

Das Magic History Magazin

— * Geschichte und Geschichten * —



— Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr —

Zauberkünstler – Max Maven

Max Maven, geboren am 21. Dezember 1950 als Philip Thorner Goldstein in Ithaca im US-Bundesstaat New York, gehörte zu den prägenden Persönlichkeiten der modernen Mentalzauberkunst. Seine Bedeutung beruhte gleichermaßen auf seinen Auftritten, seinem Erfindungsreichtum und seinem umfangreichen schriftstellerischen Werk. Hinter der markanten Bühnenfigur stand ein Autor, dessen Veröffentlichungen weit über das scheinbare Gedankenlesen hinausreichten und insbesondere auch die Kartenzauberkunst bereicherten. Er starb am 1. November 2022 in Los Angeles im Alter von 71 Jahren an den Folgen eines Gehirntumors.

Sein Werdegang

Goldstein beschäftigte sich bereits als Kind mit der Zauberkunst. 1974 wurde er professioneller Mentalist. Unter dem Namen Max Maven entwickelte er eine unverwechselbare Darstellung, in der rätselhafte Vorgänge mit Wortwitz, Gelehrsamkeit und einer bewusst befremdlichen Bühnenpersönlichkeit verbunden waren. Neben seiner eigenen Laufbahn arbeitete er als Berater für Künstler wie David Copperfield, Doug Henning, Penn & Teller und Lance Burton.

Besondere Aufmerksamkeit erlangte Maven durch interaktive Fernsehkunststücke, bei denen die Zuschauer zu Hause am Geschehen teilnehmen konnten. Seine Videoproduktion „Max Maven's Mindgames“ und entsprechende Fernsehauftritte machten diesen Ansatz einem breiten Publikum bekannt. Zugleich pflegte er enge Beziehungen zur japanischen Zauberszene und trat auch auf Japanisch auf. 1988 erhielt er

als erster ausländischer Künstler den japanischen Tenkai-Preis; 1998 zeichnete ihn die Academy of Magical Arts mit einem Creative Fellowship aus.

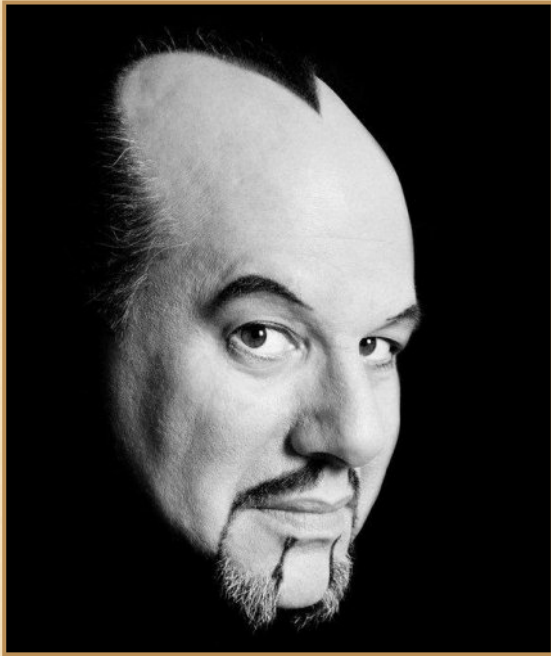
Zwei Namen, ein umfangreiches Werk

Für die Beschäftigung mit seinen Schriften ist die Unterscheidung zwischen Max Maven und Phil Goldstein wesentlich. Während Max Maven vor allem als öffentliche Künstlerpersönlichkeit bekannt wurde, erschienen zahlreiche seiner tricktechnischen Veröffentlichungen unter dem Namen Phil Goldstein. Auch nachdem er Max Maven als bürgerlichen Namen angenommen hatte, blieb der frühere Name mit wichtigen Teilen seiner Bibliografie verbunden. Wer sein Werk erschließen möchte, muss deshalb beide Namen berücksichtigen.

Seine schriftstellerische Tätigkeit begann früh: Bereits seit 1965 veröffentlichte er Kunststücke und Routinen. Das Werk entwickelte sich über Jahrzehnte in unterschiedlichen Formen, von kurzen Zeitschriftenbeiträgen und Seminarheften bis zu umfangreicheren Büchern. Dabei stehen praktische Erfindungen neben Überlegungen zur Präsentation und kritischen Betrachtungen über die Zauberkunst als Kunstform. Gerade diese Verbindung macht seine Veröffentlichungen für die Geschichte der modernen Zauberkunst bedeutsam.

