19

Das Magic History Magazin

Geschichte und Geschichten



Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler

„The Great Wizard of the North“

John Henry Anderson gehört zu den bedeutendsten Zauberkünstlern des 19. Jahrhunderts und wurde als „The Great Wizard of the North“ berühmt. Lange bevor die großen Illusionisten der Jahrhundertwende ihre Vorstellungen mit riesigen Plakaten und aufwendiger Reklame ankündigten, hatte der Schotte erkannt, dass ein erfolgreicher Zauberkünstler nicht nur gute Kunststücke benötigte, sondern auch Theater, Inszenierung, Persönlichkeit und Werbung. Als „The Great Wizard of the North“ wurde Anderson in Großbritannien, Europa, Amerika und Australien bekannt. Die Library of Congress beschreibt ihn entsprechend als international reisenden Künstler, der mit aufwendiger Bühnendekoration arbeitete und durch seine spektakuläre Werbung Maßstäbe setzte.

Vom Schauspieler zum Zauberkünstler

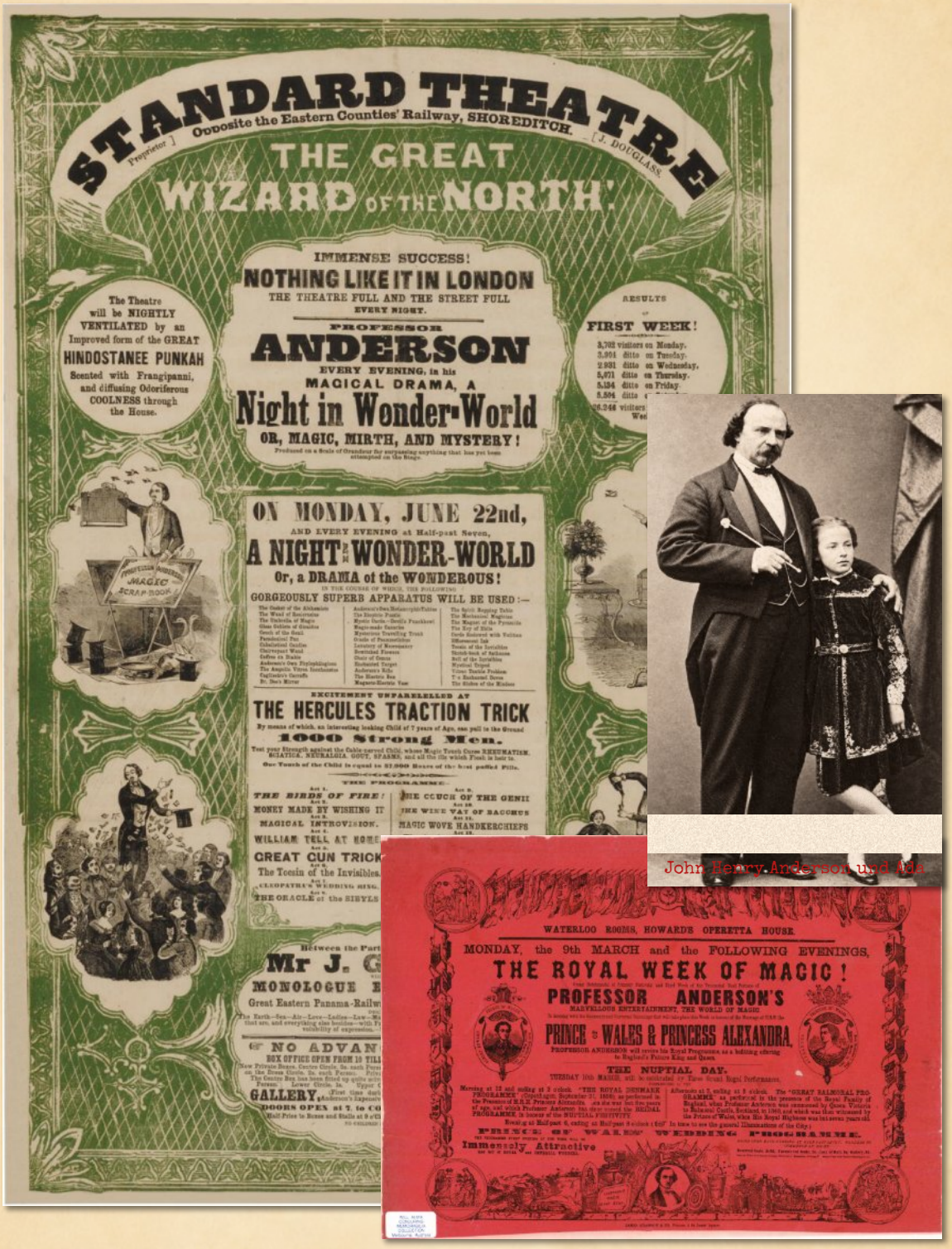
John Henry Anderson wurde am 16. Juli 1814 in Aberdeenshire in Schottland geboren. Bereits in jungen Jahren verlor er seine Eltern. Um 1830 schloss er sich einer reisenden Schauspieltruppe an und sammelte dort jene Bühnenerfahrung, die später für seine Zaubervorstellungen von entscheidender Bedeutung werden sollte. Schon bald wandte er sich der Taschenspielkunst zu und trat ab den 1830er-Jahren zunehmend als professioneller Zauberkünstler auf. Ein wichtiger Schritt erfolgte 1837 mit einer Vorstellung auf dem Anwesen von Lord Panmure. Dessen Empfehlung erleichterte Anderson anschließend weitere Engagements. 1840 trat er im New Strand Theatre in London auf und begann damit, seine Zauberkunst als abendfüllendes Theaterereignis zu präsentieren. Die häufig erzählte Geschichte, Sir Walter Scott habe ihm persönlich den Namen „Wizard of the North“ gegeben, stammt im Wesentlichen aus Andersons eigener Überlieferung und sollte deshalb mit etwas Vorsicht betrachtet werden. Sicher ist jedoch, dass Anderson den Titel geschickt zu einer unverwechselbaren Marke machte.

Der Showman

Anderson unterschied sich von vielen reisenden Taschenspielern seiner Zeit durch die Größe seiner Vorstellungen. Er präsentierte nicht einfach eine Folge kleiner Kunststücke, sondern schuf eine theatralische Zauberschau mit Dekorationen, Apparaten, Musik, Assistenten und dramatischen Ankündigungen. Besonders bemerkenswert war seine Werbung. Städte wurden vor seinen Gastspielen mit Anschlagzetteln, Handzetteln und Plakaten überzogen. Milbourne Christopher bezeichnete Anderson später sinngemäß als den „Barnum“ unter den Zauberkünstlern des 19. Jahrhunderts. Die Library of Congress hebt hervor, dass seine groß angelegte Reklame und seine Straßenparaden späteren Schaustellern und Zirkusunternehmen als Vorbild dienten. Damit war Anderson ein wichtiger Wegbereiter jener Form der Zauberkunst, bei der nicht nur das Geheimnis eines Tricks, sondern die gesamte Persönlichkeit des Künstlers zum Produkt wurde.

Berühmte Kunststücke

Eines seiner bekanntesten Kunststücke war der Kugelfang. Dabei wurde scheinbar eine zuvor gekennzeichnete Gewehrkugel auf den Zauber-



John Henry Anderson und Ada

künstler abgefeuert, die dieser unversehrt auffing beziehungsweise wieder vorzeigte. Anderson war nicht der Erfinder dieses gefährlich wirkenden Kunststücks, trug aber wesentlich zu seiner Popularität im 19. Jahrhundert bei. Bereits das zeitgenössische „Dictionary of National Biography" erwähnt sein „great gun trick" ausdrücklich als eine seiner viel beachteten Attraktionen. Zu seinem Repertoire gehörten außerdem Produktionen und Verwandlungen, Kartenkunststücke, Mentalexperimente, die unerschöpfliche Flasche, mechanische Apparate und groß angelegte Bühnenillusionen.

