14

Das Magic History Magazin

Geschichte und Geschichten



Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler

Im Sonderheft Nr. 14 ging es um australische Zauberkünstler. Hier folgen nun zwei weitere Künstler, die ich Ihnen näherbringen möchte. Esme Levante und Maurice Rooklyn.

Esme Levante

Esme Ray Cole, später unter dem Namen Esme Levante bekannt, wurde im November 1921 als einzige Tochter von Les und Gladys Cole geboren. Praktisch von Geburt an gehörte sie zum reisenden Leben der Familie. Schon im Alter von fünf Jahren stand sie auf der Bühne. Zu ihren frühen Darbietungen gehörten Violinspiel, eine Marionettennummer sowie Varietékunststücke, bei denen Bilder aus Sand oder Stoffstücken entstanden. Auf den internationalen Reisen ihres Vaters wurde sie zeitweise als „Esme Ray – the Child Phenomenon“ angekündigt und trat auch mit einer scheinbar hellseherischen beziehungsweise mentalistischen Darbietung auf.

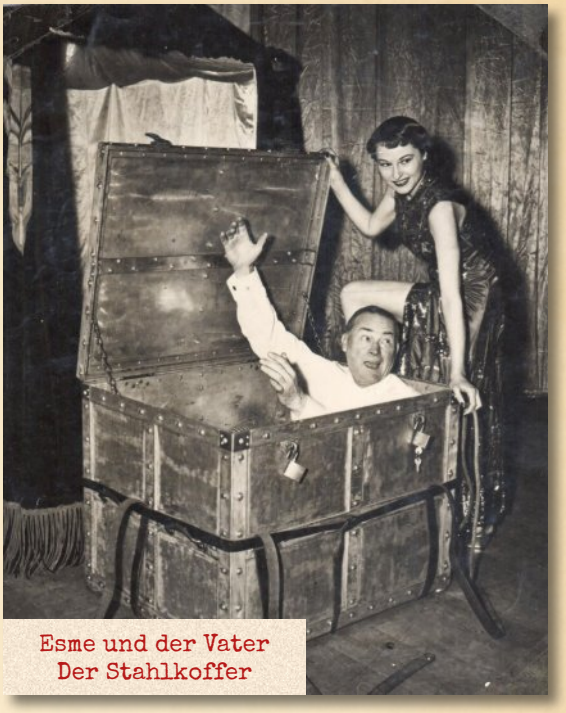
Mit zunehmendem Alter entwickelte sich Esme von einem auftretenden Kind zu einem wesentlichen Bestandteil der großen Levante-Show. Sie wurde Zauberkünstlerin, Illusionspartnerin und vor allem eine außergewöhnlich mutige Entfesselungskünstlerin. In einigen der bekanntesten Großillusionen ihres Vaters übernahm sie zentrale Rollen. Beim berühmten Stahlkoffertrick tauschte sie scheinbar innerhalb kürzester Zeit den Platz mit Levante. Bei der Illusion „Pillars of Fear“ befand sie sich in einer Apparatur, durch die Schwerter gestoßen wurden. Die Werbung bezeichnete sie entsprechend als eine der „mutigsten Frauen“ der Show.

Besondere Aufmerksamkeit erregte Esme 1938 bei einer Zauberkünstler-Tagung im englischen Malvern. Die damals erst 16-Jährige stand auf einem hohen Sprungbrett, gefesselt mit Handschellen, Fußfesseln und schweren Ketten. Sie sprang in ein Schwimmbecken und befreite sich unter Wasser von ihren Fesseln. Die spektakuläre Entfesselung wurde sogar von einer Wochenschaukamera festgehalten. Die Aufnahme gehört heute zu den besonders wichtigen Filmdokumenten ihrer Karriere.

Nach der kriegsbedingten Rückkehr der Familie nach Australien arbeitete Esme weiterhin intensiv in „How's Tricks?“. Im November 1941 heiratete sie den Bühnenmanager Robert Butt. Selbst diese Hochzeit wurde Teil des Showgeschäfts: Levante organisierte die Trauung auf der Bühne des Tivoli-Theaters in Adelaide vor Publikum. Die Ehe bestand jedoch nicht dauerhaft. Später heiratete Esme George Hunt, mit dem sie auch einen Sohn, Maxwell Hunt, hatte.

1954 begleitete Esme gemeinsam mit George und ihrem Sohn erneut ihre Eltern nach Großbritannien, als Levante seine dritte große Welttournee begann. In dieser Zeit trat sie wieder in „How's Tricks?“ auf und beteiligte sich unter anderem an einer besonders publikumswirksamen Nummer mit einem verschwindenden beziehungsweise erscheinenden australischen Tier. Dabei wurde tatsächlich ein Wallaby verwendet. Auch ihre Entfesselungsnummer wollte sie wieder aufnehmen. Ein geplanter Sprung am Palace Pier in Brighton musste jedoch abgebrochen werden, nachdem die Behörden die





Esme und der Vater
Der Stahlkoffer





Wetter- und Wasserbedingungen als zu gefährlich eingestuft hatten.

Trotz gesundheitlicher Probleme – Esme litt bereits damals unter schwerer Arthritis – gelang ihr Mitte der 1950er-Jahre der Schritt aus dem Schatten ihres berühmten Vaters. 1956 begann sie eine eigenständige Karriere als Solo-Zauberkünstlerin und Cabaret-Entertainerin. Damit gehörte sie zu den wenigen Frauen ihrer Zeit, die nicht lediglich als Assistentin eines männlichen Magiers arbeiteten, sondern unter eigenem Namen eine professionelle Zaubernummer präsentierten. Ihre elegante Darbietung wurde teilweise unter Bezeichnungen wie „Esme the Gorgeous Witch" oder „Esme the Glamorous Witch" angekündigt.

Eine ihrer bekanntesten Nummern entwickelte sie aus der früheren „Vanishing Kangaroo"-Illusion der Levante-Show. In ihrer eigenen Fassung zeigte sie zunächst einen scheinbar leeren großen Koffer, legte Pelze hinein, verschloss ihn kurz und öffnete ihn wieder. Die Pelze waren verschwunden und an ihrer Stelle erschien ein lebendes Wallaby. 1960 präsentierte Esme diese Nummer im französischen Fernsehen, in der Sendung „La piste aux étoiles", wobei ihr Mann George Hunt als Assistent mitwirkte. Diese Filmaufnahme ist heute eines der wichtigsten erhaltenen Dokumente ihrer eigenständigen Arbeit als Zauberkünstlerin.