Die „Color Series“ und „Prism“

Zu seinen einflussreichsten Arbeiten gehört die unter dem Namen Phil Goldstein veröffentlichte „Color Series of Mentalism“. Die fünf Hefte



tragen die Farbbezeichnungen „The Blue Book of Mentalism“, „The Red Book of Mentalism“, „The Green Book of Mentalism“, „The Yellow Book of Mentalism“ und The Violet Book of Mentalism“. Die zwischen 1976 und 1980 entstandene Reihe wurde zu einem wichtigen Bestandteil seiner mentalmagischen Fachliteratur.

2005 wurden die fünf Teile bei Hermetic Press unter dem Titel „Prism: The Color Series of Mentalism“ in einem gemeinsamen Band herausgegeben. Die Ausgabe vereint sämtliche 53 Kunststücke und enthält neue Illustrationen von Ton Onosaka. Damit machte sie das zuvor auf einzelne Hefte verteilte Material wieder geschlossen zugänglich. „Prism“ ist folglich keine vollständig neue Sammlung, sondern die maßgebliche Zusammenführung eines bereits früher entstandenen Werkkomplexes. Für die Einord-

Veröffentlichungen:

- 01) Phil Goldstein / Max Maven:
„The Blue Book of Mentalism“ (1976)
- 02) Phil Goldstein: „Verbal Control“ (1976)
- 03) Phil Goldstein: „Classic Tackler“ (1976)
- 04) Phil Goldstein:
„The Red Book of Mentalism“ (1977)
- 05) Phil Goldstein:
„The Green Book of Mentalism“ (1977)
- 06) Phil Goldstein: „Scattershot“ (1977)
- 07) Phil Goldstein:
„The Yellow Book of Mentalism“ (1979)
- 08) Phil Goldstein: „Goldstein's Gallery“ (1979)
- 09) Phil Goldstein:
„The Violet Book of Mentalism“ (1980)
- 10) Phil Goldstein: „Masque“ (1980)
- 11) Phil Goldstein: „Silentwe“ (1982)
- 12) Max Maven: „Thunday“ (1982)
- 13) Phil Goldstein: „Majorminor“ (1983)
- 14) Max Maven: „Thequal“ (1984)
- 15) Max Maven: „Amperthand“ (1986)
- 16) Max Maven: „Doth“ (1987)
- 17) Phil Goldstein und Richard Kaufman:
„New Magic of Japan“ (1988)
- 18) Max Maven: „Fifth“ (1989)
- 19) Phil Goldstein: „Focus“ (1990)
- 20) Max Maven: „Thavant“ (1991)
- 21) Max Maven: „Max Maven's Book of
Fortunetelling: The Complete Guide to
Augury, Soothsaying, and Divination“ (1992)
- 22) Max Maven: „Thabbatical“ (1994)
- 23) Phil Goldstein: „Redivider“ (2002)
- 24) Max Maven:
„Prism: The Color Series of Mentalism“ (2005)
- 25) Max Maven: „The Protocols of the Elders
of Magic“ (2005)
- 26) Max Maven: „Parallax“, 2023;
gesammelte Essays 1991–1996

nung Mavens ist diese Sammlung besonders aufschlussreich: Sie dokumentiert seine Arbeit als Erfinder mentalmagischer Effekte in konzentrierter Form. Während andere Veröffentlichungen stärker seine Kartenkunst oder seine theoretischen Positionen zeigen, bildet „Prism“ einen zentralen Zugang zu seinem praktischen Mentalismus.

„Verbal Control“ und die Bedeutung der Sprache
Eine wesentlich kürzere, aber fachlich bedeutende Schrift ist „Verbal Control“, deren ursprünglicher Text 1976 entstand. Sie beschäftigt sich mit Equivoque, also der sprachlichen Führung von Entscheidungen, durch die beim Zuschauer der Eindruck einer freien Wahl entstehen kann. Der Zauberkritiker Jamy Ian Swiss bezeichnete diese Arbeit rückblickend als wegweisend.

