Das Magic History Magazin

15

Geschichte und Geschichten



Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler, Münzspezialisten

Wenn man sich auf die Suche nach Künstlern macht, die nur ein reines Münzenprogramm gezeigt haben, wird die Auswahl überraschend klein. Historisch lassen sich aber einige Künstler nennen, deren professionelles Spezialprogramm ganz oder nahezu vollständig aus Münzmanipulation bestand.

T. Nelson Downs (1867-1938) ist dafür das wichtigste Beispiel. Er trat als „The King of Koins" auf und konzentrierte sich ab etwa 1897 in seiner professionellen Bühnenkarriere ausschließlich auf Münzmanipulationen. Berühmt wurde besonders seine spektakuläre Version von „The Miser's Dream", bei der scheinbar unerschöpflich viele Münzen aus der Luft erschienen. Eine biografische Quelle hält ausdrücklich fest, dass Downs ab 1897 nur noch Münztricks in den Mittelpunkt seines Bühnenprogramms stellte, nachzulesen, u.a. bei Wikipedia.

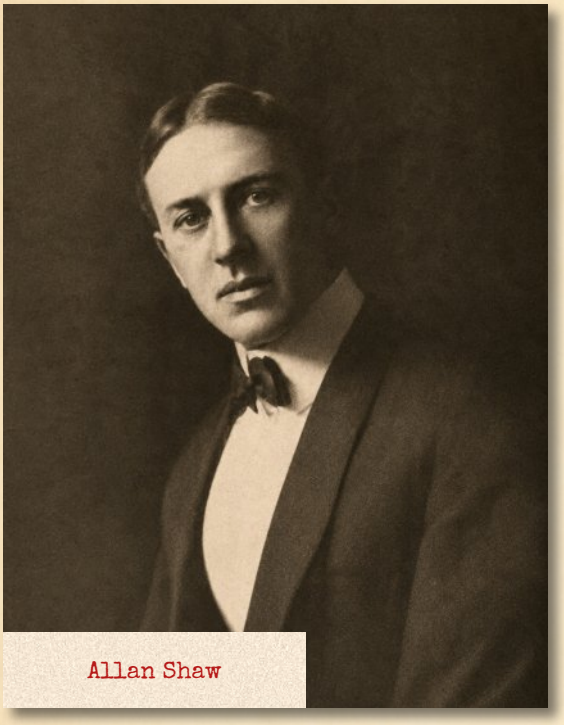
Allan Shaw war ein weiterer bedeutender Münzspezialist der Zeit um 1900. Von ihm ist ein etwa sechsminütiger eigenständiger „Coin Act" dokumentiert. Er produzierte Münzen aus der Luft, ließ sie scheinbar durch einen Filzhut dringen und schloss sein Programm mit einem Münzrollen über die Finger ab. Zeitzeugen wie Dai Vernon und später J. B. Bobo stellten Shaw neben Downs als einen der bedeutendsten reinen Münzmanipulatoren seiner Epoche heraus, nachzulesen bei Conjuring Arts.

Mercedes Talma, eigentlich Mary Ann Ford (1868-1944), wurde als „The Queen of Coins" berühmt. Ihre Spezialität innerhalb des Ensembles Le Roy, Talma & Bosco war ein Münzmanipulationsakt. Sie war damit eine der frühesten international bekannten Frauen, die ein ausgeprägtes Münzprogramm präsentierten. Streng genommen kann man bei ihr allerdings nicht sagen, dass sie während ihrer gesamten Bühnenlaufbahn ausschließlich Münztricks vorführte, denn sie wirkte auch in den Großillusionen des Ensembles mit.

Manuel, der unter anderem als „Master of the Almighty Dollar" angekündigt wurde, war ebenfalls ein ausgesprochener Münzmanipulator. Besonders bekannt wurde seine Produktion von fünf Münzen zwischen den Fingerspitzen. Dai Vernon führte Manuel ausdrücklich unter den Künstlern auf, die sich auf diesen speziellen Zweig der Zauberkunst spezialisiert hatten.

Welsh Miller gehört ebenfalls zu dieser kleinen Gruppe früher Münzspezialisten. Über ihn ist heute erheblich weniger Material greifbar als über Downs oder Shaw, doch Dai Vernon nennt ihn zusammen mit Downs, Shaw und Manuel ausdrücklich als einen der führenden Spezialisten der Münzmanipulation.

David Roth (1952-2021) ist das herausragende moderne Beispiel. Sein professionelles Close-up-Repertoire war nahezu vollständig auf Münzen aufgebaut. Zu seinem bekannten Programm gehörten unter anderem „The Portable Hole", „Purse and Glass", „Tuning Fork", Coin-Box-Routinen, „Hanging Coins" und „Coins Through the Table".



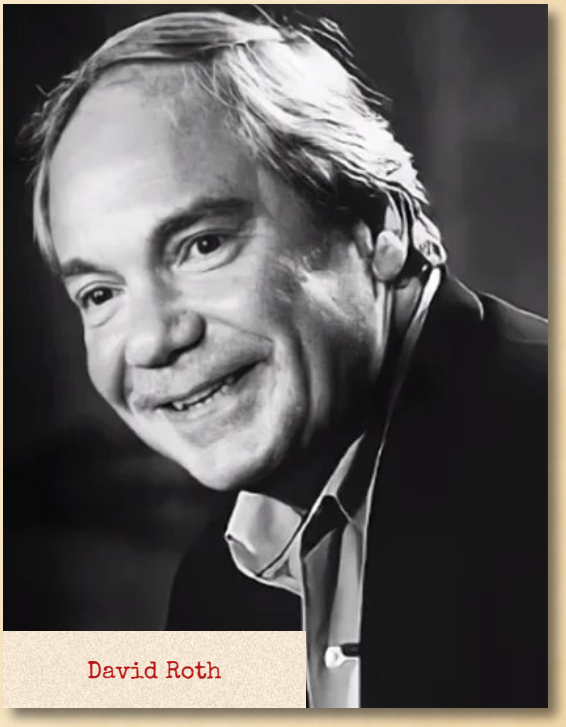
Allan Shaw



Mercedes Talma



Thomas Nelson Downs



David Roth

Zauberkunststücke

Die Flipper Coin

Aktuell gibt es die Gimmick-Sammlung Sucker Punch Revolutions, eine Sammlung von Gimmick-Chips, darunter auch ein Flipper-Chip, dessen Qualität beeindruckend ist. Aber woher kommt dieses Gimmick? Zurückblickend findet man mit der Flipper Coin, auf Deutsch meist Flipper-Münze genannt, die bedeutendste und vielseitigste Trickmünze der modernen Münzenzauberei. Ihr besonderes Prinzip besteht darin, dass eine scheinbar normale Münze mechanisch so geöffnet werden kann, dass sie optisch wie zwei einzelne Münzen erscheint. Umgekehrt können scheinbar zwei Münzen augenblicklich zu einer einzigen werden. Dadurch eignet sich das Gimmick besonders für Münzdurchdringungen, Coins Across, Three Fly, Münzproduktionen, Verschwinden, Matrix-Routinen und zahlreiche Kombinationen mit Shell-Münzen.