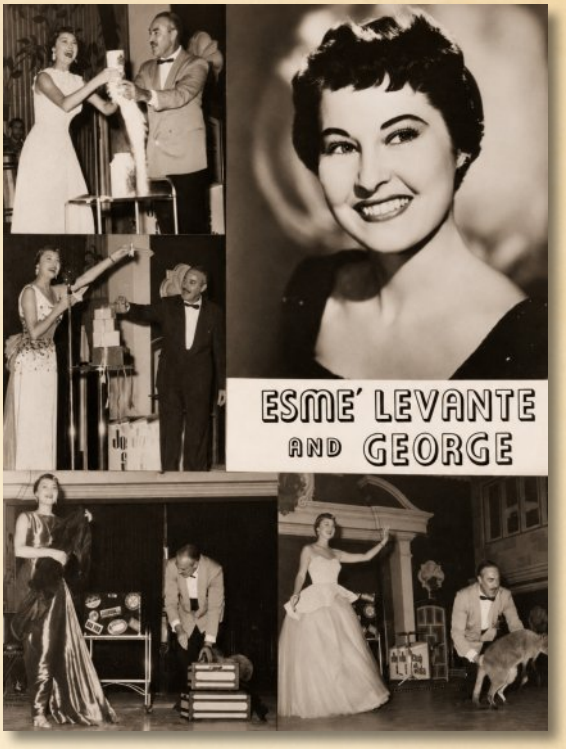
Esmes Solokarriere führte sie durch große Teile Europas. Sie trat in London, Paris, Monaco, Kopenhagen, Brüssel, Beirut und weiteren internationalen Spielorten auf. Besonders erfolgreich war sie in den eleganten Cabarets und Casinos an der französischen Riviera. Zeitgenössische Berichte erwähnen außerdem Vorstellungen vor Mitgliedern der britischen Königsfamilie sowie vor europäischen gekrönten Häuptern. 1965 wirkte sie in einer britischen Fernsehsendung zum „Diamantenen Jubiläum" des berühmten Magic Circle mit – bemerkenswerterweise zu einer Zeit, als dieser traditionsreiche Zauberverein Frauen selbst noch nicht als Mitglieder zuließ.

1968 beendete Esme Levante nach mehr als vier Jahrzehnten auf der Bühne ihre aktive Laufbahn. Ihre zunehmend schmerzhafte Arthritis hatte das Auftreten immer schwieriger gemacht. Sie kehrte nach Australien zurück, verwendete im Privat- und Berufsleben wieder den Namen Esme Hunt und arbeitete anschließend als Künstleragentin. Esme Levante starb 1989 in Brisbane im Alter von nur 67 Jahren.

Heute muss Esme Levante wesentlich stärker als eigenständige Künstlerin betrachtet werden, als dies in der älteren Literatur häufig geschah. Ihre Karriere führte vom Kinderstar einer reisenden Zauberfamilie über die Rolle der wichtigsten Illusionspartnerin ihres Vaters bis hin zur international auftretenden Zauberkünstlerin und Entfesselungsspezialistin mit eigenem Cabaretprogramm. Damit gehört sie zu den bedeutenden Pionierinnen der professionellen Zauberkunst des 20. Jahrhunderts. Die umfangreichen Fotoalben auf SydneyMagic dokumentieren eindrucksvoll, wie eng die Karrieren von Les und Esme Levante miteinander verbunden waren und wie aus einer australischen Wandertruppe schließlich eine international bekannte Zauberfamilie wurde.



Esme und ihr Mann George







Maurice Rooklyn

Maurice Rooklyn wurde 1905 in London als Sohn russischstämmiger Eltern geboren. 1912 wanderte die Familie nach Australien aus und ließ sich in Sydney nieder. Schon als Kind zeigte Maurice eine ausgeprägte Neigung zur Bühne und zur Unterhaltungskunst. Bereits im Alter von etwa zwölf Jahren trat er gemeinsam mit seinem Bruder Harry Rooklyn mit einer Zaubernummer auf. Nach einem missglückten Auftritt mit der Illusion „Substitution Trunk“ gab Harry die Zauberkunst allerdings auf und wandte sich der Musik zu; später wurde er ein erfolgreicher Violinist auf der Varietébühne. Maurice dagegen hielt an seinem Wunsch fest, professioneller Unterhaltungskünstler zu werden.

Der junge Rooklyn entwickelte ein ungewöhnlich vielseitiges Repertoire. Neben allgemeiner Zauberkunst beschäftigte er sich mit Jonglage, Bauchreden, Kartenmanipulation, scheinbarem Gedankenlesen und verschiedenen Varieténummern. Im Alter von fünfzehn Jahren verließ er sein Elternhaus und versuchte, seinen Lebensunterhalt als Künstler zu verdienen. Die ersten Jahre waren schwierig und führten ihn durch zahlreiche Konzertgesellschaften und reisende Truppen.

Zeitweise arbeitete er mit dem vielseitigen Künstler Theodore, der selbst Illusionen, Entfesselungen, Jonglage, Feuerkunst, Hypnose und Schießvorführungen in seinem Programm zeigte. Bis Anfang der 1930er-Jahre hatte sich Rooklyn in der australischen Unterhaltungsszene einen Namen gemacht. Mit 28 Jahren wurde er sogar Präsident des Australian Magicians' Club.

Seinen ersten großen öffentlichen Durchbruch erreichte Rooklyn in einer der schwierigsten Zeiten für australische Bühnenkünstler. Während der Weltwirtschaftskrise waren Theaterbesuche rückläufig, und Rooklyn suchte nach einer spektakulären Nummer, mit der er die Aufmerksamkeit des Publikums gewinnen konnte. Daraus entstand sein gefährlichster Bühnenact: „The Human Target“. Am 2. März 1934 begann er damit im New Tivoli Theatre in Sydney aufzutreten. Rooklyn stellte sich auf der Bühne einem Schützen mit einem militärischen .303-Gewehr entgegen und behauptete, das abgefeuerte Geschoss anschließend zwischen seinen Zähnen aufzufangen. Zuschauer wurden in die Vorführung einbezogen, konnten eine Patrone auswählen und markieren, das Gewehr untersuchen und nach dem Schuss das scheinbar aufgefangene Projektil kontrollieren. Seine junge Ehefrau Ettie Rooklyn assistierte ihm bei dieser spektakulären Nummer.

