

THEME PARK™

MYSTERY



image
WORKS

Version Française/Deutsche Version





THEME PARK MYSTERY™

Programmieren: Brian Howarth

Grafik: Teoman Irmak

*Handbuch geschrieben und gestaltet von
THE WORD FACTORY*

copyright Mirrorsoft 1990



FASZINATION JAHRMARKT

Vergnügungsparks und Jahrmärkte haben schon immer als Hintergrund übernatürlicher Geschehnisse für Schriftsteller und Filmemacher gedient. Eines der Schlüsselemente in Stephen Kings "The Dead Zone" ist ein Riesenrad, das wahllos seine Richtung ändert und eine Metapher für die unvorhersehbaren Wendungen des Schicksals darstellt.

In "Big" wendet sich Tom Hanks an einen gruseligen Jahrmarktwunschkasten mit der Bitte, "groß" sein zu können, die auch erfüllt wird, doch er muß später feststellen, daß trotzdem nicht alles so klappt, wie er es sich vorgestellt hatte. In "Something Wicked This Way Comes" besucht Darks Verrückter Jahrmarkt eine kleine Stadt im Mittelwesten und verführt die Besucher zu Unmoral und Verderbtheit. Was ist es also, das die Meister der Spannung und des Geheimnisvollen an Jahrmärkten so fasziniert? Sie sind wie eine Brücke zur Vergangenheit, zur volkstümlichen Tradition, ritualisiert und zur Zeremonie geworden, ein Teil der Jahreszeiten. Und sie sind, gleich vielen alten Riten, mit einem Hauch des Abnormen behaftet, verbunden mit veränderlichen Einstellungen und Glaubensvorstellungen in der Gesellschaft. Ihre Geschichte ist eine Geschichte von Wahrsagerei und sehnlichen Wünschen, Phantasie und Wirklichkeitsflucht, unergründlich und verwoben.

DIE GESCHICHTE:

Jahrmärkte sind keine neue Erscheinung. Man kann ihre Geschichte bis in die Römerzeit zurückverfolgen (das lateinische "feria" heißt Ferien, daher auch das englische "fairground"), aber ihr tatsächliche Ursprung liegt in heidnischen Festen, bei denen sich die Menschen einfach ungehemmt und ausgelassen amüsierten. Die mittelalterlichen Messen Großbritanniens rühren von regelmäßigen Markttagen, bei denen den Kunden am Rand des eigentlichen Marktes noch Unterhaltung geboten wurde. Als diese Märkte populärer wurden, legalisierte man sie manchmal durch Verleihen einer Charter oder eines Statuts – die urkundlichen Zeugnisse lassen sich bis in normannische Zeiten zurückverfolgen. Meist jedoch entschieden die jeweiligen Sitten und Gebräuche über das Schicksal dieser Feste.



Diese recht großen Volksaufläufe spiegelten auch den Jahresablauf der Gemeinde wider. Für die Zeit um St. Martin (11. November) herum wurden "Hiring and Mop" – Messen üblich, die die Aufgaben eines Arbeitsamtes erfüllten: reiche Landbesitzer, die noch Diener und Arbeiter suchten, kamen hierher und suchten sich ihre Lohnarbeiter aus den Reihen der zur Wahl stehenden Arbeitslosen aus. Die pontentiellen späteren Angestellten gingen dazu über, ein Erkennungszeichen ihres Handwerks zu tragen: Melker trugen einen Eimer, Putzpersonal einen Mop und Kutscher befestigten ein Stück Peitschenschnur an ihrem Hut.

Diese Tummelplätze hatten sogar ihre eigene Justiz: Das "piepowder court" war ein Gericht, das Konflikte zwischen Käufern und Verkäufern regelte. Im Warenangebot standen unter anderem Pferde, Vieh und manchmal auch Menschen (der Bürgermeister von Casterbridge verkaufte seine Frau auf einer Messe!). Die Verkaufs- und Handelsmessen unserer Tage stellen die Fortführung dieser Handelstradition dar.

Da diese gelegentlichen Märkte häufig mit Kirchenfesten zusammenfielen, gab es bald ein Beiprogramm von Shownummern, Unterhaltung und allgemeiner Heiterkeit. Einige dieser Feste wurden in ihrem jeweiligen Jahrhundert sehr berühmt: "Donnybrook Fair" (die jeden August in Südost-Dublin von der Zeit des König Johannes an bis 1885 abgehalten wurde) war bekannt für ihre "bacchantischen Exzesse und Jubel, Trubel, Heiterkeit", ihr Name wurde sprichwörtlich.

Wenn an Vieh kein Bedarf bestand, hielten viele englische Städte einen Gänsemarkt ab, um St. Michael herum, wenn es viele Gänse gab. Der von Nottingham wird als der wichtigste angesehen, aber keinesfalls der einzige: die "Tavistock Goosey Fair" gibt es heute noch. Sie hatte sogar ein besonderes Lied, das in einer Mischform der cornischen Sprache geschrieben war. Wie bei allen Messen sind diese Ursprünge verwischt worden: heute gibt es dort kaum noch Gänse zu kaufen, doch man kann immer noch Gans zum Mittagessen bekommen. Die großen, landesweiten, fahrenden Messen entstanden erst, als die Straßen zum Transport schwerer Lasten geeignet waren – die Straßengesetze von 1730 und 1780 sorgten dafür. Bessere Landstraßen bedeuteten größere Lasten, größere Lasten bedeuteten verbesserte Reitschulen, größere und interessantere Nebenattraktionen und größere Tiermenagerien.

Zuerst wurden die Nebenattraktionen größer, dann kamen die Reitschulen. Um

1800 waren es eindrucksvolle, handwerkliche Mechaniken; in der zweiten Hälfte jenes Jahrhunderts jedoch revolutionierte der Dampf die traditionellen Reitschulen und lieferte für Karussell und Riesenrad die Energie. Die fahrende Messe hat neben den ständigen Jahrmärkten mancher Städte bestanden, allerdings zwei Zugeständnisse machen müssen: sie bietet in Städten ohne ständigen Jahrmarkt Unterhaltung, die die Menschen sonst ohne größeren Aufwand nicht hätten genießen können. Und sie vermeidet überflüssige Reisen in Städte, die einen solche ständigen Jahrmarkt haben (z.B. Blackpool). Vergnügungsparks und Messen stehen in einem höchst komplizierten Verhältnis zu Tradition und Moderne: in Mitcham wird jedes Jahr ein uralter vier Fuß langer Schlüssel hervorgeholt, um die Feier zu eröffnen, eine Zeremonie, die Jahrhunderte alt ist. Es sind jahreszeitlich gebundene Ereignisse, verwurzelt in der volkstümlichen Tradition, die die selben Rituale Jahr für Jahr wiederholen, nur die Details ändern sich. In Stratford war es Brauch, einen Ochsen zu braten; heute gibt es heiße Kartoffeln, Zuckerwatte, Hot Dogs und Liebesäpfel.

DAS RIESENRAD

Das Riesenrad ist eine der ältesten Arten von Reitschulen. Eines der größten in Großbritannien wurde 1894 in Earls Court zur Weltausstellung gebaut.

Es hatte nicht weniger als vierzig geschlossene Wagen und faßte zweihundert Personen; es wurde durch zwei 50 Ps-Motoren betrieben und maß 280 Fuß im Durchmesser. Ein ähnliches wurde im Prater in Wien errichtet – es steht heute noch.

Mit der Zugmaschine kam auch der Strom, der es dem Schausteller erlaubte, sein Karussell zu beleuchten: die Riesenradbesitzer begannen, diese über und über mit Naphtafähnchen und Bogenlampen zu schmücken und schufen so riesige farbige Leuchtfeuer, die die Massen anzogen. Aus diesem Grund standen die meisten Riesenräder am Rande des Jahrmarktes. Obwohl sie sehr beeindruckend waren, hatten sie nämlich einen Haken: die Wagen mußten einer nach dem andern bestiegen werden, deshalb machten sie weniger Profit als zum Beispiel Boxautos. Das Riesenrad ist die senkrechte Version des Karussells, das es in einfacher, handbetriebener Form seit dem Mittelalter gibt. Eines der ersten mechanischen erschien 1880, es hatte feststehende Pferde (die "galoppierenden" gab es erst 20 Jahre später).



image
WORKS

Diese sich horizontal drehende Reitschule hat mehr verschiedene Bezeichnungen als jede andere Art: allein die Variante mit den Pferden wurde im Englischen "Gallopers", "Merry Go Round", "Flying Horses", "Joyride", "Hobby Horse", "Carry-Us-All", "Whirligig" oder gar "Steam Ride Galleries" getauft. Frühe Varianten dieses häufigsten Modells waren zum Beispiel das Wasser-und-Land-Karussell (mit Segelbooten), fliegende Schweine, Panoramaeisenbahnen, der Walzer und der Krake.

