Das Magic History Magazin

6

Geschichte und Geschichten



Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler

Al Baker

Ein Mann tritt im Straßenanzug auf und überrascht sein Publikum mit einer humoristischen Darbietung. Er ist ein begnadeter Unterhaltungskünstler und verbindet originelle Effekte mit einem urwüchsigen Humor. Auf der Bühne steht Al Baker. Er zeigt eine Geldbörse vor und produziert daraus einen großen Bleistift. Er lässt von einem Zuschauer frei eine Spielkarte wählen, diese wird ins Spiel zurückgemischt und das gesamte Kartenspiel in einen Hut gelegt.

Der Hut steht mit der Öffnung nach oben auf einem Tisch. Langsam und geheimnisvoll schaut plötzlich eine Karte aus dem Hut, steigt höher, rutscht über die Hutkrempe und fällt dann auf den Tisch. Es ist die Zuschauerkarte. Dann zeigt er eine Tuchfärbung, indem er einen kleinen Kartonbogen zu einer Röhre formt und sie mit einem Tuch umspannt. Er stopft zwei weiße Tücher hinein und sie färben sich auf geheimnisvolle Weise. Erneut wählt ein Zuschauer eine Spielkarte, diese wird in das Spiel zurückgemischt. Er legt es auf seine flache Hand. Wie durch Zauberhand hebt sich das Kartenspiel von selbst ab und eine Karte ragt hervor, es ist die Gewählte.

Bei einem Kartenkunststück, mit zwei Zuschauern als Gehilfen, wandern aus 30 Spielkarten immer wieder 3 Karten von einer Zuschauerhand zur anderen. Bei weiteren Kunststücken zeigt er „die zerrissene Papierserviette“, aus einem leer gezeigten Beutel erscheint ein Glas mit Wasser und er führt das sich restaurierende Seidenband vor. Bei seinem berühmten Tafeltrick; er schrieb auf sie eine Vorhersage, errät er eine Zahl, die mehrere Zuschauer auf einer weiteren Tafel notiert und addiert hatten.

Al Baker wurde am 4. April 1874 in Poughkeepsie, New York, geboren. Schon mit 12 Jahren brachte ihm der Vater einige Kunststücke bei. Den Beruf des Zauberkünstlers übte er seit 1895 aus und er hat sich in der Fachwelt einen Namen als Fachschriftsteller erarbeitet. Er trat als Zauberer und Bauchredner in Vaudeville Shows auf, zwischen 1911 und 1928 in Coney Island.

Gemeinsam mit Martin Sunshine (1897-1978) betrieb er in New York den „Broadway Magic Shop“. Er war einer der fünf Original Mitglieder des „New Yorker Inner Circle 1932“, einer der zehn „Living Card Stars“ im Jahr 1938 sowie zwischen 1941 und 1951 der dritte Vorsitzende der „Society of American Magicans“.

Er war Erfinder zahlreicher Kunststücke. So erfand er „die Karte aus dem Hut“, im Jahr 1919 den „Think Stop Trick“ und die „Untying Silks“, Ende der 1920er-Jahre den „Purse Frame“, im Jahr 1937 den „Chewing Gum Trick“ und 1941 verschiedene Kunststücke mit Bleistiften. Zudem findet man einige seiner Tuchkunststücke in Harold Rice's „Encyclopedia of Silk Magic“ wieder. Diese Buchserie in vier Teilen gibt es auch in deutscher Sprache. Al Baker verstarb am 24. Oktober 1951.



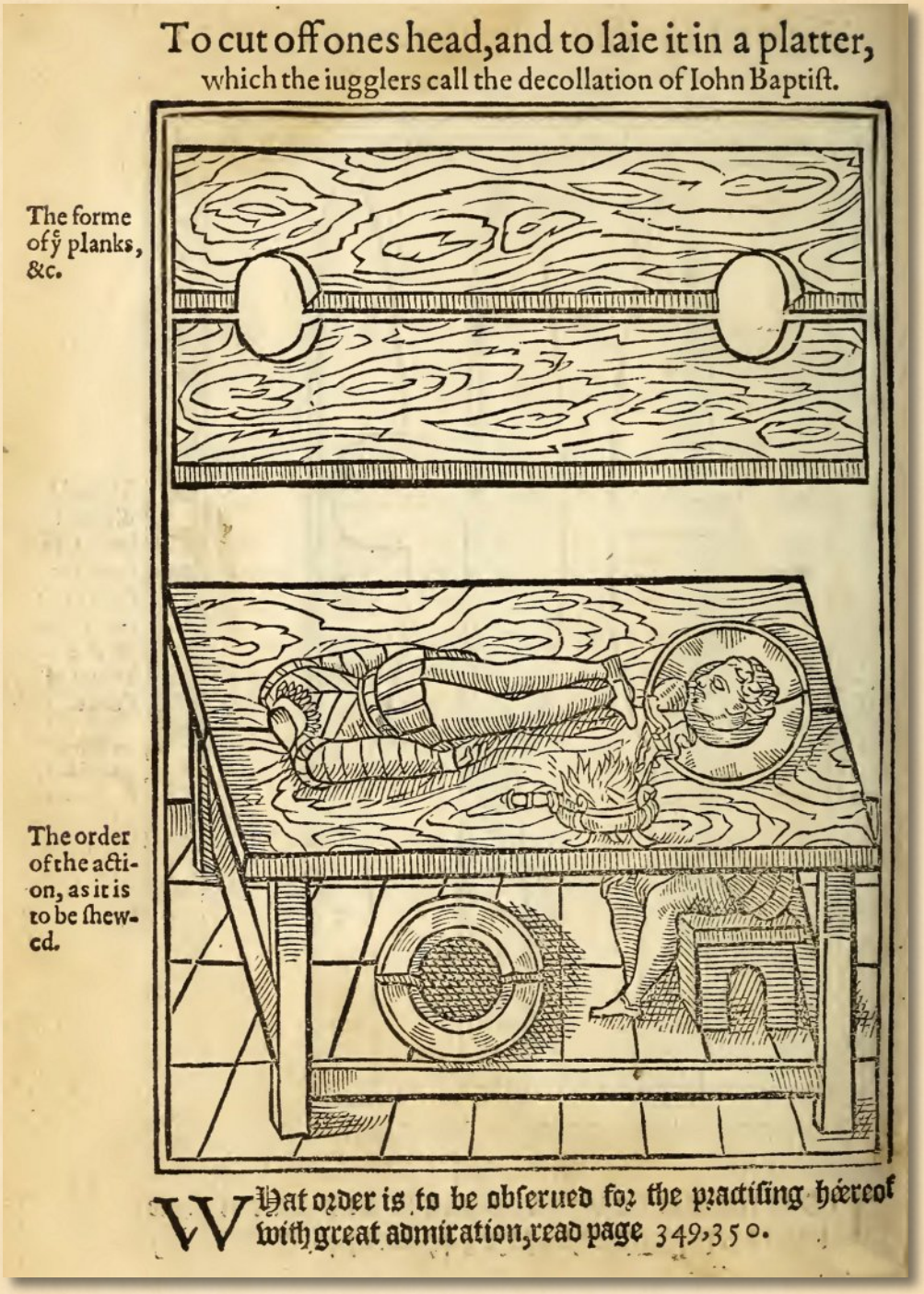
Al Baker
(1874-1951)

