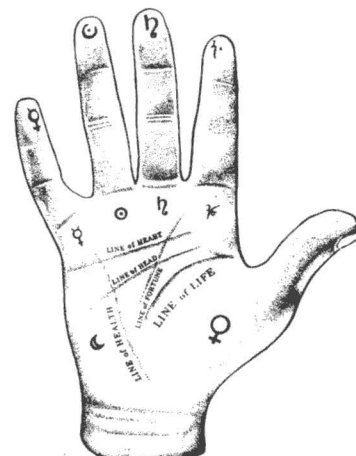


## CROSS MY PALM WITH SILVER

**P**almistry (or chiromancy) is the art of reading the palm of the hand and deducing character, temperament and fortune from the conjunction and angle of natural lines. It is an age-old skill, practised by the Ancient Greeks and Chaldean astrologers, and of all the divination arts, it has most credibility still associated with it – some doctors use its methods to assist in the diagnosis of illness, and Jung commented that its techniques were 'of essential importance for psychologists.'

Modern palmists recognize four basic hand shapes, according to the length of the fingers and the shape of the palm. Examining the hand may reveal flabbiness (indicative of a low metabolic rate, laziness or lack of energy), smoothness (gullibility), a ruddy skin (an extrovert or aggressive nature) or dryness (kidney trouble).

The basis of palmistry is body language – a warm handshake indicates a forthcoming character, for example – reinforced by examination of the palm itself. This structure is then subdivided into the study of nails, finger length and shape, finger and palm pads, and the familiar palm lines: heart, head and life. Practitioners of chiromancy stress that a short life line doesn't necessarily mean a short life!



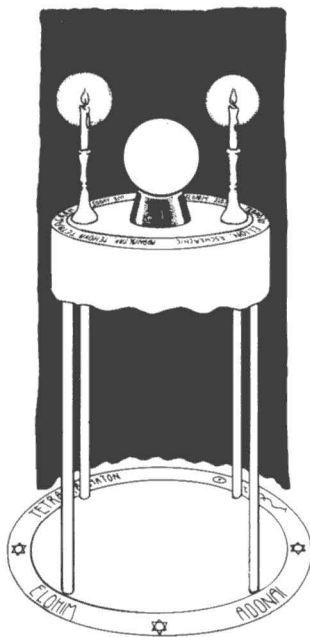
PALMISTRY



## A SCRY IN THE DARK

**C**rystal Gazing (a.k.a scrying or crystallo-mancy) doesn't always involve crystal balls, but can also include clear water, polished black stone or quartz, a mirror, or even a sword blade. The critical element is a stimulating surface which helps focus the mind's eye. Nor is it so much a question of the diviner seeing images in the crystal, but more a case of their interpreting the fine flaws already present within it. It is a largely discredited technique, due to its inconsistent prediction record.

Crystals have secondary properties when used as a generic term encompassing a whole sphere of precious stones. These stones are claimed to have various properties ranging from the healing of sickness (agates are energising stones and aquamarines good for the eyesight) to the unveiling of deceit (iron pyrite).



## POT LUCK

**T**asseography, or the art of prediction via the study of tea leaves, came into fashion when tea and coffee drinking became virtually universal in the Nineteenth and Twentieth Centuries. The method is simple – the querant drinks the tea from a plain cup, holding it in the left hand and swirling the liquid three times clockwise. The cup is then inverted into the saucer and the liquid allowed to drain away on a count of seven. The remaining leaves are then interpreted.

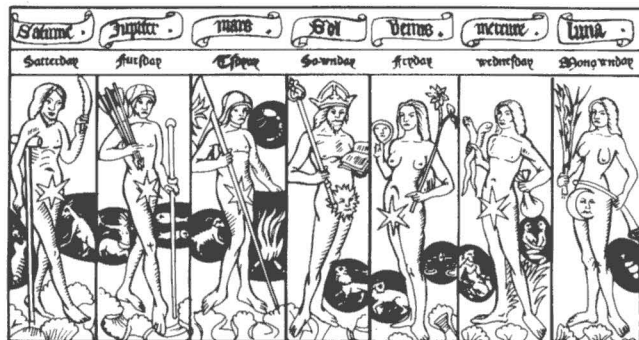
It's the interpretation which required the skill. Generally, dots signify financial affairs, wavy lines show disturbed conditions and straight lines signify a direct course. An alternative modern method is to allow the questioner to interpret the images themselves, like a psychologist will give a patient a Rorschach pattern to interpret. Some of the more common shapes include a book (if open, good news), axe (trouble), boot (protection from pain) and volcano (emotions out of control). This trio is just part of a vast, ancient, interlaced structure of prediction methods. Some of the more common ones are listed below:



## THE A-Z OF DIVINATION

**LECTRYOMANCY:** Prediction using a cock. A circle of alphabet letters is drawn, and a grain of corn placed on each letter. A cock is then placed in the centre, and the prediction is determined by the letters it chooses.

**ASTROLOGY:** This forerunner of modern astronomy recognises the influence of the stars on human affairs, and is mentioned in the Bible (Dan., ii, 2). A person's future is determined by planetary alignment at birth.



**AUGURY:** Properly, the function of an augur, a Roman religious official. An augur's duty was to pronounce, by the observation of auspices (mainly birds and animals) whether the Gods favoured or disfavoured a course of action.