BOXAUTOS

Die Boxauto-Reitschule wurde 1920 zum ersten mal vorgestellt und ist eine der wenigen, die sich heute noch großer Popularität erfreuen. Der Strom wurde durch das Drahtgitter oben zugeführt, was Funken und unkontrollierte elektrische Felder produzierte. Die Bahnen waren ursprünglich viel größer, hatten aber einen zweifelhaften Ruf, da die Wagen viel schneller waren und deshalb größere Beschädigungen erlitten. Als das Fernsehen sich ausbreitete, mußten die Boxautobesitzer ihre Wagen entstören lassen, weil deren Elektrizität den Fernsehempfang störte!

Die Boxautobahn wurde 1921 patentiert, hatte aber im "Brooklands Speedway", einer ovalen Bahn mit benzinbetriebenen Wagen, einen Vorfahren. Benzin war aber weniger effizient als Strom und der eingebaute Verbrennungsmotor-Antrieb wurde später nur noch bei Go-Kart-Rennen verwendet.

DIE RUTSCHBAHN

Die Rutschbahn, im Englischen auch als "Lighthouse Slip" oder einfach nur "The Slip" bekannt, hatte den Vorteil, ohne mechanische Bauteile auszukommen. Die Einführung der Dampfmaschine erlaubte es, ihre sperrigen Bauteile leichter zu transportieren; und wie das Riesenrad diente sie als besonderer Publikumsmagnet und Wahrzeichen am Rande des Jahrmarktes.

Dennoch nimmt die Popularität von Rutschbahnen ab: sie sind schwierig zu bauen, werden bei starkem Wind leicht beschädigt und sind in ihrem Unterhaltungswert für Erwachsene begrenzt. Es gibt nicht mehr viele Rutschbahnen auf den ständigen Jahrmärkten des Landes. Andere Karussells und Attraktionen sind auf ähnliche Weise in der allgemeinen Gunst gesunken, weil die Menschen von den heutigen Vergnügungsparks mehr

Nervenkitzel erwarten als sie es früher bei einer einfachen Kirmes taten: sie bevorzugen Achterbahnen, Wildwasserbahnen, Superwirbel und Loopings. Den fahrenden Theatern ist es ähnlich ergangen: im frühen zwanzigsten Jahrhundert wurde der wandernde Schauspieler durch Fernsehen, ortsansässige Theater und Kinos verdrängt. Nur Theater mit Spezialeffekten, wie z.B. das 3D-Kino in Alton Towers, erinnern noch an diese frühere Kunstform.

WILLKOMMEN IN DER WELT DER PHANTASIE

Zwerge, wie z.B. die bei der Oxford St. Giles-Messe abgebildeten, sind ein Aspekt jener Attraktionen, die fast völlig ausgestorben sind: die Monstrositätenshow. Eine der ältesten und größten Feierlichkeiten war die Bartholomäusmesse, die jedes Jahr von 1133 bis 1752 in Smithfield eröffnet wurde, dann von 1840 bis 1855 in Islington stattfand. Dort wurde hauptsächlich mit Stoffen und Vieh gehandelt, aber sie bot auch eine Vielzahl verschiedener Nebenvorstellungen. Lange galt sie als Mittelpunkt londoner Lebens, aber vom Standpunkt der Jahrmarktsgeschichte scheint es wichtiger, daß es dort ein weites Spektrum an Monstrositätenshows zu sehen gab. Ein Gedicht von 1683 erwähnt folgende Hauptattraktionen: "Die Frau von Babylon, Der Teufel und der Papst, Die Erschaffung der Welt, Die Lange Holländerin, und die Bären, die wie die Damen tanzen". Die Reklame versprach: "Sehen Sie das wilde Ungeheuer und das Pferd mit dem Horn; sehen Sie die Tigerbabies."

Manche der ausgestellten Tiere waren in Wirklichkeit ausgestopft, was durch schwache Beleuchtung vertuscht wurde: da die meisten Menschen keinen Zugang zum Zoo oder den Medien hatten, konnten sie keinen Unterschied feststellen. Die Menschen jedoch waren allzu oft echt. Einer der traurigsten Fälle ist der von Mary Ann Bevan, die eine unheilbare Gesichtskrankheit bekam und so den lokalen Wettbewerb zur häßlichsten Frau der Welt gewann, mit einem Preis von £100. Für den Rest ihres Lebens wurde sie von einer Monstrositätenshow zur andern durchs ganze Land geschleppt und starb im Alter von 45 Jahren. Zwerge, Damen mit Bart, genetische Fehlbildungen wie z.B. siamesische Zwillinge und eine Menagerie von Tieren sind ein Teil jener Jahrmarktszenerie, die es



image
WORKS

nicht mehr gibt. Fast bis zur Mitte dieses Jahrhunderts gehörten boxende Kinder, Wilde-Tier-Schauen (Löwen waren sehr beliebt), Gummimenschen, tätowierte Damen, besonders dünne oder fette Menschen zu den Nebenvorstellungen – es gab sogar einen berühmten Pelikan namens Billy, der landesweit nur dafür bekannt war, daß er ein Pelikan war. Das Bullen- und Bärenhetzen war längst vergessen, und als eine feinere Sensibilität in den Menschen erwachte, wurde die Ausstellung wirklicher genetischer Unglücksfälle, wie z.B. des Elefantenmannes, als zu roh und kraß empfunden. Boxen und Ringen sind auch heute noch ein Teil der Szenerie, wenn die Legenden auch der Vergangenheit angehören.

Bei der Minenarbeiter-Gala von Durham 1919 soll ein gewisser Billy Wood gegen achtzehn Gegner an einem Tag gekämpft haben, fünfzehn davon soll er innerhalb der Distanz aufgehalten haben. Auch auf jedem zeitgenössischen Jahrmarkt gibt es Gelegenheit, mit einem Champion zu ringen oder seine Stärke gegen einen Kraftprotz zu proben.

EINE REINE BAGATELLE

Ganze Arkaden voller Spielautomaten tauchten sehr spät auf, erst in den zwanziger Jahren. Oft verboten lokale Gesetze die Glücksspielerei, und die Polizei hatte ein waches Auge darauf. Frühe Spielarten, die durch die Maschen des Gesetzes schlüpfen waren z.B. Bagatelle, Fußballspiele und "Was der Butler Sah".

Das fürchterlichste unter ihnen war zweifelsohne jedoch eine Spielart des "Teste Deinen Griff" – Automaten: mit einer Hand umschloß man einen Handgriff, der einen elektrischen Schock ausgab; mit der andern drehte man einen Regler, um die Stärke des Schocks zu erhöhen! Die Spielhöhlen von heute haben sich sehr weiterentwickelt: Oldies wie z.B. "Crompton's Cake Walk" gibt es zwar immer noch, aber normalerweise findet man die modernsten Computer Seite an Seite mit den Einarmigen Banditen.

SCHLIMM GENUG

Mit der Erfindung der "Wand des Todes" begann es, auf dem Jahrmarkt wirklich spannend zu werden. Man konnte von oben zusehen, wie ein Motorradfahrer in einer Halbkugel herumraste, wobei ihn die Zentrifugalkräfte an die senkrechten Wände drückten. Es war eine amerikanische Entwicklung der zwanziger Jahre; man hatte zunächst Miniautos mit Seitenwagen benutzt, in denen häufig ein Löwe saß, um das Ganze noch spannender zu machen. Dann erfand man die Todeskugel, eine völlig geschlossene Version der Wand. Es gibt heute nur noch eine "Wand des Todes" im ganzen Land, nur gelegentlich benutzt man das Spektakel in Filmen, z.B. kürzlich in "Eat the Rich".