Das Enthauptungs-Kunststück

Reginald Scot beschreibt in seinem Buch mit einer Zeichnung die Enthauptung Johannes (Johannis) des Täufers unter dem Originaltitel „The Decollation of John the Baptist“. Dieser war ein jüdischer Bußprediger, vermutlich um 5 v. Chr. geboren. In der bildenden Kunst des 16. und 17. Jahrhunderts findet man hierzu einige Gemälde, die mit der Abbildung in Scots Buch natürlich wenig gemein haben. Carl von Eckartshausen beschreibt 1791 in seinem Buch „Verschiedenes zum Unterricht und zur Unterhaltung für Liebhaber der Gauckeltasche“ ein Kunststück mit dem Titel „Wie man einem Menschen gleichsam das Haupt abhauen könne, welches die Enthauptung Johannis genannt wird“. Kurt Volkmann listete in seiner Serie zur „Geschichte der Zauberkunst“ die Kunststücke aus Scots Buch auf. Hier ging er auch auf das Enthauptungskunststück ein. Volkmann schreibt, dass dieses Kunststück im Altertum wohl nicht bekannt war, denn es finden sich dazu keine Aufzeichnungen. Er führt weiter aus, dass im Jahr 1272 ein niederländischer Gaukler nach Kreuznach kam und auf dem öffentlichen Marktplatz seinem Knecht den Kopf abschlug. Nach einer halben Stunde setzte er ihm seinen Kopf wieder auf. Zudem wird von einem hessischen Zauberer berichtet, der Köpfe abhackte und wieder aufsetzen konnte. Auch soll ein gewisser „Kingsfield“ in London während des Bartholomäus-Jahrmarkts im Jahr 1582 dieses gruselige Schauspiel vor vielen Anwesenden gezeigt haben. In der MAGIE von 2001 wird die Vorführweise der in Scots Buch abgebildeten Variante erklärt. Zuerst lässt man sich ein Brett, Tuch und Tablett anfertigen. Jedes Teil enthält ein Loch, durch das der Hals eines Knaben passt. Das Brett muss aus zwei Teilen bestehen, je länger umso besser. Ein halbes Yard von jedem Ende des Bretts entfernt wird ein halbrundes Loch gesägt. Legt man beide zusammen, sieht es aus wie ein Pranger. Das Tablett besteht aus zwei Teilen, auch hier wird in jedes Teil ein halbrundes Loch gemacht. Ein Knabe sitzt unter dem Brett und nur sein Kopf ragt darüber hinaus. Damit es noch schrecklicher aussieht, wirft man ein Stück Schwefel in ein Becken mit glühender Kohle und setzt es vor den Kopf des Knaben. „Wenn etwas Rauch in Nase und Kehle gerät, wird der Kopf ganz tot aussehen“. Die Illusion ist perfekt, wenn ein zweiter Knabe am anderen Ende auf dem Brett liegt und seinen Kopf durch das Loch nach unten steckt.



Abb.: Diese Abbildung soll Reginald Scot zeigen



Aus Reginald Scots Buch „Discovery of Witchcraft“

Dame ohne Kopf / Unterleib

Zauberattraktionen, wie die Frau ohne Kopf, wurden oft in Schaubuden auf Jahrmärkten gezeigt. Schaubuden waren Spielbuden, meist aus Holz gefertigt, um wettersichere Veranstaltungsorte für das Volkstheater, Schausteller und Puppenspieler zu schaffen. In einem Kapitel wird dort auch über Zauber- und Illusionsbuden berichtet. Diese Illusion wurde mit Hilfe von Spiegeln realisiert.

In den 1920er-Jahren wurde die Frau ohne Kopf unter dem Namen „Paradox" bekannt. In diesem Zusammenhang wurden als Ideengeber und Erfinder die Namen des Illusionsbauers Block und Walter Godau genannt. Ein Patent auf diese Illusion erhielt 1926 der Schweizer Gustav Knapp-Baumann. Eine damals sehr bekannte Version mit dem Namen „Olga, die kopflose Frau" zeigte einen Frauenkörper ohne Kopf, an dessen Stelle führten Röhren und Drähte in den Hals. Diese Illusion wurde durch eine Geschichte von Harry Lewiston bekannt.

Er erzählt von einer Frau mit dem Namen Olga Hess, die ihren Kopf bei einem Zugunglück verloren hatte und durch den Arzt Dr. Landau am Leben gehalten wurde. Im Jahr 1937 kam diese Illusion durch Egon Heinemann in die USA. Dort wurde sie 1939 von Carl Rosini (1885-1969) auf der Weltausstellung in New York gezeigt. Eine Verbreitung der Illusion fand durch eine Beschreibung in dem Buch „Greater Magic" und Baupläne, verkauft von Edward Murphy, statt. Die Frau ohne Kopf ist auch in dem 1944 gezeigten Film „La mujer sin cabeza" mit David Bamberg zu sehen. Mit der Illusion „Spidora", erfunden von Henry Roltair (1853-1910), wurde ein ähnliches Kunststück gezeigt, bei dem auf einer Treppe ein Spinnennetz gespannt war, in der Mitte saß die Spinne mit einem lebendigen Frauenkopf. Unter dem Titel „Helena, der Kopf des Deliquenten", vermarktet durch Reinhold Pfalz, wird eine weitere Illusion dieser Art gezeigt. Hier liegen zwei Schwerter auf den Armlehnen eines Stuhls, auf dem ein lebender Kopf ruht, der singt und Fragen beantwortet. Eine ähnliche Illusion ist „Fatima, die Dame ohne Unterleib".

Hier ruht der gesamte Körper einer lebendigen Frau auf einem Tisch, nur die Beine sind nicht zu sehen. Gerne gezeigt wurde auch eine weitere „Dame ohne Unterleib" mit dem Namen „Thauma", die ohne Beine auf einer Schaukel sitzt. Basierend auf dem Prinzip des „schwarzen Kabinetts" hat diese Illusion Dr. Hugh Simmons Lynn (1836-1899) erfunden. Als Grundlage zu all diesen Illusionen kann man die klassische „Sphinx-Illusion" nennen, die im Jahr 1864 von Thomas W. Tobin erfunden wurde. Hier wird ein menschlicher Kopf ohne Körper auf einem Tisch präsentiert. Hier kommen V-förmig angeordnete Spiegel zum Einsatz die sich in einem Winkel von 90 Grad treffen, wobei die Spitzen beider Spiegel zum Publikum zeigen und die Seitenwände der Außenumgebung gespiegelt werden.


THAUMA



Abb.: Spidora von Henry Roltair



Abb.: „Fatima, die Dame ohne Unterleib“.