Häufig wird Anderson auch mit dem berühmten Bild des Kaninchens aus dem Zylinder in Verbindung gebracht. Die Behauptung, er sei tatsächlich der erste Künstler gewesen, der diesen Effekt zeigte, ist allerdings historisch weniger sicher als gelegentlich dargestellt.

Reisen durch Europa und die Welt

Nach seinen Erfolgen in Großbritannien unternahm Anderson ausgedehnte Gastspielreisen. Er trat unter anderem in Hamburg, Stockholm und St. Petersburg auf und präsentierte seine Kunst auch vor hochgestellten Persönlichkeiten. 1849 gab er eine Vorstellung für Queen Victoria und Prince Albert. Später führten ihn seine Tourneen nach Nordamerika, Australien und Hawaii.

Anderson gehörte damit zu den ersten Zauberkünstlern, deren Name tatsächlich international vermarktet wurde. Seine Vorstellung war kein kleines Reiseprogramm mehr, sondern ein Unternehmen mit zahlreichen Mitarbeitern, Familienmitgliedern, Assistenten, Bühnenbildern und großen Mengen an Apparatur.

Feuer, Verluste und Neubeginn

Andersons Karriere war jedoch von mehreren schweren Rückschlägen geprägt. 1845 ließ er in Glasgow das City Theatre errichten beziehungsweise übernahm dessen Betrieb. Bereits wenige Monate später wurde das Theater durch einen Brand zerstört. Noch dramatischer war die Katastrophe am 5. März 1856 im Londoner Covent Garden Theatre. Anderson hatte dort eine große Veranstaltung mit anschließendem Maskenball organisiert. In den frühen Morgenstunden brach Feuer aus und das Theater wurde vollständig zerstört. Anderson verlor einen erheblichen Teil seiner kostbaren Bühnenausstattung und geriet erneut in große finanzielle Schwierigkeiten. Trotz dieser Rückschläge kehrte er immer wieder auf die Bühne zurück.

Anderson gegen die Spiritisten

Ein besonders interessantes Kapitel seines Lebens ist sein Kampf gegen vermeintliche Geistererscheinungen und spiritistische Medien. Mitte des 19. Jahrhunderts fanden Séancen, Tischrücken und angebliche Geisterbotschaften ein großes Publikum. Anderson zeigte in seinen Vorstellungen, dass viele dieser Erscheinungen auch mit Bühnentechnik und Zauberkunst erzeugt werden konnten.

Dabei ließ er auch Mitglieder seiner Familie mitwirken. Seine Vorführungen nahmen damit eine Entwicklung vorweg, die später von Künstlern wie John Nevil Maskelyne und Harry Houdini fortgeführt wurde: Der Zauberkünstler demonstrierte scheinbar Übersinnliches und erklärte gleichzeitig, dass dahinter keine übernatürlichen Kräfte notwendig waren.



Mit Frau Hannah und Sohn John Henry Jr.

Ahnentafel von John Henry Anderson

The Great Wizard of the North

John Henry Anderson
1814–1874

Hannah Hull Longherst Anderson
ca. 1817–1866

Kinder

- **John Henry Anderson Jr.** 1843–1878
- **Philip Prentice Anderson** 1844–1920 ("Signor Rubini")
- **Helena Elizabeth Anderson** 1846–1918
- **Alice Hannah Anderson** 1847–1913
- **Oscar Longhurst Anderson** 1848–1897
- **Columbia Harriett Anderson** 1851–1915
- **Flora Macdonald Frances Anderson** ca. 1852/53–1870

Familienübersicht der magischen Anderson-Familie

Die Familie Anderson – eine Zauberdynastie

Die Familiengeschichte Andersons ist komplizierter, als ältere Kurzbiografien vermuten lassen. Insbesondere die Forschungen von Edwin A. Dawes und Michael E. Dawes haben gezeigt, dass Ehefrauen, Partnerinnen, leibliche Kinder, Verwandte und unter dem Namen „Anderson" auftretende Bühnenassistentinnen in früheren Quellen teilweise miteinander verwechselt wurden. Ihr 2014 erschienenes Werk „John Henry Anderson: The Great Wizard of the North and His Magical Family" widmet zahlreichen Familienmitgliedern eigene Kapitel.

01) Hannah Hull Longherst Anderson
Ca. 1817–1866: langjährige Partnerin bzw. Ehefrau Andersons und Mitarbeiterin seiner Show. Zeitgenössische Quellen zeigen sie zusammen mit Anderson und John Henry Jr.

02) John Henry Anderson Jr.
1843–1878: Sohn und Zauberkünstler. Er arbeitete zunächst in der Show seines Vaters und begann 1862 eine eigene Karriere.

03) Philip Prentice Anderson (Hind)
1844–1920: Sohn Andersons, später als „Signor Rubini" bekannt. Er arbeitete von den späten 1850er-Jahren an in der Show seines Vaters und wurde selbst professioneller Zauberkünstler.

04) Helena Elizabeth Anderson
1846–1918; Tochter und Bühnenpartnerin. Sie erschien unter Namen wie Helen, Lena, Lizzie oder Eliza Anderson und heiratete später den Zauberkünstler Alfred Miles Holmes.

05) Alice Hannah Anderson
1847–1913: nach der neueren Dawes-Forschung; Tochter Andersons und Bühnenkünstlerin, zeitweise unter dem Namen „Flora Anderson" angekündigt.

06) Oscar Longhurst Anderson
1848–1897: Sohn, der ebenfalls in der Familienvorstellung mitarbeitete und später selbst auftrat.

07) Columbia Harriett Anderson
1851–1915: Tochter aus der Anderson-Familie.

08) Flora Macdonald Frances Anderson
Ca. 1852/53–1870: wird in der neueren Spezialliteratur ebenfalls als Mitglied der erweiterten Anderson-Familie behandelt. Ihre genaue Einordnung ist komplizierter als bei den oben genannten Kindern.

09) Isabella Jean Anderson
1854–1944: eine Nichte Andersons, keine Tochter. Sie trat als „Ada Anderson" bzw. „Bella Anderson" in der Show auf.

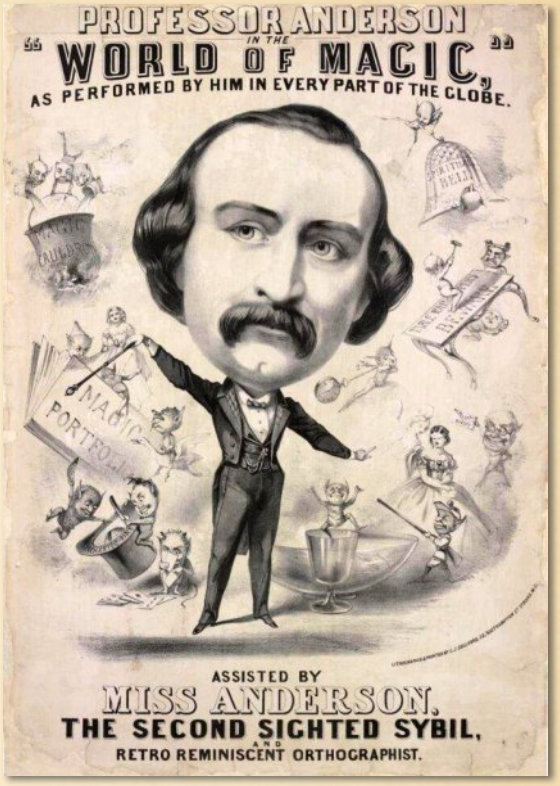
Gerade Namen wie Louise, Lizzie, Ada, Sophie und Flora Anderson sind problematisch: Auf Plakaten und Programmen wurden sie teilweise als „Sisters Anderson" oder als Töchter des Zauberkünstlers präsentiert, obwohl sich hinter diesen Namen unterschiedliche Familienmitglieder, Verwandte oder Bühnennamen verbargen. Die Dawes-Biografie widmet diesem Problem deshalb ein eigenes Kapitel über die „Sisters Anderson".

Eine weitere häufige Verwechslung betrifft Leona Anderson. Sie wird gelegentlich als zweite Frau John Henry Andersons bezeichnet. Archivmaterial weist jedoch darauf hin, dass Leona der Bühnenname von Angeline Trumeller Anderson (1849-1921) war und sie die zweite Ehefrau von John Henry Anderson Jr., also der Schwiegertochter des ursprünglichen „Wizard of the North", war.