Damit war die Jagd nach dem Nervenkitzel eröffnet, die ihren Höhepunkt in der Entwicklung von "Big Dippers" und anderen Achterbahnen erreichte: ein ganzer Wagenzug wurde einen steilen Schienenanstieg hinaufgezogen und danach buchstäblich dem freien Fall den Schienen entlang überlassen, nur durch Gravitationskräfte angetrieben. Schienenbremsen stoppten den Zug nach einer Runde.



image
WORKS

VARIATIONEN ZUM THEMA

Traditionell befinden sich ständige Jahrmärkte in den populären Ferienorten am Meer, wie z.B. Great Yarmouth und Blackpool. Dort entstehen ständig neue und größere Reitschulen und andere Attraktionen. Als sich die Meister des Karussellbaus aus Nordengland in den zwanziger Jahren trafen, um die "Palm Beach Amusement Company" zu gründen, entstand die "Figure of Eight", eine kleinere Ausgabe des "Big Dipper". Ihre auf und ab verlaufenden Eisenschienen sind gewöhnlich das herausragende Element aller Jahrmärkte und haben die verschiedensten Formen entwickelt: in Blackpool allein gibt es "River Caves", "Gold Mine", die unvermeidliche Minieisenbahn, das "Grand National", "Little Dipper", "Space Invaders" und "Revolution" – eine Achterbahn mit einem doppelten 180-Grad-Looping.

Vergnügungsparks entspringen der unweigerlichen Weiterentwicklung komplizierter Jahrmärkte-Technologie: am 18. Juli 1955 wurde Disneyland eröffnet, mit dem ein nicht mehr umzukehrender Trend zur Massenkultur begann. Solche Parks enthalten nicht nur Karussells sondern eine ganze Welt der Illusion und Bilder: Nebenvorstellungen wurden wieder entdeckt, sie sind vom Stiefkind zeitgenössischer Jahrmärkte zu neuen Publikumsmagneten aufgestiegen. Heute gibt es eine ständig wachsende Zahl von Vergnügungsparks überall in der Welt: Disneyland, Disney World, Disney World in Paris, De Efteling, Fantasiland, Alton Towers. Ihnen allen sind jedoch die selben, typischen Elemente zueigen, die die Entstehung der Jahrmärkte ursprünglich antrieb: gegen Geld kann man sich ein bißchen Unterhaltung und die Flucht aus dem Alltag erkaufen.

DAS MYSTERIUM

Wahrsagerinnen waren schon immer ein Teil der Jahrmärktszenerie. Heute arbeiten sie in Wohnwagen, aber ursprünglich sagten sie die Zukunft in kleinen Zelten voraus, ausgestattet mit einer Kristallkugel, einer Tasse Tee oder der Fähigkeit, aus der Hand zu lesen. Auf einer großen Messe wie z.B. der von Hull waren manchmal an die hundert Wahrsagerinnen gleichzeitig anwesend.

Heute sagt man vor allem einer Menschengruppe die Kraft der Vorhersehung nach: den Zigeunern. Dieses uralte Nomadenvolk indianischer Abstammung zog zunächst nach Persien und dann nach Europa; Deutschland und Frankreich erreichten sie im fünfzehnten Jahrhundert. Man nahm an, daß sie aus Ägypten kämen, und nannte sie deshalb Ägypter (engl. "Egyptians"). Daraus entwickelte sich im Laufe der Zeit das heutige englische Wort "gypsies".

Auf den Jahrmärkten von heute gibt es noch drei Arten der Wahrsagerei: das Handlesen, die Kristallkugel und das Lesen von Teeblättern. Und solange die Menschen wissen wollen, wie es weitergeht, werden sie auch weiterbestehen.

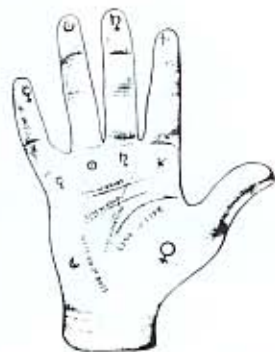


image
WORKS

GIB MIR EINE MÜNZE UND ICH SAG DIR WER DU BIST

Die Handleserei ist die Kunst, aus der Handfläche anhand der Anordnung und der Winkel zwischen den natürlichen Linien den Charakter, Temperament und Schicksal einer Person abzulesen. Die Kunst ist uralt, sie wurde von den alten Griechen und chaldeanischen Astrologen ausgeübt, und auch heute bleibt sie die glaubwürdigste aller Prophezeiungskünste – manche Ärzte benutzen ihre Methoden als Hilfsmittel bei der Diagnose, und Jung sagte, ihre Technik sei "von grundlegender Bedeutung für Psychologen". Moderne Handleser unterscheiden vier grundlegende Handformen, je nach Länge der Finger und Form der Handfläche. Bei der Untersuchung der Hand können sie Schlaffheit (oft Zeichen eines trägen Stoffwechsels, von Faulheit oder mangelnder Energie), Glattheit (Leichtgläubigkeit), gerötete Haut (extrovertierter oder aggressiver Charakterzug) oder Trockenheit (Probleme mit den Nieren) ablesen.

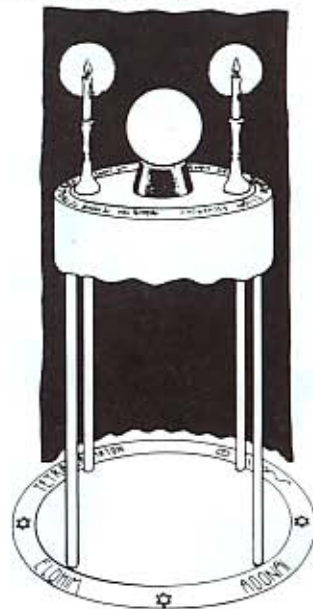
Die Grundlage der Handleserei ist die Körpersprache – ein warmer Händedruck bedeutet z.B., daß die Person einen offenen und entgegenkommenden Charakter hat – auf die die Begutachtung der Handfläche dann aufbaut. Hierbei unterscheidet man wiederum das Untersuchen der Fingernägel, der Fingerlänge und – form, der Fingerkuppen und Handballen und der bekannten Handlinien: die Herz– die Kopf– und die Lebenslinie. Handleser und Handleserinnen betonen allerdings, daß eine kurze Lebenslinie noch nicht unbedingt ein kurzes Leben bedeutet!



EIN SCHIMMER IM DUNKELN

Die Hellseherei hat nicht unbedingt etwas mit einer Kristallkugel zu tun, sondern kann auch mit klarem Wasser, poliertem schwarzem Stein oder Quarz, einem Spiegel oder sogar einer Schwertschneide arbeiten. Wichtig dabei ist eine stimulierende Oberfläche, auf die sich das geistige Auge gut einstellen und konzentrieren kann. Es dreht sich auch weniger darum, daß der/die Hellseherin Bilder im Kristall sieht, als darum, schon vorhandene kleine Unregelmäßigkeiten zu interpretieren. Der großen Unzuverlässigkeit wegen ist diese Prophezeiungskunst jedoch nicht sehr angesehen.

Kristalle, als Oberbegriff für die Gruppe natürlicher Edelsteine und Halbedelsteine gebraucht, haben aber noch weitere Eigenschaften. Man schreibt ihnen die verschiedensten Fähigkeiten zu, von der Kraft, Krankheiten zu heilen (Achate sollen Energie spenden und Aquamarine die Sehkraft fördern) bis hin zum Aufdecken von Betrug (Schwefelkies).