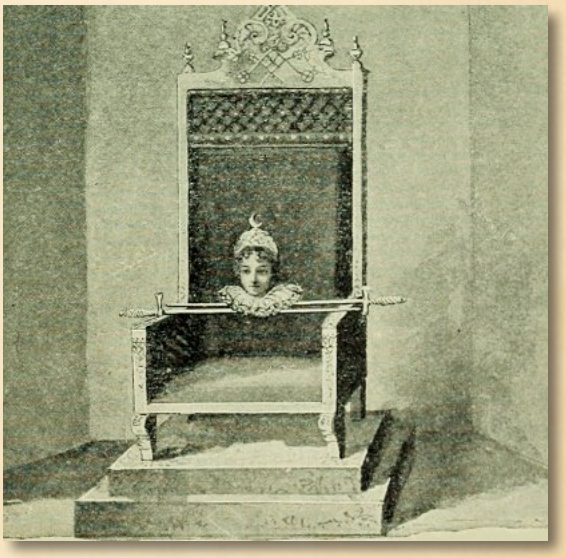


Abb.: „Helena, der Kopf des Deliquenten“

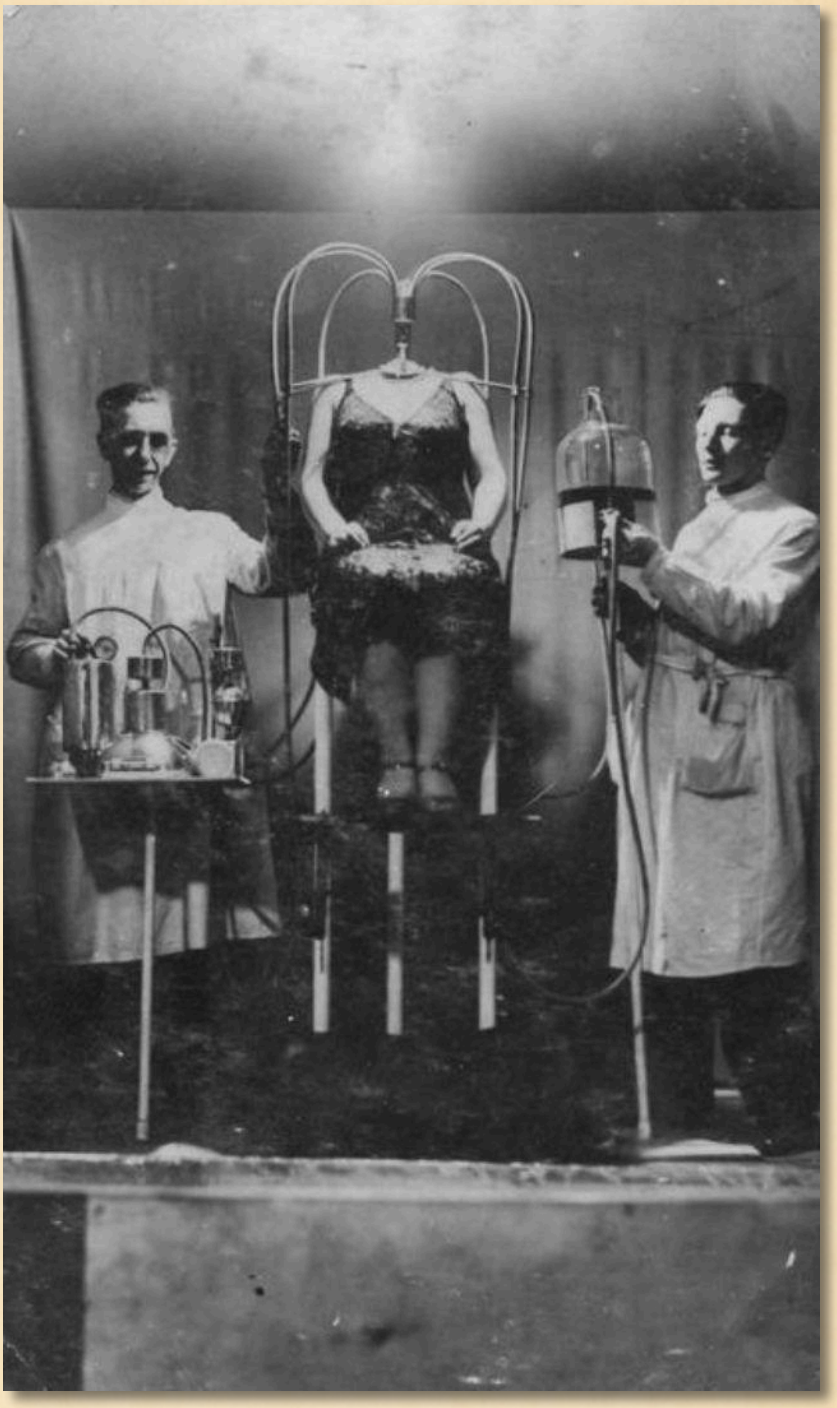


Abb.: Die kopflose Olga

Die Zersägte Jungfrau

Ob mit einer handlichen Säge oder einem rotierenden Sägeblatt, die „zersägte Jungfrau“ hat bis heute nichts an Faszination verloren, auch wenn einige Zuschauer glauben zu wissen, wie es geht. Die Urform dieser Bühnen-Illusion erfand P. T. Selbit (Percy Thomas Tibbles (1881-1938), die er im Jahr 1921 erstmals öffentlich zeigte. Zu diesem Effekt findet man in den Quellen viele unterschiedliche Informationen.

So soll laut Robert-Houdin der Künstler „Torrini“ das Kunststück schon 1836 vor dem türkischen Sultan gezeigt haben. Viele Historiker meinen aber, dass Torrini eine fiktive Person sei. Erstmals öffentlich vorgeführt wurde das Kunststück „Sawing Through a Woman“ am 17. Januar 1921 im Finsbury Park Empire in London. Zuvor hatte es Selbit am 29. Dezember 1920 vor Theateragenten gezeigt. Bei Selbit war die Assistentin in einer geschlossenen Kiste verborgen; Seile und eine Zuschauerbeteiligung erhöhten die Dramatik. Vermutlich war Jan Glenrose die erste Frau in einer Vorführung/Probe und Betty Barker die Assistentin der öffentlichen Bühnenpremiere.

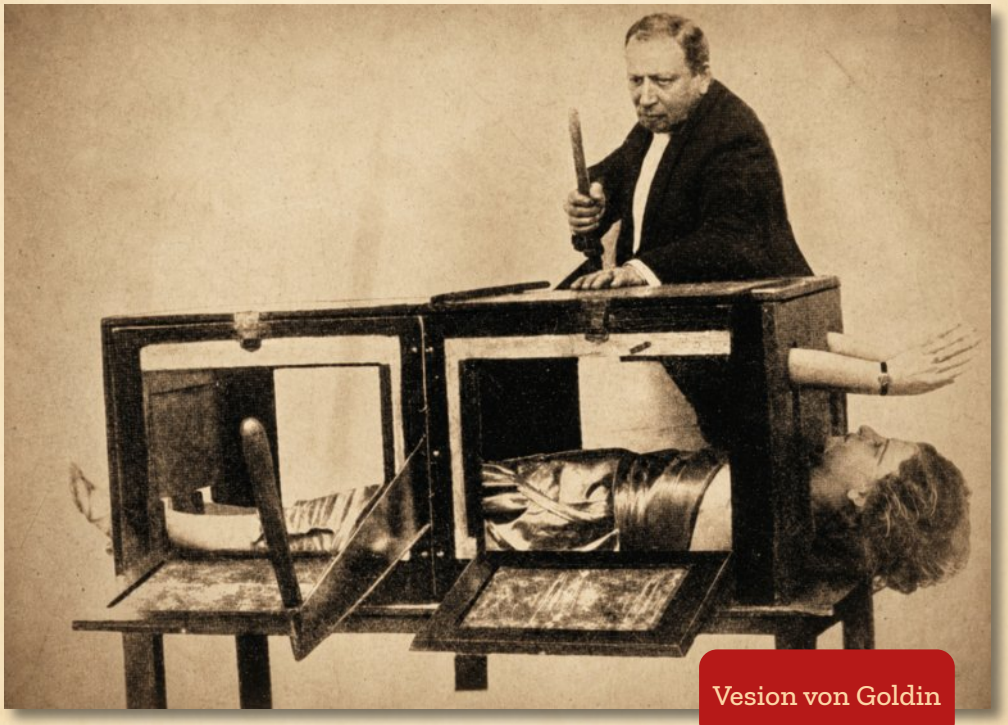
Horace Goldin zeigte seine Version erstmals öffentlich am 22. Juli 1921 im Jefferson-Theater in New York. Bei ihm blieben der Kopf, die Hände und Füße der Assistentin immer sichtbar, ermöglicht durch zwei Damen, die involviert waren. Später entwickelte er eine Version mit nur einer Dame. Er ließ sich seine Variante patentieren, sodass Selbit seine Version in den USA nicht mehr vorführen durfte. Eine Tabakfirma zeigte in ihren Werbeanzeigen, wie sein Kunststück funktionierte. Goldin klagte dagegen fünf Jahre lang, ohne Erfolg. Im Jahr 1931 zeigte er dann eine neue Version, bei der eine Frau nur auf einem Brett lag und von einer rotierenden Kreissäge zerteilt wurde. Charles Carter entwickelte eine Version, bei der man nach dem Zersägen die Frontseite öffnen konnte, man sah ein Duplikat-Kostüm, was den Oberkörper der Assistentin vortäuschte. Außerdem verwendete er zwei Tische, die man auseinanderziehen konnte.