Tod und Nachwirkung

John Henry Anderson starb am 3. Februar 1874 in Darlington. Seine sterblichen Überreste wurden nach Schottland überführt und in Aberdeen auf dem Kirchhof von St. Nicholas beigesetzt. Sein Einfluss reichte weit über seine eigene Generation hinaus. Besonders Harry Houdini bewunderte Anderson. Houdini besuchte dessen Grab und kümmerte sich um dessen Erhaltung; die Library of Congress besitzt eine Fotografie von Houdini an Andersons Grab.

Andersons wichtigste Leistung bestand weniger in der Erfindung eines einzelnen Kunststücks als in seinem Verständnis davon, wie Zauberkunst präsentiert werden musste. Er machte aus dem reisenden Taschenspieler einen internationalen Theaterstar, verband Illusionen mit Schauspiel und spektakulärer Reklame und bezog seine Familie systematisch in seine Produktionen ein. In dieser Hinsicht gehört der „Great Wizard of the North" zu den entscheidenden Wegbereitern der modernen Bühnenzauberkunst.



Quellen

01) „John Henry Anderson: The Great Wizard of the North and His Magical Family", Edwin A. Dawes und Michael E. Dawes, 2014, 303 Seiten.
02) Bayer, Constance Pole: The Great Wizard of the North: John Henry Anderson, 1990, 174 Seiten.
03) Kurt Volkmann, Geschichte der Zauberkunst, Magie, 34. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1954, Seite 96.
04) Gisela und Dietmar Winkler, Das große Hokuspokus, Henschelverlag, 1981, Seite 400.

Dani Lary – Der Meister aus Frankreich

Dani Lary, mit bürgerlichem Namen Hervé Bittoun, wurde am 9. September 1958 in Oran in Algerien geboren. Bereits als Kind begeisterte er sich für die Zauberkunst. Einen entscheidenden Einfluss hatte dabei eine Fernsehsendung, in der er einen Magier sah, der zerschnittenes Papier scheinbar wiederherstellte. Seine Familie zog Anfang der 1960er-Jahre nach Frankreich, wo Lary später seine ersten eigenen Zauberversuche unternahm. Von großer Bedeutung für seine spätere Karriere war das handwerkliche Umfeld seiner Familie. Sein Vater arbeitete als Möbel- und Kunsttischler, und Dani Lary lernte früh den Umgang mit Holz, Werkzeugen und Konstruktionen. Diese Fähigkeiten nutzte er später intensiv für die Entwicklung eigener Zauberapparate und Großillusionen. Anders als viele Bühnenmagier beschränkte er sich nicht auf bereits vorhandene Tricks, sondern entwarf und baute einen großen Teil seiner Illusionen selbst.

Seine ersten professionellen Erfahrungen sammelte Lary in jungen Jahren in kleineren Theatern und Varietés. Mitte der 1980er-Jahre machte er durch Erfolge bei Zauberkongressen auf sich aufmerksam und erhielt zunehmend internationale Engagements. Der große Durchbruch kam jedoch 1998, als er Patrick Sébastien begegnete und wenig später regelmäßig in der Fernsehsendung „Le Plus Grand Cabaret du Monde“ auf France 2 auftrat. Über viele Jahre wurde Dani Lary dort zu einem der bekanntesten Gesichter der französischen Fernsehzauberkunst. Während Bernard Bilis vor allem die Close-up-und Kartenmagie vertrat, stand Lary für spektakuläre Bühnenillusionen. Er ließ Menschen verschwinden und erscheinen, Gegenstände schweben und bezog Fahrzeuge, große Bühnenkonstruktionen und aufwendige Spezialeffekte in seine Darbietungen ein. Häufig übernahm er die große magische Schlussnummer der Sendung. Ein wesentliches Merkmal seiner Arbeit ist die Verbindung von Zauberkunst und Handwerk. In seinen Werkstätten entstanden Hunderte von Apparaturen und Illusionen. Dani Lary versteht sich deshalb nicht nur als Vorführer, sondern auch als Erfinder, Konstrukteur und Inszenator. Seine Arbeiten wurden teilweise auch von anderen bekannten Künstlern und internationalen Produktionen verwendet.

Seine Bühnenkunst beschränkt sich zudem nicht auf einzelne Trickfolgen. Lary entwickelte große Shows, in denen Magie in eine Geschichte eingebettet wird. Dieses Konzept bezeichnet er als „Comédie magique“ beziehungsweise als eine Verbindung von Theater, Illusion und Erzählung. Zu seinen bekannten Produktionen gehören unter anderem „Le Magicien de l'Impossible“, „Le Château des Secrets“, „La Clé des Mystères“, „Retro Temporis“ und „Tic-Tac“. Neben seinen eigenen Shows arbeitete Dani Lary auch für andere Bühnenproduktionen, den Film und den Bereich der Spezialeffekte. Dadurch bewegte er sich immer wieder an der Grenze zwischen klassischer Großillusion, Bühnentechnik und moderner Showinszenierung. Seine besondere Bedeutung liegt vor allem darin, dass er mehrere Bereiche der Zauberkunst in einer Person vereint: Er entwirft, konstruiert, inszeniert und präsentiert seine Illusionen selbst. Durch seine



langjährige Präsenz in „Le Plus Grand Cabaret du Monde“ wurde er einem Millionenpublikum bekannt und prägte über viele Jahre das Bild der modernen französischen Großillusion. Dani Lary gehört damit zu den wichtigsten französischen Bühnenillusionisten seiner Generation. Seine Arbeit zeigt, wie sich klassische Zauberkunst mit moderner Technik, Theater und spektakulärer Inszenierung verbinden lässt.

Le Plus Grand Cabaret du Monde

Als am 26. Dezember 1998 auf France 2 erstmals „Le Plus Grand Cabaret du Monde“ ausgestrahlt wurde, entstand eine Fernsehsendung, die für die internationale Zauberkunst große Bedeutung erlangen sollte. Bis zur letzten Ausgabe am 4. Mai 2019 erhielten Zauberkünstler aus zahlreichen Ländern die Möglichkeit, ihre Darbietungen einem Millionenpublikum zu präsentieren. Besonders eng mit der Sendung verbunden war der französische Illusionist Dani Lary. Seine Spezialität waren aufwendig inszenierte Großillusionen, bei denen Menschen, Gegenstände oder sogar Fahrzeuge erschienen und verschwanden. Lary wurde über die Jahre zu einem der magischen Markenzeichen der Sendung.

Das zweite wichtige Gesicht der Zauberkunst war Bernard Bilis. Während Dani Lary die große Bühne beherrschte, vertrat Bilis vor allem Close-up- und Kartenmagie. Seine Kunststücke wurden häufig unmittelbar an den Tischen der prominenten Studiogäste vorgeführt und von den Fernsehkameras aus nächster Nähe gezeigt. Auch international bedeutende Close-up-Künstler fanden ihren Weg in die Sendung. Dazu gehörten Juan Tamariz, René Lavand, Boris Wild, David Stone und Yann Frisch. Damit präsentierte „Le Plus Grand Cabaret du Monde“ mehrere Generationen herausragender Karten-und Mikromagier.

Der Spanier Juan Tamariz, einer der einflussreichsten Kartenkünstler seiner Zeit, war ebenso zu Gast wie Boris Wild, der mit eleganter Kartenmagie und seinem bekannten „Kiss Act“ auftrat. Yann Frisch zeigte wiederum eine moderne und ungewöhnliche Interpretation des klassischen Becherspiels. Neben Close-up spielte die Manipulationskunst eine wichtige Rolle. Künstler wie Topas, Jeff McBride, Hector Mancha, Nestor Hato, CS Choi, Kim Hyun Joon und Kim Young Min präsentierten Karten, Münzen und andere Gegenstände mit großer technischer Virtuosität. Besonders asiatische Künstler bereicherten die Sendung mit modernen und teilweise sehr poetischen Formen der Manipulation.

