24

Das Magic History Magazin

Geschichte und Geschichten

Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler - Pierre Brahma

Pierre Brahma gehörte zu den international erfolgreichen französischen Zauberkünstlern seiner Generation. Mit seiner eleganten Schmucknummer und zwei Grand-Prix-Siegen bei den Weltmeisterschaften der Fédération Internationale des Sociétés Magiques (FISM) erlangte er weltweite Anerkennung. Die höchsten Wettbewerbsauszeichnungen erhielt er 1964 und 1976.

Kindheit und Studium

Brahma wurde 1933 in Marseille als Sohn einer italienischen Mutter und eines französischen Vaters geboren. Mit dreizehn Jahren erkrankte er schwer an Scharlach. Eine fortschreitende Hörschädigung war die Folge und beeinträchtigte bereits seine Schulzeit. Dennoch begann er mit achtzehn Jahren ein Studium an der Universität Montpellier. Mit einundzwanzig erwarb er einen juristischen Abschluss. Nach seiner eigenen Darstellung hatte er sich den Lehrstoff selbstständig erarbeitet, da er den mündlichen Vorlesungen nicht mehr folgen konnte. Während seiner Studienzeit entdeckte er in antiquarischen Büchern die Zauberkunst. Aus dem anfänglichen Interesse entwickelte sich eine Leidenschaft, die ihm zugleich neue Möglichkeiten eröffnete, mit Menschen in Kontakt zu treten.

Der Weg zur Bühne

Zunächst strebte Brahma eine Laufbahn im Staatsdienst an. In Paris wurde ihm nach eigener Aussage wegen seiner Hörbehinderung der Zugang zur Aufnahmeprüfung der École nationale d'administration verwehrt. Stattdessen arbeitete er als einfacher Versicherungsangestellter. Auch ein früher Versuch, als Schriftsteller Fuß zu fassen, blieb erfolglos: Sein erster Roman wurde nicht veröffentlicht. Seinen künstlerischen Durchbruch bereitete Brahma mit einer ungewöhnlichen Idee vor. Er entwickelte eine Darbietung, in der Halsketten, Schmuckstücke, Kronen und goldene Münzen die Hauptrolle spielten. Als Vorbild seiner Bühnenfigur diente der charmante Meisterdieb Arsène Lupin. Die Verbindung aus gewandter Manipulation, kostbar wirkenden Requisiten und dem Auftreten eines eleganten Gentleman gab seiner Nummer einen unverwechselbaren Charakter.

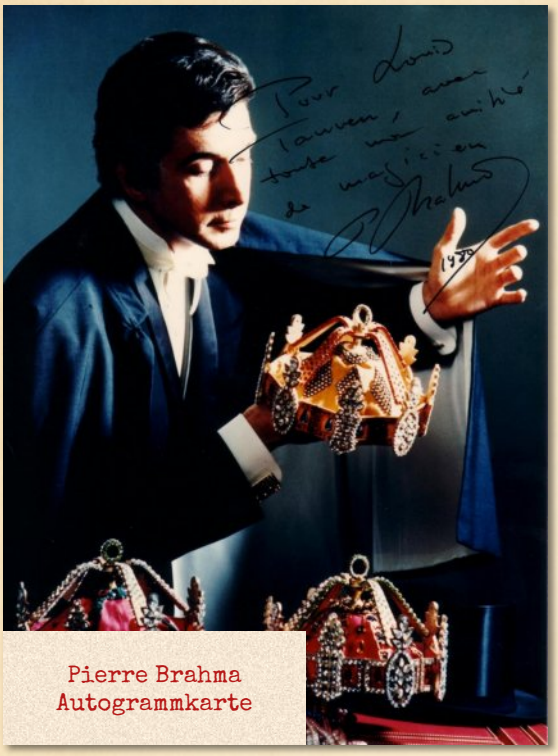
Weltmeister und internationaler Künstler

1964 gewann Brahma bei der FISM-Weltmeisterschaft in Barcelona den Grand Prix, den er sich in diesem Jahr mit dem deutschen Zauberkünstler Mr. Cox teilte. Dieser Erfolg markierte einen entscheidenden Schritt seiner internationalen Karriere. Engagements führten ihn unter anderem nach Japan, in die Vereinigten Staaten, nach Afrika, Australien und in den Nahen Osten. Moderne Hörgeräte erleichterten ihm zunächst die berufliche Kommunikation. Doch 1973 verlor er infolge einer schweren Infektion auch das verbliebene Hörvermögen.

Bühnenerfolg trotz Gehörlosigkeit

Brahma setzte seine Bühnenlaufbahn fort. Er erlernte das Lippenlesen, beschäftigte eine Sekretärin zur Unterstützung seiner Kommunikation und entwickelte ein Lichtsignalsystem, mit dessen Hilfe er sich am musikalischen Ablauf

Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.



Pierre Brahma
Autogrammkarte

Auf dem Cover der Genii, 40. Jahrgang, Heft Nr. 8 aus 1976

Quelle

Gisela und Dietmar Winkler:
Pierre Brahma, Das große Hokuspokus, Henschelverlag Berlin 1981, Seite 417.
Zudem ist er auf dem Cover des Buches abgebildet.

seiner Darbietung orientieren konnte. 1976 gewann er in Wien zum zweiten Mal den FISM-Grand-Prix – nun als vollständig gehörloser Künstler. Seine eigene Biografie berichtet von Auftritten in insgesamt 37 Ländern sowie zahlreichen internationalen Fernsehengagements.

Erinnerungen eines Zauberkünstlers

Neben der Bühne blieb das Schreiben ein wichtiger Bestandteil seines Lebens. In seinem autobiografischen Buch *„La Malle des Indes – Les nuits d'un magicien"* schilderte er seinen Umgang mit der Gehörlosigkeit und seine Erfahrungen in der internationalen Unterhaltungswelt. Für das Werk erhielt er 1999 die Bronzemedaille des „Prix Roland de Jouvenel der Académie française".

Ein unverwechselbares künstlerisches Erbe

Pierre Brahma starb am 27. August 2017. Seine Schmucknummer bleibt ein charakteristisches Beispiel für eine Zauberkunst, die technische Fertigkeit mit einer klar erkennbaren Bühnenpersönlichkeit verbindet. Sein Lebensweg zeigt zugleich die Entschlossenheit eines Künstlers, der seine Arbeitsweise immer wieder an veränderte Voraussetzungen anpasste. Eine ähnliche Zaubernummer zeigte später der Künstler Hugues Protat.

Die Kunststücke

Pierre Brahmas Bühnenkunst lässt sich wesentlich genauer beschreiben als mit dem häufig verwendeten Begriff „Schmucknummer“. Zu seinem nachweisbaren Repertoire gehörten das Erscheinen von Münzen und Schmuckketten, kunstvolle Münzkaskaden, die Produktion und Vermehrung von Kronen, das Verschwinden einer gefüllten Schmucktruhe sowie ein schwebendes Mikrofon. In einer früheren Fassung seiner Darbietung ließ er außerdem Tauben erscheinen. Dabei handelte es sich um ein über Jahrzehnte weiterentwickeltes Programm. Die vertrauten Bilder seiner späteren Auftritte zeigen deshalb nur einen Teil der Geschichte seiner Nummer.