Der Stellenwert der Schrift liegt in ihrer Konzentration auf ein grundlegendes darstellerisches Problem: Wie lassen sich Worte, Entscheidungen und Erwartungen so aufeinander abstimmen, dass ein überzeugender Ablauf entsteht? Diese Beschäftigung mit Sprache setzte Maven später in seinem Videowerk „Multiplicity“ fort. Dort behandelte er Equivoque und alternative Ausgänge ausführlicher anhand zahlreicher Routinen. „Multiplicity“ gehört allerdings zu seinen audiovisuellen Lehrwerken und sollte bibliografisch von den gedruckten Schriften getrennt werden.

Kartenzauberkunst: „Focus“ und „Redivider“

Obwohl Maven öffentlich vor allem als Mentalist wahrgenommen wurde, bilden Karteneffekte einen wesentlichen Teil seines Schaffens. Beson-

ders deutlich wird dies in „Focus“, das 1990 unter dem Namen Phil Goldstein bei Hermetic Press erschien. Für den Band wählte er 60 Kartenkunststücke aus seinem umfangreichen Repertoire aus. Als Auswahlkriterien nennt die Verlagsbeschreibung die Klarheit des Geschehens, den Unterhaltungswert und die Stärke der magischen Wirkung.

Ein bekanntes Beispiel daraus ist „Impressions“: Ein Joker verwandelt sich wiederholt in ein Duplikat einer ausgewählten Karte, wobei schließlich auch eine nur vorgestellte Karte eine Rolle spielt. Solche Handlungen zeigen, weshalb Mavens Kartenkunst nicht allein unter dem Gesichtspunkt fingerfertiger Technik betrachtet werden sollte. Entscheidend ist die Konstruktion eines verständlichen und zugleich überraschenden Vorgangs.

Einen anderen Ansatz verfolgt „Redivider“ von 2002. Das Buch entwickelt 24 Kartenkunststücke und Routinen aus einem gemeinsamen Prinzip. Die Anwendungen reichen von mentalen Effekten über ein „Do as I Do“-Kunststück bis zu einer Detektivgeschichte und einer Pokerdemonstration. Die erforderliche Manipulation bleibt nach der Verlagsbeschreibung gering. Das Werk lässt sich deshalb auch als Studie darüber lesen, wie vielfältig ein einzelner methodischer Ausgangspunkt ausgestaltet werden kann.

Kleinere Schriften und die „Lisp“-Reihe

Neben den bekannteren Büchern veröffentlichte Goldstein zahlreiche kleinere Arbeiten. Zu den frühen Titeln zählen „Classic Tackler“ von 1976, „Scattershot“ von 1977 und „Goldstein's Gallery“ von 1979. In den folgenden Jahren erschienen

unter anderem „Masque“ von 1980, „Silentwe“ von 1982 und „Majorminor“ von 1983. Diese Publikationen gehören zu jenem weit verstreuten Teil seines Werks, der bei einer Beschränkung auf die großen Sammelbände leicht übersehen wird.

Eine zusammengehörige Gruppe bildet die sogenannte „Lisp“-Reihe. Sie begann 1982 mit „Thunday“ und wurde mit „Thequal“ von 1984, „Amperthand“ von 1986, „Doth“ von 1987 und „Fifth“ von 1989 fortgesetzt. Es folgten „Thavant“ von 1991 und „Thabbatical“ von 1994. Schon die absichtlich ungewöhnlichen Titel verweisen auf Mavens Freude an Sprache und Wortspielen. Die Reihe ergänzt die großen Bücher um weiteres Material aus seiner kontinuierlichen Arbeit als Erfinder und Fachautor.

„New Magic of Japan“

Gemeinsam mit Richard Kaufman verfasste Goldstein „New Magic of Japan“, das 1988 erschien. Grundlage war eine japanische Zusammenstellung, für die Hiroyuki Sakai und Ton Onosaka Material aufstrebender japanischer Zauberkünstler gesammelt hatten. Goldstein und Kaufman machten diese Arbeiten in einer amerikanischen Ausgabe einem englischsprachigen Fachpublikum zugänglich. Das Buch nimmt innerhalb seiner Bibliografie eine besondere Stellung ein: Hier trat er als Vermittler fremder Erfindungen auf. Es dokumentiert seine Verbindung zur japanischen Zauberkunst und seinen Beitrag dazu, deren Entwicklungen über Sprachgrenzen hinweg bekannt zu machen.