**AXINOMANCY:** Divination by the axe. It was practised by the ancient Greeks, usually to reveal criminals: an agate or piece of jet was placed on a red-hot axe, which indicated the guilty person by its motion.

**BELOMANCY:** Mainly a method used by Babylonians and Scythians, belomancy involved attaching labels to a given number of arrows. Archers then let them fly, and the advice given on the arrow which flew the furthest was accepted.

**BIBLIOMANCY:** Divination using the Bible. A form of SORTES (see below).

**BOTANOMANCY:** The querant asks a question which has several answers. The possible replies are written on leaves, some of which are blown away by the wind – the remainder determines the reply. An alternative method involves interpreting the sound made by various kinds of plant when burned or crushed in the hand.

**CHIROMANCY:** an alternative name for Palmistry.

**CRYSTALLOMANCY:** The generic term for crystal gazing: prediction gained from the observation of transparent bodies, such as a crystal globe, polished quartz or precious stones.

**EMPYROMANCY:** Divination by interpretation of the behaviour of certain objects when placed upon a sacrificial fire. Eggs, flour, incense and a shoulderblade were the most common objects used.

**GEOMANCY:** The interpretation of conjunctive points on the earth, or the patterns made by throwing earth into the air and allowing it to fall on a flat surface.

**GYROMANCY:** The querant walks around in a circle until they fall down from dizziness: the direction of fall is seen as significant.

**HARUSPEX:** Originally, a Roman official of Etruscan origins who interpreted the will of the gods by inspecting the entrails of animals offered in sacrifice.

**HEPATOSCOPY:** One of the most ancient forms of divination, it's also mentioned in the Bible (Ezek., xxi, 21-26). It involved the inspection of the liver from a sacrificed animal, and rested on the belief that the liver was the seat of vitality in the soul.

**LOTS:** Knowledge of the future gained by casting or drawing from a set of objects – a very ancient art, often found in the practice of witchcraft. Lots were used in ancient Israel to decide the division of property or appointment to office.

Mentioned in the Bible: 'The lot is cast into the lap; but the whole disposing thereof is of the Lord' (Josh., xviii, 6).

**NECROMANCY:** Found in I Sam., xxviii, 12-20, this form relied on the calling up of the dead. Also a generic term for the art of magic, alternatively named The Black Art, and used in witchcraft.

**OMEN:** A general term for phenomena or unusual events which are taken as a sign of the future. Examples may include adverse weather conditions before a battle, or a king falling ill before his marriage.



**ONEIROMANCY:** Divination by the interpretation of dreams, found in Gen., xxxvii, 10. A potential forerunner of Freudian psychology.



**PHRENOLOGY:** Stemmed from the late Eighteenth Century belief that every mental faculty was localised on the surface of the head. Thus, by inspecting bumps on the skull, a subject's personality could be gauged and predictions about the future established.



**PYROMANCY:** Divination by fire or from the shapes observed in fires.



**RHABDOMANCY:** Prediction by means of a rod or wand, or by dowsing. Often used in terms of the search for water by means of a divining rod.

**RUNE:** A letter or character from the earliest alphabet of the Gothic tribes of northern Europe. Runes were chiefly employed for use in secrecy, charms and divination: in fact, the etymology of the word (OE run) means 'secret'.

**SIEVE AND SHEARS:** An ancient form mentioned by Theocritus. The point of the shears was stuck in the wooden rim of the sieve, and two people supported it upright by the tips of their fingers. Then a verse of the Bible was read aloud, and St Peter and St Paul were asked to determine a guilty person from three possibles. When the criminal was named, the sieve suddenly turned around. It was used more frivolously to decide a future marriage partner.

**SINISTER:** Literally, the left-hand side (from Latin). Birds and animals appearing on a person's left side were considered unlucky in Roman times.

**SORTES:** Prediction based on taking selected passages from books: Virgil's *Aeneid* was the most popular work. A book is opened at random and a finger placed on any passage: the sentence revealed gives clues about the future.





**TAROT:** This pack of cards, originally Italian, was first used in the Fourteenth Century, and is still regularly employed in fortune telling. The original pack contained 78 playing cards, but the modern pack contains 54.



**TASSEOGRAPHY:** The reading of tea leaves as an indicator of the future.



**TERAPHIM:** Idols and images belonging to ancient Hebrews and worshipped by them as household gods: used for soothsaying and divination. Mentioned in Gen., xxxi.

**URIM AND THUMMIN:** Sacred lots, used for ascertaining the will of God by ancient Hebrews. They fell out of use as more spiritual concepts of the divine being became popular, and aren't mentioned after the time of David.

**WITCHCRAFT:** Divination was one of witchcraft's fundamental aspects, and belief in it was prevalent until the Eighteenth Century and later.