Ein Zauberkünstler im Reich der Juwelen

Brahma suchte früh nach einer Darbietung mit eigener Handschrift. Die Anregung zur Arbeit mit Schmuck erhielt er nach eigener Aussage in der Schmuckabteilung der Pariser Galeries Lafayette. Aus dieser Begegnung entstand das Thema, das seine Laufbahn bestimmen sollte. Seine Künstlerbiografie beschreibt eine von Arsène Lupin inspirierte Bühnenfigur: einen charmanten Gentleman, der mit Halsketten, Juwelen, Kronen und goldenen Münzen umging. Damit erhielten die Kunststücke einen gemeinsamen Rahmen. Die Requisiten gehörten alle derselben Welt an – einer Welt des Reichtums, der Eleganz und des spielerischen Umgangs mit vermeintlichen Kostbarkeiten.

Münzen und Schmuck erscheinen

Bereits seine frühe Nummer verband Münzerscheinungen mit der Produktion von Schmuck. Lange Ketten und zahlreiche Schmuckstücke wurden zu einem auffälligen Bestandteil seiner Auftritte. Erhaltene Fotografien zeigen, wie Brahma die Ketten zwischen seinen Händen ausbreitete und dadurch auch auf größerer Bühne ein gut sichtbares Bild schuf. Die Schmuckproduktion bildete den Kern seiner künstlerischen Identität. Sie war so eng mit seinem Namen verbunden, dass Veranstalter später immer wieder gerade diese Darbietung verlangten.

Münzkaskaden im Takt der Musik

Einen besonders charakteristischen Teil seiner Darbietung bildeten die Münzkaskaden. In einem zeitgenössischen Bericht über einen Auftritt in Great Yarmouth beschreibt Alan Kennaugh, wie Brahma Münzen von einer Hand zur anderen warf und durch die Luft rieseln ließ. Die Bewegungen und das Fallen der Münzen waren präzise auf die musikalische Begleitung abgestimmt. Hier verband sich Zauberkunst mit sichtbarer Fingerfertigkeit. Der Reiz lag auch in der fließenden Bewegung der Münzen und ihrem Rhythmus. Kennaugh hob hervor, wie erstaunlich diese Genauigkeit bei einem Künstler war, der die Musik selbst nicht hören konnte.

Die verschwindende Schmucktruhe

Zu Brahmas markantesten Apparatekunststücken gehörte eine mit Schmuck gefüllte Truhe, die verschwand. Brahma selbst berichtete später in einem Interview, dass ihm bereits 1960 die Idee gekommen sei, die Truhe mit seinem Umhang anstelle eines gesonderten Tuchs verschwinden zu lassen. Idee und technische Ausführung entstanden somit in mehreren Schritten.

Zauberkunststücke - Flaschen

Eine Flasche, ein Trinkglas und zwei Röhren: Mit diesen wenigen Gegenständen beginnt eines der bekanntesten Kunststücke der klassischen Salon-und Bühnenzauberei. Flasche und Glas wechseln auf unerklärliche Weise ihre Plätze. Kaum glaubt das Publikum, den Ablauf verstanden zu haben, gerät alles erneut durcheinander. In der erweiterten Fassung erscheinen schließlich immer weitere Flaschen, bis sie einen beträchtlichen Teil des Vorführtisches bedecken. Unter dem Namen „Passe Passe Bottles“ entwickelte sich eine ganze Familie von Kunststücken. Sie reicht vom einfachen Platztausch über komische Szenen mit einem Helfer bis zur wirkungsvollen Flaschenvermehrung. Ihre Geschichte verbindet die Apparatekunst des 19. Jahrhunderts mit der Comedy-Zauberei und den ausgearbeiteten Bühnenroutinen späterer Generationen.

Das ursprüngliche Kunststück

In seiner Grundform ist der Effekt leicht zu verfolgen. Auf einem Tisch stehen eine Flasche und ein Glas mit etwas Abstand nebeneinander. Der Zauberkünstler deckt beide Gegenstände mit jeweils einer Röhre ab. Nach einer magischen Geste hebt er die Röhren wieder an: Wo zuvor die Flasche stand, befindet sich jetzt das Glas; am ursprünglichen Platz des Glases erscheint die Flasche. Dieser Wechsel kann mehrfach wiederholt werden. Der Vorführende kündigt an, die Flasche nach links oder rechts wandern zu lassen, beschleunigt den Ablauf oder begleitet ihn mit einer Erklärung, die zunehmend verwirrend wird. Das Publikum versucht, die Positionen im Gedächtnis zu behalten, und erlebt dennoch immer wieder eine Überraschung. Der französische Ausdruck „passe-passe“ bezeichnet ein geschicktes Täuschungs- oder Zaubermanöver. Der Name beschreibt damit den Charakter des Kunststücks, beweist aber keine französische Herkunft. Im deutschen Sprachraum begegnet man Bezeichnungen wie „Wandernde Flaschen“, „Flaschenwanderung“ oder „Flasche und Glas“.

Die Anfänge im 19. Jahrhundert

Die ursprüngliche Flasche-Glas-Wanderung gehört zum Repertoire der historischen Salonzauberei. Ein konkreter früher Literaturbeleg findet sich in J. Dazley Theobalds Buch „Magic and its Mysteries“, das um 1880/1881 in London erschien. Es enthält einen eigenen Abschnitt mit dem Titel „The Passe-Passe Bottles“. Damit ist das Kunststück spätestens für diese Zeit dokumentiert. Wann es erstmals gezeigt wurde und wer es erfand, lässt sich jedoch nicht eindeutig feststellen. Auch Theobalds Beschreibung darf nicht mit einer Erfinderschaft gleichgesetzt werden: Wie viele Zauberbücher seiner Zeit stellte sein Werk bereits bekannte Kunststücke zusammen.

Erhaltene Apparate geben einen Eindruck davon, wie die Flaschenwanderung damals aussah. Ein von der englischen Firma Bland's verkaufter Satz wird ungefähr auf 1890 datiert. Seine Abdeckungen bestehen aus Messing mit umlaufenden Verzierungen die kleinen Flaschen aus bemaltem Blech. Mit einer Flaschenhöhe von etwa zwölf Zentimetern unterscheidet sich dieser Apparat deutlich von den großen Aus-

Passe Passe Bottles
MARTINI
LORD CALVERT
1882
Black Jack
WHISKY
MORRISSEY
KINGS'N'THINGS
HOUSE
BUBBLE UP-7
CANADA DRY
GINGER ALE
COGNAC
STARBUCKS
COFFEE
FRAPPUCINO
Vin des PALMIERS
MALIBU
CARIBBEAN RUM
COCONUT FLAVOR
Multiplying Bottles

führungen späterer Bühnenzauberkünstler. Solche Stücke zeigen zugleich die gestalterischen Vorlieben der Epoche. Zauberapparate durften als kunstvoll gefertigte Gegenstände erscheinen. Glänzende Metalle und dekorative Formen gehörten zur Ausstattung eines Vorführenden ebenso wie seine Kleidung und der geschmückte Zaubertisch.