DAS GLÜCK IN DER TASSE

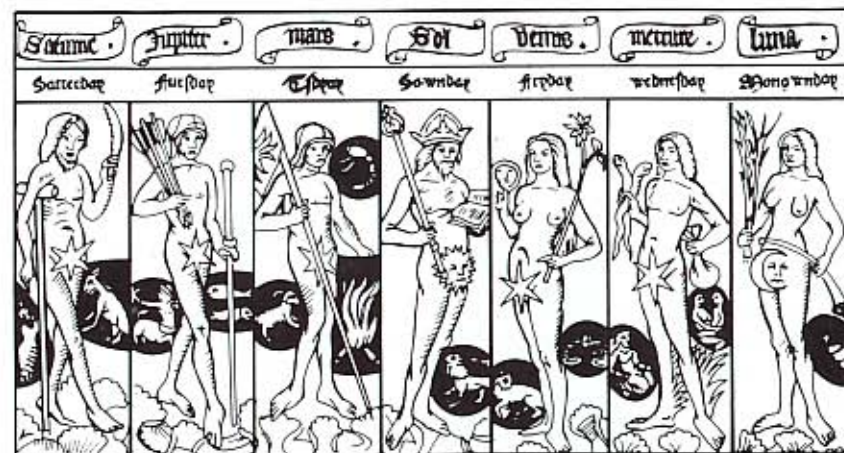
Die Kunst, durch das Untersuchen von Teeblättern die Zukunft vorherzusagen, wurde im neunzehnten und zwanzigsten Jahrhundert Mode, als jedermann begann, Kaffee und Tee zu trinken. Der Wissensdurstige trinkt den Tee aus einer einfachen Tasse, die er in der linken Hand hält und drei Mal im Uhrzeigersinn schwenkt. Dann wird der Inhalt in eine Untertasse geleert und während man bis sieben zählt, läßt man die restliche Flüssigkeit ablaufen. Die verbleibenden Blätter werden interpretiert. Diese Interpretation ist die eigentliche Kunst dabei. Im Allgemeinen bedeuten Punkte Geldgeschäfte, Wellenlinien zeigen Schwierigkeiten an und gerade Linien einen ungestörten Ablauf der Dinge. Eine alternative moderne Methode besteht darin, den Fragesteller seine Teeblätter selbst interpretieren zu lassen, so wie ein Psychologe einem Patienten ein Rorschach-Muster zum interpretieren gibt. Einige verbreitete Formen sind z. B. ein Buch (wenn es offen ist, bedeutet es eine gute Nachricht), eine Axt (Ärger steht ins Haus), ein Stiefel (Schutz gegen Schmerz) und ein Vulkan (unkontrollierte Gefühle). Diese drei sind nur ein Ausschnitt aus einem weiten, uralten und verknüpften Feld der Prophezeiungsmethoden. Einige gebräuchlichere sind im Folgenden aufgelistet:



DAS A & O DER WAHRSAGEREI

WAHRSAGEN MIT HILFE EINES HAHNES: Im Kreis werden Buchstaben des Alphabets aufgezeichnet und auf jedem ein Maiskorn plziert. Der Hahn wird in die Mitte gesetzt, die Wahrsagung geht von den Buchstaben aus, die er auswählt.

ASTROLOGIE: Diese Vorfahrin der modernen Astronomie erkennt den Einfluß der Sterne auf das menschliche Streben und wird schon in der Bibel erwähnt (Dan., 2, 2). Die Zukunft eines Menschen wird durch die Stellung der Planeten bei seiner Geburt geprägt.



AUGURIE: Eigentlich die Tätigkeit eines Auguren, eines römischen Priesters. Seine Aufgabe bestand darin, durch Ausdeuten der Auspizien von Vögeln und anderen Tieren zu erkennen, ob die Götter einen Plan ablehnten oder ihm zustimmten.

PROPHEZEIUNG DURCH DIE AXT: Sie wurde von den alten Griechen praktiziert, gewöhnlich um Verbrecher zu erkennen: ein Achat oder ein Gagat splitter wird auf eine glühend heiße Axt gelegt und zeigt durch seine Bewegung die schuldige Person an.

PFEILDEUTUNG: Eine Methode, die hauptsächlich von den Babyloniern und Skythiern benutzt wurde und bei der man einer bestimmten Anzahl von Pfeilen Schilder anhängte. Bogenschützen schossen sie dann los, und man folgte dem Rat dessen, der am weitesten flog.

PFLANZENDEUTUNG: Der Fragende stellt eine Frage, die mehrere Antworten haben kann.

Die möglichen Antworten werden auf Blätter geschrieben, von denen einige vom Wind weggeweht werden – das verbleibende bestimmt die Antwort. Man kann auch den Klang verschiedener Pflanzen beim Verbrennen oder Zerdrücken interpretieren.

HELLSEHEREI: Oberbegriff für alle Formen der Wahrsagung, bei denen man transparente Gegenstände betrachtet, wie z.B. Kristallkugeln, polierten Quarz oder Edelsteine.

FEUERDEUTUNG: Wahrsagen durch Interpretation des Verbrennungsvorgangs bestimmter Substanzen, die auf ein Opferfeuer gelegt werden. Meist benutzte man Eier, Mehl oder Weihrauch.

ERDDEUTUNG: Interpretation miteinander verbundener Punkte auf der Erde oder der Strukturen, die entstehen, wenn man Erde in die Luft wirft und auf eine ebene Fläche fallen läßt.

FALLDEUTUNG: Der Fragende läuft so lange im Kreis, bis er vor Schwidel umfällt. Die Richtung, in die er fällt, soll bedeutsam sein.

HARUSPEX: Ursprünglich ein römischer Priester etruskischer Herkunft, der den Willen der Götter an den Eingeweiden von Opfertieren ablas.

HEPATOSKOPIE: Eine der ältesten Formen der Wahrsagung, ebenfalls in der Bibel erwähnt (Ezch., 21, 21-26). Dabei wurde die Leber eines Opfertieres untersucht, man ging von dem Glauben aus, daß in der Leber die Lebenskraft der Seele wohnte.

LOSEN: Auskunft über die Zukunft, die durch Hochwerfen oder Ziehung bestimmter Gegenstände gewonnen wird – eine sehr alte Kunst, oft im Zusammenhang mit Hexerei. Lose wurden im alten Israel benutzt, um das Aufteilen eines Besitzes oder die Ernennung zu einem Amt zu entscheiden. In der Bibel steht: "Das Los wird in den Schoß geworfen; was daraus entschieden wird jedoch, hat Gott entschieden." (Jos., 18, 6).

TOTENDEUTUNG: bei Sam., 28, 12-20 erwähnt; diese Form der Weissagung verläßt sich auf die Stimme der Toten.

Es ist auch ein Sammelbegriff für eine Art der Magie, die auch die Schwarze Kunst genannt wird und bei der Hexerei verwendet wird.

OMEN: ein allgemeiner Ausdruck für Erscheinungen und ungewöhnliche Vorfälle, die als Zeichen für die Zukunft betrachtet werden. Als Beispiele könnte man ungünstige Wetterverhältnisse vor einer Schlacht oder das Erkranken eines Königs vor seiner Heirat nennen.

TRAUMDEUTUNG: Wahrsagerei durch interpretieren von Träumen, bei Gen., 37, 10 zu finden. Möglicher Vorläufer Freudscher Psychologie.



SCHÄDELDEUTUNG: Aus dem späten achtzehnten Jahrhundert entstammte der Glaube, daß jede menschliche Fähigkeit Widerspiegelung an der Oberfläche des Kopfes finde. So glaubte man, durch Inspizieren des Schädels Aussagen über den Charakter und die Zukunft eines Menschen machen zu können.



FLAMMENDEUTUNG: Wahrsagerei, die auf der Beobachtung von Formen und Figuren in einem Feuer basierte.



WÜNSCHELRUTEN UND ZAUBERSTÄBE: Die Wünschelrute wurde besonders zum Suchen von Wasser benutzt.

RUNE: Ein Buchstabe oder eine Type des ältesten Alphabetes der Gotenstämme in Nordeuropa. Runen wurden vor allem für Geheimnisse, Zauberei und Wahrsagerei benutzt; der ethymologische Ursprung des Wortes (altenglisch "run") bedeutet nämlich auch "Geheimnis".

SCHERE UND SIEB: Eine altertümliche Form, die bei Theokrit erwähnt ist. Die Spitze der Schere wurde in den Holzrahmen des Siebes gesteckt und das Ganze wurde von zwei Leuten senkrecht gehalten, nur auf ihren Fingerspitzen. Nachdem ein Bibelvers laut vorgelesen worden war, wurden Petrus und Paulus befragt, um den Schuldigen aus dreien zu bestimmen. Wurde der Name des Verbrechers genannt, begann sich das Sieb zu drehen. Das Sieb wurde auch auf frivole Art und Weise benutzt, um zukünftige Heiratspartner zu bestimmen.

SINISTER: Wörtlich "die linke Seite" (aus dem Lateinischen). Von links den Weg kreuzende Vögel und andere Tiere wurden bei den Römern als Unglücksboten betrachtet.