Ein Buch für das allgemeine Publikum

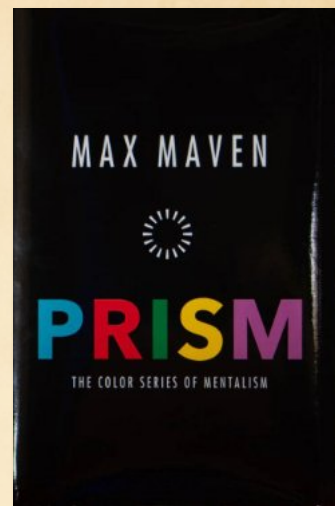
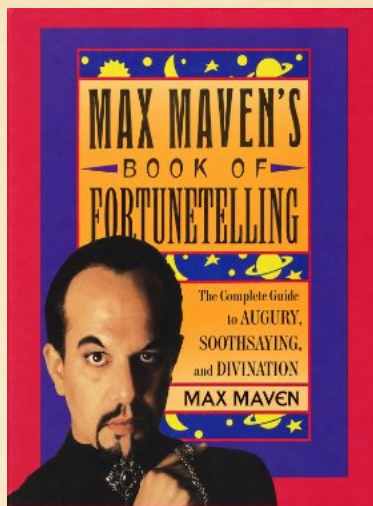
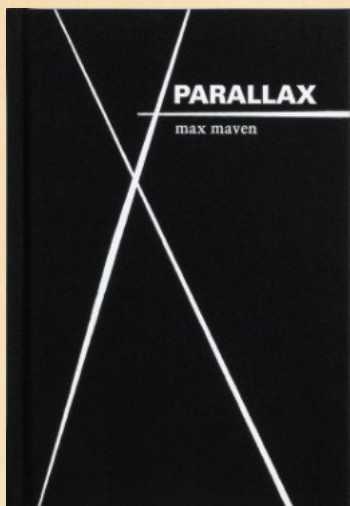
Mit „Max Maven's Book of Fortunetelling“ ver-

öffentlichte Maven 1992 bei Prentice Hall General Reference ein Buch, das sich an einen größeren Leserkreis wandte. Es behandelt verbreitete Verfahren der Wahrsagerei und verbindet praktische Erläuterungen mit historischen Hintergründen und kulturgeschichtlichen Einzelheiten. Der Untertitel lautet „The Complete Guide to Augury, Soothsaying, and Divination“. Innerhalb seines Gesamtwerks steht dieses Buch für die Beschäftigung mit den kulturellen Vorstellungen, die auch den Hintergrund vieler mentalmagischer Darstellungen bilden. Es ist daher anders einzuordnen als seine für Zauberkünstler geschriebenen Sammlungen von Kunststücken und Methoden.

Zeitschriftenbeiträge und „Parallax“

Ein beträchtlicher Teil von Mavens Arbeit erschien zunächst in Fachzeitschriften. Er schrieb unter anderem für „Genii“, „The Linking Ring“, „M-U-M“, „Magick“, „Pabular“ und „Richard's Almanac“. Einzelne Ausgaben beziehungsweise Sonderstrecken waren ausdrücklich seinem Material gewidmet. Eine vollständige Bibliografie müsste deshalb neben den selbstständigen Veröffentlichungen auch diesen umfangreichen Zeitschriftenbestand erfassen.

Besonders wichtig ist seine Kolumne „Parallax“, die von September 1991 bis August 1996 in „MAGIC“ erschien. Die insgesamt 61 Essays wurden später von Squash Publishing in einem 208-seitigen Buch mit einer Einführung von Stephen Minch zusammengeführt. Hier zeigt sich Maven als kritischer Beobachter des eigenen Berufsstands: Die Texte verbinden Überlegungen zur Zauberkunst mit persönlichen Beobachtungen, pointierter Kritik und Humor.