Die zusätzliche Flasche

Der wiederholte Platztausch bot zahlreiche Möglichkeiten für humorvolle Szenen. Besonders wirksam wurde eine Fassung mit einem zweiten Darsteller, der versucht, die wandernde Flasche zu ergreifen. Jedes Mal hebt er die vermeintlich richtige Röhre an und findet darunter nur das Glas. Schließlich gelingt es ihm doch, eine Flasche wegzunehmen, während der Zauberkünstler scheinbar nicht aufpasst. Das Publikum beobachtet diesen Eingriff und erwartet, dass die nächste Wanderung misslingen müsse. Doch der Vorführende setzt das Kunststück unbeirrt fort: Unter der Röhre erscheint wiederum eine Flasche.

Die Wirkung entsteht hier aus dem unterschiedlichen Wissen der Beteiligten. Die Zuschauer glauben, dem Zauberkünstler einen Schritt voraus zu sein. Wenn dessen Kunststück trotzdem gelingt, wird ihre Erwartung durchkreuzt. Eine solche Erweiterung mit einer zusätzlichen Flasche wurde bereits im November 1919 von Arthur P. Felsman angeboten. Sie ist von der späteren großen Flaschenvermehrung zu unterscheiden, auch wenn beide Fassungen eng miteinander verwandt sind.

Arthur P. Felsmans Flaschenvermehrung

Die Entwicklung der „Multiplying Bottles“ wird dem amerikanischen Zauberhändler und Hersteller Arthur P. Felsman zugeschrieben. Er arbeitete in Chicago und gehörte zu den Händlern, die Zauberkunststücke herstellten, vertrieben und weiterentwickelten. Die Entstehung seiner Vermehrungsfassung wird gewöhnlich in die 1920er-Jahre eingeordnet. Felsmans Erweiterung gab dem bekannten Platztausch eine neue Richtung. Zunächst wandern Flasche und Glas wie gewohnt unter den beiden Röhren. Dann erscheint eine zusätzliche Flasche. Der Zauberkünstler stellt sie beiseite, als handele es sich um eine unerwartete Störung. Doch bald folgt die nächste, dann eine weitere.

Aus dem übersichtlichen Wechselspiel wird eine immer umfangreichere Produktion. Am Ende stehen zahlreiche Flaschen auf dem Tisch, obwohl zu Beginn scheinbar nur eine vorhanden war. Als wichtiger Schritt für die weitere Verbreitung gilt die erneute Vermarktung der Flaschenvermehrung durch die Firma Abbott's im Jahr 1949. In den folgenden Jahrzehnten entstanden zahlreiche Ausführungen und persönliche Routinen.

Wanderung und Vermehrung

Obwohl ihre Namen im Zauberhandel häufig nebeneinander oder austauschbar verwendet werden, setzen Flaschenwanderung und Flaschenvermehrung unterschiedliche Schwerpunkte. Bei den klassischen „Passe Passe Bottles“ bleibt die sichtbare Ausgangslage im Wesentlichen erhalten: Eine Flasche und ein Glas wechseln die Plätze. Die Spannung liegt darin, wo sich welcher Gegenstand gerade befindet. Bei den „Multi-

plying Bottles“ verändert sich dagegen die gesamte Situation. Die Gegenstände werden immer zahlreicher. Das Publikum erlebt eine Steigerung, deren Ergebnis am Ende sichtbar auf dem Tisch stehen bleibt.

Auch die komische Rolle des Vorführenden kann sich dabei verändern. Anfangs scheint er die Wanderung zu beherrschen. Später wirkt es, als hätten die Flaschen ein Eigenleben entwickelt und ließen sich nicht mehr unter Kontrolle bringen. Eine verbindliche Flaschenzahl gibt es nicht. Unterschiedliche Apparate und Routinen arbeiten mit unterschiedlichen Mengen. Ken Brookes bekannte Fassung verwendet neun Flaschen; andere Sätze enthalten beispielsweise sechs oder acht.

Historische Hersteller, besondere Bauformen

Im Laufe des 20. Jahrhunderts erschienen zahlreiche Varianten, die sich in Material, Größe, Flaschenform und zusätzlichen Funktionen unterschieden. Die Firma L. L. Ireland in Chicago vertrieb eine als „Passe Passe Beer Cans“ bezeichnete Ausführung. Ein um 1940 datierter Satz besitzt Flaschenhüllen, die aus Schlitz-Bierdosen gefertigt wurden. Damit griff der Apparat das Erscheinungsbild eines vertrauten Alltagsprodukts auf.

Ein um 1945 datiertes Modell von Loyd aus Glendale erlaubte neben der Flaschenwanderung einen Ablauf nach Art der „Topsy-Turvy Bottles“. Bei diesem verwandten Kunststück stehen die unterschiedliche Ausrichtung der Flaschen und der Wechsel zwischen aufrechter und kopfstehender Stellung im Mittelpunkt. Aus den 1950er-Jahren sind „Comedy Passe Passe Bottles“ von Eddy Goldens Firma Magic Wand in Pasadena dokumentiert. Richard Himbers Firma „Custombilt Magic“ vertrieb ebenfalls eine Ausführung mit Bierflasche und Glas. Ein erhaltenes Exemplar wird ungefähr auf 1959 datiert. „Gimacs Unlimited“ in New York bot „Passe Passe Whiskey Bottles“ an. Ein um 1960 eingeordneter Satz besitzt ineinanderschachtelbare Flaschenkörper mit echten Flaschenetiketten und roten, eloxierten Röhren. Diese Beispiele machen deutlich, wie unterschiedlich dasselbe Grundkunststück aussehen konnte. Kleine Salonapparate, kräftige Bühnenausführungen und möglichst wirklichkeitsnahe Nachbildungen von Getränkeflaschen bedienten jeweils andere Anforderungen.

Die Konstruktion der Apparate

Bei klassischen Ausführungen beruht die Täuschung auf speziell angefertigten Flaschenhüllen und verdeckten Zusatzgegenständen. Die vermeintlichen Flaschen sind zumindest teilweise Hohlkörper. Bei Vermehrungssätzen können mehrere Flaschenkörper ineinanderliegen. Die Röhren verdecken das gezielte Aufnehmen und Zurücklassen einzelner Teile. Die Qualität eines solchen Apparates hängt wesentlich von seiner Verarbeitung ab. Die Teile müssen zuverlässig ineinandergreifen und sich ohne störendes Klemmen handhaben lassen. Zugleich sollen Form, Lackierung und Etiketten den Eindruck gewöhnlicher Flaschen unterstützen.

Manche Ausführungen erlauben zusätzlich das Ausschenken einer Flüssigkeit. Das verleiht der Vorführung einen überzeugenden Abschluss: Eine Flasche, die eben noch Teil einer uner-

klärlichen Wanderung war, wird scheinbar ganz selbstverständlich benutzt. Diese Möglichkeit gehört allerdings nicht zu jedem Satz. Auch die Verbindung mit „Topsy-Turvy-Effekten“ oder anderen Verwandlungen setzt jeweils eine passende Konstruktion voraus.

Ken Brookes Bühnenroutine

Für die professionelle Präsentation der Flaschenvermehrung wurde Ken Brooke besonders einflussreich. Seine „Multiplying Martini Bottles“ zeigen, wie entscheidend ein sorgfältiger Ablauf für die Wirkung eines Apparatekunststücks ist. Brooke beschäftigte sich mit der Behandlung der Gegenstände, dem Rhythmus der Erscheinungen und der Anordnung der Flaschen auf dem Tisch. Jede neu produzierte Flasche sollte wahrgenommen werden können. Der Vorführende durfte sie weder mit seinem Körper noch mit bereits abgestellten Flaschen verdecken.

Sein Schüler Nick Lewin berichtete, dass der Unterricht zunächst allein dem natürlichen Umgang mit einem wirklichen Trinkglas galt. Erst danach folgte die entsprechende Behandlung der präparierten Flaschen. Das Ziel war eine einheitliche, glaubwürdige Bewegung: Die Zuschauer sollten keinen Unterschied darin erkennen, wie ein gewöhnlicher Gegenstand und ein vorbereiteter Apparat gehandhabt wurden. Brookes Neunflaschenroutine wurde auch schriftlich veröffentlicht. Sie wurde für viele Vorführende zu einer wichtigen Grundlage ihrer eigenen Arbeit.

Tommy Coopers Zauberei

Tommy Cooper gehört zu den bekanntesten Künstlern, die mit der Flaschenvermehrung verbunden werden. Das Kunststück passte hervorragend zu seiner Bühnenfigur: einem Zauberkünstler, dessen Vorführung ständig aus dem Ruder zu laufen schien und der gerade dadurch die Zuschauer zum Lachen brachte. Bei einer solchen Präsentation werden die zusätzlichen Flaschen zu eigenständigen komischen Ereignissen. Sie erscheinen im falschen Moment, unterbrechen eine Erklärung oder machen einen vermeintlichen Ordnungsversuch zunichte.

Die scheinbare Verwirrung verlangt allerdings einen sicheren Ablauf. Damit das Publikum das Durcheinander genießen kann, muss es die wesentlichen Vorgänge weiterhin erkennen. Die Kunst besteht darin, Unordnung darzustellen und zugleich die Aufmerksamkeit präzise zu führen. Auch Abbott und Costello nutzten die Passe-Passe-Flaschen für eine komische Szene. Das Zusammenspiel zweier Darsteller eröffnet dabei weitere Möglichkeiten: Einer versucht zu erklären und vorzuführen, der andere greift ein und glaubt, das Geheimnis durchschaut zu haben.

Neuere Interpretationen

Nick Lewin entwickelte die von Ken Brooke erlernte Routine über viele Jahre weiter und machte sie zu einem festen Bestandteil seiner professionellen Arbeit. In seinen Lehrveröffentlichungen behandelt er neben dem Ablauf auch Tischwahl, Sichtbarkeit, Rhythmus und die Übergänge zu anderen Kunststücken. Pop Haydn präsentiert eine persönliche Fassung unter dem Namen „The Tantalus Tubes“. Sie zeigt, wie ein vertrauter Apparat durch Sprache, Haltung und die Persönlichkeit des Vorführenden eine eigene Gestalt annehmen kann.

Peter Monticups „Follow the Bottle“ erweitert den Platztausch um Farbwechsel. Die Flasche wandert dabei nicht nur, sondern verändert auch ihr Aussehen. Die dazu beschriebene Ausstattung erlaubt außerdem eine Vermehrung und das Ausschenken aus einer abschließenden Flasche. Solche Bearbeitungen verändern die Fragen, denen das Publikum folgt. Neben den Standort der Flasche treten ihre Farbe, ihre Anzahl und ihre vermeintlichen Eigenschaften.

Tom Stone und neue Ideen für Flasche und Glas

Tom Stone untersuchte die Möglichkeiten des Kunststücks besonders ausführlich. Sein 2009 veröffentlichtes Manuskript „Moonshine Monologues“ versammelt neue Einstiege, Zwischenfolgen und Erweiterungen der Flaschenvermehrung. Ein großer Teil dieses Materials wurde später in sein Buch „Maelstrom“ aufgenommen. Zu seinen Ansätzen gehört eine Folge, in der nur das Glas von einer Röhre zur anderen wandert. Eine weitere Idee lässt zusätzlich zu den Flaschen auch die Gläser zahlreicher werden. Damit erhält ein Gegenstand, der in vielen Routinen hauptsächlich als Gegenstück zur Flasche dient, eine eigenständige Rolle. Andere Beiträge greifen die Verbindung mit Tüchern auf oder ergänzen die Flasche-Glas-Kombination um einen weiteren Behälter. Diese Arbeiten zeigen, dass sich die Weiterentwicklung des Kunststücks nicht auf eine möglichst große Zahl produzierter Flaschen beschränken muss.

Literatur und Überlieferung

Die Geschichte der Passe Passe Bottles ist über verschiedene Arten von Veröffentlichungen verteilt. Frühe Zauberbücher beschreiben den Grundeffekt, Händleranzeigen dokumentieren einzelne Ausführungen, und spätere Fachtexte behandeln Verbesserungen und persönliche Routinen. Zu den frühen Buchbelegen gehört Theobalds „Magic and its Mysteries“. Für Felsmans komische Erweiterung ist „Felsman's Magical Review“ von Bedeutung. Beiträge von Jim Laughren und Marconick führen zur Verbindung von Flaschen und Tüchern. Ken Brookes Veröffentlichung erschließt eine einflussreiche Neunflaschenroutine, während Nick Lewins Lehrmaterial ihre praktische Weiterentwicklung behandelt.

Tom Stones „Moonshine Monologues“ und „Maelstrom“ stehen für die neuere Auseinandersetzung mit dem Kunststück. Sie betrachten Flaschen und Gläser als Ausgangsmaterial für unterschiedliche magische Vorgänge. Ergänzt wird diese schriftliche Überlieferung durch erhaltene Apparate und Filmaufnahmen. Erst im Zusammenspiel dieser Zeugnisse wird erkennbar, wie stark sich nicht nur die Geräte, sondern auch Tempo, Sprache und Charakter der Vorführung verändert haben.

Eddie Gibson

Eddie Gibson gehört zu jenen Herstellern der Zauberkunst, deren Name vor allem durch ihre Produkte weiterlebt. Der in Großbritannien tätige Spezialist fertigte präparierte Münzen, Münzsätze und kleine Zauberapparate, mit denen sich verblüffende Verwandlungen, Platzwechsel und Erscheinungen vorführen ließen. Über seine persönliche Lebensgeschichte ist bislang wenig zuverlässig dokumentiert. Seine Bedeutung lässt sich jedoch an der Vielfalt seiner Arbeiten und an den Verbindungen zu bekannten Vertretern der Close-up-Zauberkunst erkennen.

