

Das Magic History Magazin

Tony Lackner

Tony Lackner

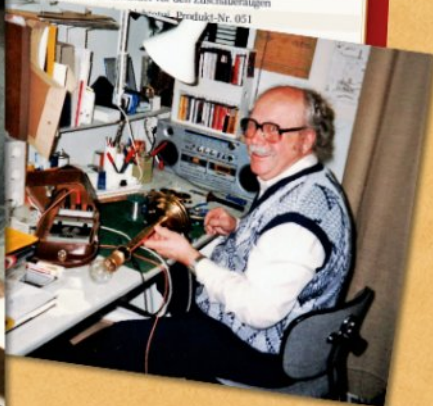
Produktionsliste 001-032

Nr.	Kunststück	Beschreibung
001	Tseng-Tseng	Ein Skelett-Kopf wandert in einer Röhre hin und her
002	Gemäldediebstahl	Detektivgeschichte um 4 Gemälde
003	Mumiengarten (1)	Die Plätze von 3 Mumien werden richtig benannt
004	Hand der Kleopatra	Kleopatras Hand findet eine Spielkarte
005	Geldmaschine	Mit einer Druckwalze wird Gold produziert
006	Framello-Brieföffner	Idee eines Brieföffners von Framello
007	Wandernde Mumie	Mumienwanderung zwischen 2 Sarkophagen
008	Blaues Wunder	Die Wanderung eines blauen Steins zwischen lauter weißen
009	Vierer Ringspiel	Ringspiel mit 4 massiven Metallringen
010	Telematik Zauberstab	Verwendung von Kugelschreiber
011	China-Stäbe	Die Stäbe verändern ihre Länge auf magische Weise
012		zwischen 2 Hülsen
013		den Kopf durch eine Spielkarte
014		Zuschauer steht Kopf
015		von Würfeln in einem Kästchen
016		Chips so machen kann
017		in 9 Chips
018		in einem Glasbehälter
019		zwischen 2 Paravents hin und her
020		ändern sich in weiße Lochchips
021		Vorhersage mit weiteren Möglichkeiten
022		in 6 gefüllte Biergläser

Tony Lackner

Produktionsliste 033-064

Beschreibung
Ehekapriolen mit einem dreifachen Pom-Pom-Stab
Bekannte Münztröge nach Okho
Eine Kartenvorhersage mittels eines Kartenlineals
Chip-Vorhersage nach freier Zuschauerwahl
4-As-Verschwinden mit Hilfe eines Kartenständers
Ein Seil steht von ganz alleine
Das bekannte Hilfsmittel für Mentalzauberes
Kartenforcieren mit Hilfe eines Kartenständers
Überraschende Spielereien mit Zahlenchips
Ein Feuerzeug verwandelt sich in eine Streichholzschachtel
Ein Ring verschwindet aus 2 ineinander platzierten Ring-Etuis
Eine Zuschauerspielkarte spiegelt sich auf der Wand einer Pagode
Eine Übereinstimmung zweier 5-stelliger Zahlen
Eine Spieluhr verschwindet vor den Zuschauern
Kartenscheitern- oder Verschwinden in einem Bilderrahmen
Schaumstoffhasen verwandeln sich in Vögel
Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
Schallplatten verschwinden in einem Rahmen
Kerze zu Tuchverwandlung in einer Metallröhre
Milchverschwinden aus einem Glas
Ein teuflisch guter Spickzettel
Farbige Würfel durchdringen sich selbst
Wiederfinden von 3 Karten mit Hilfe einer Schiebellehre
Vorhersageeffekt mit Tierskreiszeichen
Eine Spieluhr verschwindet vor den Zuschauern
Produkt-Nr. 051



Handwerker aus Leidenschaft

Tony Lackner

Tony Lackner war ein außergewöhnlicher Erfinder und Handwerker und wir erinnern uns sehr gerne an ihn zurück. Er hat uns mit seinen Zauberapparaten und magischen Kreationen viel Freude bereitet. Noch heute sind seine Zauberexponate bei Sammlern und Historikern sehr begehrt.

Geboren wurde er am 13. Oktober 1923 in einem kleinen bayerischen Dorf mit dem Namen Schwindegg, als sechstes von sieben Kindern. Seine Eltern waren Rosina und Anton Lackner. Da der Vater auch Anton hieß, wurde der Sohn nur „Toni“ gerufen. Der Vater hatte als Spenglermeister eine eigene Werkstatt. Zur Schule ging er von Mai 1930 bis April 1938. Mit zehn Jahren schaute er sich eine Vorstellung des Zauberkünstlers Ben Karakiri an. Durch einen Klassenkameraden lernte er die Kataloge von János Bartl kennen und kaufte dort mit seinem Taschengeld die ersten Kunststücke.

Die Leidenschaft zur Zauberei war geweckt. Im April 1938 machte er im Flugfunk Forschungsinstitut zu Oberpfaffenhofen eine Lehre als Elektrofeinmechaniker und lernte im Betrieb den Zauberkünstler Axel Hellström kennen. Sie freundeten sich miteinander an. Während der Lehre steigerte sich sein Wochenlohn von 3 bis hin zu 7,20 Reichsmark. Am 18. Oktober 1941 bekam er seinen Lehrbrief, der ihm ein ausgezeichnetes Betragen und gute Kenntnisse und Fähigkeiten in seinem Handwerk bestätigte. Sein Militärdienst begann am 8. April 1942. An der Flugtechnischen Schule in Krosno konnte er

zwischen 1942 und 1943 eine Ausbildung zum Flugzeugfeinmechaniker absolvieren. Im Krieg wurde er als Funker bei der Luftwaffe nach Frankreich abkommandiert, auch in der Normandie verrichtete er seinen Dienst.

Im Oktober 1944 geriet er in englische Gefangenschaft, in das Lager „Camp Pennyland“. Dort kam das „i“ von „Toni“ abhanden und wurde durch ein „y“ ersetzt. Er war Mitbegründer des Lagertheaters „Bunte Bühne“, wo er nicht nur als Zauberkünstler, sondern auch als Sänger, Artist, Schauspieler und Regisseur agierte. Am 13. März 1946 konnte er wieder nach Hause. Nach dem Krieg stellte er sich, mit Zustimmung der Amerikaner, sein eigenes Programm „Im Reiche der Magie“ zusammen, das er unter dem Künstlernamen „Latony“ bis 1952 zeigte.

Zu dieser Zeit assistierte ihm seine spätere Frau Anna Jakobine Dick, genannt „Anny“, die er am 14. Januar 1950 heiratete. In der Zeit vom 15. August 1949 bis 12. November 1954 hat er als Schlosser und später auch als Schlossermeister in der Firma Max Engelbrecht in Planegg gearbeitet. Am 13. November 1954 wechselte er als Werkmeister in die Firma Ing. Hans Schumacher in München-Pasing.