Die Geschichte der Flipper Coin reicht weiter zurück, als lange angenommen wurde. Bereits 1909 findet sich in dem Buch *The Art of Modern Conjuring and Drawing Room Entertainment* mit dem Kunststück „The Diminishing Coins" ein methodischer Vorläufer. Dabei wurde eine Folding Coin so eingesetzt, dass sie den Eindruck mehrerer Münzen vermitteln konnte. Eine moderne Flipper Coin im heutigen Sinn war dies allerdings noch nicht.

Der entscheidende Entwicklungsschritt erfolgte in den Niederlanden. Der Zauberkünstler und Feinmechaniker Eddy Taytelbaum experimentierte in den 1950er-Jahren mit einer Folding Coin, die er so einsetzte, dass sie wie zwei Münzen wirkte. Sein Ziel war insbesondere eine überzeugende Version von „Coins Through Table", bei der scheinbar zwei Münzen auf den Tisch fallen und eine davon unmittelbar durch die Tischplatte in die darunter gehaltene Hand dringt.

Im Jahr 1959 zeigte Taytelbaum diese Idee dem niederländischen Feinmechaniker und Zauberkünstler Philippus „Flip" oder „Phil" Postma. Postma schlug vor, die präparierte Folding Coin in eine Shell zu integrieren. Gemeinsam entwickelten beide einen Prototyp. Besonders wichtig war dabei der außermittige Schnitt, denn erst durch diese Konstruktion konnte die geöffnete Münze überzeugend wie zwei vollständige Münzen wirken. Postma fertigte anschließend eine kleine Zahl dieser Gimmicks an und verkaufte sie an Zauberkünstler. Deshalb gilt die Zusammenarbeit von Taytelbaum und Postma im Jahr 1959 heute als die wichtigste belegbare Geburtsstunde der modernen Flipper Coin.

Eine zentrale Rolle spielte später der britische Zaubergerätebauer Bob Swadling. Er kaufte Mitte der 1960er-Jahre auf einem britischen Zauberkongress eine von Postma gefertigte Flipper Coin und entwickelte daraus eine eigene, technisch verfeinerte Version. Swadling verbesserte vor allem die Präzision der Fertigung und führte bei späteren Ausführungen eine magnetische Verriegelung ein, mit der sich der bewegliche Teil sicher in seiner Position halten ließ. Aus diesem Grund wird Swadling in vielen Händlertexten bis heute als Erfinder der Flipper

Coin genannt und häufig mit dem Jahr 1964 verbunden. Historisch genauer ist jedoch die Aussage, dass Taytelbaum und Postma die moderne Grundkonstruktion bereits 1959 entwickelten, während Swadling sie Mitte der 1960er-Jahre entscheidend verbesserte und verbreitete.

Eine klassische Flipper Coin besteht im Wesentlichen aus einer äußeren Shell, einem beweglichen Münzteil und einem elastischen Verbindungssystem. Das elastische Band hält die Konstruktion zusammen und sorgt dafür, dass sich der bewegliche Teil wieder in seine Ausgangsposition zurückbewegt. Bei älteren oder einfacheren Modellen kann dieses Gummiband von der Seite sichtbar sein oder nach längerer Nutzung verschleißen. Deshalb gehört der Austausch des Elastikbandes zur normalen Wartung vieler Flipper Coins.

Eine bedeutende Weiterentwicklung war der Gravity Flipper. Bei dieser Bauart ist die Mechanik so präzise abgestimmt, dass sich der bewegliche Münzteil allein durch die Schwerkraft öffnen kann. Dadurch entfällt die kleine Schüttel- oder Öffnungsbewegung, die bei traditionellen Flippern häufig erforderlich war. Besonders Jamie Schoolcraft machte diese Konstruktion bekannt.

Seine Gravity Flipper konnten geöffnet flach auf der Hand liegen und waren so gefertigt, dass das Elastikband möglichst vollständig innerhalb des Gimmicks verborgen blieb. Diese Bauart verbreitete sich ungefähr ab 2003 bis 2005 und wurde zu einem wichtigen Standard hochwertiger Münzgimmicks.



Abb.: Hier ist eine magnetische Flipper Coin vollständig aufgeklappt dargestellt. Man erkennt sehr gut die äußere Shell, den beweglichen Münzeinsatz, den zentralen Magneten und vor allem die als „Rubber Band Hinge“ bezeichnete Verbindung.



Abb.: Hier wird das Grundprinzip noch anschaulicher: Der bewegliche Münzteil ist aus der schalenförmigen Außenmünze herausgeklappt. Dadurch wird verständlich, weshalb die Münze geschlossen wie eine einzige normale Münze aussieht, geöffnet aber zwei Münzflächen vortäuschen kann.

Neben Schoolcraft wurden auch Todd Lassen und Roy Kueppers für besonders präzise Flipper Coins bekannt. Lassen fertigte hochwertige Gimmicks aus echten Silbermünzen wie Walking Liberty Half Dollars, Franklin Half Dollars und Morgan Dollars. Seine Arbeiten gelten heute teilweise selbst als Sammlerstücke. Roy Kueppers bietet verschiedene Gravity-, Pro-Gravity- und Magnetic-Gravity-Ausführungen an. Bei hochwertigen Pro-Modellen ist die Nut für das elastische Band so weit wie möglich ins Innere der Münze verlegt, wodurch das Gimmick von der Seite natürlicher wirkt.

Für die kommerzielle Verbreitung war auch Sasco von Bedeutung. Sasco-Flipper wurden spätestens um 1980 angeboten und gehörten zu den preisgünstigeren, weitverbreiteten Varianten. Johnson Products beziehungsweise Johnson Precision Magic stellte ebenfalls über viele Jahre bekannte Half-Dollar-Flipper her. Johnson galt qualitativ als höherwertige Alternative zu vielen einfachen Massenprodukten.

Eine besonders große Variantenvielfalt bietet heute Tango Magic. Dort existieren klassische Flipper, magnetische Flipper, Pro-Elastic-, Pro-Flip-und Pro-Gravity-Versionen in zahlreichen Münztypen und Währungen. Dazu gehören unter anderem Kennedy Half Dollars, Walking Liberty Half Dollars, Morgan Dollars, Eisenhower Dollars, US-Quarters, 2-Euro-Münzen und verschiedene Kombinationen unterschiedlicher Nominale. Gerade für europäische Zauberkünstler ist die Verfügbarkeit realistischer Euro-Ausführungen von Bedeutung.

Eine moderne Weiterentwicklung stellt die Artisan-Coin-Serie von TCC dar. Dabei werden präzise Schneideverfahren, neu gefräste Münzränder und innen liegende Nuten eingesetzt. Manche dieser Modelle können durch das Einsetzen oder Entfernen eines magnetischen Elements sowohl als Gravity- als auch als Magnetic-Flipper verwendet werden. Damit wird das klassische Gimmick zu einem flexiblen, modularen System.

Bob Swadling entwickelte das Prinzip später gemeinsam mit Mark Mason noch weiter. Daraus entstanden der sogenannte Next Generation Flipper und Systeme wie „Triception". Bei diesen Konstruktionen wurde versucht, auf die klassischen elastischen Gummibänder ganz zu verzichten. Stattdessen werden mechanische und magnetische Lösungen eingesetzt. Solche Sets kombinieren den Flipper häufig mit einer Expanded Shell, einer magnetischen Münze und weiteren Hilfsmitteln und ermöglichen dadurch besonders komplexe Münzroutinen.