**XYLOMANCY:** Involves the use of twigs and rods to follow earthly currents.

Mirrorsoft/Imageworks are constantly seeking game designers, artists, programmers and writers. If you think your skills are equal to the demands of Britain's leading 16-bit software company, contact Graeme Boxall on: 01-261 9465 (from May, 1990) 071-261 9465

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd

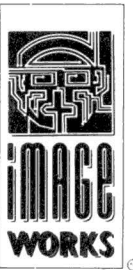




# THEME PARK<sup>TM</sup> MYSTERY

*Programmazione di Brian Howarth  
Grafica di Teoman Irmak  
Manuale scritto e disegnato da The Word Factory*

*Copyright della Mirrorsoft 1990*



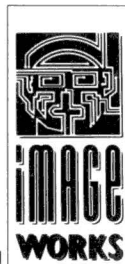
## IL RICHIAMO DELLA FIERA

**I** parchi di divertimento e le fiere hanno da sempre fatto da sfondo per romanzieri e cineasti. Uno degli elementi chiave nella Zona Morta di Stephen King è appunto una ruota della fortuna che gira a caso, e serve come metafora delle invisibili spirali del destino. In *Big*, Tom Hanks chiede ad una inquietante macchina carnevalesca dei desideri, di farlo tornare giovane, solo per scoprire, una volta esaudito, che le cose non vanno nel modo sperato. In *Sta Arrivando Qualcosa di Brutto*, il Pandemonium Carnival di Dark arriva in una piccola cittadina del midwest portando la corruzione negli spettatori. Che cosa c'è, allora, nelle fiere che richiama l'attenzione dei maestri del mistero e della suspense? Sono legami con il passato, con le tradizioni popolari, ritualizzate e fatte cerimonia, parti integranti delle stagioni. E come accade a tutti i riti di antica formazione, attraverso gli anni essi hanno acquistato un'aura di esperienze paranormali, associate alle mutevoli credenze e atteggiamenti della società. La loro storia racchiude una storia di predizioni e desideri, di fantasia e di evasione, inesorabilmente intrecciati.

## LA STORIA

**L**e fiere non sono un fenomeno recente. Le loro tracce risalgono ai tempi dei Romani (la parola latina per le vacanze è 'feria'), ma la loro origine ultima risiede nelle feste pagane, dove la gente andava semplicemente per divertirsi. Le fiere medioevali inglesi sono nate da giornate di festa normali (wakes), quando la gente affluiva ai centri di mercato per divertirsi agli spettacoli di contorno. Col crescere della loro popolarità, molte di queste 'wakes' vennero legalizzate con la concessione di una carta o statuto – se ne trovano tracce fin dai tempi dei Normanni. Per lo più, comunque, erano le usanze e le consuetudini a decidere il destino di una data festa.

Raduni di questa portata facevano da eco alle attività dell'anno di una comunità. Intorno al giorno di S. Martino (Martinmas) l'11 novembre, fiere di Hiring e Mops (letteralmente Tratta e Baratta) erano una ricorrenza regolare, equivalenti ai moderni uffici di collocamento: ricchi possidenti in cerca di servi e operai, vi si recavano per assumere braccianti tra le file dei disoccupati disponibili. Col sofisticarsi della procedura, gli aspiranti ad un impiego presero a esibire i simboli del proprio mestiere:





i mungitori portavano secchi, gli spazzini lo spazzolone, i carrettieri legavano un pezzo di frusta intorno al cappello.

Questi raduni svilupparono perfino un proprio sistema giudiziario: le 'pie powder court' (tribunale dai piedi polverosi), erano delle corti di giustizia itineranti istituite per dirimere le dispute tra venditori e acquirenti. Tra le merci in vendita vi erano cavalli, bestiame e alle volte anche esseri umani (il sindaco di Casterbridge vendette la moglie in una fiera). Le fiere commerciali e le mostre contemporanee sono tutte legate a questo passato di commerci.

Spesso concomitanti alle feste religiose, questi mercati periodici vennero associati agli spettacoli, ai divertimenti e alla generale euforia di contorno. Molti di essi divennero popolarissimi nel proprio tempo: la Fiera di Donnybrook (tenuta ogni agosto dai tempi di Re Giovanni fino al 1855 a sud est di Dublino) era famosa per i suoi bacchanali e baldorie, tanto da diventare proverbiale e il nome ad essere usato come eufemismo.

Molte cittadine inglesi, non troppo portate a trattare bestiame, instaurarono le fiere dell'Oca, durante il periodo dell'estate di S. Martino, quando le oche erano più numerose. Quella di Nottingham è generalmente riconosciuta come la più importante, ma tra le altre troviamo anche la Fiera delle Oche di Tavistock, che si tiene anche ai nostri giorni. Questa ebbe anche l'onore di una sua canzone popolare, scritta in un ibrido della lingua di Cornovaglia: 'Us druv across ole Dartmoor/Th'Goozey Vair to zee' (Abbiamo attraversato le brughiere di Dartmoor per andare a vedere la Fiera delle Oche). Come tutte le fiere, le sue origini sono state alterate e superate dalle abitudini popolari: oggi le oche sono raramente in vendita, anche se ci sono ancora piatti a base di oca.

Vere e proprie fiere itineranti, comunque, non fecero la loro comparsa fino a quando non vennero messe in opera – grazie alle leggi sulle Strade del 1730 e 1780, strade adatte a sopportare un traffico pesante. Buone strade significarono traffici più voluminosi, che a loro volta si tradussero in carovane più elaborate, in spettacoli ambulanti più ampi e spettacolari, e in una maggiore varietà di animali. Con l'inizio di 19° secolo, le fiere ambulanti erano divenute la forma più popolare di divertimento.