Dort blieb er bis Ende der 1970er-Jahre. Danach widmete er sich dem Erfinden und Herstellen von Zauberkunststücken. Kunststücke wie der „Rosenspiegel“ und die „Hand der Kleopatra“ gehören noch heute zu den gesuchten Raritäten seiner Schaffenszeit. Im Laufe der Jahre ent-

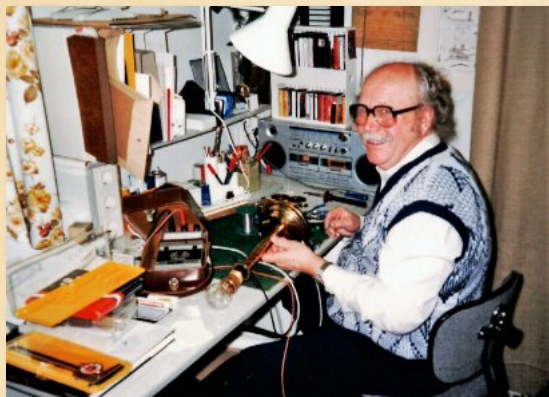


Abb.: Tony Lackner bei der Arbeit



Abb.: Tony Lackner bei der Arbeit



Abb.: Tony Lackner beim Konfektionieren



Abb.: Tony Lackner, Siegfried & Roy, Magiro, E. Böttcher

standen so in seiner Werkstatt ca. 130 Serienprodukte, vermutlich aber wesentlich mehr. Im [Internet](#) findet man einen sehr guten und umfangreichen Überblick seiner Kunststücke. In einem hörenswerten Ton-Dokument auf dieser Webseite wird u. a. auf einen Bericht in der Zeitschrift Aladin hingewiesen. Dort wird treffend bemerkt, dass „seine Erfindungen wirkliche Kunstwerke sind und ohne sie die Mikromagie nur die Hälfte wert sei.“ Tony Lackner verstarb am 11. April 2009, seine Frau Anny folgte ihm am 23. September 2011. Beide sind begraben auf dem Friedhof zu Planegg.

Quellen

- 01) Das Tony Lackner Buch, Eckhard Böttcher, 2014.
- 02) Chess Litten, Zum 75. Geburtstag von Tony Lackner, Magie, 78. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 1998, Seite 453/456.
- 03) Lucky Lutz, Toni Lackner wurde 80 Jahre, Zauberkunst, Heft Nr. 4-5 aus 2003, Seite 267.
- 04) Wolfgang Sommer, Zu Besuch bei Tony Lackner, Magie, 83. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 2003, Seite 588.
- 05) Rainer Gulbins, Tony Lackner, Magie, 89. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 2009, Seite 130.
- 06) Gisela und Stefan Stefans, Latony – Sein Leben für die Magie, Starnberg 2013
- 07) Georg Walter, Tony Lackner - Zaubhafte Apparate, 2021.

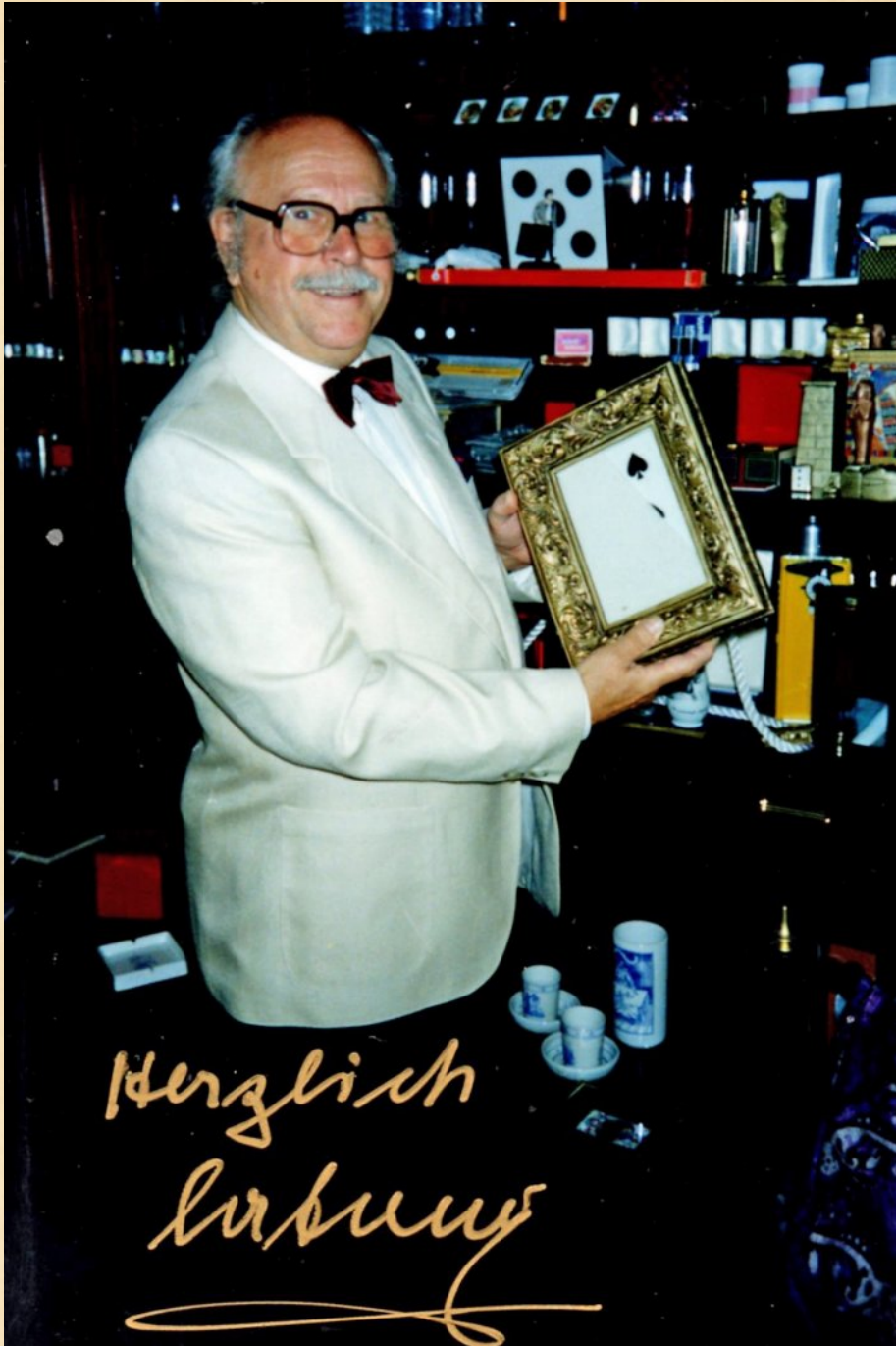


Abb.: Tony Lackner, © Zauberarchiv Jens-Uwe Günzel

Die Produktion



Zwischen 1979 und 2008 hat Tony Lackner eine Vielzahl von Kunststücken erschaffen. Seine Arbeiten sind in der ganzen Welt hoch geschätzt, weil sie sich durch eine praxis-taugliche, präzise und detailgetreue Verarbeitung und Gestaltung von vielen anderen Kunststücken abheben. Den Quellen zu diesem Buch ist zu entnehmen, dass er eine Produktionsliste geführt hat. Diese Liste beginnt mit der Nummer 001, und endet mit der Nummer 129. Einige Nummern sind allerdings nicht vergeben, der Grund dafür ist mir nicht bekannt. Auch Sonderanfertigungen einiger Kunststücke sind in der Liste nicht mit aufgeführt. Man schätzt, dass Tony Lackner in seiner Schaffenszeit etwa 150 Kunststücke produziert und viele auch verbessert hat. Noch heute findet man seine Werke auf verschiedenen Plattformen im Internet, in Büchern und Zauberkatalogen. Tony Lackners Lieblingsräume lagen