Es wird angenommen, dass Zati Sungur (1898-1984) im Jahr 1932 eine flache Form der Säge-Illusion entwickelt hat. Die Assistentin liegt auf der Seite. Somit kam eine deutlich dünnere Kiste zum Einsatz. Ein ähnliches Modell hatte Guy Jarret (1881-1972) aber schon 1924 entworfen, was aber nie veröffentlicht wurde. Auf die Idee, zwei Frauen zu zersägen und ihre Körper gegeneinander wieder zusammenzusetzen, kam Billy McComb (1922-2006) im Jahr 1960. David Copperfield zeigte dann 1988 seine Version unter dem Titel „Death Saw“, bei der das Kunststück misslang und in einer Entfesselungsnummer endete.

Es gibt verschiedene Varianten, wie man das Kunststück vorführen kann. Einmal kommen zwei Assistentinnen zum Einsatz, bei einer weiteren Möglichkeit zieht die Assistentin die Beine an, oder sie wird mit Hilfe einer Schräge nach unten abgesenkt, Fußattrappen tun dabei ihr Übriges. Bei Zuschauerbeteiligungen wird oft eine Metallplatte verwendet, um die Person nicht zu verletzen.



Vesion von Selbit



Vesion von Goldin

Zauberkunststücke

Tommy Wonders Rubik Card

Dies ist eine Vorhersage-/Revelation-Routine mit einem Kasten voller kleiner Würfel. Auf den Würfelseiten sind Fragmente von Spielkarten zu sehen. Der Zauberer zeigt, dass man daraus verschiedene Kartenbilder zusammensetzen könnte, schließt den Kasten, ein Zuschauer wählt eine Karte, und beim Öffnen bilden die Würfel scheinbar genau diese gewählte Karte.

Was der Effekt ist

Der Reiz liegt nicht nur in der „gewählte Karte erscheint"-Handlung, sondern im Objekt: Es sieht aus wie ein altes Geduldspiel oder Puzzle. Dadurch fühlt sich der Effekt weniger wie ein Kartentrick und mehr wie ein kleines Wunderobjekt an. Vanishing Inc. beschreibt die klassische Händlerfassung als Kasten mit 15 Würfeln, deren Seiten gemischte Kartenflächen tragen; nach der Kartenwahl erscheint im Kasten die richtige Karte.

Warum er typisch Tommy Wonder ist

Tommy Wonder war berühmt dafür, Methoden, Requisiten, Motivation und Theaterlogik so zu verschmelzen, dass ein Trick nicht wie „Methode plus Präsentation" wirkt, sondern wie ein organisches Bühnenereignis. Genau das passiert hier: Die Requisite erklärt sich durch die Geschichte des Puzzles, die Handlung hat eine klare Aufgabe, und der Moment des Öffnens ist visuell sofort lesbar.

Ursprung und Veröffentlichung

Die Routine gehört zum Wonder-Kosmos um „The Books of Wonder", die zweibändige Sammlung von Tommy Wonder und Stephen Minch, erschienen 1996 bei Hermetic Press. Diese Bücher enthalten Hunderte Seiten Material, Essays und Routinen und gelten in der Zauberszene als moderne Standardwerke. Eine spätere Lernfassung wurde von Dan Harlan in der Reihe „The Best of the Books of Wonder" unterrichtet; dort wird Rubik's Card als abschließender „show stopper" der Lektion beschrieben, mit größeren Würfeln, als das Original.

Die Routine spielt mit drei Ideen:

1. Puzzle: Der Zuschauer versteht sofort, was die Würfel tun sollen.
2. Unordnung zu Ordnung: Aus chaotischen Kartenfragmenten entsteht ein eindeutiges Bild.
3. Freie Wahl / Vorhersage: Die gewählte Karte scheint erst nachträglich das Ergebnis zu bestimmen.

Das ist dramaturgisch stark, weil das Publikum den unmöglichen Zustand sieht: Die Würfel sind zuerst „falsch" oder zufällig, dann geschlossen, dann passend.

Über die Methode

Die Methode sollte geheim bleiben, wenn man sie nicht längst schon kennt. Der Trick lebt von sehr sorgfältig gebauten Requisiten, einer cleveren Ordnung der Informationen auf den Würfeln und einer Routine, die die Aufmerksamkeit genau dahin führt, wo die Geschichte sie braucht. Bei Dan-Harlans-Unterrichtsversion gibt es eine Bauanleitung, um die nötigen Hilfsmittel selbst herstellen zu können; die Produktbeschreibung spricht zugleich davon, dass in



Abb.: © Andy Martin

dieser Version alles untersuchbar sei.

Versionen und Sammler-Ausgaben

1) Klassische Händlerfassung: Kasten mit 15 Würfeln.

2) Dan Harlan Download: Lehrfassung innerhalb „Best of the Books of Wonder", inklusive Bau-/ Konstruktionshinweisen.

3) Stevens Magic Deluxe: 2015 angekündigte Sammlerfassung, laut Stevens mit Lizenzbezug zum Tommy-Wonder-Nachlass und hochwertiger Holzbox.

4) Tommy Wonder Classic Collection, JT Magic, neuere handgefertigte Sammler-/Arbeitsfassung, mit Holz und Spielkartenoberflächen.

Stärken

Rubik's Card ist besonders stark, weil der Effekt visuell, langsam und sauber begreifbar ist. Viele Vorhersagen sind abstrakt: „Du hast an eine Karte gedacht, hier steht sie." Hier dagegen entsteht die Karte als Bild. Das gibt dem Moment Gewicht. Außerdem wirkt die Requisite altmodisch und unschuldig, was wunderbar zu Wonders Stil passt: ein bisschen Spielzeug, ein bisschen Theater.

Schwächen / praktische Punkte

Es ist kein Trick für jede Situation. Die Requisite ist speziell, braucht Transport, Pflege und eine durchdachte Blickführung. Für Walkaround ist er eher sperrig; für Salon, Close-up am Tisch, kleine Bühne oder eine kuratierte Nummer ist er viel passender. Außerdem ist die Wirkung stark abhängig davon, dass die Zuschauer das Bild am Ende klar erkennen können.

Warum Zauberer ihn mögen

Zauberer bewundern daran weniger nur den „Aha, die Karte stimmt"-Effekt, sondern die Konstruktion: Ein Objekt wird zur Bühne. Tommy Wonder dachte nicht nur: „Wie verstecke ich die Methode?", sondern: „Warum sollte dieses Objekt existieren? Wie fühlt sich der Ablauf natürlich an? Wo entsteht die Erinnerung?" Genau deshalb hat Rubik's Card diesen Ruf als kleines Meisterstück.

Die Pyramiden

Im Englischen wird dieses Kunststück auch „Wine and Water Separation“ genannt. Im 3. Band der Non Plus Ultra – Serie von Magic Christian betitelt er das Kunststück mit „Die Weingeschichte – das Weingeschäft“. Zwei Weingläser werden mit je rotem und weißem Wein gefüllt. In einer Karaffe werden beide Weine gemischt. Die Karaffe wird mit einem Tuch bedeckt, die Gläser mit Metallzylindern. Wird alles wieder aufgedeckt, ist die Karaffe leer und die Weine befinden sich wieder getrennt in den Gläsern. Das Bedecken der Karaffe mit einem Tuch wird so im oben genannten Buch beschrieben, während Rüdiger Deutsch das Kunststück in liebevoller Handarbeit mit drei Zylindern gefertigt hat. Dies kann man nachlesen in der MAGIE, 88. JG., Heft Nr. 4 aus 2008. Dieses Kunststück ist zauberhaft anzuschauen. Hier wird es allerdings etwas anders beschrieben. Sichtbar sind drei Podeste, zwei leere Gläser und eine leere Karaffe. Die Gläser werden mit je einer Pyramide bedeckt, daraufhin erscheint Weiß- und Rotwein in den Gläsern. Beide Weine werden in die Karaffe gegossen, dann wird alles mit den Pyramiden bedeckt. Der Weinmix verschwindet anschliessend aus der Karaffe und findet sich getrennt in den Gläsern wieder. Im oben genannten MAGIE-Heft deutet Rüdiger Deutsch an, dass es sich bei seinen „Pyramiden“ um einen Nachbau eines typischen Kunststücks aus Frankreich um 1850 handelt. In abgewandelter Form findet man diesen Effekt auch in diversen Händlerkatalogen wieder, so auch im Katalog Nr. 15 von August Roterberg. Näheres dazu findet man Im Roterberg Katalog Nr. 15 und im Buch: Non Plus Ultra, Band 3 B.