Per primo, gli spettacoli crebbero, poi vennero le giostre. Nel 1800, queste erano già dei notevoli congegni funzionanti a mano, ma nella seconda metà del secolo il vapore venne a rivoluzionare le giostre tradizionali, fornendo l'energia per i caroselli e le grandi ruote. Le fiere ambulanti erano riuscite a coesistere con le fiere cittadine in virtù di due compromessi: offrendo divertimenti che le popolazioni di

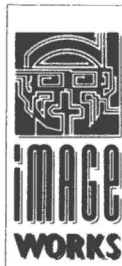
luoghi privi di fiere non avrebbe potuto vedere senza gravosi spostamenti; e scartando viaggi inutili in paesi dove esistevano già fiere locali permanenti (come Blackpool).

I parchi di divertimenti e le fiere non hanno mai perso il loro rapporto intrecciato tra tradizione e modernità: ogni anno, in Mitcham, si tira fuori una vecchia chiave lunga un metro e mezzo per aprire la festa, una cerimonia, questa, che risale indietro nei secoli. Questi sono eventi stagionali, che affondano nella storia popolare, che ripetono gli stessi rituali anno dopo anno, cambiando solo dei dettagli. In Stratford vigeva l'usanza di arrostiti buoi interi; oggi si distribuiscono patate calde, zucchero filato e mele candite.

## LA RUOTA DELLA FORTUNA

Conosciuta anche come Eli o Ruota di Feris, la grande ruota è una delle giostre più antiche delle fiere. Una delle più grandi, in questo paese, fu costruita a Earls Court nel 1894, in occasione della Mostra. Portava non meno di quaranta enormi cabine chiuse e poteva portare duecento persone; era azionata da due motori da 50 cavalli e aveva un diametro di circa 200 metri. Una simile, chiamata Riesenrad, venne costruita al Prater di Vienna, ed è tuttora in attività. Con l'avvento del motore a trazione, l'elettricità permise agli impresari di illuminare le giostre: i proprietari di ruote fecero a gara a decorarle con lumi a petrolio e lampade ad arco, creando enormi, coloratissimi segnali di richiamo per le folle. Per questo, molte delle grandi ruote venivano collocate ai bordi della fiera. Ma nonostante la loro imponenza, queste avevano un difetto: si poteva occupare un solo sedile, per cui il guadagno in un'ora di attività risultava inferiore all'autoscontro o al girotondo.

Le grandi ruote sono la versione verticale del carosello, di cui rozzi esemplari azionati a mano sono sempre stati presenti fin dal Medio Evo. Una delle prime versioni meccaniche, apparsa nel 1880, montava cavallucci fissi (quelli a dondolo non sarebbero apparsi che vent'anni dopo). Questa giostra ruotante orizzontale è stata chiamata con più nomi di qualsiasi altro tipo: solo la versione con cavallucci è stata variamente battezzata come Gallopers, Merry-Go-Round, Flying Horses, Joy Ride, Hobby Horse, Carry-Us-All, Whirlgig e perfino Steam Riding Galleries. Tra le primissime variazioni sul tema troviamo anche Sea-on-Land (con barchette a vela), maialini alati, trenini e la trottola con la piovra.



## DODGE CITY

**I**l Dodgem o Autoscontro, venne introdotto negli anni '20 ed è una delle prime attrazioni che ancora conserva intatta la sua popolarità. La corrente per le automobili viene presa da una rete metallica sospesa, provocando scintille e campi elettrici sparsi. In origine, le piste erano molto più grandi, ma vennero presto abbandonate perché le automobili prendevano troppa velocità, causando danni negli scontri. Propagatosi l'uso della televisione, i proprietari delle giostre dovettero installare degli schermi sulle vetturine per evitare interferenze con la ricezione degli apparecchi tv! La pista da autoscontro fu brevettata nel 1921, ma aveva avuto un precedente nella Brooklands Speedway, un percorso ovale su cui correvano vetture a benzina. Tuttavia, la benzina era risultata meno efficace dell'elettricità, e il concetto di un motore a combustione venne relegato alle piste da Go-Kart.

## GLI SCIVOLI

**C**onosciuto alternativamente come lo Scivolo del Faro, o più semplicemente Scivolo, il toboga ha il vantaggio di non avere componenti meccanici.

L'avvento del vapore ne aveva grandemente facilitato il trasporto; e anche questo, come la Grande Ruota, faceva da richiamo ai bordi della fiera, una dichiarazione di festa. Tuttavia, anche i toboga sono adesso in declino: difficili da montare, soggetti a danni provocati dal vento e di scarso richiamo per gli adulti. Non ne sono rimasti molti nelle fiere permanenti nel paese.

Anche altri tipi di divertimento hanno perso ugualmente favore, la gente oggi esige più brivido dai parchi di divertimento di quanto non facesse con le vecchie fiere: oggi si preferiscono gli otto volanti, i tronchi galleggianti, le trottoloie, i gabbioni volanti e i razzi. Anche il Carro di Tespi ha subito la stessa sorte: l'inizio del 20° secolo ha visto la scomparsa del teatro ambulante, ucciso dalla televisione, dai teatri stabili e dal cinema. Solo alcuni teatri con effetti speciali, come il cinema a 3D di Alton Towers ricordano le precedenti forme d'arte.