Der „Human Target“-Act brachte Rooklyn große Aufmerksamkeit, war aber keineswegs ungefährlich. Am 8. März 1934 wurde er während einer Vorstellung im Tivoli Theatre tatsächlich an der Schulter verletzt. Nach zeitgenössischen Berichten hatte sich beim Abschuss ein Stück des Stahlmantels der Patrone gelöst und ihn getroffen. Rooklyn hielt zunächst seine Bühnenhaltung aufrecht, zog sich anschließend in die Kulissen zurück, wurde medizinisch versorgt und ins Krankenhaus gebracht. Bereits kurze Zeit später stand er wieder auf der Bühne. Am 5. Mai 1934 kam es bei einer weiteren Vorstellung im Hoyts Olympic No. 2 Theatre in Bondi zu einem zweiten Zwischenfall. Diesmal erlitt er eine blutende Verletzung am Kopf beziehungsweise



Maurice Rooklyn

an der Nase, die wiederum auf einen Splitter der Patronenhülse zurückgeführt wurde. Ob sämtliche Einzelheiten dieser Vorfälle genau so geschahen, wie sie in der Presse dargestellt wurden, lässt SydneyMagic offen; für einen professionellen Showmann jener Zeit waren spektakuläre Presseberichte zugleich wichtige Werbung. Sicher ist jedoch, dass Rooklyn den „Human Target" trotz der Vorfälle weiterhin aufführte.

Noch 1934 gastierte er damit unter anderem in Parramatta, Sydenham, Concord, Ryde, Cessnock und Gosford. Auch 1935 wurde „The Human Target" weiterhin angekündigt, beispielsweise in Wollongong, Nowra und im Civic Theatre in Sydney. Schließlich erkannte Rooklyn jedoch die Risiken der Nummer und gab den gefährlichen Geschossfang auf. 1936 trat er wieder mit klassischer Zauberkunst auf, unter anderem im Majestic Theatre in Newtown und im Sydney Tivoli. Dabei verwendete er Werbenamen wie „Rooklyn, The Gay Deceiver" und „Rooklyn, Master Magician". An die Stelle der riskanten Schießnummer rückte nun immer stärker die Manipulationszauberkunst.

Den entscheidenden Schritt seiner internationalen Karriere machte Rooklyn Ende 1936, als er Australien verließ und eine etwa dreijährige Tournee durch britische Theater begann. Sein besonderes Meisterstück wurde nun die Manipulation mit Billardkugeln unter dem Titel „A Symphony in Spheres". Diese Nummer entwickelte sich zu seinem künstlerischen Markenzeichen und brachte ihm internationalen Ruf als außergewöhnlicher Manipulator ein. Ein langjähriger Freund Rooklyns erinnerte sich später daran, dass die Kartenmanipulation zunächst nicht den erhofften Erfolg gebracht hatte, während Rooklyn mit den Billardkugeln schließlich außerordentlich erfolgreich wurde. In späteren Berichten wurde er sogar als Weltmeister dieser Kunst bezeichnet.

Nach seiner Rückkehr blieb Maurice Rooklyn keineswegs auf Manipulationszauberei beschränkt. Im Verlauf seiner langen Karriere arbeitete er ebenso erfolgreich als Hypnotiseur und Großillusionist. Mit seinen Shows bereiste er Australien, Neuseeland und verschiedene Länder Asiens. Aus dem jungen Varietékünstler, der während der Depression mit einer lebensgefährlichen Sensationsnummer um Engagements kämpfen musste, entwickelte sich einer der bedeutendsten australischen Zauberkünstler seiner Generation. Seine Shows wurden schließlich unter dem werbewirksamen Namen „The Amazing Mr. Rooklyn" präsentiert.

Auch als Autor hinterließ Rooklyn wichtige Erinnerungen an seine Laufbahn. 1973 erschien sein autobiografisches Buch „Spherical Sorcery and Recollections of a 'Pro'", das zahlreiche Begebenheiten aus seiner frühen Karriere dokumentiert und zugleich Hinweise auf seine Arbeit mit Billardkugeln enthält. Viele der heute bekannten historischen Fotografien und Dokumente zu seiner Karriere stammen aus Rooklyns eigenen Bildern und Scrapbooks, die auch die Grundlage für die umfangreiche Dokumentation auf SydneyMagic bilden.

Maurice Rooklyn blieb der Zauberkunst über viele Jahrzehnte verbunden. Aus dem zwölfjährigen Jungen, der gemeinsam mit seinem

Bruder erste Kunststücke zeigte, war ein professioneller Varietékünstler, Manipulator, Mentalist, Hypnotiseur und Illusionist geworden. Besonders seine spektakuläre Zeit als „The Human Target“ und seine später perfektionierte Billardkugelnummer „A Symphony in Spheres“ stehen exemplarisch für die beiden Seiten seiner Karriere: den risikofreudigen Showmann und den technisch versierten Zauberkünstler. Maurice Rooklyn starb 1992 in seinem Haus in Sydney. SydneyMagic bezeichnet ihn rückblickend als einen der führenden australischen Magier seiner Zeit.



The human target
Die lebende Zielscheibe



Vorführung
Säge-Illusion

Das Magic History Projekt

Ein Plädoyer für die Geschichte der Zauberkunst

Warum gibt es das „Magic History Projekt“?
Für mich ist die Geschichte der Zauberkunst weit mehr als eine Ansammlung von Namen, Jahreszahlen, alten Fotografien oder vergilbten Programmen. Sie ist ein lebendiges kulturelles Erbe. Und genau dieses Erbe möchte ich bewahren. Ich beschäftige mich mit der Historie der Zauberkunst aus Leidenschaft. Nicht weil ich einfach nur wissen möchte, wer wann und wo auf einer Bühne gestanden hat. Mich interessiert, was hinter diesen Menschen, ihren Kunststücken, ihren Apparaten und ihren Vorstellungen steckt. Ich möchte verstehen, wie sie gearbeitet haben, wie ihr Publikum sie erlebt hat und welche Spuren sie hinterlassen haben. Meine Arbeit bedeutet für mich, Geschichte zu bewahren.