Für die Popularität der Flipper Coin in der modernen Münzenzauberei war Troy Hooser außerordentlich wichtig. Seine Arbeiten um das Jahr 2000, insbesondere „The Silver Surf II – The Flipper Coin" und später das Buch „DesTROYers", zeigten zahlreiche neue Anwendungen des Gimmicks und machten es einer breiteren Generation von Münzenzauberern bekannt. Hooser entwickelte Routinen für Coins Across, Three Fly, Produktionen, Verschwinden und andere Effekte. Auch Dean Dill, Dan Watkins, Craig Petty und Eric Jones veröffentlichten wichtige Anwendungen. Craig Pettys Programm „Flipped Out" widmet sich nahezu vollständig der Flipper Coin.

Besonders leistungsfähig wird das Gimmick in Kombination mit einer Expanded Shell. Der Flipper kann aus einer scheinbaren Münze zwei machen oder zwei Münzen zu einer reduzieren, während eine Shell gleichzeitig eine weitere Münze verdecken oder vortäuschen kann. Mit nur wenigen tatsächlich vorhandenen Münzeinheiten lassen sich so scheinbar drei oder vier unabhängige Münzen darstellen. Diese Kombination bildet die Grundlage zahlreicher moderner Coins-Across-, Three-Fly-, Matrix- und Coins-Through-Table-Routinen.

Die Qualität einer Flipper Coin hängt stark von der Präzision der Fertigung ab. Entscheidend sind die Breite des Schnittes, die Passgenauigkeit des beweglichen Teils, die Stärke und Position des Elastikbandes, die Qualität der Randabfräsung, das Geräusch beim Öffnen und Schließen, die Übereinstimmung von Farbe und Patina sowie die Frage, ob das Gimmick geöffnet flach liegen kann.

Bei magnetischen Varianten spielt zusätzlich die Stärke und Positionierung der Magnete eine wichtige Rolle. Hochwertige handgefertigte Modelle von Schoolcraft, Lassen oder Kueppers unterscheiden sich in diesen Punkten deutlich von einfachen Massenprodukten.

Sammlerisch besonders interessant sind heute frühe Postma-Ausführungen aus der Zeit um 1959, frühe Flipper von Bob Swadling, Sasco-Flipper mit Originalverpackung aus den 1970er- oder 1980er-Jahren, ältere Johnson-Produkte sowie handgefertigte Modelle von Todd Lassen und Jamie Schoolcraft. Auch die späteren Next-Generation-Konstruktionen von Swadling und Mark Mason sind für eine Dokumentation der technischen Entwicklung von Bedeutung.

Zusammenfassend lässt sich die Geschichte der Flipper Coin heute wesentlich genauer darstellen als früher. Das optische Grundprinzip besitzt Vorläufer mindestens seit 1909. Die moderne Konstruktion aus beweglicher Münze und Shell entstand jedoch nach heutigem Forschungsstand 1959 durch Eddy Taytelbaum und Philippus Postma. Bob Swadling verbesserte diese Konstruktion Mitte der 1960er-Jahre entscheidend und entwickelte später magnetische Varianten.

Seit den 1980er-Jahren wurde die Flipper Coin durch Firmen wie Sasco und Johnson stärker kommerzialisiert. Um 2000 sorgte Troy Hooser für eine neue Popularitätswelle, während Schoolcraft, Lassen, Kueppers, Tango, TCC und Swadling/Mason das Gimmick technisch immer weiter verfeinerten. Heute gehört die Flipper Coin zu den klassischen Grundwerkzeugen der anspruchsvollen Münzenzauberei und ist zugleich ein interessantes Sammelgebiet innerhalb der Geschichte mechanischer Zauberhilfsmittel.

Münzendosen

Für die Zauberkunst mit Münzen sind in der Vergangenheit einige Münzendosen erfunden worden, meist aus Messing, vernickelt, oder neuerdings auch aus Kunststoff. Einige mit und einige ohne Deckel. Mit diesem Hilfsmittel kann man Münzen erscheinen, verschwinden und wandern lassen. Unzählige Routinen wurden im Laufe der Zeit für dieses Gimmick ersonnen, viele davon alleine für die „Okito Coin Box". Diese Dose, erfunden von Theo Bamberg (Okito, 1875-1963), ist nicht präpariert und besitzt einen Deckel. Den Deckel kann man im Laufe einer Routine auch am Dosen-Boden platzieren, sodass der Doseninhalt unsichtbar entfernt werden kann. Es gibt hier auch eine Version mit einem magnetischen Boden. Bei der „German Coin Box" ist der Boden etwas nach innen versetzt, damit dort eine Münze „versteckt" werden kann. Sie hat keinen Deckel. Eine Version dieser Box aus Kunststoff wurde unter dem Namen „Foxie" 1963 von Werry auf den Markt gebracht. Die gleiche Dose, aber mit Deckel wird als „Boston Dose" bezeichnet. Der Deckel passt auf beide Seiten der Dose. Somit kann man eine Münze im Boden damit verbergen.

Die „Buddha Coin Box" ähnelt der Okito Dose, hat aber eine bauchige Form. Ansonsten gibt es keine Unterschiede. Eine weitere Variante der Okito Box ist die „Pandora Box", auch „Brema Coin Box" genannt. Deckel und Boden sind gleich hoch. Somit kann man nicht erkennen, welche Seite oben oder unten ist. Erfunden hat diese Münzendose Carl Brema (1864-1942). Im Jahr 1985 brachte Werry „Schmucki" auf den Markt, eine Dose aus Kunststoff, mit der man auch andere kleine Gegenstände verwenden kann. Es gab eine durchsichtige und undurchsichtige Version. Der Deckel war nicht glatt, sondern hatte einen kleinen „Griff" auf der Oberseite. „Perplex" ist der Name einer weiteren Dose, aus Kunststoff gefertigt und mit einem stempelartigen Deckel. Man legt eine Münze in die Dose, setzt den Deckel auf und wenn der Deckel wieder entfernt wird, ist die Münze verschwunden.

Die „Sawa Coin Box" unterscheidet sich von der klassischen Okito Coin Box dadurch, dass im Deckel und Boden jeweils ein kleines Loch ist. Mit Hilfe eines zusätzlichen Gimmicks kann man mehrere Münzen aus ihr verschwinden lassen, wobei der Deckel nach jeder Sequenz geöffnet werden kann. Erfunden hat diese Dose Hiroshi Sawa Anfang der 1980er-Jahre. Die „Mulholland Coin Box" ist eine kombinierte Okito- und Boston Dose, allerdings mit einem Loch im Deckel und Boden. Mit Hilfe einer speziellen Münze, die im Boden arretiert wird, wird eine „Boston Dose" daraus. Gerard Slaxon (1922-1995) erfand eine durchsichtige Okito Dose aus Kunststoff. Bei der „Slot Box" ist im Boden eine Nut eingefräst. Mit diesem Zusatz kann beim Kippen der Dose eine Münze zurückgehalten werden. Die „T.C. Coin Box" ist eine weitere Münzendose aus Okito Coin und Boston Dose. Bei der „Bernard Coin Box", erfunden 1961 von Bobby Bernard (1931-2014), handelt es sich um eine Okito Box, allerdings ist hier der Boden lose, also beweglich. Beim Kippen fällt der Boden immer nach unten, kann dabei aber nicht herausfallen.