## BENVENUTI NELLA ZONA DELLA FANTASIA

**I**nani, come quelli raffigurati nella fiera di St Giles ad Oxford, sono uno degli aspetti delle festività pressoché scomparsi: il baraccone dei fenomeni. Uno dei maggiori e più antichi festival era la Fiera di Bartolomeo, che si teneva tutti gli anni dal 1133 al 1752 a Smithfield, e poi a Islington dal 1840 al 1855. Questa trattava in massima parte stoffe e bestiame, ma ospitava pure un considerevole numero di divertimenti. Per molto tempo fu considerata il centro della vita londinese, ma ancor più significativamente, da un punto di vista storico, sfoggiava tutta una serie di fenomeni da baraccone. Un poema del 1683 ne rivela i maggiori: 'la Donna di Babilonia, il Diavolo e il Papa, la Creazione del Mondo, la Donna Più Alta d'Orlanda, gli orsi che ballano come una dama'. I manifesti proclamavano: 'Venite a vedere la Bestia Selvaggia o i cavalli con le corna; venite a vedere i tigrotti'.

In effetti, molti degli animali in mostra non erano altro che pupazzi impagliati seminasconditi dalla luce incerta: non avendo familiarità con gli zoo o privi di informazioni, i frequentatori non erano in grado di distinguere. Gli esseri umani, d'altra parte, erano anche troppo spesso autentici. Uno dei casi più tristi fu quello di Mary Ann Bevan che, colpita da una malattia incurabile che le sfigurava il viso, vinse un concorso locale per la Donna più Brutta del Mondo, con un premio di £100 sterline. Fu poi portata in giro per le fiere del paese fino alla sua morte all'età di 45 anni.

Nani, donne barbute, stranezze genetiche come i fratelli siamesi e animali assortiti, sono tutti componenti di uno scenario da fiera ormai scomparso. Fino a quasi la metà del nostro secolo, queste attrazioni comprendevano bambini pugili, bestie in mostra (molto popolari i leoni), uomini-elastico, donne tatuate, il più grasso o il più magro del mondo – perfino un famoso pellicano di nome Billy, famoso solo perché era un pellicano. Le lotte di tori e orsi erano già scomparse da tempo, e col raffinarsi della sensibilità pubblica, la messa in mostra di genuine deformazioni, come quella dell'Uomo Elefante, vennero considerate troppo crudeli per farne spettacolo.

La boxe e la lotta continuano ancora a far parte della scena, anche se le leggende appartengono ormai al passato. Al Gala dei Minatori di Durham del 1919, un certo Billy Wood si ritiene abbia incontrato diciotto avversari in un sol giorno, mandandone



quindici al tappeto. Anche oggi è possibile sfidare dei campioni o gareggiare con l'uomo forzuto in diverse delle fiere contemporanee.

## SEMPLICI BAGATELLE

**L**e arcade di macchinette a gettone sono apparse molto tardi sulla scena, non certo prima degli anni '20. Disposizioni locali molto spesso vietavano i 'giochi d'azzardo', e la polizia era di solito molto attiva nel reprimere. Tra le prime versioni che riuscirono ad aggirare i divieti, troviamo la bagatelle, le partite di calcio e Quello Che Vide il Maggiordomo. La più penosa, comunque, fu senza dubbio una variante di una macchina chiamata Collaudate la Vostra Presa: con una mano si Afferrava una maniglia che dava la scossa elettrica, mentre con l'altra si girava un comando per aumentare la corrente! Le arcade di oggi sono molto più sofisticate: anche si trovano ancora vecchi arnesi come la Passeggiata sulla Torta di Crompton, di norma si trovano i più recenti giochi per computer affiancati da macchinette mangiasoldi.

## TUTTA UNA FIERA

**I**l Muro della Morte segnò l'avvento di un reale eccitamento nelle fiere. La gente guardava dall'alto un motociclista che girava dentro una semisfera, tenuto sulle pareti dalla forza centrifuga. Gli americani lo avevano introdotto negli anni '20 utilizzando delle mini auto e sidecar, che alle volte portavano un leone tanto per dare una maggiore eccitazione. Poi venne la Sfera della Morte: una versione del Muro completamente chiusa. Nel nostro paese esiste oggi un solo Muro della Morte, ma questo spettacolo ogni tanto riaffiora al cinema, come nel recente Mangia l'Albicocca.

La corsa al brivido era ormai scatenata, raggiungendo i suoi vertici con l'introduzione di vari tipi di montagne russe: gruppi di vagoncini lanciati da una cima in una corsa folle sui binari, mossi solo dalla forza di gravità. Al termine del circuito, il convoglio si arresta mediante freni sulla pista.

## VARIAZIONI SUL TEMA

**L**e sedi tradizionali delle fiere permanenti sono le località marine di villeggiatura, come Great Yarmouth e Blackpool. Queste sedi hanno il vantaggio di permettere un maggiore sviluppo e innovazione nelle attrazioni – tanto per cominciare, possono ingrandirsi notevolmente. Esse ebbero inizio quando impresari del nord d'Inghilterra si accordarono negli anni 20 per dar vita alla società Palm Beach Amusement Company, tra le cui creazioni figura l'otto volante. Queste piste di binari a saliscendi sono di norma una delle attrazioni preminenti di ogni fiera, mutandosi col tempo in forme diverse: le varianti nella sola Blackpool comprendono le Caverne del Fiume, la Miniera d'Oro, una immancabile ferrovia in miniatura, Il Gran National ad ostacoli, gli Invasori dello Spazio e la Rivoluzione – un otto volante a spirale a 180 gradi. I parchi di divertimenti costituiscono lo sviluppo inevitabile della tecnologia sempre più avanzata delle fiere, come Disneyland, Disney World, Disney World a Parigi, De Efteling, Fantasiland, Alton Towers. Tutti questi, tuttavia, conservano sempre quegli elementi particolari che avevano ispirato le fiere originali: lo scambio di denaro, l'evasione e il divertimento.