BUCHSTELLEDEUTEN: Weissagung aufgrund zufällig gewählter Textstellen aus Büchern. Virgils Aeneas war das populärste Werk. Ein Buch wird ganz willkürlich geöffnet und mit dem Finger wird auf irgendeine Zeile gedeutet; der betreffende Satz gibt Weisungen für die Zukunft.

TAROT: Dieses ursprünglich aus Italien stammende Kartenspiel wurde zum ersten mal im vierzehnten Jahrhundert benutzt und wird heute noch häufig zur Wahrsagerei verwandt. Das Originalspiel enthielt 78 Karten, das moderne hat nur 54.



TASSEOGRAFIE: Teeblätterlesen als Indikator für die Zukunft.



TERAPHIM: Idole und Wahrzeichen der alten Hebräer, die sie als Hausgötter verehrten. Wurden zur Wahrsagerei und zum Gesundbeten verwendet.

URIM UND THUMMIM: geheiligte Lose, die gebraucht wurden, um den Willen Gottes herauszufinden. Sie kamen außer Mode, als die Vorstellung vom göttlichen Wesen spiritueller wurde und wurden seit der Zeit Davids nicht mehr erwähnt.

HEXEREI: Wahrsagerei war einer der Hauptbestandteile der Hexenkunst, und der Glaube an sie herrscht bis ins achtzehnte Jahrhundert und noch später vor.

Mirrorsoft/Imageworks suchen ständig Spieldesigner, Künstler, Programmierer und Autoren. Wenn Sie glauben, daß Ihre Fähigkeiten den Ansprüchen Großbritanniens führender 16-bit-Software-Firma genügen, melden Sie sich bitte bei Graeme Boxall unter 01-261 9465 (ab Mai 1990 071-261 9465)

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd



THEME PARKTM MYSTERY

*Programmation par Brian Howarth
Graphismes par Teoman Irmak
Manuel écrit et conçu par 'The Word Factory'*

Copyright Mirrorsoft 1990



ATTRACTION DE FETE FORAINE

Les 'Theme Parks' et les fêtes foraines ont longtemps servi de toile de fond aux romanciers et aux réalisateurs de films. L'un des éléments-clé dans *THE DEAD ZONE* de Stephen King est une roue de la fortune, tournant au hasard, métaphore des détours invisibles du destin. Dans *BIG* Tom Hanks fait le vœu devant une sinistre machine de fête foraine de devenir jeune à nouveau, et, ce vœu lui étant accordé, il découvre que les choses ne se passent pas comme il l'aurait voulu. Dans *IN SOMETHING WICKED THIS WAY COMES*, le bruyant Carnaval de Dark se rend dans une petite ville du Midwest et incite les visiteurs à la corruption.

En quoi les fêtes foraines apparaissent-elles donc si attrayantes aux maîtres du mystère et du suspense? Ce sont leurs liens avec le passé, avec le folklore, une sorte de rituel cérémonieux, en rapport avec les saisons. Et, comme les rituels établis depuis longtemps, les fêtes foraines ont pris un air d'expérience paranormale au fil des années, allant de pair avec le changement des croyances et comportements de la société. Leur histoire renferme une histoire de prédiction et de désir, de fantaisie et d'évasion, éléments inexorablement entrelacés.

L'HISTOIRE

Les fêtes foraines ne sont pas un phénomène récent. Leur histoire remonte à l'époque romaine (le mot latin pour vacances est 'feria'), mais leur véritable origine, c'est les festivals païens, lorsque les gens se laissaient juste un peu aller. Les fêtes médiévales britanniques ont pour origine les jours de fêtes religieuses lorsque les visiteurs, pour se distraire, venaient voir les attractions qui se trouvaient autour du centre du marché. A mesure que ces jours de fête devenaient de plus en plus populaires, beaucoup furent légalisés par l'octroi d'une charte ou d'un statut – on trouve des documents qui remontent à l'époque des Normands. Cependant, c'est principalement la coutume et l'usage qui décidèrent de la destinée de ces fêtes.

Les rassemblements à cette échelle faisaient en quelque sorte écho à la routine annuelle de la vie communautaire. A l'époque de la Saint-Martin (le 11 novembre), des 'HIRING AND MOPS FAIRS' (foires de louage) avaient lieu régulièrement, proposant l'équivalent des agences locales pour l'emploi: de riches



propriétaires à la recherche de serviteurs ou de travailleurs se rendaient à ces foires et choisissaient leurs ouvriers parmi les rangs de chômeurs possédant les qualités requises. Ce procédé devenant plus sophistiqué, les employés éventuels indiquaient leur métier par différents moyens: les laitiers portaient un seau, les balayeurs arboraient un balai, les charretiers attachaient un morceau de whipcord à leur chapeau.

Ces rassemblements avaient même leur propre système judiciaire: la 'Cour Piepowder' était une cour de justice qui réglait les conflits entre acheteurs et vendeurs. Parmi les marchandises qui pouvaient être achetées et vendues, on trouvait des chevaux, du bétail et parfois, des êtres humains (le Maire de Casterbridge vendit sa femme à une foire). Les foires et expositions commerciales contemporaines représentent un lien avec ce passé commercial.

Les marchés périodiques, qui coïncidaient souvent avec des fêtes religieuses, furent ensuite associés à des attractions, des divertissements et réjouissances.

Plusieurs d'entre eux devinrent extrêmement populaires en leur temps: la Foire de Donnybrook (chaque année en août depuis l'époque du Roi Jean jusqu'en 1855, au sud-est de Dublin) était connue pour ses 'attroupements bachiques et ses émeutes plaisantes' et l'on retrouve son nom dans un proverbe et un euphémisme.

Si le commerce du bétail n'était pas très apprécié, par contre, il y avait une foire aux oies dans beaucoup de villes anglaises à l'époque de la Saint Michel, lorsqu'il y avait quantité d'oies. Celle de Nottingham est généralement considérée comme la plus importante, mais on trouve également la Foire aux Oies de Tavistock, qui existe toujours aujourd'hui. Cette foire avait même sa propre chanson, écrite dans cette langue hybride que l'on parle en Cornouaille: "Us druv across ole Darymoor/Th'Goozey Vair to zee" (on a traversé tout le Dartmoor pour venir à la foire aux oies). Comme toutes les foires, sa vocation originale a été corrompue et supplantée par la culture populaire: aujourd'hui, on y vend rarement des oies, bien que des repas à base d'oie y soient servis.

Les véritables foires ambulantes sur l'ensemble du pays ne virent le jour que lorsque les routes qu'elles parcouraient furent assez bonnes pour supporter de lourdes charges – les Road Acts (Actes routiers) de 1730 et 1780 veillèrent à l'amélioration des routes. L'amélioration des routes permit des chargement plus importants, et donc des manèges plus élaborés, des attractions plus variées et plus spectaculaires et de plus grandes ménageries d'animaux. Au début du dix-neuvième siècle, la foire ambulante était la forme la plus appréciée de distraction populaire.

Tout d'abord les attractions devinrent plus importantes, puis apparurent les manèges. Dans les années 1800, il s'agissait de mécanismes que l'on manoeuvrait à la main; mais dans la seconde moitié du dix-neuvième siècle, la vapeur révolutionna les manèges traditionnels et procura l'énergie nécessaire aux manèges de chevaux de bois et aux grandes roues. La foire ambulante a coexisté avec la foire locale au prix de deux compromis: présenter des divertissements que les habitants de villes où il n'y avait pas de foire n'auraient pu voir normalement sans faire un effort; et éviter des déplacements inutiles vers des villes où il y avait déjà une foire locale permanente et bien établie (comme Blackpool).

Les 'Theme parks' et les fêtes foraines n'ont jamais perdu leurs liens étroits entre tradition et modernisme: chaque année à Mitcham, on utilise une clef d'âge respectable, de quatre pieds de long (environ 1 m20) pour ouvrir la fête, cette cérémonie existe depuis des siècles. Ce sont des événements saisonniers, enracinés dans l'histoire populaire, qui répètent les mêmes rituels année après année, seuls les détails sont modifiés. A Stratford, l'on avait coutume de faire rôtir des boeufs; à présent on y trouve des pommes de terre chaudes, de la barbe à papa, des hot-dogs et des pommes caramélisées.