Auch Großillusionisten waren regelmäßig vertreten. Zu ihnen gehörten Hans Klok, Christian Farla, Magic Unlimited, Tim Silver, Erix Logan, Josephine Lee, Enzo Weyne und Jason Bishop. Hans Klok beeindruckte vor allem durch seine extrem schnellen Illusionen, während andere Künstler ihre Darbietungen stärker theatralisch oder erzählerisch inszenierten. Der kanadische Magier Alain Choquette wurde mehrfach eingeladen und verband Zauberkunst mit direkter Beteiligung des Publikums. Aaron Crow zeigte dagegen eine düstere Mischung aus Mentalmagie, Illusion und Gefahr, während Hakan Berg für seine komische und burleske Zauberkunst bekannt wurde.

Die Sendung präsentierte außerdem Künstler, die Magie mit moderner Technik kombinierten. Tony Chapek, Hiroki Hara, Julien Cross oder später Marc Dossetto arbeiteten beispielsweise mit Bildschirmen, Videoprojektionen und virtuellen Objekten. Dadurch wurde sichtbar, wie sich die Bühnenzauberkunst im 21. Jahrhundert veränderte. Auch deutsche Zauberkünstler waren



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

mehrfach vertreten. Neben Topas traten unter anderem Julius Frack, Florian Zimmer und Timothy Trust auf. Für viele Künstler bedeutete ein Auftritt in der Sendung eine außergewöhnlich große internationale Fernsehpräsenz. Bemerkenswert war überhaupt die internationale Mischung. Französische Magier standen neben Künstlern aus Deutschland, Spanien, den Niederlanden, Kanada, den USA, Korea, China oder Japan. Klassische Kartenkunst, Manipulation, Comedy-Magic, Mentalmagie und spektakuläre Großillusionen konnten innerhalb einer einzigen Sendung unmittelbar aufeinanderfolgen. Bis zuletzt blieb die Zauberkunst ein wichtiger Bestandteil des Programms. In der letzten Ausgabe am 4. Mai 2019 traten unter anderem Xavier Mortimer, Christian Farla, Bernard Bilis, Jason Bishop, Lucchettino, Marc Dossetto und erneut Dani Lary auf. Damit endete die Sendung genau so, wie sie über viele Jahre geprägt worden war: mit einer großen Vielfalt internationaler Zauberkunst. Von Jeff McBride, Topas und Juan Tamariz über Hans Klok, Boris Wild, Yann Frisch und Alain Choquette bis zu Christian Farla, Jason Bishop und Xavier Mortimer führte „Le Plus Grand Cabaret du Monde“ mehrere Generationen bedeutender Zauberkünstler zusammen. Für die Geschichte der Fernsehzauberkunst besitzt die Sendung deshalb einen besonderen Stellenwert. Kaum ein anderes europäisches Fernsehformat bot so vielen unterschiedlichen Formen der Zauberkunst regelmäßig eine große Bühne.

Zauberkunststücke

Necklace of Sheba – Das Perlenwunder

„Necklace of Sheba“, auch unter dem Titel „Beads of Sheba“ bekannt, ist ein klassisches mechanisches Zauberkunststück aus dem Jahr 1947. Hergestellt wurde es von der amerikanischen Firma A&B Magic Products, die mit dem Zauberkünstler James Nagy verbunden war, der unter dem Künstlernamen „Alexander the Great“ auftrat. Das Kunststück gehört zu jener Gruppe farbenfroher Apparatezaubereien, die besonders in den 1940er- und 1950er-Jahren bei Salon-, Club-und Bühnenvorführungen beliebt waren.

Der Effekt ist unmittelbar verständlich und stark visuell: Der Zauberkünstler zeigt mehrere große, verschiedenfarbige Perlen sowie eine transparente Röhre. Die Perlen befinden sich zunächst lose und voneinander getrennt. Sie werden nacheinander sichtbar in die Röhre gegeben. Wenige Augenblicke später werden sie wieder herausgeschüttet – nun jedoch nicht mehr einzeln, sondern vollständig auf einer Schnur aufgefädelt. Aus mehreren losen Perlen ist scheinbar ohne weiteres Zutun eine fertige Halskette entstanden.

Besonders wirkungsvoll ist dabei die Verwendung einer durchsichtigen Röhre. Für das Publikum entsteht der Eindruck, dass sich die Perlen während des gesamten Vorgangs praktisch unter Beobachtung befinden. Gerade dieser scheinbare Mangel an Versteckmöglichkeiten verstärkt das Geheimnis des Kunststücks. Die großen, kräftig gefärbten Holzperlen sorgen außerdem dafür, dass der Effekt auch aus einiger Entfernung gut zu verfolgen ist.

Der Name „Necklace of Sheba“ – zu Deutsch etwa „Die Halskette der Königin von Saba“ – verleiht dem ansonsten technisch-mechanischen Kunststück einen exotischen und geheimnisvollen Charakter. Solche orientalisch klingenden Titel waren im Zauberhandel jener Zeit weit verbreitet. Sie ermöglichten dem Vorführenden, einen einfachen Effekt mit einer kleinen Geschichte über eine kostbare oder sagenumwobene Halskette zu verbinden.

Der grundlegende Effekt, lose Perlen auf unerklärliche Weise zu einer aufgefädelten Kette werden zu lassen, ist älter als die A&B-Ausführung von 1947. Bereits vor dem Zweiten Weltkrieg existierten ähnliche Perlenkunststücke und Varianten des sogenannten „Bead Mystery“. Die Stärke von „Necklace of Sheba“ lag daher vor allem in der kompakten Bauweise, der transparenten Röhre und der überzeugenden Präsentation des Effekts.

Unter verwandten Titeln wurde das Prinzip später weitergeführt. Besonders bekannt wurde die Bezeichnung „Beads of Prussia“, die für spätere Ausführungen eines sehr ähnlichen Kunststücks verwendet wurde. Dadurch lässt sich „Necklace of Sheba“ in eine längere Entwicklungsgeschichte mechanischer Perlenkunststücke einordnen. Heute ist das Kunststück vor allem für Sammler historischer Zauberapparate interessant. Originale oder frühe Exemplare sind vergleichsweise selten und dokumentieren eine Epoche, in der viele Zauberkunststücke noch in kleinen Werkstätten gefertigt wurden.



Abbildungen © Andy Martin

Zauberrahmen

Der Zauberrahmen gehört zu den traditionsreichsten Apparaten der klassischen Zauberkunst. Auf den ersten Blick handelt es sich meist um einen gewöhnlichen Bilderrahmen, doch mit seiner Hilfe können Spielkarten, Fotografien, Schriftstücke oder andere flache Gegenstände erscheinen, verschwinden oder sich verwandeln. Bereits im 19. Jahrhundert entstanden zahlreiche unterschiedliche Konstruktionen, sodass man heute nicht von einem einzelnen „Zauberrahmen", sondern von einer ganzen Gerätefamilie sprechen kann.

1. Sandrahmen

Der Sandrahmen, englisch „Sand Frame", gehört zu den ältesten und bekanntesten Ausführungen. Zwischen zwei Glasscheiben befindet sich ein sehr schmaler Zwischenraum, in den feiner Sand einfließen kann. Dieser Sand bildet vorübergehend eine gleichmäßige Fläche und verdeckt das dahinterliegende Objekt. Wird der Rahmen gedreht, fließt der Sand in ein verborgenes Reservoir zurück und gibt beispielsweise eine Spielkarte oder ein Foto frei. Der Gegenstand scheint dadurch plötzlich im zuvor leeren Rahmen erschienen zu sein. Zu den bekannten Herstellern gehörten unter anderem Klingl, Thayer, Owen, Mikame, Tenyo und Abbott's.

Größen von Sandrahmen

01) kleine Modelle für normale Spielkarten,
02) größere Rahmen für Fotografien oder Schriftstücke,
03) Jumbo-Ausführungen für Salon und Bühne,
04) moderne Kunststoffversionen,
05) große Bühnenmodelle bis hin zum sogenannten Sand Tray.