## IL MISTERO

**G**li indovini hanno fatto parte dello scenario delle fiere fin dai tempi più remoti. Oggi essi operano in roulottes, ma in origine essi divinavano il futuro dentro piccole tende, muniti di sfera di cristallo, una tazza di tè o penetrando con lo sguardo i misteri del palmo di una mano. In una grossa fiera, come quella di Hull, potevano trovarsi fino a cento chiromanti alla volta.

Oggi giorno i segreti della predizione sono appannaggio particolare di una razza: gli zingari. Di origine indiana, questo antico popolo nomade era migrato prima in Persia, poi in Europa, giungendo in Germania e in Francia verso il 15° secolo. Gli europei credevano che venissero dall'Egitto, e per questo essi vennero chiamati egiziani. Col tempo, il nome era stato corrotto in gitani, o nella versione magiara in zigani.

Nelle fiere di oggi sopravvivono tre principali forme di predizione: la lettura della mano, la consultazione della sfera di cristallo e la interpretazione delle foglie di tè. Fino a che ci sarà gente che vuole sapere come andranno le cose, ci saranno sempre gli indovini.

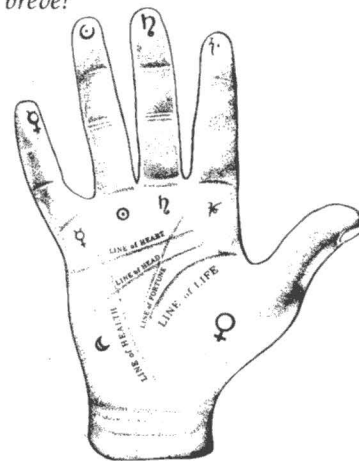


## FAMMI TOCCARE I SOLDI

**L**a lettura della mano (o chiromanzia) è l'arte di leggere il palmo di una mano deducendone il carattere, il temperamento e la fortuna dall'coniugazione e gli angoli delle linee naturali. Si tratta di un antichissimo mestiere praticato dai greci e dagli astrologi caldei, e di tutte le arti divinatorie è quella che gode di maggiore credibilità – alcuni dottori la utilizzano come ausilio nel diagnosticare malattie, e Jung definì le sue tecniche come 'di importanza essenziale per gli psicologi'.

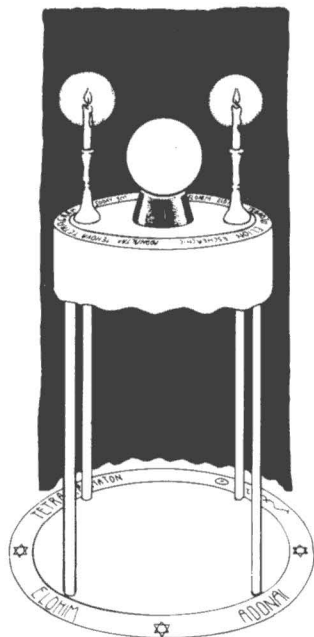
La chiromanzia moderna riconosce quattro tipi base di mano, secondo la lunghezza delle dita e la forma del palmo. L'esame della mano può rivelare flaccidità (indicativa di un metabolismo lento, di pigrizia o mancanza di energia) levigatezza (ingenuità), una pelle rubiconda (natura estroversa o aggressiva) o secchezza (problemi di reni).

La base della chiromanzia è il linguaggio del corpo – una stretta di mano calorosa, per esempio, indica un carattere aperto – rinforzata poi dalla lettura del palmo stesso. Questa struttura si suddivide poi nello studio delle unghie, della forma e lunghezza delle dita, dei cuscinetti del palmo e delle dita, e delle arcinote linee della mano: quelle della testa, del cuore e della vita. Chi fa chiromanzia, comunque, insiste nell'affermare che una linea della vita corta non significa necessariamente una vita breve!



## UNO SGUARDO NEL BUIO

**S**crutare il cristallo (cristallomanzia) non sempre comporta sfere di cristallo, ma può anche includere dell'acqua limpida, una pietra nera lucida o un quarzo, uno specchio, o perfino una lama di spada. L'elemento critico qui è la superficie che stimola la focalizzazione dell'occhio della mente. E non significa nemmeno che il divinante veda delle immagini nel cristallo, ma piuttosto le sue capacità di interpretarne i finissimi difetti già presenti. Questa tecnica è oggi largamente screditata a causa delle discontinue e inconsistenti predizioni. I cristalli, comunque, sono dotati di altre proprietà, quando il termine viene usato a comprendere l'intera sfera delle pietre preziose. Si vuole che queste pietre abbiano varie proprietà che vanno dalla cura di malattie (le agate sono pietre energetiche e le acquamarine sono ottime per la vista) alla scoperta di inganni (pirite di ferro).