Bei der „Ali Baba Münzenbox" kann man in das Innere hineinschauen, sie scheint leer zu sein. Bei der Routine wird sie leer vorgezeigt, dann ein kleiner Münzenstapel auf einem kleinen Podest

platziert und mit einem Deckel bedeckt. Der Münzenstapel verschwindet und wandert in die vorher leer gezeigte Box. Eddie Gibson brachte diese Box in den 1970er-Jahren auf den Markt. Bei der „Chinese Coin Box“ von Fred Lowe aus dem Jahr 1968 kommen mehrere Trickmünzen zum Einsatz. Somit lassen sich mit dieser Münzendose fast alle Routinen umsetzen, die man auch mit anderen Boxen machen kann. Im Set werden eine Gimmick-Chinamünze und ein Gimmick-Halb Dollar mitgeliefert. Eine weitere Münzendose von Fred Lowe ist der „Coin Cylinder“ für halbe Dollar-Münzen aus dem Jahr 1965. Während ein Zuschauer den Zylinder hält, wird er vom Vorführenden mit Münzen gefüllt. Die Münzen verschwinden spurlos.

Die „Duvivier Münzenbox“ kombiniert eine Okito Box und Boston Box mit einem Münzenstapel. Erstmals kam dieses Kunststück 1988 auf den Markt. Im Jahr 1975 brachte die Firma Tenyo die allseits bekannten „Dynamic Coins“ auf den Markt. Ein Kunststück, mit dem man einen ganzen Münzenstapel wandern lassen konnte. Basierend auf dem Kunststück „Coin Cylinder“ von Fred Lowe ist dies das meist kopierte Münzenkunststück überhaupt. 1992 brachte Eckhard Böttcher das Kunststück „Münzen-Pokal“ auf den Markt. Dieser 70 mm hohe Pokal wird während der Vorführung leer vorgezeigt. Der Deckel wird aufgesetzt und nach einer magischen Bewegung wieder entfernt. Im Pokal sind nun zehn 5-DM Münzen erschienen. Dieses Kunststück ähnelt der „Ali Baba Box“ von Eddie Gibson. Das Gimmick besteht auf einer Seite aus einer 5-DM Münze, ist aber auf der anderen Seite „hohlgedreht“. Legt man nun neun Münzen in den Pokal und die Trickmünze obenauf, scheint der Pokal leer zu sein.



Abb.: Coin Cylinder, Fred Lowe, 1965



Abb.: Dynamic Coins, Tenyo, 1975



Abb.: Okito Box, Precision Magic Metal, 1994



Abb.: Buddha Coin Box, Chazpro, 2008



Abb.: Buddha Bosten Dose, Omar Ferret, 2016



Abb.: Ali Baba Coin Box, Eddie Gibson, 1975



Abb.: Duvivier Coin Box, Dominique Duvivier, 1988



Abb.: Münzen-Pokal, Eckhard Böttcher, 1992

Literatur

Modern Magic, Professor Hoffmann

Auf der Suche nach historischen Informationen über Kunststücke stößt man immer wieder auf das Buch „Modern Magic“ von Professor Hoffmann. Das erstmals 1876 erschienene Werk besteht im Hauptteil aus 18 Kapiteln und führt bewusst vom Anfängerwissen über Karten-und Münzmanipulation bis zu großen Bühnenillusionen. Die digitalisierte Ausgabe enthält außerdem einen umfangreichen Anhang über Automaten, Clairvoyance, Spiritismus und Salonzauberei. Für eine Übersicht habe ich einmal die Beschreibungen der einzelnen Kapitel zusammengefasst, wobei als Quelle die digitale Fassung des Project Gutenberg diente.

Kapitel I – Introduction

Das erste Kapitel ist weit mehr als eine bloße Einleitung. Hoffmann erläutert grundlegende Regeln für die Vorführung von Zauberkunst: Ein Kunststück soll nicht vorher angekündigt und möglichst nicht unmittelbar wiederholt werden; Bewegungen, Sprache und Ablenkung müssen aufeinander abgestimmt sein. Außerdem beschreibt er die wichtigsten Arbeitsmittel des damaligen Zauberkünstlers: Zauberstab, Zaubertisch mit Servante sowie besondere Taschen in Kleidung und Frack. Schon hier betont Hoffmann, dass ein Kunststück nicht allein durch sein Geheimnis, sondern durch Übung und überzeugende Darstellung Wirkung erhält.

Kapitel II – General Principles, Sleight-of-hand

Dieses Kapitel bildet eine regelrechte Grundschule der Kartenmanipulation. Hoffmann erklärt Pass, Forcieren, Falschmischen, Palmieren, Kartenwechsel, Glimpse, Slip, das Zurückziehen einer Karte, das Wenden des Spiels sowie den „Bridge“-Grundsatz. Auch das Springenlassen und Werfen von Karten wird behandelt. Viele Techniken, die heute noch zur klassischen Kartenmagie gehören, werden hier bereits systematisch beschrieben.

Kapitel III – Card Tricks with Ordinary Cards

Nun folgen Kartenkunststücke, die keine ausgeprägte Fingerfertigkeit verlangen. Die Effekte basieren auf mathematischen Prinzipien, bestimmten Kartenfolgen, vorbereiteten Anordnungen oder einfachen Täuschungen. Karten werden gefunden, vertauscht, an unerwarteten Orten entdeckt oder scheinbar durch bloße Gedankenarbeit bestimmt. Das Kapitel richtet sich besonders an Anfänger, die bereits wirkungsvolle Kunststücke vorführen möchten, bevor sie schwierige Manipulationen beherrschen.

Kapitel IV – Tricks involving Prepared Cards

Hier verbindet Hoffmann die zuvor erlernte Fingerfertigkeit mit präparierten Kartenspielen. Er erklärt unter anderem die „Long Card“, also eine geringfügig längere Karte, sowie Biseauté- bzw. Stripper-Karten. Hinzu kommen Verfahren mit präparierten und arrangierten Spielen. Das Kapitel zeigt sehr deutlich, wie schon im 19. Jahrhundert Manipulation und geheime Präparation miteinander kombiniert wurden.

Kapitel V – Card Tricks with Special Apparatus

Jetzt kommen mechanische Hilfsmittel hinzu. Beschrieben werden unter anderem das Karten-


MODERN MAGIC
PROFESSOR HOFFMANN
Modern Magic
MODERN MAGIC
PROFESSOR HOFFMANN
MODERN MAGIC
MODERN MAGIC
PROFESSOR HOFFMANN
MODERN MAGIC
PROFESSOR HOFFMANN
MODERN MAGIC
PROFESSOR HOFFMANN
NINTH EDITION
1894
MODERN MAGIC
PROFESSOR HOFFMANN
MODERN MAGIC
PROFESSOR HOFFMANN

schwert, steigende Karten, herausspringende Karten, verschiedene Wechsel-Kartenkästen, mechanische Kartenboxen, die „Card and Bird Box“, der Card Tripod, die zerrissene Karte und mechanische Verwandlungskarten. Damit dokumentiert das Kapitel zugleich zahlreiche typische Kartenapparate des viktorianischen Zauberhandels.

Kapitel VI – Sleight-of-hand Coin Tricks
Dieses Kapitel ist die Grundschule der Münzenmanipulation. Hoffmann beschreibt verschiedene Formen des Palmierens, falsche Übergaben – „Passes“ – und Münzwechsel. Die Methoden sind nicht ausschließlich auf Münzen beschränkt, sondern lassen sich auch auf andere kleine Gegenstände übertragen. Dieses Kapitel übernimmt für Münzen ungefähr die Funktion, die Kapitel II für Karten besitzt.