im Keller seines Hauses. Im 1. Obergeschoss lag das "Zauberkabinett", prachtvoll mit vielen Zauberschätzen ausgestattet. Im Keller lag die kleine Werkstatt und ein sortiertes Materiallager. Alles war ordentlich mit Etiketten beschriftet. Durch seinen Beruf hatte er viele Kontakte, um sich benötigte Einzelteile anliefern zu lassen. Ging es um die Elektronik eines Kunststücks, half ihm der Zauberfreund Georg Stark, mit Blech-Formteilen versorgte ihn Wilhelm Seidl, Mitglied der Vereinigung für Magische Kunst Wien. Seine Kunststücke wurden von der Zauberkentrale München und von Eckhard Böttchers Zauber-Butike vertrieben. Sonderanfertigungen wurden von nationalen und internationalen Zauberkünstlern in Auftrag gegeben. Bekannt sind hier u.a. der Riesenfächer und die Kartenpistole.

Tony Lackner

Produktionsliste 001–032

Nr.	Kunststück	Beschreibung
001	Tseng-Tseng	Ein Skelett-Kopf wandert in einer Röhre hin und her
002	Gemäldediebstahl	Detektivgeschichte um 4 Gemälde
003	Mumiengarten (1)	Die Plätze von 3 Mumien werden richtig benannt
004	Hand der Kleopatra	Kleopatras Hand findet eine Spielkarte
005	Geldmaschine	Mit einer Druckwalze wird Geld produziert
006	Framello-Brieföffner	Idee eines Brieföffners von Framello
007	Wandernde Mumie	Mumienwanderung zwischen 2 Sarkophagen
008	Blaues Wunder	Die Wanderung eines blauen Steins zwischen lauter weißen
009	Vierer Ringspiel	Ringspiel mit 4 massiven Metallringen
010	Telematik Zauberstab	Verwendung als Kugelschreiber
011	China-Stäbe	Die Kordeln dieser Stäbe verändern ihre Länge auf magische Weise
012	Pikolinus	Würfel-Kapriolen zwischen 2 Hülsen
013	Tai-Ginseng	Ein Chinese verliert den Kopf durch eine Spielkarte
014	Verdrehte Flaschen	Die Flasche eines Zuschauers steht Kopf
015	Klimax-Farbwürfel	Übereinstimmung von Würfeln in einem Kästchen
016	Es beginnt mit 1 Chip	Alles, was man mit Chips so machen kann
017	Chip-Sinfonie	Farbänderungen von 9 Chips
018	Glasbox	Tucherscheinen in einem Glasbehälter
019	Perlen-Taucherinnen	5 Perlen wandern zwischen 2 Paravents hin und her
020	Chips-Total	Farbige Chips verwandeln sich in weiße Lochchips
021	Mental-Karten-Uhr	Eine spannende Kartenvorhersage mit weiteren Möglichketien
022	Bier-Würfel	Ein Würfel verwandelt sich in 6 gefüllte Biergläser
023	Tsengs merk. Testament	Chip- und Kartenwanderung
024	Chamäleon-Chips	Chips wandern und färben sich
025	Buddhas Weissagung	Figurenvorhersage mit 6 Buddhafiguren
026	Chips-Würfel-Kombi	Typisches Chip-Kunststück mit Überraschungen
027	Chip-Finale	Abschlusstrick zu "Es beginnt mit einem Chip"
028	Crescensia	Eine gewählte Spielkarte erscheint in einem Etui unter einem Spinnennetz
029	Miniatur Sandrahmen	Kartenerscheinen in einem kleinen Bilderrahmen
030	Rosenspiegel	2 weiße Rosen färben sich rot und dann wieder weiß
031	Sexy-Hexy	Überraschung bei der Auswahl einer Pin-up Spielkarte
032	220-Volt-Spektakel	Eine Zuschauerkarte erscheint in einer Glühbirne

Tony Lackner

Produktionsliste 033–064

Nr.	Kunststück	Beschreibung
033	Eheprobleme	Ehekapriolen mit einem dreifachen Pom-Pom-Stab
034	Okito-Dosen	Bekannte Münzendose nach Okito
035	Karten-Lineal	Eine Kartenvorhersage mittels eines Kartenlineals
036	Mental-Chips	Chip-Vorhersage nach freier Zuschauerwahl
037	4-As-Automat	4-As-Verschwinden mit Hilfe eines Kartenständers
038	Stehendes Seil	Ein Seil steht von ganz alleine
039	Super-Mento-Block	Das bekannte Hilfsmittel für Mentalzauberer
040	Forcier-Automat	Kartenforcieren mit Hilfe eines Kartenständers
041	Zahlen-Chips	Überraschende Spielereien mit Zahlenchips
042	Firematch	Ein Feuerzeug verwandelt sich in eine Streichholzschachtel
043	Geheimnisvolles Ringetui	Ein Ring verschwindet aus 2 ineinander platzierten Ring-Etuis
044	Pagode der Rusalka	Eine Zuschauerspielkarte spiegelt sich auf der Wand einer Pagode
045	Mentale Litfass-Säule	Eine Übereinstimmung zweier 5-stelliger Zahlen
046	Oh mein Papa (1)	Eine Spieluhr verschwindet vor den Zuschaueraugen
047	Sandrahmen	Kartenerscheinen- oder Verschwinden in einem Bilderrahmen
048	Neue Hasenfamilie	Schaumstoffhasen verwandeln sich in Vögel
049	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
050	Schallplatten-Star	Schallplatten verschwinden in einem Rahmen
051	Licht-Etui	Kerze zu Tuchverwandlung in einer Metallröhre
052	Milchglas 2000	Milchverschwinden aus einem Glas
053	Brainwave-Pen	Ein teuflisch guter Spickzettel
054	Würfeltürme	Farbige Würfel durchdringen sich selbst
055	Spielkarten-Schieblehre	Wiederfinden von 3 Karten mit Hilfe einer Schieblehre
056	Zodiak Exklusiv	Vorhersageeffekt mit Tierkreiszeichen
057	O mein Papa (2)	Eine Spieluhr verschwindet vor den Zuschaueraugen
058	Kerzenständer	Kerzenständer für das Lichtetui, Produkt-Nr. 051
059	Cagliostros Dreifarbenwunder	Ein farbiges Tuch erscheint in der passenden Röhre
060	Monte Carlo	Vier Chips wechseln ständig ihren Standort
061	Tischauflage	Eine weiche Tischauflage in grünem Schaumstoff
062	Verdrehtes Feuerzeug	Ein Feuerzeug verdreht sich selbst
063	Münzen-Duplikator	Münzen verdoppeln sich
064	Münzen-Sektkühler	Klassisches Auffanggerät für Münzen

Tony Lackner

Produktionsliste 065–096

Nr.	Kunststück	Beschreibung
065	Your Card	Kartenfinden mit einem Messer
066	Super Chip-Lift	Chipwanderung in einer Röhre von unten nach oben
067	Färbefeuerzeug	Farbänderung eines Feuerzeugs
068	Das PSI-Tablett	Universales Hilfsmittel für Mentalisten
069	Post aus China	Kartenvorhersage mit Hilfe einer Postkarte
070	Der Kartenfang	Ein Hilfsmittel zur Produktion von Spielkarten in der Hand
071	Gedankentransformator	Zwei gewählte Spielkarten erscheinen in einer Glaskuppel in einem Glas
072	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
073	Geisterstaub	Mysteriöses Erscheinen eines Symbols auf einem Stück Papier
074	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
075	Gomaflasche	Spezialflasche zur Produktion von Wein und Tüchern
076	Keksdosen-Wunder	Spielkartenfinden mittels einer Wäscheklammer in einer Dose
077	Tuchlampe	Ein Tuch in einem Revolver erscheint in einer Lampe
078	Augentest	Würfel-Kapriolen mit Hilfe einer speziellen Spielkarte
079	Wand. Kerzenständer (1)	Ein Kerzenständer bewegt sich von selbst
080	Delsay-Miracle	Mentaleffekt mit Hilfe eines Aktenkoffers
081	Tuchrevolver	Tuchrevolver für das Kunststück Nr.77
082	Das 3fache Tuchmirakel	3 Tücher in einer Röhre über einer brennenden Kerze bleiben unversehrt
083	Tuch durch Karte	Ein großes Tuch wandert durch eine Riesenkarte
084	Tonys Neue Geistertafel	Vorhersagetafel für Mentalisten
085	Das J.Z. Dreiröhrenspiel	Ball-Kapriolen mit Hilfe von drei Röhren, nach Jochen Zmeck
086	Hung-Up	Das Kartenseil mal etwas makaberer
087	Restaurations-Automat	Band-Restoration mit Hilfe einer Vierkantröhre
088	Riesenkartensteiger (1)	Eine gewählte Spielkarte steigt aus einem Kartenstapel hervor
089	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
090	Zauberndes Fax-Handy (1)	Vorhersagen erscheinen auf einem FAX-Papierstreifen
091	Riesenkartensteiger (2)	Eine gewählte Spielkarte steigt aus einem Kartenstapel hervor
092	Wand. Kerzenständer (2)	Ein Kerzenständer bewegt sich von selbst
093	Mumiengarten (2)	Die Plätze von 3 Mumien wird vom Vorführenden richtig benannt
094	Henkerschlinge	Das Kartenseil mal etwas makaberer in einer Sonderanfertigung
095	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
096	Neues Fax-Handy (2)	Vorhersagen erscheinen auf einem FAX-Papierstreifen, verbessert.

Tony Lackner

Produktionsliste 097–129

Nr.	Kunststück	Beschreibung
097	Wanderndes Loch	Unerklärlich wird ein Loch auf einer weißen Fläche verschoben
098	Doppelt gemoppelt	Doppelte Spielkartenvorhersage
099	Schloss am Weinglas	Ein Vorhängeschloss wandert aus Glas an den Stiel des Glases
100	Schwebendes Sektglas	Ein Sektglas schwebt unter einer Sektflasche
101	Universal Kartenstativ	Stativ zur Aufnahme von 4 Spielkarten
102	Nightmare-Table	Mysteriöses Erscheinen eines Blutflecks auf einem Taschentuch
103	Geisterschrift	Auf unerklärliche Weise verschwindet Schrift und erscheint wieder
104	Riesenkartenfächer	Spielkartenpaare im Riesenformat ändern die Reihenfolge
105	Euro-Geldmaschine	Walze zur Herstellung von Geld
106	Würfel-Schlitzohr	Würfelbefreiung von einem Seil
107	Kartenuhr	Drehendes Ziffernblatt einer Uhr für Vorhersageeffekte
108	Prinzessin Qianlong	Vorhersage mit einer Prinzessin unter einer von mehreren Säulen
109	Vermächtnis des Scheichs	Ein Erbe wird gerecht aufgeteilt
110	Karten-Galgen	Das Wiederfinden einer Spielkarte mittels einer Schlinge
111	Glasverschluss	Hilfsmittel zur Produktion eines gefüllten Weinglases
112	Farbwürfel-Vorhersage	Vorhersageeffekt mit Würfeln
113	Truhe mit Schloss	Eine Truhe lässt sich nur vom Zauberer öffnen
114	Karate-Trick	Klassischer Nageltrick mit Hilfe von 6 Papierhüllen
115	Kartensprudel	Karten fliegen wie eine Fontäne aus einem Behälter
116	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
117	Sympathisierende Karten	Übereinstimmungseffekt mit den Kreuz-Zahlenkarten
118	Rähmchen-Durchdring	Kleine Papierrahmen verketten sich
119	Ring auf Seil	Ein Metallring durchdringt ein Seil
120	Mental-Act	Vorhersageeffekt durch Addition einiger Körpermaße von Zuschauern
121	Ein Echoeffekt	Kartenvorhersage von 2 gedachten Zuschauerkarten
122	Taschenuhr-Truhe	Der Zauberer sagt eine eingestellte Uhrzeit auf einer Taschenuhr vorher
123	Geldschein-Cutter	Geldscheinerschneiden- und Restauration
124	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
125	Astraluhr	Eine Uhr zur Vorhersage von Tierkreiszeichen
126	Tiroler Kartensteiger	Mittels Saugnapf und Kurbel steigt eine Spielkarte aus einem Kartenetui
127	Schlangenkorb	Eine Spielkarte wird mittels eines Schlangenkorb wiedergefunden
128	Fehlt	Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
129	Laufender Kerzenständer	Ein Kerzenständer bewegt sich über die Tischplatte

Kunststücke



Tseng Tseng (1)

Tony Lackner führte dieses Kunststück in seiner Produktionsliste unter dem Namen "Tseng Tseng". In Eckhard Böttchers Zauberbutike wurde es unter dem Namen "Tseng Tjeng - das geheimnisvolle Skelett" als "Magische Kostbarkeit" verkauft. Beworben wurde es erstmals im Februar 1982, im Zauberbrief Nr.2 für DM 65,00. Im Laufe einer lustigen Geschichte, die vom armen Medizinstudenten "Tseng Tjeng" berichtet, passieren die

merkwürdigsten Dinge. Drei Bausteine, die auf der Vorder- und Rückseite zusammen ein Skelett ergeben, vertauschen in einer Röhre laufend ihre Positionen. Mal ist der Kopf unten und die Beine oben, dann plötzlich der Kopf in der Mitte und der Körper oben. Schließlich wird der Kopf in ein Tuch gewickelt, wo er sich plötzlich in Luft auflöst. Der Totenkopf aber erscheint geheimnisvoll wieder auf den anderen Körperteilen. Dieses Kunststück, nach einer Idee von Herbert-Martin Paufler, ist ein reiner 'Selbstgänger', so dass man sich ganz auf den lustigen Vortrag konzentrieren kann. Eckhard Böttcher, als ausgezeichnete Routinen-Schreiber bekannt, lieferte zwei verschiedene Vorträge mit. Einmal die Abenteuer vom "Tseng Tjeng" und außerdem die Geschichte von "Charly Bones".



Gemäldediebstahl (2)

Eingebettet in eine spannende Detektiv-Geschichte erleben die Zuschauer, wie vier wertvolle Gemälde aus dem Louvre in Paris auf dem Weg zu einer Ausstellung in Japan spurlos verschwinden. Am Schluss stellt sich heraus, dass der Detektiv, der die Gemälde bewachen sollte, der Dieb ist. Angeboten wurde das Kunststück in der Zauberbutike von Eckhard Böttcher erstmals 1982, beworben im Februar 1982 im Zauberbrief Nr. 2 zu einem Preis von 79,00 DM. Die Kiste wurde aus Kunststoff gegossen, die Bilder waren ovale Abziehbilder mit Darstellungen von, ich nenne es einmal, „Picknick-

Szenen“. Zum Einsatz kam eine magnetische Kartenkassette. Später gab es noch weitere Varianten des Kunststücks.



Mumiengarten (3)

Der Mumiengarten wird im Rohnstein-Buch von Charly Eperry beschrieben. Als Erfinder gilt Herr Dr. Reinhard Rohnstein (1877-1955) aus Berlin-Spandau. EFFEKT: Es werden drei Mumien mit dem Namen Hena, Teta und Taza gezeigt. Zwei Mumien werden auf jeweils einen roten und einen grünen Sockel gestellt. Diese werden mit einer undurchsichtigen Säule bedeckt. Die dritte Mumie wird in einen undurchsichtigen Sarkophag eingeschlossen. Die Zuschauer entscheiden selbst, wie die Mumien und Säulen verteilt werden. Man mag es kaum glauben, aber der Vorführende kann die korrekte Verteilung benennen. Namhafte Zauberschmieden haben sich an dieses tolle Kunststück

herangewagt und eigene Exponate entworfen, so auch Tony Lackner. Dies ist das Meisterwerk von Tony Lackner.



Die Hand der Kleopatra (4)

Dieses Kunststück gehört zu den bekanntesten und zugleich schönsten Zauberapparaten, die Tony Lackner unter seinem Markennamen LATONY fertigte. In seiner erhaltenen Produktionsdokumentation wird das Kunststück bereits als Nummer 004 geführt. Lackner selbst beschrieb den Effekt dort knapp: Die „sensible Hand der Kleopatra“ findet zielsicher eine vom Zuschauer gemerkte Spielkarte. Damit gehört das Kunststück zu den früh in seiner systematisch nummerierten Produktion verzeichneten Apparaten. Die besondere Wirkung entsteht nicht allein durch den eigentlichen Zaubereffekt. Schon der Anblick des Apparates unterscheidet sich deutlich von gewöhnlichen Trickgeräten. Eine weiß gestaltete Hand mit schwarzer Manschette und goldfarbener Verzierung ruht auf einem reich ornamentierten, pyramidenartigen Sockel. Dazu gehört eine längliche, sarkophagähnliche Schatulle, in der die Hand aufbewahrt beziehungsweise präsentiert werden kann. Die gesamte Gestaltung nimmt bewusst Bezug auf das alte Ägypten und die Figur Kleopatras.



Geldmaschine (5)

Dies ist das ideale Kunststück, wenn mal wieder die Frage auftaucht, ob man als Zauberkünstler auch Geld zaubern könne. Mit dieser Geldmaschine kann man Banknoten fast jeder Währung verwenden. U.F.Grant war im Jahr 1954 einer der ersten, der ein flaches Gerät zur Geldscheinproduktion kreierte.

Keines der verschiedenen Modelle auf dem Markt kommt aber an das von Tony Lackner heran. Zum einen ist sein Gerät sehr flach und zum anderen gibt es keine sperrige Walze, das Band ist aus schützendem Gummi gefertigt. Es passt bequem in jede Jackentasche. Man kann die Walze hin und her bewegen und man sieht nicht, dass es sich um 2 Scheine handelt.



Framello Brieföffner (6)

Die ursprüngliche Idee stammte von Franz Amler, der unter dem Künstlernamen Framello bekannt war. Lackner setzte diese Idee als feinmechanisch gearbeitetes Zaubergehärt um. Ein exaktes Herstellungsjahr ist bislang nicht sicher belegt. Der Brieföffner ist vor allem deshalb interessant, weil er die Zusammenarbeit beziehungsweise den Ideenaustausch zwischen Franz Amler und Tony Lackner dokumentiert. Der Framello-Brieföffner ist damit ein typisches Beispiel für Lackners Fähigkeit,

fremde Ideen in hochwertige Zauberaapparate zu verwandeln.



Die wandernde Mumie (7)

Es werden zwei Sarkophage gezeigt. Einer enthält eine Mumie, der andere ist leer. Die Geschichte dreht sich um die Art und Weise, wie die Ägypter sich vor den damals vorherrschenden „Grabräubern“ schützen. Die Mumie wird in einen Sarkophag gelegt und der Deckel geschlossen. Als die Grabräuber in den Sarkophag einbrachen, um den Schatz des Pharaos zu finden, der immer bei ihm begraben war, fanden sie nichts ... und gingen

mit leeren Händen. Die Mumie war gesund und munter im anderen Sarkophag angekommen!

Das Blaue Wunder (8)

Es werden sieben runde Steine mit einem Loch in der Mitte vorgezeigt, einer davon ist blau. Auf einem Podest mit einer Nadel werden alle Steine „aufgefädelt“, zuerst alle weißen und oben drauf der blaue Stein. Über diese Säule wird eine Hülse gestülpt – wird diese wieder abgenommen, ist der blaue Stein von oben zwischen die weißen Steine gewandert. Die Handlung wird wiederholt und nach erneutem Abnehmen der Hülse ist der blaue Stein ganz nach unten gewandert





Pikolinus (12)

Das Kunststück „Pikolinus“ gehörte zum Eröffnungsangebot der Zauberbutike und wurde später neu aufgelegt und unter dem Namen „Pikolinus II“ (Thomas Pohle) angeboten. Grundidee des Effektes ist die Wanderung von Würfeln unter zwei Röhren. Auf den Würfeln sind die Spielkartenzeichen Kreuz, Pik, Herz und Karo abgebildet. Dabei wandert jeweils ein Würfel von jedem Stapel zum anderen Stapel und wieder zurück.