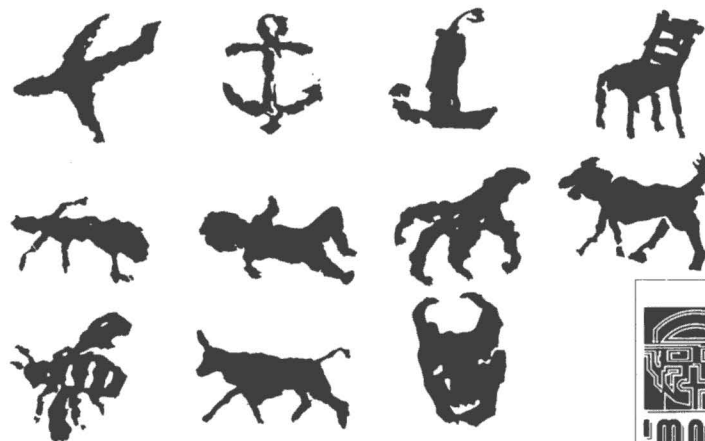
## LA FORTUNA IN TAZZA

**L**a tasseografia, o arte della predizione con le foglie di tè, venne di moda quando i consumi di tè e caffè si diffusero universalmente nel 19° e 20° secolo.

Il metodo è semplice – il soggetto beve il tè da una semplice tazza, tenendola con la mano sinistra e facendo girare il liquido per tre volte in senso orario. La tazza viene poi capovolta sul piattino e il liquido fatto scolare contando fino a sette. Quindi si passa all'interpretazione delle foglie rimaste.

Ed è proprio questa interpretazione che richiede capacità. In genere i punti significano affari finanziari, le linee ondulate indicano condizioni disturbate, mentre le linee dritte significano percorsi diretti. Un moderno metodo alternativo è quello di lasciare che sia il soggetto stesso ad interpretare le immagini, come quando uno psicologo fa interpretare al paziente le macchie di Rorschach. Alcune delle forme più comuni comprendono un libro (se aperto, buone notizie), un'ascia (guai in vista), uno scarpone (protezione dal dolore) e un vulcano (emozioni incontrollate).

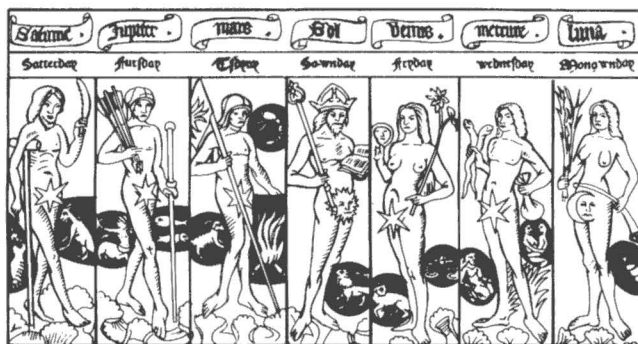
Questo terzetto rappresenta solo una parte della vasta, antica e interconnessa struttura di metodi di predizione. Alcuni dei più comuni sono elencati qui di seguito:



## LA DIVINAZIONE DALL'A ALLA Z

**A** LETTRIOMANZIA: Predizione con un gallo. Si forma un cerchio con le lettere dell'alfabeto e si pone un chicco di grano su ciascuna lettera. Poi si colloca un gallo al centro e si determina la predizione dalle lettere scelte dall'animale.

**ASTROLOGIA:** Questo metodo precursore della moderna astronomia riconosce l'influenza degli astri sulla vita dell'uomo, ed è anche citato nella Bibbia (Dan., ii, 2). Il futuro di una persona viene determinato dall'allineamento dei pianeti alla nascita.



**AUGURE:** Più precisamente, la funzione di augure, sorta di sacerdote romano. Il compito di un augure era quello di stabilire, dopo aver osservato gli auspici (soprattutto uccelli e animali), se gli Dei favorivano o meno una certa azione.

**AXINOMANZIA:** Divinazione con l'ascia. Praticata dagli antichi greci, di solito per scoprire un criminale: si poneva un agata o un pezzo di ambra nera su un'ascia arroventata e il movimento conseguente avrebbe indicato il colpevole.

**BELOMANZIA:** Metodo usato principalmente da babilonesi e sciiti, consisteva nell'attaccare etichette ad un certo numero di frecce che veniva poi scoccate. Il consiglio scritto sulla freccia che cadeva più lontana era quello da seguire.

**BIBLIOMANZIA:** Divinazione con la Bibbia. Una specie di SORTE (vedi più avanti).

**BOTANOMANZIA:** Il soggetto fa una domanda che può avere diverse risposte. Queste vengono scritte su foglie che vengono poi soffiate via dal vento – quelle

che rimangono determinano la risposta. Un metodo alternativo comporta l'interpretazione dei suoni emessi da vari tipi di piante quando vengono bruciate o schiacciate tra le mani.

**CHIROMANZIA:** L'altro nome della lettura della mano.

**CRISTALLOMANZIA:** Nome generico della sfera di cristallo: la predizione avviene osservando corpi trasparenti, quali una sfera di cristallo, un quarzo lucido o pietre preziose.

**EMPIROMANZIA:** Divinazione effettuata interpretando il comportamento di certi oggetti posti su un fuoco sacrificale. Uova, farina, incenso e un'osso scapolare erano i più comuni oggetti impiegati.

**GEOMANZIA:** L'interpretazione dei punti di congiunzione della terra, o le forme ottenute dopo aver lanciato un pugno di terra in aria.