Gibsons Sortiment verband vollständige Kunststücke mit einzelnen Hilfsmitteln für die Münzenzauberei. Neben vorführfertigen Sets bot er magnetische Münzen, Doppelkopf-Münzen, Münzenshells und präparierte Münzstapel an. Dabei berücksichtigte er unterschiedliche Währungen: Britische Pennys und Pfundmünzen finden sich ebenso wie amerikanische Half Dollars und Quarters sowie Euro-Ausführungen. Diese Vielfalt ermöglichte Vorführungen mit Geldstücken, die dem jeweiligen Publikum vertraut waren.

Ein besonders vielseitiges Produkt aus seiner Herstellung war Coin Unique. Mit dem Münzsatz lassen sich verschiedene Effekte gestalten, darunter das Verschwinden einer Münze unter einem umgestülpten Glas. Zwei Geldstücke werden sichtbar auf den Tisch gelegt und mit dem Glas bedeckt. Nach einer leichten Bewegung bleibt scheinbar nur eines zurück. Gibson fertigte unter anderem eine Kombination aus einer Ein-Euro-Münze und einem 50-Cent-Stück. Die Wirkung entsteht aus dem Gegensatz zwischen den alltäglichen Gegenständen und dem scheinbar unmöglichen Geschehen.

Eng mit seinem Namen verbunden ist auch Chinese Bit. Unterschiedliche Münzen bilden hier die Grundlage für mehrphasige Platzwechselroutinen. Nach Angaben von Hocus Pocus Magic gehörte das Kunststück zu den bevorzugten Münztricks Ken Brookes. Zum dort beschriebenen Lieferumfang gehören Routinen von Roy Johnson, Joe Riding und Sylvio Dokov sowie eine spätere DVD-Ergänzung von David Charles. An diesem Beispiel wird deutlich, wie sich Gibsons handwerkliche Arbeit und die Gestaltung durch andere Zauberkünstler ergänzten. Nicht jede unter seinem Namen angebotene Routine darf deshalb ohne Weiteres als seine eigene Erfindung gelten.

Mehrere seiner Produkte verbanden den Münzeffekt mit einer kleinen Geschichte. Bei „The Emperor Coin“ verschwindet das Loch einer chinesischen Münze und kehrt anschließend zurück. Den Rahmen bildet eine Erzählung über einen chinesischen Kaiser. „Washout“ greift dagegen das Thema der Alchemie auf: Unter einer Messing-Unterlegscheibe verwandelt sich eine Zwei-Pfund-Münze in einen Penny. Der Versuch der Geldveredelung endet damit in einer humorvollen Enttäuschung.

Auch Wettspiele und scheinbare Glücksspielverfahren waren in seinem Angebot vertreten. „Chinese Sting“ arbeitet mit farbig gekenn-

Eddie Gibson
LAMBINI
Der Münzenkönig

zeichneten Messingscheiben, während bei „Wild Bill's Poker Chip Sting“ verdeckt gemischte Pokerchips überraschend den passenden Farben zugeordnet werden. „Three Coin Con“ verbindet drei Münzen und drei Abdeckungen mit dem bekannten Motiv des Hütchenspiels. Der amerikanische Zauberkünstler Louie Foxx erinnert sich ausdrücklich an ein Gibson-Set aus seiner Jugend und verweist auf eine Vorführung durch Paul Daniels.

Gibsons Arbeit beschränkte sich nicht auf Münzen allein. Er fertigte auch Münzdosen wie die „Boston Box“ und die „Ali Baba Coin Box“. Mit der „X Ray Box“ bot er sogar einen kleinen Apparat an, der als tragbares Röntgengerät vorgestellt wird: Auf einer zunächst durchsichtigen Scheibe erscheint scheinbar das Röntgenbild einer Hand mit einer gewählten Spielkarte. Solche Gegenstände zeigen seine Beschäftigung mit kompakten Apparaten, bei denen sorgfältige Herstellung und eine anschauliche Vorführung zusammenwirken.

Eddie Gibsons Geburts-und Todesdaten sind bislang nicht verlässlich geklärt; die herangezogenen Händlerquellen bezeichnen ihn ausdrücklich als verstorben. Für eine vollständige Würdigung fehlen noch datierte Kataloge, Originalanleitungen und biografische Unterlagen. Seine erhaltenen Produkte dokumentieren jedoch einen vielseitigen Hersteller, dessen Präzisionsarbeit zahlreiche Münzroutinen praktisch möglich machte und dessen Name mit diesen Kunststücken verbunden bleibt.

Ali Baba Box

Copper Sandwich

X-Ray Box

Hummel Magie

Unter dem Namen Hummel-Magie betrieb Joachim Hummel in Vlotho einen Zaubergerätehandel, dessen Angebot vor allem auf die Bühnen-und Salonzauberei ausgerichtet war. Neben dem Verkauf gehörte die eigene Herstellung von Requisiten zu seiner Tätigkeit. Eine besondere Stellung nahmen dabei Federblumen ein, die ausdrücklich als Erzeugnisse aus eigener Fertigung angeboten wurden. Erhaltene Fotografien und Katalogblätter vermitteln einen anschaulichen Eindruck von der Vielfalt seines Geschäfts.

Joachim Hummel wurde am 22. Dezember 1927 geboren und war von Beruf Kaufmann. 1978 trat er dem Magischen Zirkel von Deutschland bei und gehörte dem Ortszirkel Paderborn an, der ihn später zum Ehrenmitglied ernannte. Seine Beschäftigung mit der Zauberkunst verband kaufmännische Erfahrung mit handwerklicher Arbeit: Viele der angebotenen Utensilien fertigte er selbst. Wann er seinen Zaubergerätehandel gründete, ist bislang nicht eindeutig dokumentiert.

Die Geschäftsanschrift lautete Wasserstraße 5 in Vlotho. Auf einem erhaltenen Katalogtitel erscheint noch die vierstellige Postleitzahl 4973, während spätere Händlerverzeichnisse dieselbe Adresse mit 32602 Vlotho nennen. Das Titelblatt ist ein charakteristisches Stück seiner Geschäftswerbung: Ein ornamentaler Rahmen umschließt einen schwarzen Profilkopf, umgeben von einer Spielkarte, einem Würfel und mehreren Hummeln. Die Insekten greifen den Familiennamen bildlich auf und geben dem Blatt einen unverwechselbaren Bezug zum Unternehmen. Das Sortiment umfasste Apparate und Zubehör für unterschiedliche Bereiche der Vorführkunst. Angeboten wurden unter anderem Produktions- und Verwandlungsgeräte, Seile, Kartentücher, Tischständer und komische Requisiten. Auch Feuerkunststücke und entsprechende Hilfsmittel gehörten dazu. Die erhaltenen Preislisten zeigen damit einen Händler, bei dem sich Zauberkünstler sowohl mit einzelnen Effekten als auch mit ergänzendem Vorführbedarf versorgen konnten.

Besonders anschaulich sind einige der illustrierten Katalogangebote. Eine kleine „Waschmaschine für Socken“ diente als Ausgangspunkt für eine komische Verwandlungsfolge. Strümpfe änderten Größe und Zustand; zum Abschluss erschien eine Wäscheleine mit daran befestigten Wäschestücken. Das Gerät war als farbenfrohe Miniaturwaschmaschine gestaltet und bot Gelegenheit, den Zaubereffekt mit einer humoristischen Handlung zu verbinden.