Viele Zauberkünstler, die einst große Säle füllten, deren Namen auf Theaterzetteln, Plakaten und in Zeitungsanzeigen standen, sind heute nahezu vergessen. Manche waren zu ihrer Zeit gefeierte Persönlichkeiten, heute findet man von ihnen vielleicht nur noch eine einzelne Fotografie, eine Anzeige, einen Brief oder wenige Zeilen in einer alten Zeitschrift. Genau dort beginnt für mich die eigentliche historische Arbeit. Ich möchte die Geschichte längst vergangener Künstler wieder zum Leben erwecken. Ich möchte ihre Namen erneut sichtbar machen, ihre Lebenswege rekonstruieren und ihre Kunst wieder in den Zusammenhang ihrer Zeit stellen.

Denn hinter jedem alten Foto steckt ein Mensch. Hinter jedem Theaterzettel steckt ein Abend, an dem ein Publikum gespannt auf eine Bühne blickte. Hinter jedem alten Zauberapparat steht eine Idee, ein Handwerker, ein Händler oder ein Künstler. Und hinter jeder kleinen Zeitungsnotiz kann sich ein Stück Geschichte verbergen, das ansonsten für immer verloren wäre. Ich arbeite deshalb leidenschaftlich mit historischen Fotografien, Programmen, Anzeigen, Katalogen, Zeitschriften, Büchern und anderen Zeitdokumenten. Aus vielen kleinen Fragmenten entsteht nach und nach wieder ein größeres Bild. Dabei möchte ich Informationen längst vergangener Ereignisse wiedergeben, die heute kaum noch jemand kennt. Wann trat ein Künstler auf? Wo gastierte er? Welche Kunststücke zeigte er? Wie wurde seine Vorstellung angekündigt? Wie reagierte die Presse? Welche Apparate benutzte er? Wer stellte sie her? Welche Ideen wurden übernommen, verändert oder weiterentwickelt?

Manchmal sind es große Entdeckungen. Sehr oft sind es jedoch gerade die scheinbar unbedeutenden Details, die Geschichte lebendig machen. Meine Arbeit bedeutet auch, Geheimnisse sichtbar zu machen. Damit meine ich nicht nur die Geheimnisse eines Zauberkunststückes. Mich interessieren vor allem die verborgenen Geschichten hinter der Zauberkunst: vergessene Künstler, verschwundene Firmen, unbekannte Hersteller, seltene Apparate, alte Händlerkataloge, nicht mehr vorhandene Theater, außergewöhnliche Vorstellungen und Zusammenhänge, die über Jahrzehnte aus dem Blick geraten sind.



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

Ich möchte sichtbar machen, was die Zeit unsichtbar gemacht hat. Denn Zauberkunst ist immer auch ein Spiegel ihrer Epoche. Sie erzählt von technischen Entwicklungen, vom Geschmack des Publikums, von Theaterkultur, Werbung, Grafik, Mode und gesellschaftlichen Veränderungen. Ein Zauberplakat aus dem 19. Jahrhundert erzählt deshalb nicht nur etwas über einen Zauberkünstler. Es erzählt uns zugleich etwas über die Welt, in der dieser Künstler lebte. Für mich bedeutet historische Forschung deshalb nicht, die Vergangenheit lediglich zu katalogisieren. Ich möchte sie erzählen. Ich möchte aus Namen wieder Persönlichkeiten machen. Aus Daten wieder Ereignisse. Aus alten Fotografien wieder Geschichten. Aus vergessenen Zauberapparaten wieder Zeugnisse handwerklicher und künstlerischer Kreativität. Und aus einzelnen Dokumenten wieder Zusammenhänge.

Natürlich wird historische Forschung niemals vollständig sein. Immer bleiben Lücken. Immer tauchen neue Fragen auf. Manchmal widersprechen sich Quellen. Manchmal führt eine kleine Notiz zu einer völlig neuen Spur. Genau darin liegt für mich aber auch der besondere Reiz dieser Arbeit. Jede Entdeckung kann der Anfang einer neuen Geschichte sein. Vielleicht ist es ein Name auf der Rückseite einer Fotografie. Vielleicht eine unscheinbare Anzeige in einer hundert Jahre alten Zeitung. Vielleicht ein Katalog, der zeigt, dass ein bestimmtes Kunststück viel früher verkauft wurde als bisher angenommen. Vielleicht eine bisher unbekannte Verbindung zwischen einem Künstler, einem Händler und einem Apparatebauer. Solche Momente machen historische Forschung für mich zu einer leidenschaftlichen Spurensuche. Ich sehe mich dabei nicht nur als Sammler von Informationen. Ich möchte Zusammenhänge herstellen, Quellen bewahren und Wissen weitergeben. Denn Geschichte hat nur dann eine Zukunft, wenn wir uns mit ihr beschäftigen. Viele Dokumente der Zauberkunst sind bereits verloren gegangen. Fotografien wurden weggeworfen, Nachlässe aufgelöst, Briefe vernichtet, Theater abgerissen und Erinnerungen vergessen. Mit jedem Zeitzeugen, der nicht mehr erzählen kann, verschwindet ein weiteres Stück unmittelbarer Vergangenheit. Deshalb empfinde ich meine Arbeit auch als eine Form der Verantwortung. Was heute noch gefunden, dokumentiert und bewahrt werden kann, sollte nicht morgen erneut vergessen werden.

Mein Ziel ist es deshalb, die Geschichte der Zauberkunst nicht in Archiven verstummen zu lassen. Ich möchte sie sichtbar, verständlich und erlebbar machen. Ich möchte zeigen, dass hinter der Zauberkunst eine faszinierende Geschichte voller außergewöhnlicher Menschen, genialer Ideen, handwerklicher Meisterleistungen, kurioser Erfindungen und überraschender Wendungen steckt. Und vielleicht liegt darin sogar eine besondere Form von Magie: Einen Künstler, der seit hundert Jahren nicht mehr auf einer Bühne gestanden hat, durch ein Foto, einen Text oder ein Plakat für einen Augenblick wieder sichtbar werden zu lassen.

Eine Vorstellung, die längst verklungen ist, wieder in Erinnerung zu rufen. Einen vergessenen Namen wieder auszusprechen. Denn solange ihre Geschichten erzählt werden, sind sie nicht vergessen.