**GIROMANZIA:** Il soggetto gira in un cerchio fino a quando cade stordito: il significato viene dato dal modo in cui cade.

**ARUSPICE:** In origine, un sacerdote romano di estrazione etrusca che interpretava la volontà degli dei esaminando le interiora degli animali sacrificati.

**EPATOSCOPIA:** Una delle più antiche forme di divinazione, citata anche nella Bibbia (Ezech. xxi, 21-26). Comportava l'esame del fegato degli animali sacrificati, nella credenza che nel fegato risiedesse la vitalità dell'anima.

**TIRO A SORTE:** Conoscenza del futuro ottenuta tirando o traendo da una serie di oggetti – un'arte antichissima, spesso associata con pratiche di stregoneria.

Questo metodo era usato nell'antica Israele per decidere le divisioni di proprietà o nomine a cariche importanti. Citato nella Bibbia: 'La sorte è tirata in grembo, ma poi è il Signore che dispone' (Giosuè, xviii, 6)

**NECROMANZIA:** Citata in I Sam., xxviii, 12-20, questa forma si basava sul richiamare i morti. Termine generico per l'arte della magia, detta anche Magia Nera, associato con la stregoneria.

**PRESAGIO:** Termine generico per fenomeni o eventi insoliti interpretati come segni del futuro. Tra gli esempi si trovano condizioni avverse del tempo prima di una battaglia, o un re che cade ammalato prima delle nozze.



**ONIROMANZIA:** Divinazione tramite l'interpretazione dei sogni citata nella Genesi xxxvii, 10. Precursore potenziale della psicologia freudiana.



**FRENOLOGIA:** Deriva dalla credenza della fine del secolo 18° che tutte le facoltà mentali fossero racchiuse sulla superficie della testa. Per cui, esaminando le sporgenze craniali, si poteva dedurre la personalità del soggetto e fare predizioni sul futuro.



**PIROMANZIA:** Divinazione col fuoco o tratta dalle forme osservate nelle fiamme.



**RABDOMANZIA:** Predizione tramite un ramo o bastone, o per immersione. Spesso usata in termini ricerca di acqua per mezzo di un ramo divinatorio.

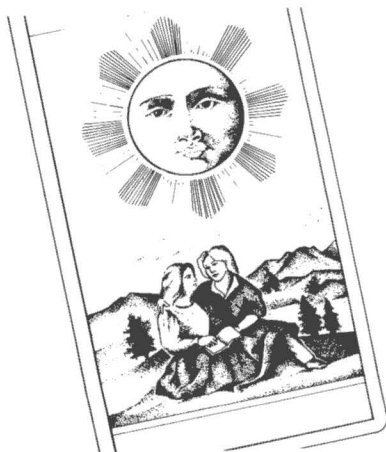
**RUNE:** Lettere o caratteri del più antico alfabeto delle tribù gotiche del nord Europa. Le rune venivano usate principalmente nei segreti, negli incantesimi e nelle divinazioni: in effetti, l'etimologia della parola (OE run) significa 'segreto'.  
**SETACCIO E CESOIE:** Un'antica forma già citata da Teocrito. Le punte delle cesoie venivano conficcate nel bordo di legno del setaccio, tenuto poi sollevato con le punte delle dita da due persone. Poi si leggeva ad alta voce un versetto della Bibbia e si chiedeva a S. Pietro e a S. Paolo di stabilire la colpevolezza di una persona scelta tra tre. Quando il colpevole veniva nominato, il setaccio si rivoltava bruscamente. Questo metodo è stato anche usato per più frivole decisioni su futuri sposi.

**SINISTRO:** Letteralmente, il lato sinistro (dal Latino). Uccelli e animali che apparivano alla sinistra di una persona, erano considerati dai romani come segni infausti.

**SORTI:** Predizioni basate su passi scelti da libri: l'Eneide di Virgilio era il libro più adoperato. Si apriva un libro a caso, puntando il dito su un passo: la frase così segnalata, dava indizi circa il futuro.



**TAROCCHI:** Queste carte, di origine italiana, vennero in uso nel 14° secolo e sono tuttora largamente utilizzate per predire la fortuna. Il mazzo originale conteneva 78 carte, mentre quello attuale ne comprende solo 54.



**TASSOGRAFIA:** La lettura delle foglie di tè come indizio del futuro.



**TERAFIM:** Idoli e immagini degli antichi ebrei, venerati come Dei domestici: utilizzati da veggenti e divinatori. Citati nella Genesi xxxi.

**URIM E TUMIN:** Tavolette sacre usate dagli antichi ebrei per conoscere la volontà di Dio. Caduti in disuso col propagarsi di concetti più spirituali del divino, non vengono più citati dopo il regno di David.

**STREGONERIA:** La divinazione era uno degli aspetti fondamentali della stregoneria e la credenza è rimasta preminente fino al 18° secolo e oltre.

**STILOMANZIA:** Comporta l'uso di ramoscelli e bastoni per seguire i fluidi della terra.

Mirrorsoft/Imagework sono sempre alla ricerca di ideatori di giochi, artisti, programmatori e scrittori. Se ritenete di avere le qualità richieste da una azienda inglese di punta nel software a 16-bit, contattate Graeme Boxall al numero 01-261 9465

(Da Maggio 1990: 071-261 9465)

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd