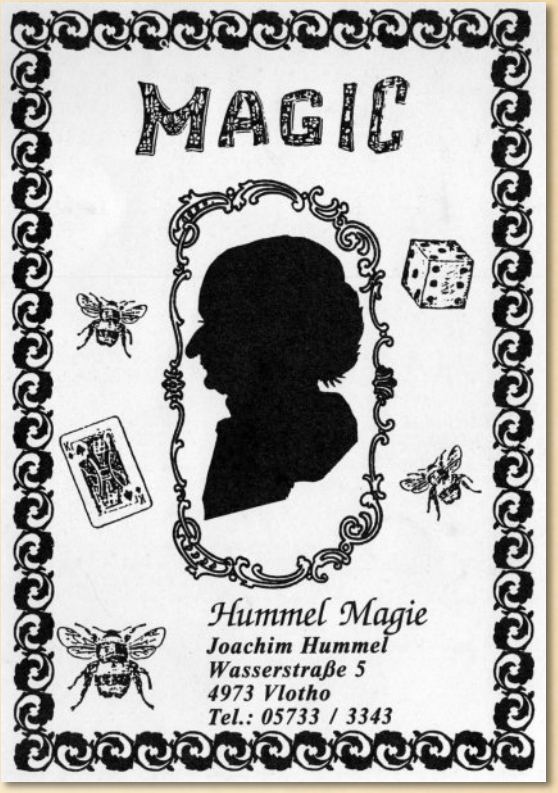
Bei der „Tuchlampe“ stand das Wiedererscheinen eines verschwundenen Tuches im Mittelpunkt. Als ungewöhnlicher Fundort diente eine Glühbirne, die zu einem Arrangement aus Käfig und Abdeckkubus gehörte. Ein weiteres Angebot verwendete einen aufklappbaren ägyptischen Sarkophag. Die Handlung um einen Pharao und dessen Diamanten führte über mehrere überraschende Enthüllungen bis zu einer langen weißen Schnur und einem komischen Schlussbild.

Diese Beispiele zeigen die Bedeutung deutlich sichtbarer, erzählerisch nutzbarer Effekte im Angebot von Hummel-Magie. Die Requisiten stellten konkrete Gegenstände oder Figuren dar und gaben dem Vorführenden damit zugleich einen Ansatz für seine Präsentation. Allerdings lässt sich aus der Aufnahme eines Kunststücks in den Katalog allein nicht schließen, dass Hummel es selbst erfunden oder hergestellt hatte.

Historische Fotografien ergänzen die gedruckten Unterlagen. Sie zeigen dicht bestückte Verkaufsstände mit bunt dekorierten Kästen, Metallgefäßen, Flaschen, Hasenfiguren und zahlreichen Blumenarrangements. Eine beschriftete Fotoseite ordnet mehrere Aufnahmen einer Händlermesse des Jahres 1985 zu. Auf einem der Bilder ist Hummel bei der Vorführung eines Apparates zu sehen. Die Aufnahmen dokumentieren damit auch den persönlichen Verkauf, bei dem sich Interessenten die Wirkung eines Kunststücks unmittelbar zeigen lassen konnten.

Die auffällige Präsenz der Federblumen auf den Bildern passt zum ausdrücklich beworbenen Fertigungsschwerpunkt. Blumensträuße und größere Arrangements gehörten zum sichtbaren Erscheinungsbild seiner Stände. Gerade in diesem Bereich wird die Verbindung zwischen Zaubergerätehandel und handwerklicher Herstellung deutlich.

Die erhaltenen Angebotsblätter enthalten sowohl Preise in D-Mark als auch in Euro und dokumentieren damit unterschiedliche Phasen des Sortiments. Eine vollständige Folge datierter Kataloge liegt bislang jedoch nicht vor. Auch der



genaue Beginn des Unternehmens sowie sein späterer Verbleib sind noch nicht abschließend geklärt.

Joachim Hummel starb am 23. September 2006 im Alter von 78 Jahren. Die überlieferten Fotos, Werbeblätter und Requisiten bewahren die Erinnerung an einen Zauberhändler, dessen Tätigkeit vom persönlichen Kontakt zu seinen Kunden und von eigener handwerklicher Arbeit geprägt war. Sie machen Hummel-Magie zu einem anschaulichen Beispiel für die Verbindung von Handel, Herstellung und Vorführung in der deutschen Zauberkunst.

Collage mit originalen Abbildung © Zauberarchiv Jens-Uwe Günzel

Zauberzeitschrift – Sphinx

Manche Zauberzeitschriften bewahren Kunststücke, andere erzählen vom Leben ihrer Schöpfer. „The Sphinx“ verbindet beides. Darin liegt einer ihrer größten Vorzüge: Sie vermittelt praktisches Wissen und lässt zugleich die Welt lebendig werden, in der dieses Wissen entstand. Wer ihre Jahrgänge durchblättert, begegnet der Zauberkunst als einem Beruf, einer Leidenschaft und einer Gemeinschaft im ständigen Austausch.

Die englischsprachige Zeitschrift erschien von März 1902 bis März 1953 und bestand damit genau 51 Jahre. Ihr Gesamtumfang umfasst 597 Ausgaben in 52 Bänden mit nahezu 17.000 Seiten. Dass die Zahl der Bände die Erscheinungsdauer übersteigt, erklärt sich durch den letzten, im März 1953 begonnenen Band. Dieser gewaltige Bestand macht „The Sphinx“ zu einer außergewöhnlich ergiebigen Quelle für die Zauberkunst der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts.

Redakteure mit Persönlichkeit

Gegründet wurde „The Sphinx“ von William J. Hilliar in Chicago. Nach redaktionellen Wechseln in der Anfangszeit übernahm 1904 der Arzt und Zauberenthusiast Albert M. Wilson die Leitung. Unter ihm wurde die Zeitschrift über Jahrzehnte hinweg geprägt. Nach Wilsons Tod im Jahr 1930 führte John Mulholland sie bis zu ihrem Ende weiter. Mit diesen Persönlichkeiten besaß das Blatt eine Redaktion, die selbst eng mit der Zauberkunst verbunden war. Zugleich bestand eine langjährige Beziehung zur Society of American Magicians, deren Mitteilungen zeitweise als „M-U-M“-Teil in „The Sphinx“ erschienen. So verband die Zeitschrift fachliche Beiträge mit dem unmittelbaren Leben der organisierten Zaubergemeinschaft.