Kapitel VII – Coin Tricks without Apparatus
Auf Grundlage der erlernten Techniken folgen Münzenkunststücke, die weitgehend ohne besondere Apparate ausgeführt werden können. Münzen verschwinden, verwandeln oder vervielfachen sich, wandern von Ort zu Ort oder erscheinen in Früchten und anderen Gegenständen. Hoffmann zeigt dabei immer wieder, wie Palmieren, Austausch und Ablenkung miteinander verbunden werden.

Kapitel VIII – Coin Tricks with Special Apparatus
Nun werden Münzkunststücke mit mechanischen Hilfsmitteln beschrieben. Dazu gehören besondere Abdeckungen, Münzbehälter, Gläser, Kästchen, Teller und Tabletts sowie Apparate für das Erscheinen, Verschwinden oder Verwandeln von Geldstücken. Auch der klassische Effekt eines „Geldregens“ wird behandelt. Das Kapitel ist deshalb auch eine interessante Quelle zur Entwicklung früher Münz-Gimmicks.

Kapitel IX – Tricks with Watches
Hoffmann widmet ein eigenes Kapitel den damals sehr populären Uhrenkunststücken. Eine geliehene Uhr scheint sich zu verbiegen, eine gedachte Uhrzeit wird vorausgesagt, oder eine Uhr verschwindet und erscheint an anderer Stelle. Besondere Apparate wie Watch Mortar, Magic Pistol, Watch Box und Watch Target werden erläutert. Gerade diese Kunststücke zeigen, wie gern Zauberkünstler im 19. Jahrhundert mit wertvollen geliehenen Gegenständen arbeiteten, um die Wirkung zu steigern.

Kapitel X – Tricks with Rings
Im Mittelpunkt stehen geliehene Fingerringe. Sie wandern von einer Hand zur anderen, durchdringen Tücher oder Tische, erscheinen auf einem Stab oder sogar in einem Ei. Hoffmann erklärt dabei auch das zentrale Prinzip der heimlichen Substitution eines geliehenen Ringes durch einen ähnlichen Ersatzring. Weitere Effekte sind „The Flying Ring“, „The Magic Ball and Rings“ und „The Magic Rose“.

Kapitel XI – Tricks with Handkerchiefs
Dieses Kapitel behandelt Kunststücke mit Taschentüchern, einem der wichtigsten Requisiten der klassischen Zauberkunst. Knoten erscheinen oder verschwinden, Tücher können scheinbar nicht verbrannt werden, verschwinden und werden aus anderen Gegenständen reproduziert. Zusätzlich beschreibt Hoffmann Hilfsmittel wie die sogenannte Hand-Box.

Kapitel XII – Tricks with Dominoes and Dice
Domino-und Würfelkunststücke bilden eine kleinere, aber interessante Gruppe. Hoffmann beschreibt Vorhersagen und mathematische Kunststücke mit Dominosteinen sowie Methoden, bei denen die Augenzahlen von Würfeln scheinbar verändert oder ohne Sicht erkannt werden. Das Kapitel zeigt besonders deutlich die Verbindung von Zauberkunst, Mathematik und vorbereiteten Requisiten.

Kapitel XIII – The Cups and Balls
Den Becherspiel betrachtet Hoffmann als eine der ältesten Grundlagen der Taschenspielerkunst. Ausführlich erklärt er Palmieren, falsches Ablegen, heimliches Einbringen von Kugeln unter die Becher und zahlreiche sogenannte „Passes". Kugeln wandern von Becher zu Becher, durchdringen scheinbar den Tisch, vervielfachen sich und verwandeln sich schließlich in größere Kugeln. Das Kapitel gehört zu den ausführlichsten Lehrabschnitten des Buches.

Kapitel XIV – Ball Tricks with Special Apparatus
An das Becherspiel schließen sich Kunststücke mit größeren Kugeln und besonderen Apparaten an. Hoffmann erklärt das Palmieren größerer Bälle, das Verschwinden am Tisch sowie Geräte wie Ball Box, Red-and-Black-Ball Vases und Morison's Pill-box. Weitere Effekte lassen eine Kugel zu einer Rose werden oder eine Kugel scheinbar selbstständig reagieren.

Kapitel XV – Hat Tricks
Der Zylinder wird nun selbst zum Hauptrequisit. Aus einem scheinbar leeren Hut erscheinen Kanonenkugeln, zahlreiche Becher, Puppen, Trommeln, Vogelkäfige und andere Gegenstände. Auch Speisen werden scheinbar im Hut hergestellt. Dieses Kapitel dokumentiert sehr schön die typische Produktionszauberei des 19. Jahrhunderts, bei der ein leer gezeigter Hut als Quelle großer Mengen von Gegenständen diente.

Kapitel XVI – Miscellaneous Tricks
Dies ist eines der umfangreichsten Kapitel des Buches. Hoffmann sammelt hier Kunststücke, die keiner der vorherigen Kategorien eindeutig zugeordnet werden können. Dazu gehören das wiederhergestellte Seil, „Grandmother's Necklace", verschwindende Puppen und Handschuhe, Egg Bag, Eierproduktionen, verschiedene Kästen, Wechselgeräte, Vasen, Flaschen, Flüssigkeitskunststücke, die Chinese Rings, Blumenproduktionen, verschwindende Würfel, Vogelkäfige und zahlreiche weitere Apparate. Besonders wertvoll ist der Abschnitt über allgemein verwendbare Zauberapparate wie Drawer Box, Changing Cover, Changing Caddies und verschiedene Produktionsgeräte.

Kapitel XVII – Stage Tricks
Hier erreicht Hoffmann die große Bühnenzauberkunst. Zunächst erklärt er die Konstruktion professioneller Zaubertische, Fallen, Klappen, Pistons und mechanischer Einrichtungen. Anschließend beschreibt er zahlreiche große Effekte, darunter Fairy Star, Card Bouquet, Demon's Head, Magic Picture Frame, The Sphinx, Cabinet of Proteus, Indian Basket Trick, elektrische Kunststücke, Light and Heavy Chest, Spirit-Rapping, Magic Bell, Crystal Cash Box, Magic Drum und die Aërial Suspension. Dieses Kapitel ist eine ausgesprochen wichtige Quelle für die Bühnentechnik und Apparatezauberei.

Kapitel XVIII – Concluding Observations
Das Schlusskapitel behandelt nicht mehr einzelne Tricks, sondern die Kunst des Vorführens. Hoffmann fordert intensives Üben, bevor ein Kunststück öffentlich gezeigt wird. Danach müsse der mechanische Ablauf mit einer dramatischen Präsentation verbunden werden. Er behandelt Programmgestaltung, Bühnenanordnung, Sprache, Auftreten und den Umgang mit Fehlern. Bemerkenswert modern ist seine Auffassung, dass der Zauberkünstler während der Vorführung selbst an die von ihm dargestellte „magische Wirklichkeit" glauben müsse, um das Publikum überzeugend hineinzuziehen.