LA ROUE DE LA FORTUNE

Egalement connue sous le nom de Roue Eli ou Ferris, la grande roue est l'un des manèges les plus anciens. L'une des plus grandes en Angleterre fut construite à Earls Court en 1894 pour l'Exposition. Elle comptait au moins quarante énormes voitures fermées et pouvait transporter jusqu'à 200 personnes; elle fonctionnait au moyen de deux moteurs 50 chevaux et mesurait 280 pieds de diamètre (environ 84 mètres). Une grande roue similaire fut construite au Prater à Vienne: la Riesenrad – elle existe toujours aujourd'hui.

Avec l'apparition de la locomobile, l'électricité permit au forain d'éclairer son manège: les propriétaires de grandes roues se mirent à les recouvrir d'éclairages naphtha et de lampes à arc, attirant ainsi les foules par ces lumières intenses et colorées. C'est pour cette raison que la plupart des grandes roues se trouvaient à l'entrée de la fête foraine. Cependant, bien qu'impressionnantes, elles ont un inconvénient majeur: on ne peut monter qu'un par un sur les sièges, si bien que le rendement à l'heure est plus faible que celui des auto-tamponneuses ou des 'waltzers' par exemple.

Les grandes roues sont en fait une version verticale du manège de chevaux de bois, dont on trouve des exemples rudimentaires, fonctionnant à la main, dès le Moyen Age. L'un des premiers manèges mécaniques apparut en 1880, avec des chevaux fixes (les chevaux 'au galop' n'apparurent que vingt ans plus tard). En Angleterre, ce manège de chevaux de bois à lui seul a été baptisé tour à tour: 'Gallopers', 'Merry-Go-Round', 'Flying Horses', 'Joy Ride', 'Hobby Horse', 'Carry-Us-All', 'Whirligig' et même 'Steam Riding Galleries'. Les premières variantes comprennent des manèges tels que le 'Sea-on-Land' (avec des bateaux à voile), les 'flying pigs' (cochons volants), les petits trains, les auto-tamponneuses et l'Octopus'.

DODGE CITY

Les auto-tamponneuses apparurent dans les années 1920, c'est l'une des quelques attractions d'origine qui reste populaire aujourd'hui. L'électricité nécessaire aux autos est fournie par le filet métallique accroché au plafond, provoquant des étincelles et des champs électriques au hasard. A l'origine, les pistes étaient beaucoup plus larges, mais on les abandonna pour la simple raison que les autos atteignaient des vitesses beaucoup plus élevées, si bien qu'elles subissaient plus de dommages. Lorsque l'utilisation de la télévision se généralisa, les propriétaires d'auto-tamponneuses durent adapter des dispositifs anti-parasites à leurs autos, car il y avait des interférences entre l'électricité et la réception TV.

Le circuit d'auto-tamponneuses fut breveté en 1921, cependant il y avait un précédent avec le 'Brooklands Speedway', piste ovale autour de laquelle des voitures marchant à l'essence faisaient la course. L'essence était moins efficace que l'électricité toutefois, et le principe d'un moteur à combustion interne fut relégué aux voitures de Karting.

SLIDE SHOW (Glissades)

Également connu sous le nom de 'Lighthouse Slip' ou tout simplement 'The Slip', le toboggan géant a l'avantage de n'avoir aucune composante mécanique. L'invention de la vapeur permit de transporter de façon plus efficace sa charge volumineuse; là encore, comme la Grande Roue, il servait de point de repère à l'entrée d'une fête foraine, signe de l'existence de la fête. Malgré cela, les toboggans perdent de leur popularité: ils sont difficiles à construire, exposés aux dommages quand le vent souffle fort et limités en tant que

divertissement pour adulte. Il n'y en a pas beaucoup dans les foires permanentes en Angleterre.

D'autres manèges et attractions ont perdu en faveur d'une façon similaire, car les gens exigent plus de sensations des 'Theme Parks' qu'ils ne l'ont jamais fait des simples fêtes foraines: ils préfèrent les montagnes russes, les grands huit, les 'log flumes', les 'waltzers', les 'jets' et les 'loopers'. Les théâtres ambulants ont connu un destin identique: le début du vingtième siècle a mis fin à l'acteur ambulant avec la télévision, les théâtres permanents et les cinémas. Seuls les théâtres à effets spéciaux comme le cinéma à trois dimensions d'Alton Towers nous rappelle une forme d'art antérieure.

BIENVENUE AU PAYS DE L'IMAGINAIRE

Les nains, comme ceux qui sont représentés à la foire St Gilles à Oxford, sont un aspect des jours de fête qui a presque entièrement disparu aujourd'hui: l'exhibition de phénomènes de foire. L'un des rassemblements populaires les plus anciens et les plus importants était la foire de la Saint Barthélémy, ouverte annuellement de 1133 à 1752 à Smithfield, puis à Islington de 1840 à 1855. Il s'agissait principalement d'étoffes et de bétail, mais cette foire proposait aussi toute une variété d'attractions. Pendant longtemps, elle fut considérée comme le centre de la vie londonienne, mais aspect plus révélateur du point de vue de l'histoire des fêtes foraines, elle offrait une riche panoplie de phénomènes. Un poème de 1683 révèle quelles étaient les principales attractions: "la Femme de Babylone; le Diable et le Pape; la Création du Monde; la Grande Hollandaise; les ours qui dansent comme des dames." Les publicités annonçaient: "venez voir la Bête Sauvage ou le cheval à cornes; venez voir les bébés tigres." Certains des animaux que l'on montrait était en fait empaillés, ce que masquait le faible éclairage: beaucoup de gens, n'ayant que très peu accès aux zoos ou aux médias, ne pouvaient faire la différence. Les êtres humains, par contre, étaient bien trop souvent réels. L'un des cas les plus tristes est celui de Mary Ann Bovan, atteinte d'une maladie incurable au visage, qui gagna le concours local de la Femme la plus Laide du Monde et remporta un prix de 1000 francs. Elle fut ensuite montrée comme un phénomène dans tout le pays jusqu'à la fin de sa vie, elle mourut à l'âge de 45 ans.



Nains, femmes à barbe, déficiences génétiques telles que les Siamois, ainsi qu'une ménagerie d'animaux: tout cela fait partie de la toile de fond d'une fête foraine qui n'existe plus. Presque jusqu'au milieu de ce siècle, on comptait, parmi les attractions parallèles, les combats d'enfants, les spectacles d'animaux (les lions étaient très populaires), les hommes caoutchouc, les femmes tatouées, les personnes très maigres ou très grosses – et même un célèbre pélican appelé Billy, qui gagna une grande réputation sur l'ensemble du pays simplement parce que c'était un pélican. Les combats d'ours et de taureaux avaient déjà disparu depuis longtemps et, les sensibilités devenant plus délicates, on considéra qu'il était de mauvais goût de montrer de véritables malformations génétiques, comme l'Elephant Man.

Les combats de boxe et de catch font encore partie de la scène établie, bien que les légendes appartiennent au passé. Lors du gala des Durham Miners de 1919, on dit qu'un certain Billy Wood a battu dix-huit adversaires en un seul jour, arrêtant quinze d'entre eux à distance. On a toujours la possibilité aujourd'hui de se battre ou de lutter contre des champions, ou de se mesurer à un colosse dans beaucoup de fêtes foraines contemporaines.

UNE SIMPLE BAGATELLE

Les Arcades de machines à sou n'entrèrent que très tard en scène, pas avant les années 1920. Des arrêtés municipaux locaux interdisaient souvent les 'jeux de hasard' et la police était très active pour les empêcher. Parmi les premières versions qui échappèrent avec succès au filet de la légalité, on trouvait la Bagatelle, les jeux de football et le 'What the Butler Saw' (ce que vit le majordome). Cependant, le plus abominable de ces jeux était sans aucun doute la variation d'une machine appelée 'Test Your Grips' (évaluez votre poigne): d'une main, vous empoignez une manette, ce qui vous donne un choc électrique; de l'autre main, vous composez un numéro pour augmenter le pouvoir du choc! Les Arcades sont, à présent, beaucoup plus sophistiquées: des vieilleries comme le 'Crompton's Cake Walk' existent encore, mais vous trouverez en général les jeux vidéo dernier cri côte à côte avec les machines à sous.