Zaubertechniken

Das „One-Ahead-Prinzip“

Das One-Ahead-Prinzip ist ein klassisches Prinzip der Mentalmagie und Kartenkunst. Der Vorführende wirkt so, als könne er mehrere Informationen nacheinander vorhersagen oder „lesen“. Tatsächlich ist er methodisch immer eine Information voraus: Die Antwort, die scheinbar gerade erraten wird, stammt in Wahrheit aus einer bereits vorher heimlich erhaltenen Information.

Eine typische Struktur sieht so aus:

1. Drei Zuschauer schreiben je eine Information auf, zum Beispiel eine Frage, eine Zahl, einen Namen oder eine Karte.

2. Der Zauberkünstler erhält oder liest heimlich die erste Information.

3. Er tut so, als würde er nun die zweite Information erraten, sagt aber in Wahrheit die erste.

4. Durch das Öffnen, Lesen oder Behandeln des nächsten Zettels erfährt er die zweite Information.

5. Dann sagt er scheinbar die dritte Information, tatsächlich aber die zweite.

6. Für die letzte Information braucht man einen Abschluss-Trick: zum Beispiel eine Vorhersage, ein Force, ein Duplikat, ein Swami/Nail Writer, eine Mehrfach-Out-Lösung oder eine andere Methode.

Der zentrale Satz lautet:

Man verrät immer die Information, die man bereits kennt, während man gleichzeitig die nächste Information heimlich erlangt.

Warum es stark wirkt

Das One-Ahead-Prinzip wirkt stark, weil die Zuschauer die Ereignisse meist linear wahrnehmen: „Er hat gerade meine Information genannt.“ Sie bemerken nicht, dass die Information zeitlich versetzt verwendet wird. Gute Präsentation verschleiert diesen Versatz.

Besonders wirksam ist das Prinzip bei:

a) Q&A-Routinen mit Fragen auf Zetteln oder Karten

b) Dreifach-Vorhersagen

c) Mental Epic-ähnlichen Effekten

d) Karten-Vorhersagen

e) Psychometrie- und Billet-Routinen

f) scheinbarem Gedankenlesen mehrerer Zuschauer

Die Schwachstelle

Die größte Schwachstelle ist das erste und letzte Glied der Kette. Am Anfang muss der Magier irgendwie an die erste Information kommen. Am Ende bleibt eine letzte Information übrig, die nicht mehr durch „one ahead“ aufgelöst werden kann. Deshalb kombinieren gute Routinen das Prinzip meist mit weiteren Methoden: Peek, Force, Switch, Center Tear, Swami Gimmick, Marked Cards, Stacked Deck, Assistant/Stooge, Multiple Outs oder einer vorbereiteten Vorhersage.

Quellen und Fundstellen

Eine gute bibliografische Übersicht findet man im Conjuring Archive, das „One Ahead“ als eigenes Prinzip in der Mentalmagie führt und mehrere Fundstellen nennt, unter anderem bei Tony Corinda und Theodore Annemann. Dort wird etwa Corindas „Three Little Questions“ sowie eine Verbindung zu Annemanns „The Sealed Envelope Dodge“ aus Complete One Man Mental and Psychic Routine von 1935 aufgeführt.

Für Kartenroutinen listet das Conjuring Archive außerdem die Kategorie „One Ahead Classic Triple Prediction". Dort erscheinen u. a. Al Bakers „The Clairvoyant Spectator", Edward Marlos „The Wishing Card Trick", Martin Lewis' „Amazing Mind Control", Roberto Giobbis „Triple Prediction" in Sharing Secrets und Dani DaOrtiz' „Double One-Ahead" in Five.

Tony Corinda, Thirteen Steps to Mentalism ist eine der Standardquellen für klassische Mentalmagie. Das Conjuring Archive listet Corindas Thirteen Steps ab 1958/1959 mit einschlägigen Kapiteln wie Predictions, Question and Answer und Billet-Arbeit; eine bibliografische Übersicht nennt darin ausdrücklich das „One Ahead System" sowie Routinen wie „Three Little Questions".

Theodore Annemann ist ebenfalls eine zentrale Quelle. Sein Periodikum The Jinx erschien von 1934 bis 1941 und ist eine der wichtigsten historischen Sammlungen für Mentalmagie und praktische Prinzipien. Das Conjuring Archive führt The Jinx als Werk Annemanns mit über tausend Einträgen; Magicpedia beschreibt The Jinx als von Ted Annemann herausgegebenes und veröffentlichtes Zauberperiodikum.

Für die geschichtliche Einordnung von Prinzipien ist auch Conjuring Credits nützlich. Die dortige Mentalismus-Übersicht führt das One-ahead Principle als eigenes Konzept innerhalb mentalmagischer Verfahren.

Empfehlenswerte Primär-/Standardlektüre

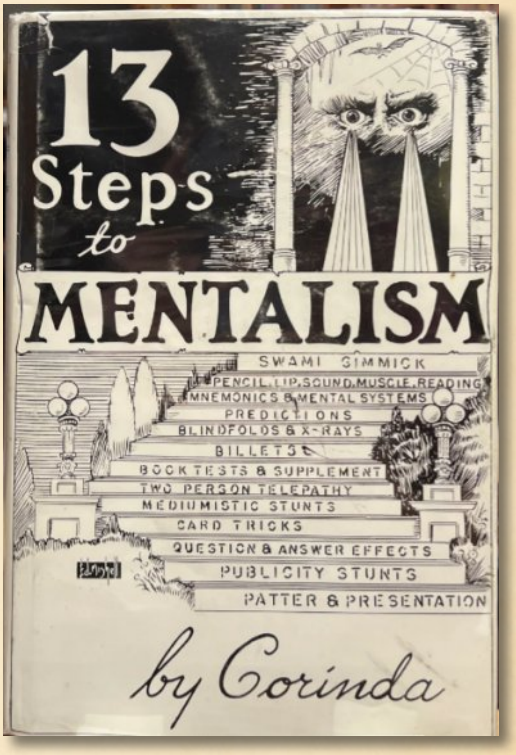
a) Tony Corinda: Thirteen Steps to Mentalism, besonders die Abschnitte zu Predictions, Billets und Question & Answer.

b) Theodore Annemann: Practical Mental Effects und The Jinx.

c) Al Baker: The Secret Ways of Al Baker, u. a. für klassische Vorhersage- und Kartenideen.

d) Roberto Giobbi: Sharing Secrets, dort wird eine „Triple Prediction" mit Bezug auf Rolf Andra genannt.

e) Dani DaOrtiz: Five, mit „Double One-Ahead" als moderne Kartenvariante.



Zauberperiodika

Zeitschriften England

In England sind eine ganze Reihe von Zauberzeitschriften herausgebracht worden. Viele davon waren unbedeutend. Hier finden Sie einige der wichtigsten Periodika aufgeführt.

„Conjuror's Magazine". Die ersten sechs Ausgaben wurden von William Locke im Jahr 1791 unter dem Titel „Astrologer's Magazine" herausgegeben. Oftmals wird dieses Periodikum als das erste Zauberperiodikum bezeichnet, aber darin werden kaum Kunststücke für Zauberkünstler beschrieben. Insgesamt sind bis zum Jahr 1793 insgesamt 24 Ausgaben erschienen.