Der Anhang – „Ancient and Modern Magic"
Der Anhang ist fast ein eigenes kleines Buch und in acht weitere Kapitel gegliedert. Er beschäftigt sich vor allem mit mechanischer Zauberkunst und berühmten Illusionen. Nach einer historischen Einführung folgen Kempelen und Robert-Houdin mit ihren Automaten und mechanischen Kunststücken. Weitere Kapitel behandeln Theodin, Robin, Anderson, Stodare sowie Effekte wie den „Living Head", anschließend die berühmten Automaten Psycho, Zoe und Fanfare von Maskelyne & Cooke. Danach folgen Marionetten und scheinbar lebende Figuren.

Besonders interessant sind die letzten drei Kapitel des Anhangs. Kapitel VI behandelt Clairvoyance bzw. Second Sight, einschließlich Gedankenübertragung, verdeckter Schrift und Zahlenübermittlung. Kapitel VII untersucht den zeitgenössischen Spiritismus und erklärt Methoden angeblicher Medien, etwa Fesseltests, schwebende Musikinstrumente, geheimnisvolle Schrift und bewegte Tische. Kapitel VIII kehrt zur praktischen Salonzauberei zurück und beschreibt unter anderem den Indian Sand Trick, den „Q"-Trick, den markierten Florin in Orangen sowie Bautiers berühmtes Ink-and-Water-Kunststück.

Gesamtcharakter des Buches
Die eigentliche Stärke von „Modern Magic" besteht darin, dass Hoffmann nicht einfach eine Sammlung von Zaubertricks vorlegt. Er baut das Buch didaktisch auf: zuerst Präsentationsgrundlagen, dann Karten-und Münzmanipulationen, anschließend einzelne Requisitengruppen, Apparatezauberei und schließlich professionelle Bühnenillusionen. Das Werk dokumentiert damit einen großen Teil des technischen Wissens der Zauberkunst um 1876 und zeigt zugleich, welche Prinzipien – Palmieren, Austausch, Forcieren, Ablenkung, geheime Ladungen, mechanische Wechsel und überzeugende Präsentation – bis heute die Grundlage vieler Kunststücke bilden.

Die Anfänge des Spiritismus in den USA

Spiritisten und Geisterbeschwörer kann man sicherlich nicht als Mentalisten oder Mentalmagier im heutigen Sinne betrachten. Es gab einige Menschen, wie Harry Houdini und John Nevil Maskelyne, die diese Scharlatane bekämpft haben, denn meist waren es tatsächlich Leute, die ihrem Publikum etwas vorgemacht haben.

Der moderne Spiritismus, im englischen Sprachraum meist als Modern Spiritualism bezeichnet, entwickelte sich in der Mitte des 19. Jahrhunderts in den Vereinigten Staaten zu einer außerordentlich populären religiösen und gesellschaftlichen Bewegung. Zwar hatte es den Glauben an Geistererscheinungen und eine mögliche Verbindung mit Verstorbenen schon lange zuvor gegeben, doch entstand nun die Vorstellung, dass praktisch jeder Mensch mithilfe eines besonders begabten „Mediums“ mit der Geisterwelt in Verbindung treten könne. Als symbolischer Beginn dieser Bewegung gilt das Jahr 1848 und ein kleines Haus in Hydesville im US-Bundesstaat New York.

Im Mittelpunkt der Ereignisse standen die **Fox-Schwestern**. Die jungen Margaret „Maggie“ Fox und Catherine „Kate“ Fox berichteten im März 1848 von geheimnisvollen Klopfgeräuschen in ihrem Elternhaus. Die Geräusche schienen auf Fragen zu reagieren. Bald entwickelte die Familie ein einfaches Verständigungssystem: Eine bestimmte Anzahl von Klopfzeichen konnte Zahlen oder Buchstaben bedeuten, sodass vermeintlich eine Unterhaltung mit einem unsichtbaren Wesen möglich wurde. Die ältere Schwester Leah Fox erkannte rasch die öffentliche Wirkung dieser Vorgänge und beteiligte sich später ebenfalls an spiritistischen Sitzungen. Die Schwestern wurden zu bekannten Medien und traten vor immer größeren Zuschauerkreisen auf. Was zunächst im privaten Wohnhaus begonnen hatte, wurde innerhalb kurzer Zeit zu einem öffentlichen Ereignis.

Die berühmten „Raps“, also die Klopfzeichen der Fox-Schwestern, beeinflussten zahllose Nachahmer. In amerikanischen Städten entstanden spiritistische Zirkel, Séancen wurden in privaten Wohnungen und öffentlichen Sälen veranstaltet, und Zeitungen berichteten regelmäßig über angebliche Kontakte mit Verstorbenen. Besonders nach Beginn des amerikanischen Bürgerkriegs 1861 erhielt der Spiritismus zusätzlichen Auftrieb. Hunderttausende Familien hatten Angehörige verloren, und das Versprechen, mit einem verstorbenen Sohn, Ehemann oder Bruder noch einmal sprechen zu können, besaß eine enorme emotionale Kraft. Selbst Angehörige gesellschaftlich höchster Kreise beschäftigten sich mit Séancen.

Allerdings war die Geschichte der Fox-Schwestern von Anfang an von Auseinandersetzungen zwischen Gläubigen und Skeptikern begleitet. Im Jahr 1888 erklärte Maggie Fox öffentlich, die berühmten Klopfgeräusche seien auf natürliche Weise erzeugt worden, unter anderem durch Bewegungen der Zehengelenke. Ihre Erklärung wurde als große Entlarvung des Spiritismus gefeiert. Später widerrief sie Teile ihrer Aussage wieder. Unabhängig davon, wie man die wider-



Die Fox-Schwestern
V.l.n.r: Margaretta,
Kate and Leah

sprüchlichen späteren Aussagen beurteilt, hatten die Ereignisse von Hydesville eine Entwicklung ausgelöst, die längst nicht mehr von den Fox-Schwestern kontrolliert werden konnte.

Eine entscheidende Veränderung trat ein, als aus der relativ stillen Séance zunehmend eine regelrechte öffentliche Schau wurde. Zu den wichtigsten Vertretern dieser Entwicklung gehörten die **Gebrüder Davenport**, Ira Erastus Davenport (1839-1911) und William Henry Davenport (1841-1877) aus Buffalo im Staat New York. Seit den 1850er-Jahren präsentierten sie spiritistische Phänomene, die weit spektakulärer waren als einfache Klopfzeichen. Ihr berühmtestes Requisit war das später sogenannte Davenport Spirit Cabinet. Die Brüder wurden von Zuschauern mit Seilen gefesselt und in einen großen Schrank gesetzt. Musikinstrumente befanden sich ebenfalls im Inneren. Sobald die Türen geschlossen wurden, erklangen Glocken, Gitarren oder andere Instrumente, Gegenstände bewegten sich und wurden teilweise aus dem Kabinett herausgeschleudert. Öffnete man die Türen, schienen die Brüder weiterhin fest gefesselt zu sein. Die Library of Congress bezeichnet diese Kabinett-, Seil-und Instrumentenphänomene als wichtigen Schritt in der Geschichte mediumistischer Manifestationen.

Damit entstand ein Bereich, in dem Spiritismus und Zauberkunst kaum noch voneinander zu trennen waren. Ein Teil des Publikums glaubte an echte Geistererscheinungen, während Zauberkünstler erkannten, dass dieselben Effekte mit Befreiungstechniken, geschickt gelegten Fesseln und anderen Bühnenmethoden erzeugt werden konnten. Die Davenports selbst hielten ihre öffentlichen Aussagen über die Ursache ihrer Phänomene auffallend mehrdeutig. Ira Davenport erklärte später gegenüber Harry Houdini, die Brüder hätten öffentlich niemals ausdrücklich behauptet, ihre Erscheinungen seien tatsächlich durch Geister verursacht worden.