2. Kartenrahmen

Der Card Frame beziehungsweise Kartenrahmen bildet eine besonders große Gruppe. Sein Zweck besteht meist darin, eine bestimmte Spielkarte erscheinen oder verschwinden zu lassen. Im Gegensatz zum Sandrahmen muss hierbei nicht unbedingt Sand verwendet werden. Im Laufe der Zeit entstanden zahlreiche mechanische Konstruktionen, bei denen beispielsweise verschiebbare Flächen, Klappen, Stoffblenden oder verborgene Karten zum Einsatz kamen. Zu den historischen Varianten gehören unter anderem: Field's Card Frame, French Card Frame, Presto Card Frame, Emergency Card Frame und verschiedene moderne Card Frames. Der Effekt ähnelt häufig dem des Sandrahmens, das technische Prinzip kann jedoch völlig anders sein.

3. Bilder- und Fotorahmen

Eine weitere Gruppe bilden Rahmen, die speziell für Fotografien, Porträts oder gedruckte Bilder konstruiert wurden. Sie sind meist größer als klassische Kartenrahmen und eignen sich deshalb besonders für Salonvorführungen. Diese Geräte wurden häufig besonders dekorativ gearbeitet und wirkten äußerlich wie hochwertige Bilderrahmen.

Typische Effekte sind:
01) ein Bild erscheint in einem zuvor leeren Rahmen,
02) ein Porträt verschwindet,
03) ein Bild verwandelt sich in ein anderes,
04) eine vorhergesagte Person oder ein vorhergesagter Gegenstand erscheint.

4. Vorhersagerahmen

Beim Prediction Frame dient der Rahmen haupt-



Sandrahmen
Klingl, 1920



Presto Card Frame
Thayer, 1905

sächlich als Mittel für eine Vorhersage. Zu Beginn ist er scheinbar leer oder zeigt eine neutrale Fläche. Am Ende der Vorführung erscheint darin beispielsweise: der Name einer Person, eine Zahl, ein Wort, eine Spielkarte, eine Zeichnung oder eine zuvor getroffene Zuschauerentscheidung. Diese Geräte gehören vor allem zur Mental- und Salonmagie. Technisch können sie auf Sandrahmen-, Klappen-, Schiebe-oder Austauschmechanismen beruhen.

5. Wechselrahmen

Beim Change Frame geht es nicht nur um das Erscheinen oder Verschwinden eines Gegenstandes, sondern um dessen Verwandlung. Beispielsweise wird zunächst eine Spielkarte gezeigt. Nach dem Umdrehen des Rahmens befindet sich darin plötzlich eine andere Karte. Ebenso kann sich ein Schwarz-Weiß-Foto in ein Farbbild oder ein Schriftstück in eine andere Botschaft verwandeln. Der Wechselrahmen verbindet somit zwei Wirkungen miteinander: das Verschwinden eines ersten und das Erscheinen eines zweiten Bildes.

6. Klapp- und Blendenrahmen

Eine besonders wichtige technische Gruppe sind Rahmen mit Klappen, Schiebern oder Blenden. Hier befindet sich innerhalb des Rahmens eine bewegliche Fläche, welche einen Teil des Inhalts verdecken oder freigeben kann. Diese Konstruktionen ermöglichten sehr schnelle Veränderungen und machten den Einsatz von Sand überflüssig. Eine bekannte historische Variante ist der von Professor Hoffmann beschriebene Rahmen mit einer schwarzen Seidenblende.

Äußerlich konnte er einem Sandrahmen ähneln, arbeitete jedoch nach einem völlig anderen Prinzip.

7. Samt-und Stoffrahmen
Beim sogenannten Velvet Frame wird eine mit Samt oder einem ähnlichen Stoff bezogene Fläche als Teil der Täuschung verwendet. Die Stoffoberfläche hat mehrere Vorteile: Mechanische Teile lassen sich darin gut verbergen, und dunkler Samt erzeugt gleichzeitig eine optische Tiefenwirkung. Dadurch können Spielkarten oder kleine Gegenstände scheinbar aus einer völlig leeren Fläche hervortreten. Solche Rahmen waren besonders im 19. und frühen 20. Jahrhundert verbreitet.

8. Glas-und Crystal Frames
Der Crystal Frame gehört zu den visuell besonders reizvollen Konstruktionen. Der Rahmen erscheint weitgehend durchsichtig und soll deshalb den Eindruck vermitteln, dass keinerlei Versteckmöglichkeit vorhanden ist. Gerade diese scheinbare Transparenz bildet den eigentlichen Reiz des Kunststücks. Trotzdem kann plötzlich eine Karte, ein Bild oder ein Schriftstück erscheinen. Crystal Frames wurden häufig als besonders elegante Salon-und Bühnenapparate angeboten.

9. Jumbo-und Bühnenrahmen
Für größere Vorführräume entstanden entsprechend große Ausführungen. Diese Jumbo Frames konnten beispielsweise Jumbo-Spielkarten, großformatige Bilder oder Schriftzüge aufnehmen. Bei manchen Konstruktionen wurde der Rahmen sogar zu einem großen Tablett oder einer tafelähnlichen Fläche erweitert. Der Vorteil dieser Geräte lag in ihrer guten Sichtbarkeit. Ein Effekt, der mit einem kleinen Kartenrahmen nur aus kurzer Entfernung funktionierte, konnte so auch auf einer Bühne präsentiert werden.

10. Mehrfachrahmen
Besonders raffinierte Modelle ermöglichen nicht nur einen einzigen Effekt, sondern mehrere aufeinanderfolgende Erscheinungen. So kann beispielsweise zunächst ein Foto erscheinen, danach verschwinden und schließlich durch eine Spielkarte ersetzt werden. Solche Geräte besitzen mehrere verborgene Ebenen oder nacheinander auslösbare Mechanismen. Sie bilden gewissermaßen die technisch aufwendigste Entwicklungsstufe des klassischen Zauberrahmens.

Eine klassische Gerätefamilie
Die große Zahl unterschiedlicher Konstruktionen zeigt, wie vielseitig der einfache Bilderrahmen in der Zauberkunst eingesetzt wurde. Vom fein gearbeiteten Sandrahmen des 19. Jahrhunderts über hölzerne Kartenrahmen von Klingl, Thayer oder Owen bis zu modernen Kunststoffmodellen von Tenyo blieb das Grundmotiv stets gleich: Ein alltäglicher Gegenstand wird zum Ort eines unerklärlichen Geschehens.

Gerade deshalb gehört die Familie der Zauberrahmen zu den interessantesten Entwicklungsreihen der mechanischen Zauberapparate. Viele Modelle sehen sich äußerlich sehr ähnlich, können technisch jedoch völlig unterschiedlich aufgebaut sein. Für Sammler ist deshalb nicht nur die Gestaltung entscheidend, sondern vor allem das Funktionsprinzip.



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

Der Zauberstab

Kaum ein Gegenstand wird so selbstverständlich mit der Zauberkunst verbunden wie der klassische schwarze Stab mit seinen weißen Enden. Doch seine heutige Form ist keine Erfindung eines einzelnen Künstlers. Sie entstand vielmehr über mehrere Jahrhunderte hinweg aus einem zunächst ganz praktischen Hilfsmittel der Taschenspieler. Stäbe als Zeichen besonderer Macht sind zwar schon aus Antike, Mythologie und Volksglauben bekannt. Der direkte Vorläufer des modernen Zauberstabes ist jedoch weniger im Ritual als in einem der ältesten Kunststücke der Taschenspielkunst zu suchen: dem Becherspiel.

Der Stab des Becherspielers

Bereits im 17. Jahrhundert gehörte ein kleiner Stab zur Ausrüstung von Becherspielern. Einen wichtigen Hinweis liefert das 1634 in London erschienene Werk „Hocus Pocus Junior – The Anatomie of Legerdemain", eines der frühesten ausführlichen englischen Lehrbücher der Taschenspielkunst. Beim Becherspiel erfüllte der Stab mehrere praktische Aufgaben. Er half dabei, kleine Bälle in der Hand zu verbergen, gab der teilweise geschlossenen Hand einen natürlichen Grund und konnte zugleich dazu dienen, auf Becher zu zeigen oder sie zu berühren. Damit lenkte er die Aufmerksamkeit des Publikums und erleichterte geheime Handlungen.