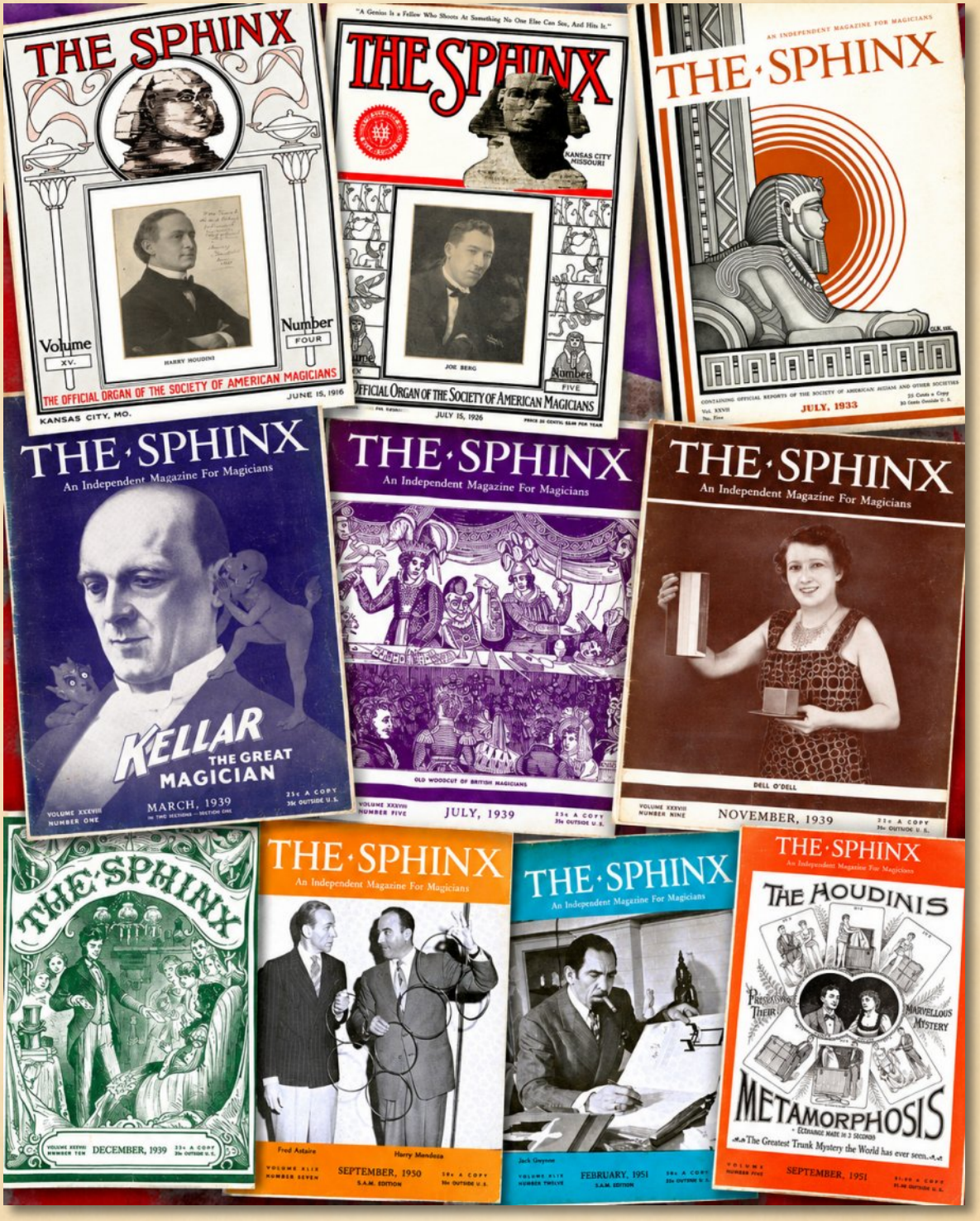
Bedeutende Autoren

Die Qualität einer Fachzeitschrift hängt wesentlich von ihren Mitarbeitern ab. „The Sphinx“ konnte auf einen bemerkenswerten Kreis von Autoren und Beiträgern zurückgreifen. Theodore Annemann und Al Baker waren ebenso vertreten wie Harlan Tarbell und John Scarne. Auch Robert Harbin, Milbourne Christopher, Ed Marlo und Martin Gardner steuerten Beiträge bei. Damit begegnen dem Leser Namen, die bis heute einen festen Platz in der Zauberliteratur besitzen.

Besonders reizvoll ist, dass sich diese Vielfalt bereits an konkreten Rubriken erkennen lässt. Im Jahrgang 1930/31 berichtete Max Holden über die New Yorker Zauberszene, während Harlan Tarbell eine eigene Kolumne betreute. Robert A. Nelson beschäftigte sich mit Mentalisten, und Harry Rouclere verband Erinnerungen aus seinem Künstlerleben mit Überlegungen zur Originalität. Unterschiedliche Erfahrungen und Interessen standen damit nebeneinander und ergänzten sich zu einem vielseitigen Bild des Fachs.

Kunststücke für viele Interessen

Ein wesentlicher Vorzug der „Sphinx“ ist ihre thematische Breite. Schon die erste Ausgabe behandelte Karten-und Münzenkunststücke, stellte einen neuen Apparat vor und erläuterte die Geschichte und Funktionsweise eines Gold-


THE SPHINX
Volume XV.
Number FOUR
HARRY HOUDINI
THE OFFICIAL ORGAN OF THE SOCIETY OF AMERICAN MAGICIANS
JUNE 15, 1916
KANSAS CITY, MO.
"A Genius Is a Fellow Who Shoots At Something No One Else Can See, And Hits It."
THE SPHINX
KANSAS CITY MISSOURI
JOE BERG
Number FIVE
OFFICIAL ORGAN OF THE SOCIETY OF AMERICAN MAGICIANS
JULY 15, 1926
AN INDEPENDENT MAGAZINE FOR MAGICIANS
THE · SPHINX
JULY, 1933
THE · SPHINX
An Independent Magazine For Magicians
KELLAR
THE GREAT MAGICIAN
MARCH, 1939
THE · SPHINX
An Independent Magazine For Magicians
OLD WOODCUT OF BRITISH MAGICIANS
JULY, 1939
THE · SPHINX
An Independent Magazine For Magicians
DELL O'DELL
NOVEMBER, 1939
THE SPHINX
DECEMBER, 1939
THE · SPHINX
An Independent Magazine For Magicians
Fred Astaire
Harry Mendoza
SEPTEMBER, 1950
THE · SPHINX
An Independent Magazine For Magicians
Jack Gwynne
FEBRUARY, 1951
THE · SPHINX
An Independent Magazine For Magicians
THE HOUDINIS
MARVELLOUS MYSTERY
METAMORPHOSIS
The Greatest Trunk Mystery the World has ever seen
SEPTEMBER, 1951

fischkunststücks. In weiteren frühen Heften finden sich Tuchkunststücke und Billardballmanipulationen ebenso wie Erscheinungs-und Verschwindeeffekte. Auch verwandte Unterhaltungskünste wie Handschattenspiel und Jonglieren erhielten Raum. Diese Offenheit blieb eine Stärke der Zeitschrift. Der Jahrgang 1930/31 enthält beispielsweise eine ausführliche Folge über Seilkunststücke, Beiträge zu Zaubertischen und Beschreibungen von Mentalexperimenten. Damit bot das Blatt Anregungen sowohl für Freunde der Fingerfertigkeit als auch für Künstler, die mit Apparaten oder scheinbarem Gedankenlesen arbeiteten. Aus heutiger Sicht ist gerade dieses Nebeneinander wertvoll: Es lädt dazu ein, über das eigene Spezialgebiet hinauszuschauen und ältere Ideen für neue Präsentationen zu entdecken.