In dieser Atmosphäre begann auch die Karriere von **Anna Eva Fay** (1851-1927). Die in Ohio als Ann Eliza Heathman geborene Amerikanerin wurde zu einem der berühmtesten Bühnenmedien des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Unter Bezeichnungen wie „The Indescribable Phenomenon“ verband sie spiritistische Séancen mit öffentlichen Theaterauftritten. Zu ihren bekanntesten Darbietungen gehörten Fesselungs-und sogenannte „Cotton Bandage“-Experimente. Obwohl Fay scheinbar vollständig festgebunden war, bewegten sich Gegenstände oder Instrumente wurden gespielt. Ihre Vorführungen führten sie auch nach Europa, wo sie 1874 und 1875 die Aufmerksamkeit des englischen Wissenschaftlers William Crookes erregte. Später wurden verschiedene ihrer Methoden von ehemaligen Mitarbeitern, Zauberkünstlern und Kritikern erklärt.

Ein besonders interessanter Gegenspieler dieser Medien war **Samuel Spencer Baldwin** (1848-1924), besser bekannt als Samri Baldwin oder „The White Mahatma“. Baldwin hatte als junger Mann Vorführungen der Davenport-Brüder gesehen und begann sich gerade deshalb intensiv mit den Methoden spiritistischer Medien zu beschäftigen. Er reproduzierte später zahlreiche scheinbar übernatürliche Erscheinungen und trat als Zauberkünstler, Mentalist

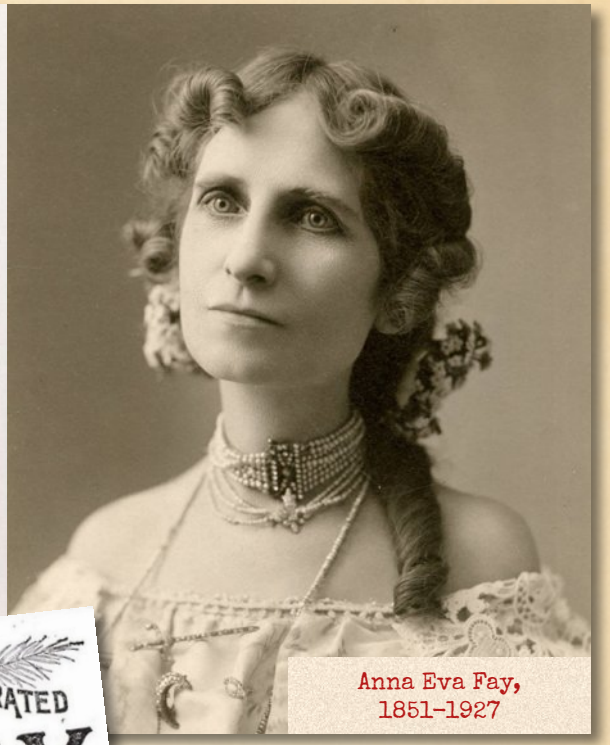
ST. GEORGE'S HALL,
LANGHAM PLACE.

RETURN
OF THE
BROTHERS DAVENPORT
AND
MR. FAY.

THE BROTHERS DAVENPORT and Mr. FAY have the honour to announce that, after a tour of three years over the greater part of the Continent of Europe, they have returned once more, and probably for the last time, to this Metropolis, where they will give a few *Séances* previous to their departure for the United States.

During their European tour they have given *Séances* in Paris, Berlin, Vienna, Moscow, St. Petersburgh, and nearly every great Continental Capital; and have had the honour of appearing before their Majesties the Emperors of France and Russia, the Royal Family of Prussia, and great numbers of the most Distinguished Personages in Europe. Many thousands of persons of the highest rank and intelligence have witnessed the astonishing experiments given in their presence.

Throughout the Northern American States, from 1853 until their first visit to England in 1864, they were [illegible] of thousands of persons



Anna Eva Fay,
1851–1927





und Entlarver spiritistischer Methoden auf. In einer bereits 1879 erschienenen Schrift beschäftigte er sich ausdrücklich mit der Enthüllung von Spirit-Medien und beschrieb unter anderem Anna Eva Fay. Damit zeigt Baldwin beispielhaft, wie unmittelbar aus dem Spiritismus die moderne Mental-und Gedankenlesekunst hervorging.

Eine weitere Spielart der angeblich unsichtbaren Kräfte entstand in den 1880er-Jahren durch **Lulu Hurst** (1869-1950), die als „Georgia Wonder", „Electric Girl" oder „Magnetic Girl" berühmt wurde. Als Jugendliche demonstrierte sie scheinbar eine geheimnisvolle Kraft, gegen die selbst kräftige Männer machtlos waren. Männer konnten Stühle, Stöcke oder Billardqueues nicht festhalten, sobald Hurst diese berührte. Zeitweise wurden ihre Fähigkeiten mit Elektrizität, Magnetismus oder übersinnlichen Kräften erklärt. Hurst selbst erläuterte später, dass ihre erstaunlichen Leistungen auf geschickt angewandter Körpermechanik, Hebelwirkung und der Ablenkung der vom Gegner eingesetzten Kraft beruhten.

Der Erfolg Lulu Hursts brachte zahlreiche Nachahmer hervor. Die bedeutendste war **Annie Abbott**, eigentlich Dixie Annie Jarratt Haygood, bekannt als „The Little Georgia Magnet". Nachdem sie Hursts Vorführungen gesehen hatte, entwickelte sie ab 1885 eine eigene Variante dieses Programms. Obwohl sie körperlich klein und leicht war, konnten mehrere erwachsene Männer sie scheinbar nicht vom Boden heben oder ihr bestimmte Gegenstände entreißen. Abbott wurde in den USA und später auch in Europa zu einer großen Attraktion. In ihrer Werbung und Wahrnehmung vermischten sich physikalisches Rätsel, angebliche magnetische beziehungsweise psychische Kraft und spiritistische Vorstellungen.