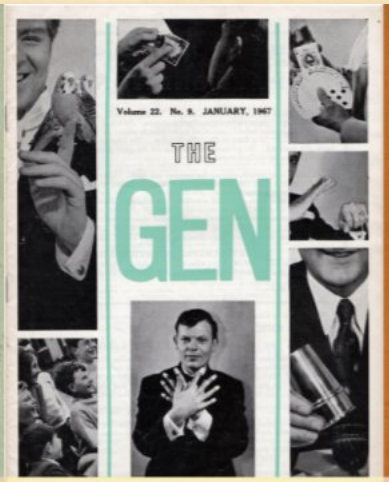
„The Budget" ist das Hausorgan des englischen Zaubervereins Ring 25, Britisch Ring, in der „International Brotherhood of Magicians", das seit 1929 herausgegeben wird. Stanyon's Magic war ein Zauber-Periodikum, herausgegeben von Ellis Stanyon. Die erste Ausgabe erschien im Oktober 1900 und die letzte im Juni 1920 wobei es wegen des 1. Weltkriegs eine Unterbrechung gab. Insgesamt wurden 177 Ausgaben in 15. Jahrgängen veröffentlicht. Einen Nachdruck brachte Richard Kaufman später heraus.

„Abracadabra" war ein englisches, wöchentlich erscheinendes Zauber-Periodikum, das von Charles Goodliffe Neale (1912-1980) im Jahr 1945 gegründet wurde und ohne Unterbrechung, auch nach seinem Tod (Die Firma Davenports erwarb die Zeitschrift 1984), bis 2009 erschien. Herausgeber nach Goodliffe waren Fabian und Donald Bevan von 1965 bis 2006. Der letzte Herausgeber war Walt Lees bis ins Jahr 2009.

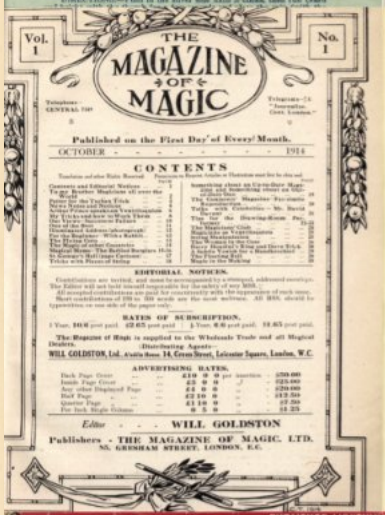
The Gen war ein monatlich erscheinendes englisches Zauberperiodikum, das von Harry Stanley gegründet und 26 Jahre lang von dessen „Unique Magic Studio" in London herausgegeben wurde. Die Nummer 1 erschien im Dezember 1945, die letzte Ausgabe 1970. Insgesamt umfasst die Reihe 303 Ausgaben. Harry Stanley war Redakteur von 1945 bis 1952. Dann folgte Peter Warlock von 1952 bis 1953. Bis 1958 wechselten sich die beiden ab. Für die letzten 13 Jahre gestaltete Lewis Ganson das Periodikum. Ganson veröffentlichte Material, das später in seinen Büchern erschien: Routined Manipulation, The Art of Close-Up Magic, The Dai Vernon Book of Magic, Inner Secrets of Card Magic und The Magic of Slydini.

„Club 71" war ein englisches, zunächst unregelmäßig, dann vierteljährlich erscheinendes Zauber-Periodikum, das von Geoff Maltby im Jahr 1970 gegründet wurde und mit einigen Unterbrechungen bis 2007 erschien. **„HOCAS"** war ein unregelmäßig erscheinendes Zauberperiodikum, das von Peter Lane von Mai 1983 bis 1986 herausgegeben wurde. Es widmete sich vorwiegend historischen Themen. **„The Magic Circular"** ist eine der ältesten Zaubervereinszeitschriften. Sie erscheint seit 1906 regelmäßig jeden Monat mit einer Auflage von rund 1500 Exemplaren. Die **„Magic Info"** war ein anfangs zweimonatlich, gegen Ende ihres Erscheinens unregelmäßig publiziertes Zauber-Periodikum aus England. Sie war das Haus-Organ von Ron MacMillans International Magic Studio in London. Das erste Heft erschien im Mai/Juni 1972, die letzte Ausgabe, Jahrgang Nr. 9, Heft Nr.


DAVENPORT'S
WHERE THE TRICKS COME FROM
The
Demon Telegraph
Published as required
L. DAVENPORT & Co. 15 New Oxford St. W.C.1.
– wait for it!
VOL. 2. AUG. & SEPT. 1935. No. 23 & 24.
We Set the Pace–
–We Set the Price
JUMPING FLEAS


Volume 22. No. 8. JANUARY, 1967
THE
GEN


GOLDSTON'S
MAGICAL
QUARTERLY
Incorporating the "MAGAZINE OF MAGIC"
OFFICIAL ORGAN OF THE MAGICIANS' CLUB
DECEMBER 1937 PRICE 1/- (25c)
IT'S FUN TO BE FOOLED
by HORACE GOLDIN

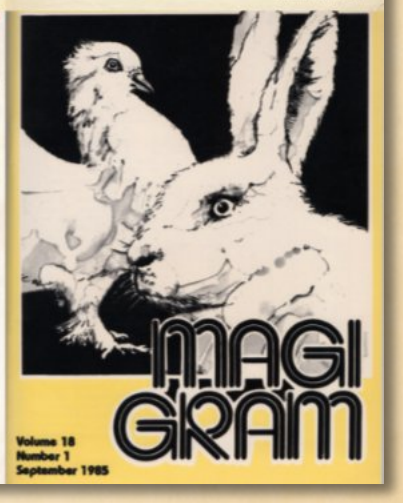

Vol. 1
THE
MAGAZINE
OF
MAGIC
No. 1
Published on the First Day of Every Month.
OCTOBER 1914
CONTENTS
EDITORIAL NOTICES.
RATES OF SUBSCRIPTION.
ADVERTISING RATES.
Editor WILL GOLDSTON
Publishers - THE MAGAZINE OF MAGIC, LTD.
55, GRESHAM STREET, LONDON, E.C.


THE
MAGIC CIRCULAR
MAY 1909


THE MAGICIAN
MONTHLY
PRICE NETT 6d
16 PAGES.
TWENTIETH YEAR


PUBLISHED MONTHLY
The Magic Magazine
MAGIC
FOR ALL MAGICIANS


The Magic Wand
and Magical Review
STAR MAGIC FOR YOU
7/6


MAGI
GRAM
Volume 18
Number 1
September 1985

6, erschien undatiert im Jahre 1992. Die gesamte Reihe hat 99 Ausgaben. Vom 1. bis zum 5. Jahrgang war das Heftformat 20 x 25 cm. Ab dem 6. Jahrgang erschien das Periodikum im Format 21 x 29,7 cm. Das **„Magic Magazine“** war ein Zauber-Periodikum, das monatlich von Max Andrews zwischen 1952 und 1956 herausgegeben wurde. **„The Magic Wand“** war ein englisches Zauberperiodikum, das 47 Jahre lang erschien, von 1910 bis 1957. Es gehörte mit zu den bedeutungsvollsten Zauberzeitschriften der damaligen Zeit. Insgesamt besteht die komplette Reihe aus 256 Ausgaben. **„The New Pentagram“** war ein Zauber-Periodikum, das Peter Warlock von 1969 bis 1989 mit Unterstützung der Supreme Magic Co. herausbrachte. Einige der Autoren waren: Robert Harbin, Lewis Ganson, Al Koran, Max Maven, Billy McComb, Karl Fulves und Dai Vernon. Der Vorgänger war die Zeitschrift **„Pentagram“**, herausgegeben zwischen 1946 und 1959.

Die **„Magigram“** war ein Zauber-Periodikum der Supreme Magic Co., das Ken de Courcy von September 1966 bis Februar 1995 führte. Zunächst erschien sie alle zwei Monate, danach monatlich. Billy McComb war einer der regelmäßigen Autoren. Magigram war in Großbritannien eine populäre Zeitschrift. Die komplette Reihe besteht aus 306 Ausgaben. Das Periodikum **„Magicseen“** gibt es seit 2005 und es hatte sich anfangs zur Aufgabe gemacht, eine Alternative zu den beiden US-amerikanischen Zeitschriften Genii und Magic (Magazine) zu sein. Anfangs waren die Hefte mit einer Klebebindung produziert, seit 2013 ist man zur üblichen Heftung übergegangen.