Geschichte aus unmittelbarer Nähe

„The Sphinx" interessierte sich von Anfang an auch für die Vergangenheit ihrer Kunst. Bereits im ersten Jahrgang veröffentlichte Henry Ridgely Evans Beiträge über Pinetti und frühere Zauberkünstler. Gleichzeitig erschienen Künstlerporträts und Nachrichten über aktuelle Auftritte. Historische Rückschau und zeitgenössische Beobachtung standen somit von Beginn an nebeneinander. Für heutige Leser liegt darin ein besonderer Gewinn. Eine zeitgenössische Nachricht zeigt einen Künstler zu einem Zeitpunkt, an dem seine spätere Bedeutung noch nicht feststand. Sie bewahrt Erwartungen, Reaktionen und Einschätzungen des damaligen Umfelds. Solche Texte machen verständlich, wie sich Karrieren entwickelten und wie die Zauberkunst von ihren eigenen Vertretern wahrgenommen wurde.

Auch die Anzeigen erzählen Geschichte

Zum Quellenwert gehören außerdem die Fotografien, Programmhinweise, Buchbesprechungen und Anzeigen. Zusammen mit Briefen und Nachrichten aus dem Künstlerleben erschließen sie Bereiche, die in einer reinen Sammlung von Kunststückbeschreibungen fehlen würden. Gerade für Sammler historischer Zauberapparate sind Anzeigen aufschlussreich. Sie können Hinweise darauf geben, unter welcher Bezeichnung ein Kunststück angeboten wurde, wie ein Händler dessen Wirkung beschrieb und welche Ausführung abgebildet war. Dadurch wird selbst eine kleine Werbeanzeige zu einem möglichen Ausgangspunkt für weitere Forschungen.

Ein bleibender Anreiz zum Entdecken

Der besondere Wert der „Sphinx" liegt in der Verbindung all dieser Bereiche. Ihre Leser können ein Kunststück studieren, dem Namen seines Erfinders nachgehen und zugleich das Umfeld kennenlernen, in dem es veröffentlicht wurde. Technik erhält dadurch einen historischen Zusammenhang, und Geschichte gewinnt durch konkrete Kunststücke an Anschaulichkeit. Für aktive Zauberkünstler ist die Zeitschrift ein Vorrat an Anregungen; für Sammler und Historiker ein reiches Arbeitsmaterial. Vor allem aber bewahrt sie die Neugier, den Erfindungsreichtum und die Diskussionen mehrerer Generationen. Wer sich auf ihre Seiten einlässt, entdeckt, wie viel von der Vergangenheit der Zauberkunst noch immer zur Gegenwart beitragen kann.

Sphinx – Cover der letzten Ausgabe

Spielkarten – Tally-Ho

Tally-Ho gehört zu den traditionsreichen amerikanischen Spielkartenmarken. Die Karten wurden 1885 vom New Yorker Hersteller Andrew Dougherty eingeführt – im selben Jahr, in dem auch die Marke Bicycle entstand. Als die United States Playing Card Company 1907 Doughertys Unternehmen übernahm, gelangte Tally-Ho in ihr Sortiment und blieb als eigenständige Marke erhalten. Ihre Geschichte reicht damit über mehr als 140 Jahre zurück und verbindet die amerikanische Spielkartenproduktion des 19. Jahrhunderts mit der heutigen Kartenkunst. Der Name „Tally-ho" stammt aus der englischen Jagdsprache und bezeichnet den Ruf beim Entdecken des Wildes. Er vermittelt einen Hauch jener gesellschaftlichen Freizeitkultur, in der auch aufwendig gestaltete Spielkarten ihren festen Platz hatten. Für Liebhaber historischer Karten ist die Marke deshalb zugleich ein anschauliches Beispiel dafür, wie lange sich ein traditionsreiches Produkt behaupten kann.

Zwei unverwechselbare Rückenmuster

Besonders bekannt sind die klassischen Ausführungen „Circle Back" und „Fan Back", traditionell in Rot und Blau. Während das Circle-Back-Muster von einem zentralen kreisförmigen Ornament geprägt wird, zeigt das Fan-Back-Muster eine dekorative Gestaltung mit Fächermotiven. Beide verbinden ornamentalen Reichtum mit der vertrauten Erscheinung eines klassischen Kartenspiels. Trotz ihrer unterschiedlichen Motive besitzen sie eine gemeinsame gestalterische Wirkung: Sie erscheinen elegant, detailreich und deutlich von historischen Vorbildern geprägt. Die Rückseiten entfalten ihren Reiz sowohl bei der Betrachtung einer einzelnen Karte als auch im Zusammenspiel mehrerer Karten. Beim Ausbreiten oder Auffächern entstehen aus den wiederkehrenden Mustern reizvolle grafische Wirkungen. So trägt die Gestaltung unmittelbar zum Erscheinungsbild einer Vorführung bei. Schon ein sauber geöffneter Kartenfächer kann die Aufmerksamkeit des Publikums auf die Schönheit des verwendeten Materials lenken.

Geschätzt für Kartenkunst und Flourishes

Zum Ruf der Marke trägt das als „Linoid Finish" bezeichnete Oberflächenfinish bei. Tally-Ho-Karten sind besonders für Flourishes beliebt, also kunstvolle Bewegungen, Fächer und Schnittfolgen mit dem Kartenspiel. Dabei steht die sichtbare Geschicklichkeit im Mittelpunkt: die Karten werden zum Material einer kleinen Choreografie der Hände. Präzision und Rhythmus bestimmen den Eindruck ebenso wie die Formen, die während der Bewegung entstehen.

Auch in der Kartenzauberkunst gehören sie zu den etablierten Marken. Hier dienen sie einem anderen Ziel: Geschicklichkeit und geheime Technik sollen eine scheinbar unmögliche Wirkung entstehen lassen. Das vertraute Aussehen eines gewöhnlichen Kartenspiels unterstützt dabei die Vorstellung, dass das Wunder mit alltäglichen Gegenständen geschieht.

Tally-Ho Circle Back
Tally-Ho Fan Back

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.

Heft Nr. 20: Rebru, Suzy Wandas, Tuchzauberei, Slippery Sam, Ask Alexander.

Heft Nr. 21: Ben Ali Bey, Zirka, der Pull, Ringzieher, Diminishing Cards, 123 Blocks, Martinsmagic.

Heft Nr. 22: Imro Fox, Karl Germain, Lippes Magic Store, Nest of Boxes, Avertissement Philadelphia, Spielkarten.

Heft Nr. 23: Vergessene Zauberkünstler, Die Netz-Illusion, Bengal Net, Laterna Magica, der Index, die Würfelurne.

Heft Nr. 24: Pierre Brahma, Hummel Magie, Eddie Gibson, Sphinx, Flaschen, Tally-Ho Spielkarten.

Impressum

Georg Walter - Steinackerstr. 12 - 53797 Lohmar
Website: https://zauberhistorie.de - E-Mail: info@zauberhistorie.de