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

Zauberkunststücke

Wallets – Brieftaschen

Bei Zauber-Wallets lassen sich historisch zwei große Entwicklungslinien erkennen: Einerseits die „Card to Wallet"-Familie, bei der eine ausgewählte oder signierte Karte unmöglich in einer Brieftasche erscheint, andererseits die Utility-Wallets, die Gegenstände austauschen, Informationen gewinnen oder mehrere Vorhersagen bereithalten. Im Laufe der Jahrzehnte wurden diese Prinzipien zunehmend miteinander kombiniert.

Vor 1949 – die Vorläufer

Die Grundidee, eine gewählte Karte in einem Taschenbuch oder „Pocketbook" wiederzufinden, ist deutlich älter als die speziell präparierten Zauber-Wallets des 20. Jahrhunderts; Quellen zur Entwicklung von „Card to Wallet" führen den Plot sogar bis ins 18. Jahrhundert zurück. Entscheidend für die moderne Entwicklung war jedoch, dass die Brieftasche nicht mehr nur als Behälter, sondern zunehmend als technisches Hilfsmittel benutzt wurde.

1949 – LePaul und die Karte im verschlossenen Umschlag

Mit Paul LePauls „The Card Magic of LePaul" von 1949 wurde eine der wichtigsten Grundlagen des modernen Card-to-Wallet-Effekts veröffentlicht. LePaul ließ eine Karte in einem verschlossenen Umschlag erscheinen; die spätere typische Wallet-Konstruktion wird allerdings Dick Washington zugeschrieben, weshalb die Bezeichnung „LePaul Wallet" etwas irreführend sein kann. Der große Fortschritt bestand darin, dass nicht einfach nur eine Karte in einer Brieftasche lag: Sie befand sich zusätzlich in einem versiegelten Behältnis, wodurch die Unmöglichkeit erheblich gesteigert wurde.

1956–1963 – Richard Himber und das Wechsel-Wallet

Richard Himbers Bill-Fooled, das später allgemein als Himber Wallet bekannt wurde, machte aus der Brieftasche ein universelles Austauschgerät. MartinsMagic ordnet die Einführung ungefähr 1958 ein, während andere historische Quellen den kommerziellen Verkauf unter dem Namen Bill-Fooled auf 1963 datieren; offenbar entwickelte Himber das Prinzip bereits Mitte der 1950er-Jahre. Durch das besondere Öffnungsprinzip können Karten, Geldscheine, Zettel, Umschläge oder andere flache Gegenstände erscheinen, verschwinden oder ausgetauscht werden. Damit wurde das Wallet von einem speziellen Kartentrick zu einem universellen Zauberhilfsmittel.

1958 – Ed Balducci und der direkte Ladeweg

Ein weiterer entscheidender Schritt erfolgte 1958 durch Ed Balducci. Seine Konstruktion beziehungsweise sein Ladeprinzip für „Card to Wallet" wurde im April 1958 in „Hugard's Magic Monthly" beschrieben; später verbesserte Fred Kaps die Konstruktion durch einen zusätzlichen Führungsteil beziehungsweise „Slide". Dadurch konnte eine palmierte Karte wesentlich sicherer und direkter in die Brieftasche beziehungsweise deren Reißverschlussfach geladen werden.



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

Ca. 1975 – Tom Mullica und Card to Wallet ohne Palmieren

Tom Mullicas Wallet war ein Meilenstein, weil es das Problem der Palmage auf völlig andere Weise löste. In einem größeren Wallet befindet sich ein zweites, kleineres Wallet, und schließlich erscheint darin die signierte Karte; Potter & Potter datierte Mullicas originales Arbeits-Wallet auf etwa 1975, während eine Vereinbarung zwischen Tom Mullica und Jerry Mentzer über die Vermarktung aus 1977 belegt ist. Das Verfahren wurde insbesondere deshalb populär, weil eine überzeugende Card-to-Wallet-Routine ohne klassische Kartenpalmage möglich wurde. Das Mullica-Prinzip zählt meiner Einschätzung nach neben Himber und Balducci zu den drei historisch wichtigsten Grundkonstruktionen.

1982 – Basil Horwitz: Der Wechsel geschieht beim Zuschauer

Das von Basil Horwitz entwickelte und von Martin Breese vertriebene Horwitz Wallet von etwa 1982 ging einen erstaunlichen Schritt weiter. Es handelt sich zwar ebenfalls um ein Change-Wallet, doch laut MartinsMagic erfolgen die entscheidenden Veränderungen während sich das Wallet in der Hand beziehungsweise sogar in der Tasche des Zuschauers befindet. Eine leer gezeigte Brieftasche kann beispielsweise dem Zuschauer übergeben werden, und später befindet sich darin plötzlich seine signierte Karte. Gerade historisch sollte man das Horwitz Wallet deshalb nicht einfach als Variante des Himber Wallets behandeln.

1983 – Sho-Gun und das Wallet als echtes Austauschgerät

Elbert Gardners Sho-Gun Wallet führte die Utility-Idee besonders konsequent weiter. Hier steht weniger „Card to Wallet" im Mittelpunkt als der Austausch realer flacher Gegenstände: Geldscheine, Schecks, Kreditkarten, Billets oder Vorhersagen können gegeneinander ausgewechselt werden. Diese Entwicklung ist wichtig, weil das Wallet damit verstärkt in den Mentalismus sowie in Geld-und Vorhersageeffekte hineinwuchs.

1991 – Jerry O'Connell und die Professionalisierung des No-Palm Wallets

Mit Jerry O'Connell wurden Zauber-Wallets zunehmend so konstruiert, dass sie gleichzeitig hochwertiges Zaubergerät und tatsächlich benutzbare Brieftasche sein konnten. Sein No-Palm Wallet, von MartinsMagic auf etwa 1991 datiert, ermöglicht den Card-to-Wallet-Effekt ohne die klassische Palmage und wurde in verschiedenen Größen gefertigt. O'Connell wurde darüber hinaus für extrem dünne Lederkonstruktionen sowie Himber-, Peek-, Z-Fold- und andere Wallettypen bekannt. Hier beginnt meines Erachtens eine wichtige moderne Entwicklung: Die Methode soll sich dem Aussehen einer echten Brieftasche unterordnen und nicht umgekehrt.