SENSATIONS FORTES

Le Mur de la Mort marque le début d'une véritable vague de frénésie dans les fêtes foraines. Les gens regardaient d'en haut un motocycliste tourner et tourner à toute allure dans un demi-globe, la force centrifuge le poussant vers les murs verticaux. Les américains améliorèrent cela dans les années 1920 en utilisant de minuscules voitures et des side-cars, et l'on ajoutait souvent un lion pour donner encore plus de sensations. Il y avait aussi le Globe de la Mort: version entièrement fermée du Mur. Aujourd'hui il ne reste plus qu'un seul Mur de la Mort en Angleterre, mais on revoit de temps en temps le spectacle dans des films comme le récent *Eat The Peach*.

C'était le début de la chasse aux sensations, atteignant son apogée avec le développement des Montagnes Russes: on fait monter un groupe de voitures en haut d'une pente et ensuite, on les lâche littéralement le long du circuit, seule la force de gravité leur permet d'avancer. Au bout d'un tour, les voitures sont arrêtées par les freins du circuit.



VARIATIONS SUR UN THEME

Le site traditionnel des fêtes foraines permanentes, ce sont les stations balnéaires populaires telles que Great Yarmouth et Blackpool. Celles-ci offrent une plus grande envergure au développement et à la création de nouveaux manèges et attractions, qui, déjà, peuvent être beaucoup plus importants. Elles apparurent pour la première fois lorsque des professeurs d'équitation du Nord de l'Angleterre se réunirent dans les années 1920 pour former la 'Palm Beach Amusement Company', qui créa le 'Figure of Eight' (le Grand Huit), c'est à dire les Montagnes Russes en plus petit. Ces rails qui montent et qui descendent sont en général la caractéristique la plus frappante de toute fête foraine. On les trouve maintenant sous différentes formes: rien qu'à Blackpool, on distingue les 'River Caves' (Grottes de la Rivière), la Mine d'Or, l'inévitable train miniature, le 'Grand National', le 'Little Dipper', les Envahisseurs de l'Espace et le 'Revolution': Montagnes Russes avec loopings à 180 degrés.

Les 'Theme Parks' sont une évolution inévitable de la technologie de pointe en ce qui concerne les fêtes foraines: Disneyland fut ouvert le 18 juillet 1955, et ce fut le point de départ d'une tendance irréversible vers les expériences de culture de masse. Il ne s'agit pas simplement de manèges, mais de toute une série d'images et d'idées: les attractions ont ressuscité de l'éclat tapageur des fêtes foraines modernes pour en devenir l'aspect principal. Le nombre de 'Theme Parks' est actuellement en constante progression à travers le monde entier: Disneyland, Disney World, Disney World à Paris, De Efteling, Fantasieland, Alton Towers. Tous, cependant, conservent les caractéristiques uniques qui furent à l'origine des premières fêtes foraines: l'argent, l'évasion et le divertissement.

LE MYSTERE

Les diseuses de bonne aventure font partie du paysage de la fête foraine depuis les temps les plus reculés. Aujourd'hui, on les trouve dans des caravanes, mais à l'origine, elles prédisaient l'avenir à l'intérieur de petites tentes, équipées d'une boule de cristal, d'une tasse de thé ou d'yeux sensibles aux mystères de la paume de la main. Dans une foire aussi importante que celle de Hull, il pouvait y avoir jusqu'à cent voyantes en même temps.

Aujourd'hui, on attribue le plus souvent les secrets des prédictions à un peuple particulier: les gitans. D'origine indienne, cet ancien peuple nomade émigra d'abord en Perse puis en Europe, atteignant l'Allemagne et la France au quinzième siècle. Les Européens croyaient qu'ils venaient d'Egypte et ils furent donc appelés égyptiens. Ce nom évolua au cours des siècles pour arriver à la forme actuelle.

Trois méthodes principales pour dire la bonne aventure existent encore dans les fêtes foraines contemporaines: la chiromancie, la divination par le cristal et la lecture des feuilles de thé. Car, tant que les gens voudront connaître leur avenir, il y aura toujours des voyantes.



UNE PIECE D'ARGENT POUR CONNAITRE L'AVENIR...

La chiromancie est l'art de lire dans les paumes de la main et de déduire le caractère, le tempérament et l'avenir d'après la disposition des lignes naturelles de la main. C'est une technique vieille comme les temps, pratiquée par les Grecs antiques et les astrologues chaldéens, et de tous les arts divinatoires, c'est celui auquel on attribue le plus de crédibilité: certains docteurs utilisent cette méthode pour les aider dans leur diagnostic, et Jung disait que cette technique était "d'importance essentielle pour les psychologues".

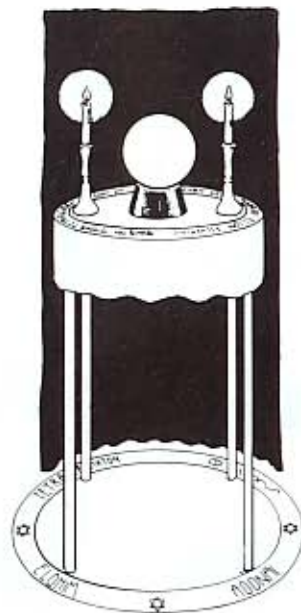
Les chiromanciers modernes distinguent quatre formes de main de base, en fonction de la longueur des doigts et de la forme de la paume. L'observation d'une main peut être révélatrice: mollesse (faible taux métabolique, paresse ou manque d'énergie), douceur (crédulité), peau colorée (nature extravertie ou agressive), sécheresse (trouble de l'estomac).

La base de la chiromancie est le langage corporel – une poignée de main chaleureuse, par exemple, indique un caractère ouvert – renforcé par l'examen de la main en elle-même. L'observation de sa structure est ensuite subdivisée en l'étude des ongles, de la forme et de la longueur des doigts, des bourrelets sur les mains et les doigts, et des lignes principales de la main: la ligne de cœur, la ligne de tête et la ligne de vie. Les praticiens en chiromancie insistent bien sur le fait qu'une ligne de vie courte ne signifie pas nécessairement une courte vie!



LUEUR DANS L'OBSCURITE

L'art de la voyance (crystallomancie) n'implique pas nécessairement qu'il y ait boule de cristal, cela peut être de l'eau claire, une pierre noire polie ou du quartz, un miroir, ou même une lame d'épée. L'élément crucial est une surface stimulante qui aide à focaliser l'œil du cerveau. Il ne s'agit pas tant d'un devin qui voit des images dans le cristal, mais plutôt de l'interprétation des subtiles imperfections déjà présentes dans le cristal. Cette technique est en général discréditée, de par l'inconsistance des prédictions qui ont été faites. Les cristaux, en tant que terme générique s'appliquant à tout un ensemble de pierres précieuses, ont des propriétés secondaires. On prétend que ces pierres ont des propriétés variées, allant de la guérison d'une maladie (les agates sont des pierres énergétiques et les aigue-marines sont bonnes pour la vue) jusqu'au dévoilement d'une supercherie (sulfure de fer).



A LA FORTUNE DU POT

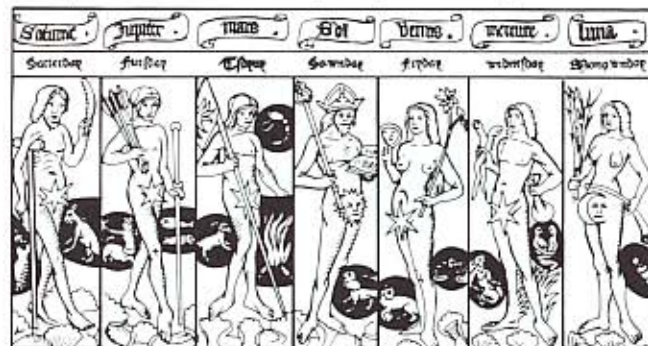
La tassographie ou l'art de la prédiction par l'étude des feuilles de thé, devint à la mode au dix-neuvième et au vingtième siècles, lorsque l'on buvait du thé et du café de façon presque universelle. La méthode en est simple: le 'client' boit le thé dans une tasse ordinaire, qu'il tient dans la main droite et il fait faire trois tours au liquide dans le sens des aiguilles d'une montre. La tasse est ensuite renversée dans la soucoupe et on laisse le liquide s'écouler tandis que l'on compte jusqu'à sept. Les feuilles qui restent sont ensuite interprétées. C'est cette interprétation qui demande le savoir. En général, les points concernent les affaires financières, les lignes courbes indiquent une situation agitée et les lignes droites signifient un parcours direct. Une autre méthode plus moderne est de permettre au client d'interpréter les images lui-même, de même qu'un psychologue donne à un patient le modèle de Rorschach pour qu'il puisse faire l'interprétation lui-même. Parmi les formes les plus courantes, on trouve le livre (s'il est ouvert: bonnes nouvelles), la hache (problèmes), la botte (protection contre la souffrance), et le volcan (émotions incontrôlées). Ce trio est simplement une petite partie d'une structure vaste et ancienne de méthodes de prédiction étroitement liées. Quelques unes parmi les plus courantes sont indiquées ci-dessous:



LA METHODE DIVINATOIRE DE A à Z

ALECTRYOMANCIE: Prédiction pour laquelle on utilise un coq. On dessine un cercle avec les lettres de l'alphabet et l'on place un grain de blé sur chaque lettre. Un coq est ensuite placé au centre et les lettres qu'il choisit déterminent la prédiction.