Der „Bâton de Jacob"

Im 18. Jahrhundert erscheint der Becherspielstab in französischen Quellen als „Bâton de Jacob", im Englischen als „Jacob's Staff" oder „Jacob's Wand". In erweiterten Ausgaben von Jacques Ozanams „Récréations mathématiques et physiques" wird dieser Stab als fester Bestandteil des Becherspiels erwähnt. Besonders interessant ist eine spätere Beschreibung: Der Stab bestand gewöhnlich aus Ebenholz mit Elfenbein an beiden Enden. Damit begegnet uns bereits fast genau jene Gestaltung, die bis heute als klassischer Zauberstab bekannt ist: ein dunkler Mittelteil mit hellen Endstücken.

Diese Farbgebung war ursprünglich vermutlich keine bewusste Gestaltung, sondern ergab sich aus den verwendeten Materialien. Das fast schwarze Ebenholz und das helle Elfenbein erzeugten ganz natürlich den später typischen Schwarz-Weiß-Kontrast. Auch Beschreibungen aus dem frühen 19. Jahrhundert bestätigen diese Form. Damit ist klar, dass der klassische schwarz-weiße Zauberstab seinem Erscheinungsbild nach bereits existierte, bevor Jean-Eugène Robert-Houdin seine große Bühnenkarriere begann.

Vom Hilfsmittel zum Symbol

Der Stab besaß jedoch nicht nur eine praktische Funktion. Er wurde zugleich zu einem psychologischen Werkzeug. Berührte der Künstler einen Becher mit dem Stab und erschien danach darunter ein Ball, erhielt das Publikum eine scheinbare Erklärung für das Unerklärliche. Nicht die geheime Handlung des Künstlers, sondern der Stab schien die Verwandlung ausgelöst zu haben. Damit entstand ein Prinzip, das bis heute verwendet wird: Der Zauberkünstler gibt einem magischen Effekt eine

Carl Willmanns Zauberwelt

Der Zauberstab

und

seine verschiedenen Präparationen.

Der Stab, welcher schon zu Moses Zeiten cabbalistischen Zwecken diente, findet auch heute noch bei den modernen Zauberern gelegentlich der Ausübung ihrer Kunst Verwendung, und nicht nur die Jecks der Schamanen, die Medizinmänner der Indianer, die Fakire und andere Wundermänner hielten ihre Stäbe in hohen Ehren, sondern auch die europäischen Zauberer der älteren wie neueren Zeit schätzten ihn und bewahrten denselben als ihren Talisman, dessen Spenden sich in den verschiedensten Formen zeigt.

Wer kennt nicht die Spielerei des vierblättrigen Kleeblattes, das Anbringen eines Hufeisens, das sorgfältige Aufbewahren vergilbter Wahrzeichen goldener Erinnerungen und andere, die hinabgesunken sind ins Meer der Fabeln; doch wo wären fühlende Herzen oder denkende Köpfe, die solchem Talisman den Zauber absprächen?

Nur der Zauberstab hat sich über Wasser gehalten und ist eine unentbehrliche Requisite sämtlicher Herren Prestidigitateure, Eskamoteure, Magier, Zauberkünstler, Taschenspieler, Illusionisten und wie sich die Vertreter der schwarzen Kunst nennen mögen, geworden. Sie alle legen den grössten Wert auf ihn, da er für dieselben von grosser Bedeutung ist. Kein Zauberer schätzt seinen Stab gering oder vernachlässigt ihn; denn er weiss, dass die Täuschungen demselben bei dessen feierlichen Gebrauch in andächtiger Weise einen besonderen, rätselhaften Wert beilegen.

So pflegte Bosco vor Beginn einer jeden Produktion seinen Zauberstab stets mit einem weissen Taschentuch abzuwischen, als wolle er ihn von profaner Materie reinigen.

Obwohl es eine grosse Anzahl präparierter Zauberstäbe giebt, die wir im Nachfolgenden kennen lernen werden, so haben für den Zauberkünstler die einfachen schwarzen Zauberstäbe mit weissen Elfenbeinenden, die gänzlich unpräpariert sind, ebenfalls den grössten Wert, da der Stab zu vielen notwendigen Bewegungen einen plausiblen Scheingrund abgiebt. Der Künstler kann mit Hülfe desselben viele Gegenstände ungezwungen und unbemerkt eskamotieren, sowie kleinere Gegenstände in der Hand verbergen, solche aufnehmen oder fortlegen.

Sobald der Künstler jedoch einen für ein besonderes Experiment präparierten Stab in Anwendung bringen will, vertauscht er den einfachen Stab mit dem präparierten, der in seiner äusseren Ausstattung dem unpräparierten vollständig gleicht.

In der Regel ist der einfache Stab aus hartem, schwarzpoliertem Holze gearbeitet und mit weissen Knochen- oder Elfenbeinenden versehen, oder er ist aus dünnwandigem Messingrohr gefertigt. In diesem Falle sind die Enden aus blank poliertem Neusilber, wogegen das Mittelstück des Stabes schwarz lackiert oder mit Callico beklebt ist.



Fig. 1.

Der letztere hat den Vorteil, dass der Künstler denselben als gewöhnlichen Stab, gleichzeitig aber auch für verschiedene Präparationen benutzen kann.

Fig. 1 zeigt uns einen solchen Stab. Das eine Ende desselben ist geschlossen, wogegen das andere Ende eine abnehmbare Kapsel *a* aufweist.

Nehmen wir an, der Künstler beabsichtige ein seidenes

Diejenigen Herren, welche von den Seiten des Künstlers weder mit einer Blume noch mit einer Zigarre bedacht wurden, entschädigt er im Laufe des Vortrages dadurch, dass er denselben einige Zaubermünzen überreicht und zwar mit dem Bemerken, dass dieselben die gute Eigenschaft besässen, sich stets zu ergänzen.

Er fängt diese Münzen mit dem Stab auf, nimmt sie von demselben ab und giebt sie den einzelnen Herren mit der Bitte, die Hand gefälligst so lange schliessen zu wollen, bis die Münze die Körperwärme angenommen [illegible] sie ihr wäre emd Augenblick an bliebe sie Besitz ihres Herrn.



Für diesen Zweck vertauschte der Künstler wieder einmal seinen Stab und kommt mit dem in Figur 20 dargestellten auf. *a* ist eine beliebige Gold- oder Silbermünze. Nehmen wir an, es sei dieselbe ein Thaler, weil diese Münzsorten für ähnliche Kunststücke vielfach Verwendung findet. Ziemlich nahe dem Rande desselben ist ein kleines Loch gebohrt, durch welches eine Gummischnur *c* gezogen ist. Das eine Ende derselben ist hier mit einem Knoten versehen, der bis vor das Loch gezogen ist. Das andere Ende [illegible] ist ein seitlich am Schnur ist durch ein seitlich am Stabende befindliches Loch gesteckt, durch den hohlen Stab hindurch bis zum Ende *b* desselben geführt und hier etwas angespannt im Innern des Stabes befestigt.

Der Künstler erfasst die Münze mit der rechten Hand, zieht sie nach unten und umfasst mit dieser H[illegible] gleichzeitig die Münze und [illegible] ende *b*. So kom[illegible] Will er die [illegible] bis seine [illegible] berührt. In [illegible]nblick lässt der Künstler die Münze los, und zieht den Stab wieder zurück, an dessen vorher freies Ende jetzt die Münze *a* erscheint. Diese nimmt er nun scheinbar mit der linken Hand ab. Er erfasst dieselbe, bringt sie zur rechten Hand, spannt dadurch die Gummischnur wieder, hält die Münze mit der rechten Hand fest, hält den Stab so, dass die Schnur durch denselben verdeckt ist, giebt einer Person scheinbar die vom Stab abgenommenen Münze und wiederholt auf gleiche Weise das Experiment beliebig oft.



Fig. 1.

Eine bedeutende Verbesserung weist der vom Verfasser konstruierte Stab (Figur 21) auf. Bei demselben fällt die lästige Gummischnur fort. Der Stab ist hohl und aus Metall gefertigt. Der Schieber *a* ist mit einem Draht *b* versehen, an dessen Ende sich ein in drei Teile geschnittener Thaler befindet. Um den Rand des Thalers ist eine 2 mm tiefe Rille eingedreht, in welcher ein kleiner, stramm ausgezogener Gummiring liegt, der durch seine Spannkraft die drei Teile des Thalers zusammenhält, sodass derselbe wie ein fester Thaler erscheint. Nur ein gutes Auge würde die vorhandenen Schnitte in einer Entfernung von 1 erkennen können.

Der Gummiring, welcher mit der Zeit seine Spannkraft und Elastizität verliert, ist ohne Mühe jederzeit leicht zu erneuern.

Nur der mitt[illegible] schnitten[illegible] [illegible] des mittleren [illegible]ende, worauf das Ganze [illegible]stab hineingezogen wird.

(Fortsetzung folgt.)

[illegible]eht den Stab [illegible]auf er den entfalteten [illegible]aus den Tisch stellt.

Soll die Pièce eine Erweiterung erfahren, so benötigt der Künstler ein zweites Exemplar von Figur 31. Mit diesem Baum kommt er vorerst auf, zeigt ihn vor und wirft ihn scheinbar den Zuschauern zu, worauf derselbe verschwindet.



Figur 30.



Figur 31.

Der Baum verschwand mit Hülfe der bekannten Zugschnur, wie solche auch bei dem verschwindenden Vogelbauer etc. in Anwendung kommt und spazierte in den rechten Rockärmel hinein. Soll er wieder erscheinen, so empfiehlt es sich, dieses nicht gleich hinterher auszuführen, sondern inzwischen erst eine andere Pièce zur Ausführung zu bringen. Auch thut der Künstler gut daran, weder vor dem Verschwinden noch vor dem Erscheinenlassen des Baumes bekannt zu geben, was er anzuführen gedenkt, damit die [illegible] bezahlt abgeschwächt, sondern die Überraschung eine grössere wird.

auch auf den Tisch stellen zu können. Von der Spitze dieses Metallkegels aus führt ein Draht nach oben, der den Stamm des Baumes vorstellt und um den die aus grünen Federn gebildeten Zweige herumgebunden sind.

Die Spitzen dieser weichen Federn sind mit kleinen Glasperlen beschwert, damit sich die Zweige durch die Schwere derselben recht entfalten. Am oberen Ende dieser Drahtstange ist eine Metallplatte befestigt, die gleich dem Metallkegel grün lackiert ist. Der Durchmesser beider Teile passt genau zur inneren Rohrweite, sodass der Stab, sobald der Baum in denselben hineingesteckt ist, an beiden Enden als geschlossen erscheint, da die Flächen von *b* und *c* mit den Enden *a* und *d* des Stabes abschliessen.

Will der Künstler den Baum erscheinen lassen, so umfasst er das Ende *d* mit der rechten Hand, legt den kleinen Finger der linken auf die Platte *a* und drückt den Baum hinunter, wodurch der Kegel *b* aus dem Ende *d* hervorstritt. Der Künstler umfasst nun mit der rechten Hand den Kegel *b*, mit der linken Hand

Wie bekannt, kommt der Künstler auch sehr häufig in die Lage, gelegentlich der Ausführung der einen oder anderen Pièce schiessen zu müssen. Es giebt Kunststücke, bei deren Vorführung sich solches nicht umgehen lässt; doch ist es immer ein peinlicher Moment, wenn der Künstler in einer Gesellschaft, namentlich aber im Salon und in Gegenwart von Damen mit einem Revolver in der Hand erscheint.



Figur 32.

Um dieses zu vermeiden, empfiehlt es sich, anstatt des Re- einen Zauber-

No. 2. I. Februar 1895. I. Jahrgang.

Der Zauberstab

und

seine verschiedenen Präparationen.

(Fortsetzung.)

In letzter Zeit konmen für diesen Zweck anders konstruierte Stabe in Anwendung.

Figur 7 zeigt uns einen aus Holz gedrechselten Stab mit Metallenden. Das untere Metallende *b* ist hohl, offen und ohne Kapsel. Ein klein zusammengerolltes Seidentuch a, an welchem eine Fadenschlinge *c* befestigt ist, wird in dieses hohle Stabende hineingeschoben.

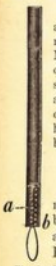


Fig. 7.

Will der Künstler unbemerkt ein Tuch in seine Hand bringen, so erfasst er den Stab an diesem Ende, steckt den Finger durch die aus dünnem schwarzen Zwirn gefertigte Schleife, zieht den Stab mit der andern Hand aus der ersten heraus, legt ihn unter den Arm oder auf den Tisch und lässt hierauf das Tuch in einer der Pièce entsprechenden Weise erscheinen.

Figur 8 zeigt uns eine Konstruktion anderer Art. Bei diesem Stab ist an dem einen Ende desselben ein Ansatz *a* gedreht, der ebenfalls poliert ist und auf dem sich das Rohrende *c* verschieben lässt.

Zum Zwecke der Präparation zieht der Künstler die Hülse *c* vorerst soweit vom Ansatz *a* ab, dass sie nur noch 4—5 mm auf demselben sitzen bleibs und steckt hierauf das zusammengerollte Seidentuch *b* in die Hülse *c* hinein. Beabsichtigt er nun das Tuch *b* unbemerkt in seine Hand zu bringen,



Fig. 3.

sichtbare Ursache. Ein Tippen, Berühren oder Schwenken des Zauberstabes scheint den Moment der Magie zu markieren. So wurde aus einem Arbeitsgerät allmählich ein sichtbarer Träger vermeintlicher Zauberkraft.

Robert-Houdin

Im 19. Jahrhundert wandelte sich die Zauberkunst grundlegend. Vorführungen verlagerten sich zunehmend von Jahrmärkten und öffentlichen Plätzen in Salons und Theater. Gleichzeitig veränderte sich das Erscheinungs-bild des Zauberkünstlers. Jean-Eugène Robert-Houdin (1805-1871) prägte diese Entwicklung maßgeblich. Er trat als elegant gekleideter Herr seiner Zeit auf und wurde zum Vorbild des modernen Bühnenzauberkünstlers. In seinem 1868 erschienenen Werk „Les Secrets de la Prestidigitation et de la Magie“ beschreibt Robert-Houdin den Zauberstab als kleinen Ebenholzstab mit abgerundeten Elfenbeinenden von etwa 33 bis 36 Zentimetern Länge.

Für ihn war der Stab jedoch mehr als ein Hilfsmittel. Er bezeichnete ihn als sichtbares Symbol der magischen Macht des Zauberkünstlers. Gleichzeitig blieb er praktisch: Der Künstler konnte damit Bewegungen motivieren, Gegenstände verbergen und die Aufmerksamkeit lenken. Robert-Houdin hat den Zauberstab also nicht erfunden. Seine Bedeutung liegt vielmehr darin, dass er den bereits bekannten Stab in die elegante moderne Bühnenzauberkunst integrierte und zu einem allgemeinen Attribut des Magiers machte.

Professor Hoffmann und die Standardisierung

Wie selbstverständlich der Zauberstab gegen Ende des 19. Jahrhunderts zur Zauberkunst gehörte, zeigt Professor Hoffmanns 1876 erschienenes Lehrbuch „Modern Magic“. Hoffmann zählt den Stab zu den grundlegenden Arbeitsmitteln des Zauberkünstlers und beschreibt seinen praktischen Nutzen ausführlich. Er konnte einen natürlichen Anlass geben, eine Hand geschlossen zu halten, zum Tisch zurückzugehen, einen Gegenstand aufzunehmen oder abzulegen und dabei unbemerkt geheime Handlungen auszuführen. Interessant ist Hoffmanns Hinweis auf das Becherspiel. Während ältere Künstler dafür einen besonderen Jacobstab benutzt hatten, könne der moderne Zauberkünstler einfach seinen gewöhnlichen Zauberstab verwenden. Hier zeigt sich der historische Übergang besonders deutlich. Aus dem speziellen Becherspielstab war der allgemeine Zauberstab des Bühnenkünstlers geworden.