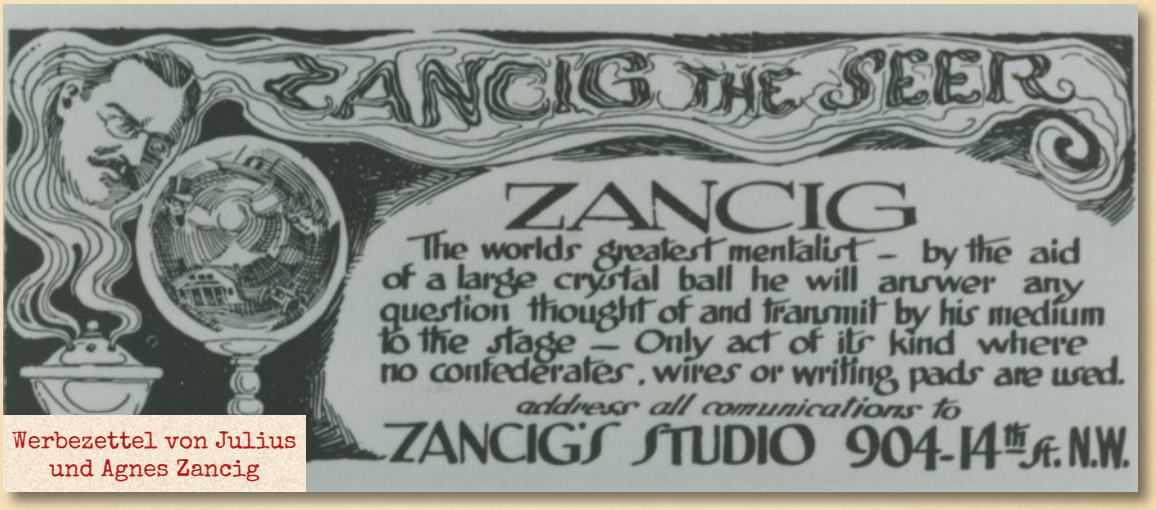
Zu der aus dem Spiritismus hervorgegangenen Welt psychischer Bühnenphänomene gehörte schließlich auch **Julius Zancig** (1857-1929). Der als Julius Jörgensen in Kopenhagen geborene Künstler war in die Vereinigten Staaten ausgewandert und entwickelte gemeinsam mit seiner Frau Agnes Zancig einen der berühmtesten Gedankenleseakte der Geschichte. Unter dem Motto „Two Minds With But a Single Thought" nahm Julius Gegenstände oder Informationen aus dem Publikum entgegen, während Agnes – häufig mit verbundenen Augen – scheinbar seine Gedanken empfing und die betreffenden Objekte beschreiben konnte. Viele Zuschauer und sogar prominente Anhänger psychischer Forschung hielten die Fähigkeiten der Zancigs für echte Telepathie. Julius erklärte später jedoch, dass ein außerordentlich kompliziertes Codesystem die Grundlage ihrer Darbietungen bildete.

Wie weit sich die amerikanischen spiritistischen Bühnenmethoden international verbreiteten, zeigt schließlich **Charles Bellini**. Bellini war kein amerikanischer Spiritist, sondern ein unter Pseudonym auftretender Hamburger Kaufmann und Antispiritist. Gerade deshalb ist er für die Entwicklung wichtig. In Deutschland führte er 1884/85 öffentlich jene Fesselungs-, Kabinett- und Gedankenleseexperimente vor, die zuvor durch amerikanische Medien bekannt geworden waren. In der Zeitschrift „Die Gartenlaube" wurde 1885 ausführlich gezeigt, wie Bellini gefes-



Lulu Hurst





Werbezettel von Julius und Agnes Zancig

selt und versiegelt in einem Kabinett saß, sich heimlich aus seinen Fesseln befreite, Instrumente spielte und anschließend wieder den Eindruck erweckte, ununterbrochen gebunden gewesen zu sein. Bellini wollte damit demonstrieren, dass für die angeblichen Geisterphänomene keine übernatürlichen Kräfte notwendig waren.

Die Geschichte des frühen Spiritismus in den Vereinigten Staaten ist deshalb zugleich ein bedeutendes Kapitel der Geschichte der Zauberkunst und des Mentalismus. Von den Klopfzeichen der Fox-Schwestern führte eine direkte Entwicklung zu den spektakulären Geisterkabinetten der Davenport-Brüder und Anna Eva Fays. Daraus wiederum entstanden Bühnenformen, bei denen Gedankenlesen, Fesselungskunst, scheinbare magnetische Kräfte und übersinnliche Wahrnehmung im Mittelpunkt standen.

Künstler wie Samuel Spencer Baldwin und Charles Bellini zeigten öffentlich, dass solche Erscheinungen auch mit Tricks hervorgebracht werden konnten, während Lulu Hurst und Annie Abbott das Publikum mit vermeintlich unerklärlichen Kräften verblüfften. Julius Zancig führte diese Entwicklung schließlich in Richtung des modernen Mentalismus weiter.

Damit hatte der amerikanische Spiritismus weit über seine ursprüngliche religiöse Bedeutung hinausgewirkt. Er schuf eine neue Form öffentlicher Unterhaltung, in der die Grenze zwischen Glauben, Wissenschaft, Täuschung und Zauberkunst bewusst oder unbewusst verschwamm.

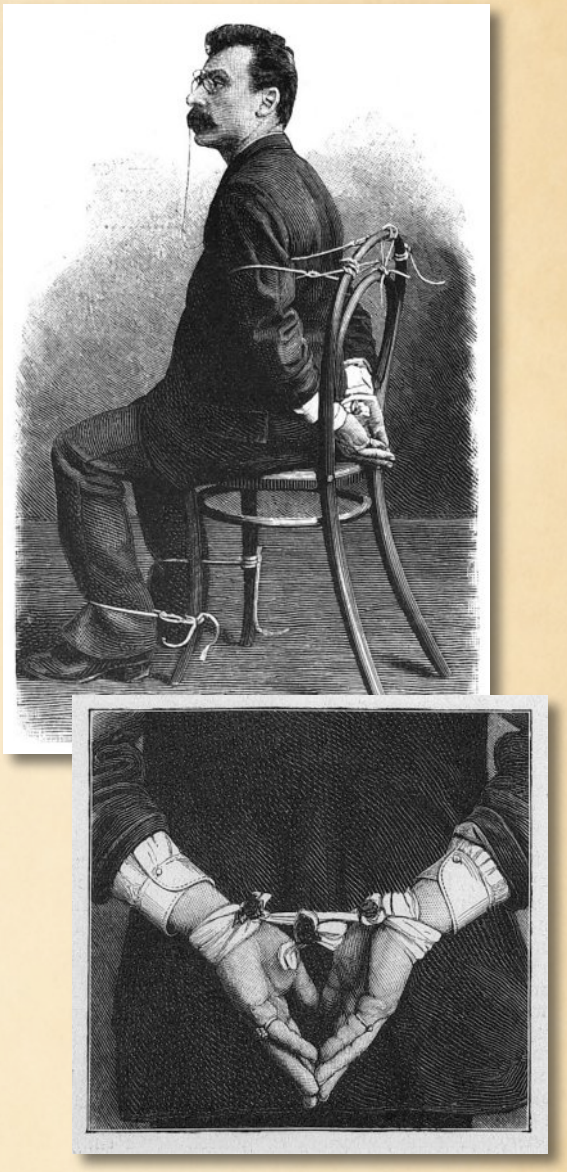


Abb.: Charles Bellini, gefesselt an einen Stuhl, befreit sich, ohne die Schnüre zu beschädigen. Die Abbildungen stammen aus der Zeitschrift „Die Gartenlaube“ aus dem Jahr 1885.

№ 3. 1855.

Die Gartenlaube.

Illustrirtes Familienblatt. — Begründet von Ernst Keil 1853.

Wöchentlich 2 bis 2½ Bogen. — In Wochennummern vierteljährlich 1 Mark 60 Pfennig. — In Heften à 50 Pfennig oder Halbheften à 30 Pfennig.

Die Frau mit den Karfunkelsteinen.

Nachdruck verboten.

Roman von E. Marlitt.

(Fortsetzung.)

Ohne allen Zweifel ist es die Sonne gewesen. Du Nänchen, | Gott bewahre mich, was für tolles Zeug spukt in Deinem Kopfe,



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.

Heft Nr. 15: Münzenspezialisten, Flipper Coin, Münzendosen, Modern Magic, Spiritismus in den USA.

Impressum

Georg Walter
Steinackerstr. 12
53797 Lohmar

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