ASTROLOGIE: L'ancêtre de l'astronomie moderne. Elle reconnaît l'influence des étoiles sur les affaires humaines et on y fait mention dans la Bible (Dan., ii, 2). L'avenir d'une personne est déterminé par la position des planètes à la naissance.



AUGURE: L'augure était en fait un officiel religieux Romain. Le devoir de l'augure était de dire, après observation des auspices (principalement des oiseaux et des animaux), si les dieux étaient favorables ou non à telle ou telle action.

AXINOMANCIE: Méthode de divination à partir d'une hache, pratiquée par les Grecs antiques, en général pour démasquer des criminels: une agate ou un morceau de jais était placée sur une hache chauffée au rouge et désignait le coupable par son mouvement.

BÉLOMANCIE: Méthode utilisée principalement par les habitants de Babylone et de Scythie, la belomancie consistait à attacher des étiquettes à un certain nombre de flèches. Les archers lançaient ensuite les flèches et l'on suivait le conseil donné sur la flèche qui allait le plus loin.

BIBLIOMANCIE: Méthode de divination utilisant la Bible. C'est une forme de 'SORTES' (voir ci-après).



BOTANOMANCIE: Le 'client' pose une question qui a plusieurs réponses. Les réponses possibles sont inscrites sur des feuilles d'arbres; certaines d'entre elles sont poussées au loin par le vent, celle qui reste détermine la réponse. Une autre méthode consiste en l'interprétation du son fait par différentes variétés de plantes lorsqu'elles sont brûlées ou écrasées dans la main.

CHIROMANCIE: autre nom pour Palmistrie.

CRISTALLOMANCIE: Terme générique pour la divination par le cristal: la prédiction se fait à partir de l'observation de corps transparents, tels qu'une boule de cristal, du quartz poli ou des pierres précieuses.

EMPIROMANCIE: Méthode de divination qui consiste à interpréter le comportement de certains objets lorsqu'on les place sur un feu de sacrifice. Oeufs, farine, encens et omoplates étaient les objets les plus couramment utilisés.

GÉOMANCIE: C'est l'interprétation de la conjonction de points sur le sol, ou des dessins formés lorsque l'on lance de la terre en l'air et qu'on la laisse retomber sur une surface plane.

GYROMANCIE: Le 'client' marche autour d'un cercle jusqu'à ce qu'il tombe, pris de vertige: on considère que la direction de la chute est significative.

HARUŒPICE: Il s'agissait, initialement, d'un officiel Romain d'origine Etrusque, qui interprétait la volonté des dieux en observant les entrailles des animaux offerts en sacrifice.

HÉPATOSCOPIE: L'une des formes les plus anciennes de divination, également mentionnée dans la Bible (Ezech., xxi, 21-26). Cela supposait l'observation du foie d'un animal sacrifié et reposait sur la croyance selon laquelle le foie est le centre de vitalité de l'âme.

TIRAGE AU SORT: Connaissance de l'avenir en tirant au sort à partir d'une série d'objets - c'est un art très ancien, que l'on retrouve souvent dans la pratique de la sorcellerie. Le tirage au sort était utilisé en Israël Antique pour décider de la division de biens ou de la nomination à un poste. Il est écrit dans la Bible que lorsque l'on tire au sort, la décision est en fait celle de Dieu (Josh., xviii, 6).

NÉCROMANCIE: Cette méthode, que l'on trouve dans I Sam., xxviii, 12-20, repose sur l'évocation des morts. C'est également un terme générique pour l'art de la magie, appelé aussi Magie Noire et utilisée en sorcellerie.

PRÉSAGE: Terme général pour les phénomènes ou événements inhabituels considérés comme des signes pour l'avenir. On peut mentionner, entre autres exemples: mauvaises conditions atmosphériques avant une bataille, ou le fait qu'un roi tombe malade juste avant son mariage.

ONIROMANCIE: Méthode de divination par l'interprétation des rêves, mentionnée dans Gen., xxxvii, 10. L'ancêtre potentiel de la psychologie freudienne.



PHRÉNOLOGIE: Son origine est cette croyance de la fin du dix-huitième siècle selon laquelle toute faculté mentale serait localisée sur la surface du crâne. Ainsi, en examinant les bosses du crâne, on pouvait évaluer la personnalité d'une personne et établir des prédictions pour l'avenir.



PYROMANCIE: Méthode de divination par le feu ou à partir des formes que l'on observe dans le feu.



RHABDOMANCIE: Prédiction au moyen d'un bâton ou d'une baguette, ou par hydroscopie. Cette méthode est souvent utilisée pour rechercher de l'eau au moyen d'une baguette de sourcier.

RUNE: Lettre ou caractère du premier alphabet des tribus gothiques d'Europe du nord. Les runes étaient principalement utilisées en matière de secrets, charmes et divination. En fait, l'étymologie du mot (Vieil Anglais: run) signifie 'secret'.

TAMIS ET CISAILLES: C'est une ancienne méthode dont fait mention Theocritus. La pointe des cisailles était plantée dans le bord en bois d'un tamis que deux personnes maintenaient bien droit du bout des doigts. Puis, on lisait à voix haute un verset de la Bible, et on demandait à St Pierre et à St Paul de désigner le coupable entre trois personnes. Lorsque le nom du criminel était prononcé, le tamis se mettait tout à coup à tourner. Cette méthode était également utilisée de façon plus frivole pour déterminer de futurs époux.

SINISTRE: Littéralement, le côté gauche (vient du latin). Les oiseaux et animaux apparaissant sur la gauche d'une personne étaient considérés comme un mauvais présage à l'époque romaine.

SORTES: Prédiction basée sur la sélection de passages de livres: l'Enéide de Virgile était l'ouvrage le plus populaire. On ouvre un livre au hasard et on place le doigt sur n'importe quel passage: la phrase ainsi choisie donne des indices à propos de l'avenir.

TAROT: Ce jeu de cartes, d'origine italienne, fut utilisé pour la première fois au quatorzième siècle et on y fait toujours régulièrement appel aujourd'hui pour dire la bonne aventure. Le jeu initial contenait 78 cartes mais le jeu moderne n'en contient que 54.



TASSOGRAPHIE: La lecture des feuilles de thé est considérée comme révélatrice de l'avenir.



TÉRAPHIM: Idoles et images des Hébreux antiques, qu'ils adoraient comme des dieux domestiques; utilisées pour la divination. Il y est fait mention dans Gen., xxxi.

URIM ET THUMMIN: des lots sacrés, que les Hébreux antiques utilisaient pour établir la volonté de Dieu. On cessa de les utiliser lorsque des concepts plus spirituels de l'être divin devinrent populaires et après l'époque de David, on n'y fait plus référence.

SORCELLERIE: La divination était l'un des aspects fondamentaux de la sorcellerie, et jusqu'au dix-huitième siècle et même après, cette croyance était très répandue.

XYLOMANCIE: consiste en l'utilisation de brindilles et de baguettes pour suivre les courants terrestres.

Mirrorsoft/Imageworks recherchent constamment des créateurs de jeux, des artistes, des programmeurs et des écrivains. Si vous pensez que vos capacités correspondent aux exigences de la première société de logiciel 16-bits en Grande-Bretagne, prenez contact avec Graeme Boxall au: 01-261 9465 (à partir de mai 1990) 071-261 9465)





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



MPX - TPM FG3