Der Klimax-Farbwürfel (15)

In jedem Kästchen befinden sich sechs verschiedenfarbige Würfel zu liegen. Ein Zuschauer wählt eines der Kästchen und nennt anschließend frei eine Zahl zwischen eins und sechs. Öffnet der Vorführende sein Kästchen, liegt beispielsweise bei der Zahl Vier ein gelber Würfel mit der Vier nach

oben sichtbar; im Kästchen des Zuschauers befinden sich zur Überraschung nun „sechs gelbe Würfel“. Das Geheimnis beruht auf zwei unterschiedlich präparierten Kästchen, die sich jedoch äußerlich vollkommen gleichen. Ein loser Metallrahmen sowie Deckel und Boden sind so konstruiert, dass die Kästchen von beiden Seiten geöffnet werden können. Im ersten Kästchen liegen tatsächlich sechs verschiedenfarbige Würfel in einer genau festgelegten Anordnung. Das zweite Kästchen besitzt einen „verdeckten, vertieften Boden mit farbigen Würfelscheiben“, wodurch zunächst ebenfalls verschiedenfarbige Würfel vorgetäuscht werden. Wird dieses Kästchen umgedreht und von der anderen Seite geöffnet, erscheinen stattdessen die sechs gleichfarbigen Würfel. Dadurch entsteht ein sehr wirkungsvoller Übereinstimmungseffekt.



Es beginnt mit einem Chip (16)

Die Routine beginnt mit einem Chip – und sie endet auch mit einem Chip. Dazwischen passieren aber Schlag auf Schlag eine Reihe von unglaublichen Effekten. Aus einem Chip werden zwei, drei, schließlich vier. Die Chips wandern, durchdringen die Tischplatte und färben sich.

Im Laufe seiner Schaffenszeit hat Tony Lackner einige Chip-Kunststücke produziert. Viele wurden über die Zauber-Butike verkauft. Im wahrsten Sinne des Wortes "begann alles mit einem Chip" (16). Es folgten die "Chip-Sinfonie" (17), "Chips Total" (20), „Tsengs Testament“ (23), die "Chamäleon-Chips" (24), die "Chip-Würfel-Kombination" (26), das "Chip-Finale" (27), die "Mental-Chips" (36), die "Zahlenchips" (41), "Monte Carlo" (60) und der "Super Chip-Lift" (66). Dazu das Kunststück „Bank Night verkehrt mit einer Routine von Jochen Zmuck (JZ). In Klammern die Nummern in seiner Produktionsliste.



Ich halte dieses Kunststück für eines der Besten, was jemals ersonnen wurde. Man kann es heute noch erwerben, allerdings in einer Metall-Ausführung und einem kleineren Etui, was das Kunststück etwas abwertet. Das Original wurde mit den typischen Lackner-Chips in einem länglichen

15



Crescensia, die Kartenspinne (28)

Bei „Crescensia, die Kartenspinne“ steht eine vom Zuschauer gewählte Spielkarte im Mittelpunkt. Nachdem die Karte bestimmt wurde, richtet sich die Aufmerksamkeit auf ein kleines Etui, in dem sich ein dekoratives Spinnennetz befindet. Unter diesem Netz liegt zunächst scheinbar nichts Auffälliges verborgen. Im Verlauf der Vorführung erscheint jedoch überraschend eine kleine Spielkarte unter dem Spinnennetz. Diese Karte entspricht genau der zuvor vom Zuschauer gewählten Karte. Die Kombination aus Kartenvorhersage, Etui und Spinnenmotiv verleiht dem Effekt einen besonders ungewöhnlichen und einprägsamen Charakter. Manchmal findet man auch die Schreibweise „Crescensia“.



Miniatur Sandahmen (29)

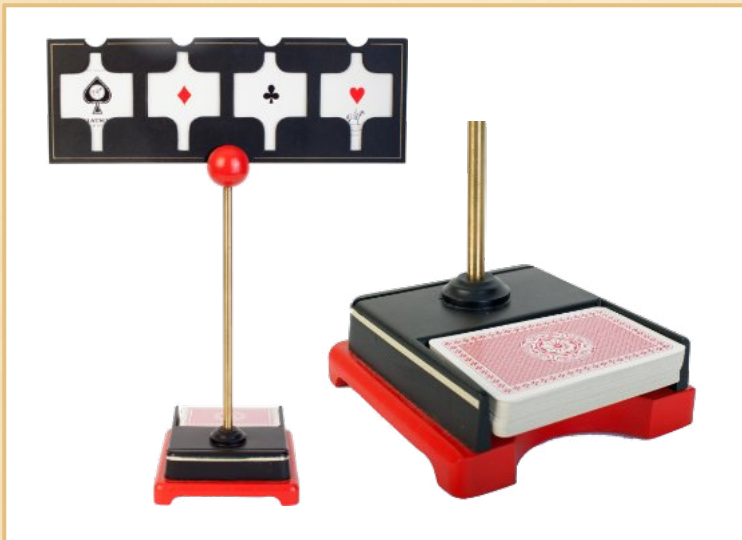
Tony Lackner hat diesen kleinen Sandrahmen für Miniatur-Spielkarten angefertigt, später dann unter der Produktionsnummer 47 einen normalen. Eine Mini-Spielkarte erscheint oder verschwindet in dem Rahmen. Heute, nach über 40 Jahren, funktioniert dieser Rahmen, mit dem eingelassenen Sand fast wie am ersten Tag. In der Zauberbutike von Eckhard Böttcher gab es weitere Kunststücke, in denen kleine Spielkarten Verwendung fanden. Somit konnten Effekte auch mit diesem Sandrahmen kombiniert und erweitert werden.



Der Rosenspiegel (30)

Tony Lackner stellte 1984 den Rosenspiegel her, der über die Zauberzentrale München vertrieben wurde. Er wurde in zwei unterschiedlichen Ausführungen geliefert, mit einem eingebauten Uhrwerk, das das Erscheinen und die Veränderung der Rosen steuerte und mit einem von einer Batterie betriebenen Motor. Es handelt sich um ein

klassisches Kunststück, dass auf Johann Nepomuk Hofzinsler zurückgeht.



4-As-Automat (37)

Der 4-As-Automat wurde von Eckhard Böttcher 1985 erstmals in kleiner Auflage angeboten und in einer besonders hochwertigen Ausführung von Tony Lackner gefertigt. Das Kunststück ist für einen größeren Zuschauerkreis gedacht und arbeitet weitgehend automatisch, ohne auffällige manuelle Trickhandlungen. Ein Zuschauer prüft und mischt ein Kartenspiel und sucht selbst die vier Asse heraus. Diese werden sichtbar in vier offene Rahmen eines Kartenstativs gesteckt und jeweils mit weiteren Karten ergänzt. Anschließend wird eines der vier Kartenpäckchen gewählt und getrennt in den Fuß des Stativs gestellt. Nach einer magischen Geste werden die übrigen Karten wieder den Zuschauern zugewandt – die Asse sind plötzlich verschwunden und durch andere Karten ersetzt worden. Das zuvor ausgewählte Päckchen enthält nun überraschend alle vier Asse, während die drei übrigen Päckchen kontrolliert werden können, und kein einziges As mehr enthalten. Eckhard Böttcher bezeichnete das Gerät als ausgeklügeltes Trickgerät und als ein Meisterstück aus Tony Lackners Werkstatt.



Der Forcier-Automat (40)

Der Forcier-Automat aus Eckhard Böttchers Zauber-Butike (1986) ermöglicht es, eine bestimmte Spielkarte unter sehr überzeugenden Bedingungen zu forcieren. Das Gerät konnte auch als Ergänzung zum 4-As-Automaten verwendet werden und nutzt dessen Untergestell mit Kartenrahmen. Für die Vorführung wird zunächst eine Vorhersage vorbereitet, etwa auf einem Zettel oder in Form einer Riesenkarte in einem verschlossenen Kuvert. Ein Zuschauer darf das verwendete Kartenspiel prüfen und gründlich mischen, bevor es wieder auf das Stativ gelegt wird. Anschließend werden Karten auf die drei nummerierten Fächer des Rahmens verteilt und der Zuschauer nennt wiederholt Zahlen, nach denen bestimmte Karten beziehungsweise Fächer ausgeschieden werden.

Am Ende bleibt genau eine Karte übrig, die mit der zuvor abgegebenen Vorhersage übereinstimmt. Eckhard Böttcher empfahl, den Forcier-Automaten mit einem weiteren Kunststück zu verbinden, beispielsweise indem die forcierte Karte anschließend in einem zuvor leeren Sandrahmen erscheint.



Geheimnisvolles Ringetui (43)

Beim „Geheimnisvollen Ringetui“ (1989) wird ein geliehener Fingerring in das Kissen eines kleinen Schmucketuis gelegt, dieses geschlossen und anschließend in ein größeres Etui gesteckt, das ein Zuschauer selbst in den Händen halten kann. Öffnet der Zuschauer später beide Etuis, ist der Ring auf unerklärliche Weise aus dem inneren Etui verschwunden. Der Vorführende kann ihn anschließend an nahezu beliebiger Stelle wieder erscheinen lassen, etwa in einer Kartoffel, einer verschachtelten Dose oder beim „Indischen

Würfel“. Der Effekt lässt sich auch umkehren: Ein zunächst leer gezeigtes Etui kann später den zuvor verschwundenen Zuschauerring enthalten. Ebenso ist eine Verwandlung des Ringes in einen anderen Ring oder beispielsweise in eine Münze möglich. Zum Requisit gehören ein großes Ringetui, ein kleineres Etui sowie zwei unterschiedliche Kisseneinsätze. Gerade durch diese verschiedenen Präsentationsmöglichkeiten bezeichnet die Anleitung das Ringetui als besonders vielseitiges und raffiniertes Zauberrequisit.



Mentale Litfaß-Säule (45)

Die „Mentale Litfaß-Säule“ (1986) basiert auf einer Idee von Dr. Rohnstein und wurde von Tony Lackner und Eckhard Böttcher modernisiert. Der Zuschauer sieht mehrere Scheiben mit unterschiedlichen fünfstelligen Zahlen und darf scheinbar frei eine davon auswählen. Anschließend stellt er an einer kleinen Litfaßsäule ebenfalls eine beliebige fünfstellige Zahl ein. Obwohl beide Entscheidungen unabhängig voneinander wirken, stimmen die gewählte Zahlenscheibe und die an der Säule eingestellte Zahl am Ende exakt überein. Zum Requisit gehören ein Messingständer, mehrere Zahlenscheiben und eine Litfaßsäule mit drehbarem Außenmantel. Besonders wirkungsvoll ist, dass das Kunststück unmittelbar wiederholt werden kann und dadurch noch rätselhafter erscheint. Die Anleitung enthält außerdem eine Präsentationsidee, die das Kunststück mit dem Film „Der dritte Mann“ und Orson Welles verbindet.



Zodiak-Exklusiv (56)

„Zodiak-Exklusiv“ (1994) ist ein Mentalzauberkunststück in besonders hochwertiger Ausführung aus der Werkstatt von Tony Lackner. Ein Zuschauer erhält zwölf Karten mit farbig abgebildeten Tierkreiszeichen, mischt sie und wählt heimlich eines der Zeichen aus. Anschließend wird eine dekorative Sternzeichenuhr gezeigt, auf der sowohl die zwölf Tierkreiszeichen als auch Zahlen von 1 bis 12 eingestellt werden können. Ein weiterer Zuschauer nennt völlig frei eine Zahl, die am Gerät eingestellt wird, und der Zeiger wird um genau diese Anzahl von Feldern weitergedreht. Zur Überraschung aller zeigt er anschließend exakt auf das zuvor gewählte Tierkreiszeichen. Zum Liefer-

umfang gehören die Zodiak-Scheibe sowie zwölf Karten mit den verschiedenen Sternzeichen; die Scheibe ist in zwölf handbemalte Felder unterteilt. Der Effekt kann unmittelbar wiederholt und in unterschiedlichen Varianten vorgeführt werden, wobei sogar der Zuschauer selbst Einstellungen an der Scheibe vornehmen kann. Eine besonders starke Variante endet damit, dass der Zuschauer Zahl und Karte völlig frei bestimmt und der Zeiger dennoch genau auf das richtige Sternzeichen weist.



Oh mein Papa (57)

„O mein Papa“ ist ein poetisches Zauberkunststück, das laut Anleitung seit Jahrzehnten zu den Lieblingstricks von Dr. Schramm („Onkel Pepi“) gehörte. Gezeigt wird eine winzige Spieluhr, kaum größer als eine Streichholzschachtel, die nach dem Aufziehen die Melodie „O mein Papa“ spielt. Die spielende Uhr wird mit einem eigens bedruckten Tuch bedeckt, auf dem die Noten des Liedes zu sehen sind.

Während die Zuschauer noch die Musik hören, wird das Tuch plötzlich in die Luft geworfen. Genau in dem Moment, in dem es wieder herabflattert, verstummt die Melodie und die Spieluhr ist spurlos verschwunden. Zum Lieferumfang gehörten die kleine Spieluhr sowie das speziell präparierte Notentuch. Die besondere Wirkung entsteht durch das Zusammenspiel von optischer und akustischer Täuschung, da die Zuschauer die Uhr scheinbar noch unter dem Tuch sehen und gleichzeitig weiterspielen hören. Die Anleitung beschreibt zwei unterschiedliche Vorführmethoden und bezeichnet das Kunststück bei guter Einstudierung als ein echtes „magisches Juwel“.