2001 – Miller Miracle Wallet und die Multiple-Out-Idee

Das von Roy Miller entwickelte und von Ray Piatt gefertigte Miller Miracle Wallet von etwa 2001 erweiterte das klassische Himber-Konzept entscheidend. Statt lediglich zwei möglicher Innenansichten bietet es vier verschiedene Bereiche beziehungsweise „Outs"; mit zusätzlichen Umschlägen können sogar noch mehr mögliche Ergebnisse vorbereitet werden. Dadurch wurde

das Wallet besonders für Mentalisten interessant, die unterschiedliche Vorhersagen abhängig von einer Zuschauerentscheidung benötigen.

2002 – Versadex und das Wallet als Index

Larry Beckers Versadex Wallet von etwa 2002 verfolgt noch einmal einen anderen Ansatz. Das Wallet funktioniert als verdecktes Indexsystem, über das der Mentalist sehr schnell auf mehr als ein Dutzend Karten, Billets oder Vorhersagen zugreifen kann. MartinsMagic nennt Anwendungen mit gedachten Wörtern, Sternzeichen, Karten, Münzwürfen und zweistelligen Zahlen. Der Unterschied zum Miller Miracle ist wichtig: Das Miller Wallet bietet mehrere Öffnungsmöglichkeiten, während das Versadex in erster Linie organisiert und indexiert.

2003 – Predator Wallet: mehrere Prinzipien in einem Wallet

Mit R. Paul Wilsons Predator Wallet, dessen ursprüngliche Luxusausführung von Joe Porper gefertigt wurde, erreicht die Entwicklung etwa 2003 eine neue Stufe. MartinsMagic beschreibt es nicht mehr als Wallet für nur einen einzelnen Effekt, sondern als umfangreiches Utility Device für Zauberkunst und Mentalismus. Zu den Routinen gehört „Psycho Killer", bei der eine lediglich gedachte Karte auf verschiedene Weise vorhergesagt beziehungsweise aus dem Wallet hervorgebracht werden kann. Das Predator steht damit exemplarisch für die multifunktionalen Wallets der 2000er-Jahre.

2022 – FPS Zeta und der komplette Switch

Brent Brauns FPS Zeta Wallet zeigt sehr gut, wohin sich das Konzept inzwischen entwickelt hat. Bei älteren Wallets wurde meistens eine Karte, ein Billet oder eine Vorhersage ausgetauscht; beim FPS Zeta kann dagegen der gesamte sichtbare Inhalt der Brieftasche gewechselt werden – einschließlich Bargeld, Ausweisen, Kreditkarten und Spielkarten. Zusätzlich sind Card to Wallet, Repeat Card to Wallet, Double Card to Wallet, Multiple Outs und andere Switch-Anwendungen integriert.

Was sich dabei grundsätzlich verändert hat

Die frühen Wallets lösten meistens eine einzige technische Aufgabe: eine Karte laden oder einen Gegenstand austauschen. Ab den 1970er-und 1980er-Jahren wurde zunehmend versucht, diese Aufgabe ohne schwierige Manipulationen und unter stärkerer Kontrolle des Zuschauers zu lösen. Seit den 1990er-Jahren kommt als weiteres Kriterium hinzu, dass das Zaubergerät wie eine wirklich benutzte persönliche Brieftasche aussehen soll.

Die Wallets der 2000er-Jahre wurden schließlich zu multifunktionalen Werkzeugen für Mentalismus, Vorhersagen, Indizes, Multiple Outs und Card to Wallet, während aktuelle Konstruktionen wie das FPS Zeta mehrere historische Prinzipien gleichzeitig vereinen.

„Quiver“ von Kelvin Chow

Quiver wurde 2017 von Kelvin Chow entwickelt und gemeinsam mit Glitch Studios als hochwertiges Close-up-Hilfsmittel auf den Markt gebracht. Äußerlich wirkt Quiver wie eine gewöhnliche kleine schwarze Münzbörse aus Leder, tatsächlich verbirgt sich darin jedoch ein raffiniertes Austauschsystem, das sich mit einem klassischen Change Bag vergleichen lässt. Das Prinzip wurde so stark verkleinert und verbessert, dass es sich unauffällig in eine alltäglich wirkende Münzbörse integrieren lässt.

Mit Quiver können kleine Gegenstände wie Münzen, Geldscheine, Zettel, gefaltete Spielkarten, Schlüssel, Ringe oder andere Schmuckstücke heimlich ausgetauscht werden. Dadurch lassen sich Gegenstände verwandeln, verschwinden oder erscheinen. Ebenso eignet sich die Börse hervorragend für Vorhersagen und Mentalroutinen: Ein beschrifteter oder gefalteter Zettel kann beispielsweise unbemerkt gegen einen anderen ausgetauscht werden, oder aus einer zuvor gezeigten Münze wird nach dem Schließen und erneuten Öffnen der Börse ein völlig anderer Gegenstand.

Eine besondere Stärke von Quiver liegt in der natürlichen Handhabung. Der Zuschauer kann die Börse während einer Routine selbst halten und unter bestimmten Bedingungen sogar öffnen, ohne unmittelbar auf das Geheimnis zu stoßen. Dadurch entsteht ein stärkerer Eindruck von Fairness als bei vielen älteren Wechselbörsen. Das Hilfsmittel ist nicht an eine bestimmte Routine gebunden, sondern als vielseitiges Utility Prop gedacht, mit dem der Zauberkünstler eigene Effekte entwickeln kann.



Das ursprüngliche Quiver misst ungefähr 7,6 × 7,6 cm. Später erschien mit Quiver Plus eine größere Variante, die mehr Platz für größere Münzen, Geldscheine, Spielkarten, Billets und andere Gegenstände bietet. Das zugrunde liegende Wechselprinzip blieb dabei im Wesentlichen erhalten.

Historisch betrachtet ist Quiver keine völlig neue Erfindung des Austauschprinzips. Bereits ältere Münzbörsen und sogenannte Switching Purses ermöglichten ähnliche Effekte. Die besondere Leistung Kelvin Chows besteht daher vor allem darin, ein bekanntes Prinzip in eine kleine, hochwertige, überzeugend aussehende und besonders einfach zu handhabende Münzbörse übertragen zu haben. Quiver wurde dadurch zu einem erfolgreichen modernen Vertreter der Wechselbörsen und verbindet klassische Zaubertechnik mit der unauffälligen Gestaltung eines alltäglichen Gegenstandes.