Das Periodikum **„Pabular“** erschien zwischen 1974 und 1992 monatlich mit insgesamt 96 Ausgaben in 8. Jahrgängen, zum Schluß leider nicht mehr regelmäßig. Es war eine hoch angesehene Close-Up Zeitschrift. Der Herausgeber war Nick Bolton. Verantwortlich für den Inhalt waren Fred Robinson, später auch Walt Lees und Stephen Tucker. Der **„Magicians Club“** brachte zwischen 1914 und 1922 das Magazine of Magic mit insgesamt 54 Ausgaben heraus. Der „Liverpool Magic Circle“ brachte zwischen 1954 und 1958 den **„ORBIT“** heraus, Redakteur war Owen Jones. Das Periodikum besteht aus 43 Ausgaben. Im Jahr 1923 erschien das Periodikum Scaratika des **„Sheffield Circle of Magicians“** mit nur drei Ausgaben. Redakteur war William Andrew. Zwischen 1936 und 1937 versuchte man einen zweiten Anlauf mit dem Namen Scaratika – New Issue, es kamen aber nur 11 Ausgaben heraus. Der „Portsmouth and District Magic Circle“ brachte zwischen 1950 und 1961 die Zeitschrift **„Top Hat“** mit insgesamt 32 Ausgaben heraus. Redakteur war Len Hughes.

Zwischen 1928 und 1945 erschien in Schottland der **„Thistle“**. Insgesamt sind 49 Ausgaben von diesem Vereinsperiodikum erschienen. Die ersten sechs Ausgaben der zwischen 1945 und 1948 erschienenen **„Mac's Monthly“** liefen unter dem Titel Mac's Mysteries (Monthly). Insgesamt sind 34 Ausgaben erschienen. Manche zählen auch eine spezielle Kongressausgabe dazu, was die Anzahl auf 35 erhöht. Zwischen 1945 und 1947 erschien die **„Owl“**. Von diesem Periodikum sind 24 Ausgaben erschienen. Eine komplette Reihe ist heute nur schwer zu finden.

Zauberspielkarten

Jonathan Hocus Pocus Conjuring Cards

Dies ist ein sehr seltenes englisches Zauberkartenset aus dem frühen 19. Jahrhundert. Das Spiel befindet sich im Britischen Museum und stammt von der Sammlerin Lady Charlotte Schreiber (1812-1895). Die Informationen zu diesem Spiel stammen aus dem „Catalogue of the Collection of Playing Cards" von Freeman M. O'Donoghues, erschienen im Jahr 1901. Erhalten geblieben sind sechs handkolorierte Spielkarten und ein bedruckter Umschlag.

Wie sehen die sechs Karten aus?

Die erste Karte zeigt einen einseitig dargestellten Zauberkünstler. Er trägt einen auffälligen Hut und ungewöhnliche Schuhe und dürfte als Einleitungs-, Präsentations- oder Deckkarte gedient haben. Die fünf übrigen Karten sind doppelendig gestaltet. Auf jeder Karte sind zwei groteske Figuren diagonal gegeneinander angeordnet. An einem Ende erscheint ein heiteres, wohlgenährtes oder lachendes Gesicht. Am anderen Ende befindet sich eine finstere, magere, erschrockene oder missmutige Figur. Durch Drehen der Karte um 180 Grad ändert sich die vorherrschende Gestalt und damit der Ausdruck des Bildes. Die Figuren sind burlesk und karikaturenhaft gezeichnet. Die Bildsprache gehört zur populären Druckgrafik und Unterhaltungskultur des späten 18. und frühen 19. Jahrhunderts.

Was fehlt?

Auf den Karten fehlen Herz, Karo, Pik und Kreuz, Zahlenwerte, Buchstaben für König, Dame oder Bube und moderne Eckindizes. Es handelt sich daher nicht um ein reguläres Kartenspiel, sondern um Spezialkarten für eine Vorführung.

Der Umschlag

Der erhaltene Umschlag ist für die Identifizierung besonders wichtig. Er zeigt eine korpulente, karikaturhafte Zaubererfigur mit der Bezeichnung „Jonathan Hocus Pocus, Prince of Conjurers". Auf beziehungsweise entlang der Figur befindet sich die Verlagsangabe „Printed and sold by G. Martin, 6 Great St Thomas Apostle, London". Damit ist G. Martin als Verkäufer und wahrscheinlich als Verleger gesichert. Nicht belegt ist dagegen, ob Martin die Bilder selbst entwarf, die Platten stach oder lediglich den Druck und Vertrieb organisierte.

Wie wurden die Karten verwendet?

Eine originale Gebrauchsanleitung für genau dieses Set ist in der zugänglichen Dokumentation nicht genannt. Die konkrete Vorführung ist daher nicht sicher überliefert. Historische Vergleichskarten geben jedoch einen guten Hinweis. Zauberkarten des 18. Jahrhunderts waren häufig diagonal oder doppelendig bedruckt. Der Vorführer konnte durch Drehen, verdecktes Umkehren, falsches Mischen und kontrolliertes Auffächern unterschiedliche Bildhälften zeigen. Dadurch entstand für das Publikum der Eindruck, dass fröhliche Figuren plötzlich traurig wurden, Personen ihr Aussehen veränderten, eine ganze Kartengruppe gleichzeitig „verwandelt" wurde oder zuvor gezeigte Bilder durch andere ersetzt wurden. Ein 1772 in London erschienenes Kartenset von W. Tringham erklärt ausdrücklich, dass die Karten je nach

Jonathan Hocus Pocus Conjuring Cards

Historische englische Zauberkarten / G. Martin, 6 Great St Thomas Apostle, London, frühes 19. Jahrhundert



⟷ Originaler Umschlag ⟷
mit der Figur
„Jonathan Hocus Pocus, Prince of Conjurers“
und Verlagsangabe
G. Martin, London

Was ist das?

Ein seltenes frühes Set von Zauberkarten aus England. Überliefert ist ein Satz aus 6 handkolorierten Karten für Vorführungen der Unterhaltungsmagie. Die Karten werden heute unter dem Namen „Jonathan Hocus Pocus‘ geführt.

Besonderheiten

- frühes 19. Jahrhundert
- publiziert von G. Martin, London
- 6 handkolorierte Karten
- geätzte und kolorierte Drucke
- eine Einzelkarte mit Magierfigur
- mehrere diagonal geteilte Doppelkopf-Figuren
- keine Suitzeichen, keine Indexe
- Kartenrückseiten schlicht / unbedruckt

Umschlag und Zweck

Der Umschlag zeigt „Jonathan Hocus Pocus, Prince of Conjurers“ und nennt den Verleger G. Martin. Die Karten dienten Vorführungen einfacher Kunststücke und Kuriositäten der frühen Zauberkunst. Sie gehören zu den seltenen historischen Conjuring Cards Großbritanniens.

Nach historischen Vorlagen des *British Museum und The World of Playing Cards gestaltet.*

Ausrichtung entweder Figuren oder gewöhnliche Kartenzeichen zeigen. Dieser Mechanismus ist nicht identisch mit dem Jonathan-Hocus-Pocus-Set, zeigt aber die damals gebräuchliche Vorführmethode.

Die Verbindung zu den „Magic Swans“

G. Martin vertrieb noch ein zweites erhaltenes Zauberkartenset unter derselben Londoner Adresse: die „Magic Swans“. Dieses ebenfalls sechs Karten umfassende Set zeigt auf jeder Karte einen Schwan, der ein langes Band mit insgesamt 32 Zahlen hält. Der Umschlag trägt ungefähr den Titel „The Magic Swans or Feather'd Conjurers, who will discover any secret Number or Age of any Person in Company“. Im Inneren des Umschlags befinden sich Spielanweisungen. Vermutlich handelt es sich um einen mathematischen Zahlentrick, bei dem Alter oder gedachte Zahl einer Person bestimmt werden konnte.