Der Zauberstab wird selbst zum Kunststück

Im späten 19. Jahrhundert erhielt der Zauberstab noch eine weitere Funktion. Er unterstützte nicht mehr nur andere Kunststücke, sondern konnte selbst Teil eines Effektes werden. Es entstanden präparierte Stäbe, aus denen Gegenstände erschienen oder verschwanden. Später folgten Zauberstäbe, die ihre Farbe änderten, schwebten, sich teilten oder scheinbar von selbst bewegten. Damit besaß der Zauberstab schließlich drei Rollen zugleich: Symbol der Zauberkunst, praktisches Hilfsmittel und eigenständiges Zauberrequisit.

Schwarz und Weiß werden zum festen Bild

Im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert wurden Ebenholz und Elfenbein zunehmend

durch andere Materialien ersetzt. Lackiertes Holz, Metall, Zelluloid und später Kunststoff machten die Herstellung einfacher und preiswerter. Die charakteristische Farbgebung blieb jedoch erhalten. Der schwarze Stab mit seinen weißen Enden war inzwischen so fest mit dem Bild des Zauberkünstlers verbunden, dass die ursprünglichen Materialien keine Rolle mehr spielten. Zauberkästen, Buchillustrationen, Werbeanzeigen, Karikaturen und später Film und Fernsehen verbreiteten dieses Erscheinungsbild weltweit. Spätestens im 20. Jahrhundert genügte die Abbildung eines schwarzen Stabes mit weißen Spitzen, um sofort „Zauberei" zu symbolisieren.

Vom Werkzeug zum Wahrzeichen

Die Geschichte des Zauberstabes zeigt, dass sich seine heutige Form nicht auf einen einzelnen Erfinder zurückführen lässt. Bereits im 17. Jahrhundert ist der Stab im Umfeld des Becherspiels nachweisbar. Im 18. Jahrhundert erscheint der „Bâton de Jacob" als festes Requisit der Taschenspieler. Ebenholz und Elfenbein schufen dabei bereits den später charakteristischen Schwarz-Weiß-Kontrast. Im 19. Jahrhundert löste sich der Stab zunehmend vom Becherspiel. Künstler wie Robert-Houdin machten ihn zum eleganten Symbol der modernen Bühnenzauberkunst, während Autoren wie Professor Hoffmann seinen praktischen und psychologischen Nutzen beschrieben.

So wurde aus einem einfachen Arbeitsgerät des Becherspielers schließlich der schwarze Zauberstab mit weißen Spitzen, den heute nahezu jeder Mensch mit Zauberkunst verbindet.



Historische Quellen

Zu den wichtigsten frühen Quellen gehören „**Hocus Pocus Junior** – The Anatomie of Legerdemain" von 1634, Jacques Ozanams „**Récréations mathématiques et physiques**", die Beschreibungen des Becherspiels bei Edme-Gilles Guyot, Jean-Eugène Robert-Houdins „**Les Secrets de la Prestidigitation et de la Magie**" von 1868 sowie Professor Hoffmanns „**Modern Magic**" von 1876 und „**Latest Magic**" von 1918. In Carl Willmans „**Zauberwelt**" werden in den ersten sieben Heften des 1. Jahrgangs einige Kunststücke mit Zauberstäben beschrieben.

Ye Olde Magic Mag

Da ich nicht der Einzige bin, der sich mit der Historie der Zauberkunst beschäftigt, darf ich hier ein Projekt vorstellen, dass Marco Pusterla im Jahr 2014 ins Leben gerufen hat. Ye Olde Magic Mag ist ein englischsprachiges Fachmagazin, das sich ganz der Geschichte der Zauberkunst und dem Sammeln historischer Zauberobjekte widmet. Nach eigener Darstellung versteht es sich als das erste vollständig digital konzipierte Magazin speziell zur Geschichte der Zauberkunst. Das Magazin wurde 2014 mit einer kostenlosen Probeausgabe, dem „Issue Zero", vorgestellt und erscheint seitdem regelmäßig. Ziel von „Ye Olde Magic Mag" ist es, historische Forschungen zur Bühnenzauberkunst einem breiteren Kreis von Zauberhistorikern und Sammlern zugänglich zu machen. Dabei finden auch Themen Platz, die für einen wissenschaftlichen Fachaufsatz möglicherweise zu speziell oder zu kurz wären, dennoch aber wichtige Informationen zur Geschichte der Zauberkunst enthalten.

Die Beiträge beschäftigen sich unter anderem mit historischen Zauberkünstlern, seltenen Programmen und Plakaten, Zauberbüchern, Kunststücken, Zaubergeräten und bisher wenig erforschten Dokumenten. Wiederkehrend werden außerdem neue Erkenntnisse zu bekannten Künstlern wie Robert-Houdin, Houdini, Pinetti, Ching Ling Foo oder Chung Ling Soo vorgestellt. Einen besonderen Stellenwert nimmt dabei die Auswertung historischer Originalquellen ein, etwa alter Theaterzettel, Tagebücher, Manuskripte und Sammlungsstücke. Für Sammler ist besonders die regelmäßige Rubrik „Auction Action" interessant, in der bemerkenswerte Zauberobjekte und Memorabilien vorgestellt werden, die in den vergangenen Monaten auf Auktionen angeboten oder verkauft wurden. Ergänzt wird dies durch Buchbesprechungen sowie die Rubrik „Chewing the (Magic) Fat", die kürzere historische Beobachtungen, Entdeckungen und Diskussionsansätze präsentiert. Die einzelnen Ausgaben umfassen inzwischen häufig etwa 50 bis 70 Seiten und enthalten zahlreiche Abbildungen historischer Dokumente und Sammlungsgegenstände. Das Magazin erscheint grundsätzlich vierteljährlich und ist in erster Linie als herunterladbare PDF-Ausgabe erhältlich. Zusätzlich werden von vielen Ausgaben kleine, limitierte gedruckte Auflagen hergestellt, die teilweise nummeriert und signiert sind und gelegentlich exklusive Beilagen enthalten. Damit verbindet das Magazin seine historische Forschungsarbeit ganz bewusst mit der Welt des Sammelns.

Die Website dient zugleich als Archiv und Verkaufsplattform für ältere und aktuelle Ausgaben. Darüber hinaus bietet sie kostenlose Newsletter, Kleinanzeigen, Blogbeiträge, Videos sowie eine umfangreiche Linksammlung zu internationalen Zaubersammlungen, Bibliotheken, Archiven, Museen und Forschungsangeboten. Insgesamt ist „Ye Olde Magic Mag" weniger ein Magazin über die praktische Vorführung von Kunststücken als vielmehr eine Spezialzeitschrift für Zaubergeschichte, historische Forschung und das Sammeln von Zauber-Memorabilien.


Ye Olde Magic Mag
Vol.11
2
Mar. 2025
Copyright © 2025 Marco Pusterla
THE
SHORT LIFE
OF
Ye Olde Magic Mag
Vol.12
2
Mar. 2026
ALBANI A-CANARIS
ILLUSIONIST
WAS
CANARIS
A magazine on Magic history and
the business of magic collecting
Ye Olde Magic Mag
Vol.
3
Jan. 2
COURT
CONJURING
IN 1440
THE
NO LONGER
MYSTERIEUX

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.

Heft Nr. 16: Franz Braun, Tintenpokal, Zauberbriefmarken, Mitgliedskarten, Der tanzende Teufel.

Heft Nr. 17: Punx, Familie Kroner, Zauberkunst im Krieg, Run Rabbit Run, ABC Blocks, Cabinet of Tricks.

Heft Nr. 18: Dinardi, der Blumenkönig, Omene, Alte Zauberbücher, The Bottle Conjuror, der Eierbeutel.

Heft Nr. 19: Great Wizard of the North, Dani Lary, das Perlenwunder, der Zauberstab, Zauberrahmen.

Impressum

Georg Walter
Steinackerstr. 12
53797 Lohmar

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