Quiver Compact Index von Kelvin Chow

Der Quiver Compact Index wurde von Kelvin Chow und seinem Quiver-Team, in Zusammenarbeit beziehungsweise Verbindung mit Patrick Kun, als besonders kleines Index-Wallet für Kartenzauberei und Mentalismus entwickelt. Das aus echtem schwarzem Leder gefertigte Hilfsmittel ist kleiner als ein normales Kartenspiel, besitzt einen Magnetverschluss und kann bis zu 16 Spielkarten, Billets oder andere flache Vorhersagen aufnehmen. Im Gegensatz zum ursprünglichen Quiver handelt es sich nicht um eine automatische Wechselbörse, sondern um ein verborgenes Ordnungssystem, aus dem der Zauberkünstler sehr schnell genau diejenige Karte oder Vorhersage entnehmen kann, die für den jeweiligen Effekt benötigt wird.

Dadurch lassen sich beispielsweise lediglich gedachte Karten produzieren, mehrere unterschiedliche Vorhersagen bereithalten, Equivoque-und Mentalroutinen durchführen oder zerrissene Karten gegen restaurierte Exemplare austauschen. Zu den ausdrücklich genannten Einsatzmöglichkeiten gehören Springboard, Kolossal Killer, Multiple Billet Outs, MagSwitch und InstaGrab. Die Besonderheit gegenüber älteren Indexsystemen besteht vor allem in der starken Miniaturisierung: Statt möglichst viele Ergebnisse in einem großen Index unterzubringen, beschränkte Kelvin Chow das System auf maximal 16 Positionen und schuf dadurch ein Hilfsmittel, das bequem in einer normalen Hosen- oder Jackentasche mitgeführt werden kann.

Die Familie Baudenbacher

Die Nürnberger Firma C. Baudenbacher gehörte im 19. und frühen 20. Jahrhundert zu den bemerkenswerten Herstellern von Holzspielwaren und Zauberkästen in Deutschland. Ihre Entwicklung ist eng mit der traditionsreichen Nürnberger Spielwaren-und Drechslerindustrie verbunden. Aus einem zunächst handwerklich geprägten Betrieb entstand im Laufe des 19. Jahrhunderts eine größere Spielwarenfabrik, die ihre Erzeugnisse nicht nur in Deutschland, sondern auch international vertrieb. Besonders interessant ist Baudenbacher heute deshalb, weil die Firma zu den frühen Herstellern gehörte, die Zauberapparate und komplette Zauberkästen serienmäßig als Spielwaren und Unterhaltungsartikel produzierten.

Als wichtige Persönlichkeit der Firmengeschichte gilt Caspar Baudenbacher (1803-1876). Er erhielt 1839 die Möglichkeit, selbstständig als Drechsler zu arbeiten, und präsentierte bereits 1840 auf einer Nürnberger Industrieausstellung verschiedene Holzspielwaren und Gebrauchsgegenstände. In dieser Zeit dürften auch die Grundlagen für die spätere Herstellung von Zauberapparaten gelegt worden sein. Viele klassische Zaubergeräte eigneten sich besonders gut für die Fertigung durch Drechsler: Kugelvasen, Dosen, Becher, verschachtelte Behälter, Kugel- und Würfelapparate sowie andere Requisiten konnten aus fein bearbeitetem Holz hergestellt und mit versteckten Einsätzen oder mechanischen Vorrichtungen versehen werden.

Eine entscheidende Weiterentwicklung erfolgte durch Carl Alexander Baudenbacher (1840-1896), der 1870 in den Betrieb eintrat. Unter seiner Leitung entwickelte sich die Werkstatt zunehmend zu einer industriell arbeitenden Spielwarenfabrik. In Nürnberger Adressbüchern wurde Carl Baudenbacher bereits in den 1870er-Jahren als Spielwarenfabrikant geführt. Historische Anzeigen zeigen, dass das Unternehmen ein sehr vielseitiges Sortiment anbot. Neben Holzspielwaren, Geschicklichkeitsspielen, Sportgeräten und Gesellschaftsspielen gehörten ausdrücklich auch „Zauberkästen für Kinder und Erwachsene“ zum Angebot.

Besonders aufschlussreich für das Sortiment ist ein erhaltenes Musterbuch der Firma aus der Zeit um 1875. Es dokumentiert einen großen Teil der damaligen Produktion auf zahlreichen illustrierten Tafeln. Gerade Zauberkästen, Zauberapparate sowie Geschicklichkeits-und Gesellschaftsspiele nahmen darin einen wichtigen Platz ein. Dieses Musterbuch ist heute eine der bedeutendsten Quellen zur Geschichte des Unternehmens, weil es zeigt, wie vielfältig und professionell die Baudenbacher-Produktion bereits in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts organisiert war.

Die Zauberkästen

Die Zauberkästen wurden offenbar in zahlreichen Größen und Preisklassen angeboten. Damit konnte Baudenbacher sowohl Kinder und Anfänger als auch ambitionierte Amateurzauberer ansprechen. Kleine Kästen enthielten nur einige wenige Kunststücke, während umfangreichere Ausführungen eine große Zahl von Apparaten und Zubehör umfassten. Hinzu

kamen Anleitungshefte, durch die der Käufer die Kunststücke erlernen konnte. Mehrsprachige Beschriftungen und Gebrauchsanweisungen zeigen, dass Baudenbacher seine Produkte auch gezielt für den internationalen Export herstellte.

Zu den heute bekannten erhaltenen Zauberkästen gehört „Der kleine Zauberer", der gegen Ende des 19. beziehungsweise zu Beginn des 20. Jahrhunderts angeboten wurde. Solche Kästen enthielten typische Requisiten der damaligen Amateurzauberkunst, beispielsweise eine Kugelvase, kleine Ballapparate, Dosen, Ringe und weitere mechanische Kunststücke. Das aufwendig gestaltete Deckelbild und mehrsprachige Bezeichnungen verdeutlichen den Anspruch, das Produkt für einen internationalen Markt attraktiv zu machen.

Das Sortiment

Um 1900 war Baudenbacher nicht mehr nur ein Hersteller klassischer Kinderspielwaren. Anzeigen belegen, dass die Firma auch einzelne Zauberapparate, Kartenkunststücke und Lehrmittel anbot. In einer Anzeige von 1901 tritt das Unternehmen sogar als „C. Baudenbacher'sche Lehrmittel-Anstalt in Nürnberg" auf. Angeboten wurden unter anderem Zauberkästen, Zauberapparate und spezielle Kartensortimente, mit denen zahlreiche Tricks ausgeführt werden konnten. Die Zielgruppe reichte damit deutlich über Kinder hinaus und umfasste auch erwachsene Liebhaber der Zauberkunst.