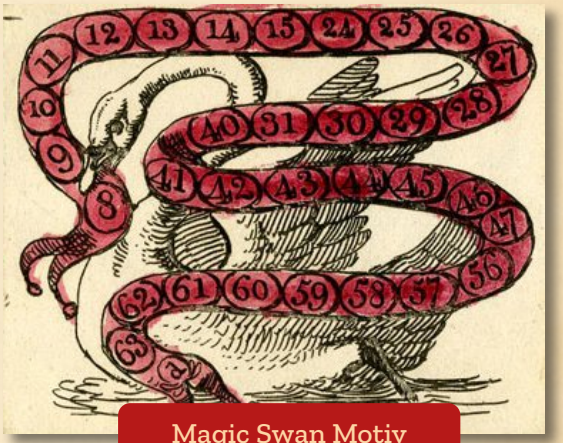


Lady Charlotte Schreiber

Die Herstellung

Die Karten sind als handkolorierte Radierungen beschrieben. Das bedeutet:

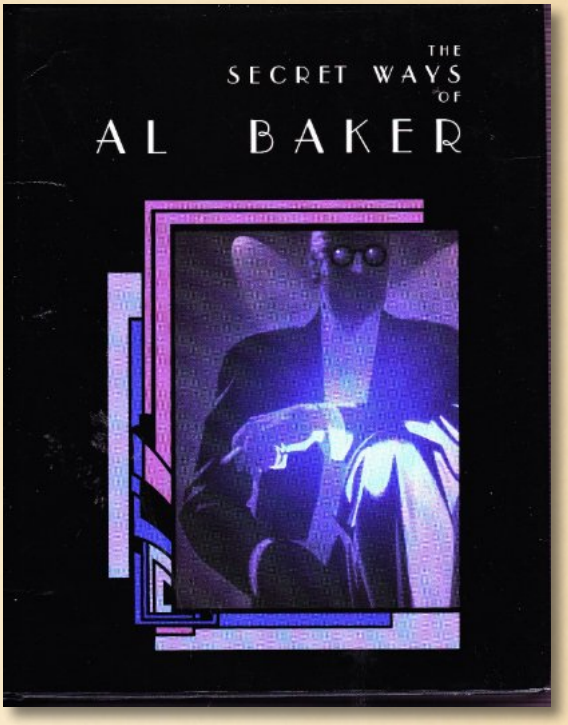
1. Die schwarzen Linien wurden von einer gravierten oder geätzten Metallplatte gedruckt.
2. Anschließend wurden die Flächen von Hand mit Farbe versehen.
3. Dadurch können einzelne Exemplare leichte Unterschiede in Farbe und Ausführung aufweisen.



Magic Swan Motiv

Die Farbpalette umfasst kräftige Rot-, Gelb-, Blau- und Grüntöne. Die Kolorierung ist funktional und plakativ, wie bei vielen populären Drucken, Kinderbildern, Ausschneidebogen und Spielmaterialien dieser Zeit.

The Secret Ways of Al Baker



Wer dieses Buch aufschlägt, wird magisch hineingezogen. Todd Karr und Katlyn Breene haben ein wundervolles Zauberbuch geschaffen, das im Jahr 2003 auf den Markt kam. Der Leser findet einleitende Worte von John Carney, Eugene Burger und Jay Marshall. Viele Fotos und ansprechende Illustrationen (Katlyn Breene) runden den positiven Gesamteindruck des Buches ab. Auf über 900 Seiten findet der Leser eine unglaubliche Vielfalt an Zauberkunststücken, viele davon sind heute Klassiker der Zauberkunst. Dieses Buch würde ich auf eine einsame Insel mitnehmen, kein anderes. Man findet in dem Buch Kunststücke wie die „Diminishing Cards", „das sich selbst abhebende Kartenspiel", „Kartensteiger", das „Billet Mysterium", den „Baker Bill Switch", eine „Ambitious Card Routine", „Rising Coins", das „Ringspiel", viele Mental-Klassiker, Kunststücke für die Bühne und soviel mehr, man kann sie garnicht alle aufzählen. Dabei kommt garantiert jeder auf seine Kosten. Zusätzlich sind in dem Buch viele Routinen beschrieben, die Al Baker in Fachzeitschriften veröffentlicht hat. In dem Buch wurden mehrere Einzelwerke von Al Baker zusammengefasst. „Al Bakers Book (1933)", „Al Bakers Second Book (1935)", „Magical Ways and Means (1941)", „Mental Magic (1949)", „Pet Secrets (1951)" sowie einige Manuskripte und Magazinbeiträge. Die Tricktechniken in diesem Buch sind oft einfach, aber immer auch clever in die Routinen verpackt, zum Teil aber auch einfach genial. Als Leser möchte man am liebsten alles direkt ausprobieren. Der Inhalt des Buches zeichnet sich auch dadurch aus, weil man als Leser ein riesiges Spektrum von Karten-, Mental-, Close Up- sowie Bühnenzauberei vorfindet. Dieses Buch darf in keinem Zauberschrank fehlen. Das Buch kostet heute etwas 160 Euro, aber das Geld ist auf jeden Fall richtig investiert. Al Baker wurde am 4. April 1874 geboren. Den Beruf des Zauberkünstlers übte er seit 1895 aus und er hat sich in der Fachwelt einen Namen als Fachschriftsteller gemacht. Er trat als Zauberer und Bauchredner in Vaudeville Shows auf, zwischen 1911 und 1928 in Coney Island. Er war einer der fünf Original Mitglieder des „New Yorker Inner Circle 1932", einer der zehn „Living Card Stars" im Jahr 1938 sowie zwischen 1941 und 1951 der dritte Vorsitzende der „Society of American Magicans". Er war Erfinder vieler Kunststücke. Er starb am 24. Oktober 1951.

Inhalte der Hefte

Inhalt Heft Nr. 1
Zauberkünstler: Compars Herrmann, Karl Rossius
Zauberkunststücke: Humboldt und der Globus, Schillers Glocke, Botania, die Brütmaschine, der Wahrsager
Zauberkästen: Mysto Manufacturing Company.

Inhalt Heft Nr. 2
Zauberkünstler: John Olms, Marion Spadoni
Zauberkunststücke: Drawer Box, Hilfsmittel
Zauberperiodika: Deutsche Zeitschriften
Zauberkästen: Ernest Sewell

Inhalt Heft Nr. 3
Zauberkünstler: Fredo Marvelli, Die Davenports
Zauberkunststücke: Die Ball-Kassette, die Hirseglocke, der Indischer Seiltrick
Zauberhändler: Eckhard Böttcher
Zaubermechaniken: Johann Conrad Gütle

Inhalt Heft Nr. 4
Zauberkünstler: Die Uferinis
Zaubermuseum: Secret Magic Museum Ottavio Belli
Zauberhändler: Herbert von der Linden
Zauberperiodika: Österreich, Schweiz
Zauberkunststücke: Milkwonder Perfect, Ganga
Zauberspielkarten: Karten aus Portugal
Zauberkästen: Phil Temple, Silvan

Inhalt Heft Nr. 5
Zauberkünstler: Kalanag
Zauberkunststücke: Schrumpfender Würfel, Television Box, Trio-Würfel-Trick
Zauberhändler: Zauber-Klingl
Persönlichkeiten: Anton Stursa
Zauberspielkarten: Karten aus Dänemark

Inhalt Heft Nr. 6
Zauberkünstler: Al Baker
Zauberkunststücke: Enthauptungstrick, Dame ohne Unterleib, die zersägte Jungrau, Rubik Cube, die Pyramide
Zaubertechnik: One-Ahead-Prinzip
Zauberperiodika: England
Zauberspielkarten: Hocus Pocus Conjuring Cards

Impressum

Georg Walter
Steinackerstr. 12
53797 Lohmar

Website: https://zauberhistorie.de
E-Mail: info@zauberhistorie.de