Super Chip-Lift (66)

Der „Super Chip-Lift“ (1990) geht auf den von Erhard Liebenow entwickelten Chip-Lift zurück, der erstmals 1969 auf dem deutschen Markt erschien. Die spätere Ausführung wurde technisch verbessert und um zusätzliche Effekte erweitert; die Anleitung nennt außerdem Verbesserungen und eine Vortragsanregung von Ludwig Dumpf. Auf einem schwarzen Podest steht eine rote Röhre mit goldenem Deckel, daneben werden mehrere schwarz-weiße Chips gezeigt, zu denen ein auffälliger rot-weißer Chip hinzukommt. Dieser andersfarbige Chip wandert innerhalb des Stapels Schritt für Schritt von unten nach oben, bis er schließlich an oberster Stelle liegt. Danach verschwindet der rote Chip

überraschend und erscheint unter dem Sockel wieder, während sich zugleich ein anderer Chip grün verfärbt. Die ausführliche Präsentation verbindet den Effekt mit einer humorvollen Geschichte über die Karriere eines Beamten, der Jahr für Jahr aufsteigt und schließlich bis zum Staatssekretär gelangt. Am Ende scheitert sein weiterer Aufstieg, ein „Grüner“ nimmt seinen Platz ein und der rote Chip taucht wieder dort auf, wo die Geschichte begonnen hatte. Die Farben Schwarz, Rot und Gold wurden laut der Anleitung bewusst gewählt und können zusätzlich in den Vortrag eingebaut werden. Der Super Chip-Lift verbindet damit eine klar sichtbare Chipwanderung mit Farbverwandlungen und einer pointierten Präsentationsgeschichte.



Prinzessin Qianlong (108)

„Prinzessin Qianlong“ (2000) ist ein Kunststück von Eckhard Böttcher und Tony Lackner, das in der Anleitung als aufwendig gefertigte „magische Kostbarkeit“ bezeichnet wird. Im Mittelpunkt steht eine kleine Prinzessinnenfigur auf einem Sockel unter einer Glashaube, die in eine märchenhafte Geschichte aus dem alten China eingebettet wird. Während der Vorführende sich abwendet, wählt ein Zuschauer eine von drei kunstvoll dekorierten Säulen aus, bedeckt damit die Prinzessin und vertauscht anschließend alle drei Säulen. Danach wird ein rotes Kuvert mit goldenen chinesischen Schriftzeichen geöffnet, das eine auf Pergament gedruckte Prophezeiung enthält. Diese sagt

voraus, unter welcher der drei Säulen – rot, blau oder grün – sich die Prinzessin befindet. Zum Kunststück gehören die Prinzessinnenfigur, drei handgefertigte Messingsäulen mit pagodenartigen Dächern sowie drei entsprechend vorbereitete Kuverts. Die Präsentation erzählt von Kaiser Qianlong, seiner Tochter und einem persischen Gelehrten, der die Prinzessin heiraten möchte. Schließlich soll der Bruder der Prinzessin herausfinden, in welcher Säule sie sich verborgen hat, wodurch die magische Vorhersage sinnvoll in die Handlung eingebettet wird. Gerade das Kuvert mit der Botschaft verstärkt den Eindruck, dass der Aufenthaltsort der Prinzessin bereits im Voraus festgestanden habe.



Dreiröhrenspiel
Jochen Zmeck (85)

Restaurations
Automat (87)

Astraluhr (125)

Riesenkartensteiger (88)

Schallplattenstar (50)

China-Stäbe (11)

Das Magic History Magazin

Tony Lackner

Tony Lackner

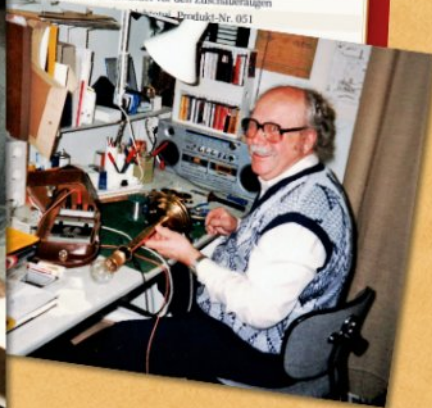
Produktionsliste 001-032

Nr.	Kunststück	Beschreibung
001	Tseng-Tseng	Ein Skelett-Kopf wandert in einer Röhre hin und her
002	Gemäldediebstahl	Detektivgeschichte um 4 Gemälde
003	Mumiengarten (1)	Die Plätze von 3 Mumien werden richtig benannt
004	Hand der Kleopatra	Kleopatras Hand findet eine Spielkarte
005	Geldmaschine	Mit einer Druckwalze wird Gold produziert
006	Framello-Brieföffner	Idee eines Brieföffners von Framello
007	Wandernde Mumie	Mumienwanderung zwischen 2 Sarkophagen
008	Blaues Wunder	Die Wanderung eines blauen Steins zwischen lauter weißen
009	Vierer Ringspiel	Ringspiel mit 4 massiven Metallringen
010	Telematik Zauberstab	Verwendung von Kugelschreiber
011	China-Stäbe	Die Stäbe verändern ihre Länge auf magische Weise
012		zwischen 2 Hülsen
013		den Kopf durch eine Spielkarte
014		Zuschauer steht Kopf
015		von Würfeln in einem Kästchen
016		Chips so machen kann
017		in 9 Chips
018		in einem Glasbehälter
019		zwischen 2 Paravents hin und her
020		ändern sich in weiße Lochchips
021		Vorhersage mit weiteren Möglichkeiten
022		in 6 gefüllte Biergläser

Tony Lackner

Produktionsliste 033-064

Beschreibung
Ehekapriolen mit einem dreifachen Pom-Pom-Stab
Bekannte Münztröge nach Okho
Eine Kartenvorhersage mittels eines Kartenlineals
Chip-Vorhersage nach freier Zuschauerwahl
4-As-Verschwinden mit Hilfe eines Kartenständers
Ein Seil steht von ganz alleine
Das bekannte Hilfsmittel für Mentalzauberes
Kartenforcieren mit Hilfe eines Kartenständers
Überraschende Spielereien mit Zahlchips
Ein Feuerzeug verwandelt sich in eine Streichholzschachtel
Ein Ring verschwindet aus 2 ineinander platzierten Ring-Etuis
Eine Zuschauerspielkarte spiegelt sich auf der Wand einer Pagode
Eine Übereinstimmung zweier 5-stelliger Zahlen
Eine Spieluhr verschwindet vor den Zuschauern
Kartenscheitern- oder Verschwinden in einem Bilderrahmen
Schaumstoffhasen verwandeln sich in Vögel
Dieser Nummer ist kein Kunststück zugeordnet
Schallplatten verschwinden in einem Rahmen
Kerze zu Tuchverwandlung in einer Metallröhre
Milchverschwinden aus einem Glas
Ein teuflisch guter Spickzettel
Farbige Würfel durchdringen sich selbst
Wiederfinden von 3 Karten mit Hilfe einer Schiebellehre
Vorhersageeffekt mit Tierskreiszeichen
Eine Spieluhr verschwindet vor den Zuschauern
Produkt-Nr. 051



Handwerker aus Leidenschaft