Ein interessantes Detail ist ein Patent aus dem Jahr 1881 für einen Kasten, der sich in ein Tischchen verwandeln ließ. Ein solches System war für Zauberkünstler besonders praktisch, weil der Transportkasten gleichzeitig als Vorführtisch verwendet werden konnte. Es zeigt, dass Baudenbacher nicht nur vorhandene Spielwaren produzierte, sondern auch an funktionalen und technisch durchdachten Lösungen arbeitete.

Conradi-Horster

Von besonderer Bedeutung für die spätere deutsche Zaubergerätegeschichte ist außerdem die Verbindung zu Conradi-Horster. Friedrich Wilhelm Conrad Horster hielt sich um die Jahrhundertwende in Nürnberg auf und stand offenbar zeitweise mit Baudenbacher in enger beruflicher Verbindung. Kurz danach ging er nach Berlin und entwickelte dort selbst einen der bekanntesten deutschen Zaubergeräte-und Zauberwarenbetriebe. Die Nürnberger Zeit dürfte für seine Kenntnisse über Produktion, Vertrieb und Gestaltung von Zauberapparaten eine wichtige Rolle gespielt haben.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts beschäftigte C. Baudenbacher bereits eine größere Zahl von Mitarbeitern. 1902 wurde die Produktion nach St. Jobst im Osten Nürnbergs verlegt. Nach dem Ersten Weltkrieg endete schließlich die Selbstständigkeit der Firma. 1919 wurde C. Baudenbacher von J. W. Spear & Söhne übernommen. Für Spear war diese Übernahme besonders interessant, weil damit das eigene Sortiment um Holzspielwaren und Zauberkästen erweitert werden konnte. Die Tradition der Nürnberger Holz-Zauberapparate setzte sich dadurch noch einige Jahre fort.

Für die historische Forschung ist C. Baudenbacher heute vor allem deshalb wichtig, weil das





Unternehmen eine Verbindung zwischen dem traditionellen Drechslerhandwerk des 19. Jahrhunderts und der industriellen Herstellung von Zaubergeräten darstellt. Die Firma half dabei, Zauberapparate aus dem Umfeld professioneller Bühnenkünstler herauszulösen und als erschwingliche Produkte für Kinder, Familien und Amateurzauberer zugänglich zu machen. Baudenbacher gehört damit zu den Firmen, die wesentlich zur Verbreitung des klassischen Nürnberger Zauberkastens beigetragen haben.

Eine besonders wertvolle Quelle ist das Buch von Helmut Schwarz und Marion Faber: „C. Baudenbacher – Erste Nürnberger Holzspielwarenfabrik. Firmengeschichte und kommentiertes Musterbuch“, erschienen 2008 in der Schriftenreihe des Spielzeugmuseums Nürnberg. Zusammen mit historischen Anzeigen, Adressbüchern, erhaltenen Zauberkästen und alten Verkaufskatalogen ermöglicht dieses Werk eine recht genaue Rekonstruktion der Geschichte und des umfangreichen Sortiments der Firma.

Insgesamt lässt sich C. Baudenbacher als einer der frühen bedeutenden deutschen Hersteller von Zauberkästen und gedrechselten Zauberapparaten einordnen. Besonders zwischen der Mitte des 19. Jahrhunderts und dem Ersten Weltkrieg dürfte das Unternehmen eine wichtige Rolle bei der Herstellung und Verbreitung von Zaubergeräten gespielt haben. Erhaltene Kästen, Kataloge und Musterbücher zeigen heute noch, wie vielfältig das Angebot war und welchen hohen Stellenwert die Zauberkunst innerhalb der Nürnberger Spielwarenindustrie besaß.





Bezeichnung: Der kleine Zauberer
Verlag: Baudenbacher, Jahr: 1900er
Material: Kasten aus Holz, Maße: 26.0 x 21.0 x 5.0 cm

Inhalte der Einzelhefte

Heft Nr. 1: Compars Herrmann, Humboldt und der Globus, Botania, Brütmaschine, Mysto Magic.

Heft Nr. 2: John Olms, Ernest Sewell, Drawer Box, Periodika Deutschland, Zauberhilfsmittel.

Heft Nr. 3: Fredo Marvelli, indischer Seiltrick, Ball-Kassette, Hirseglocke, Silvan, Eckhard Böttcher.

Heft Nr. 4: Uferinis, Herbert von der Linden, Ganga, Milkwonder Perfect, Periodika Schweiz und Österreich.

Heft Nr. 5: Kalanag, Zauberklingl, Anton Stursa, Trio-Würfel-Trick, Television Box, schrumpfender Würfel.

Heft Nr. 6: Al Baker, Frauen ohne Unterleib, zersägte Jungfrau, Rubik Card, Periodika England.

Heft Nr. 7: Ottokar Fischer, Periodika USA, Kratky-Baschik, Four Card Brainwave, Bernard Marius Cazeneuve.

Heft Nr. 8: Conradi Horster, Zauberfrauen, afroamerikanische Künstler, Künstler jüdischen Glaubens.

Heft Nr. 9: Carl Hertz, Die Bambergs, Tony Lackner, Skelett im Schrank, Kunststücke mit Milch, Fa-KO-Cards.

Heft Nr. 10: Matthias Buchinger, Will Goldston, Herbert Martin Paufler, Laterna Magica, Schwebende Mumie, Silkwonder, Martinka.

Heft Nr. 11: Peter Frankenfeld, Taft, Eddy Taytelbaum, Anschlagzettel, Zodiak, Chop Cup, Mental Epic.

Heft Nr. 12: Willi Wessel, Thomas Pohle, Goma, Tenyo, Kartenkassette, Würfelurne, Japanese Cigarette Box, Reisschalen.

Heft Nr. 13: Peter Weyganda, Frauen in der Zauberkunst, Zauberkünstler jüdischen Glaubens Teil 2, der Zirkuswagen, Sucker Punch, Sucker Punch Revolutions.

Heft Nr. 14: Esme Levante, Maurice Rooklyn, Plädoyer für die Geschichte der Zauberkunst, Wallets, Quiver, Quiver Compact Index, Die Familie Baudenbacher

Impressum

Georg Walter
Steinackerstr. 12
53797 Lohmar

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