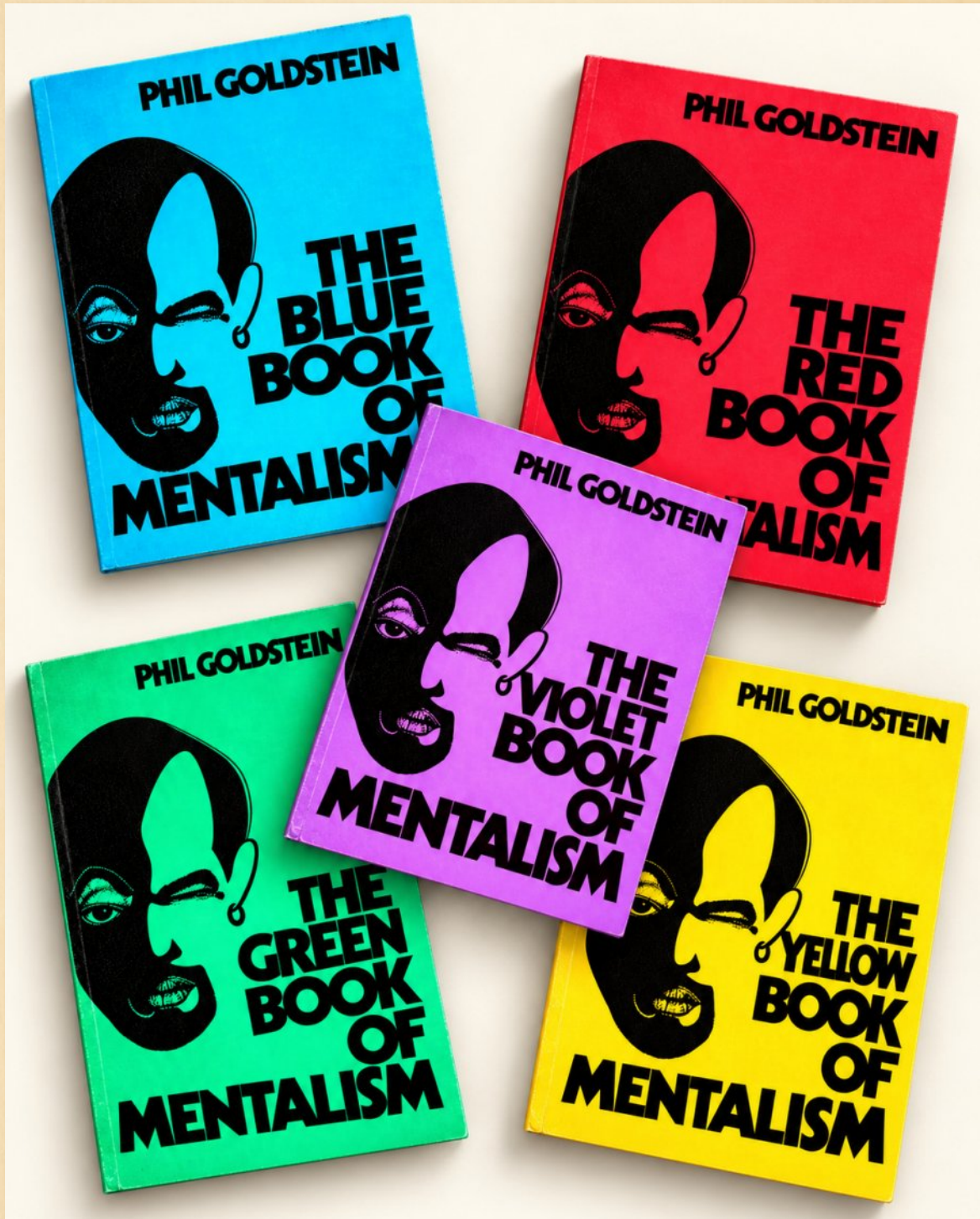
Für eine Beschäftigung mit seinem Denken ist „Parallax“ deshalb ebenso wichtig wie „Prism“ für seine Mentalmagie oder „Focus“ für seine Kartenkunst. Die Essays erweitern das Bild des Erfinders um den Autor, der nach künstlerischem Anspruch und nach dem Selbstverständnis der Zauberkunst fragte.

Historische Satire und spätere Forschungen

Eine ungewöhnliche Veröffentlichung ist „The Protocols of the Elders of Magic“ von 2005. In einer auf 500 Exemplare begrenzten Ausgabe versammelte Maven historische Äußerungen aus den Jahren 1894 bis 1992, die den vermeintlich bevorstehenden Niedergang der Zauberkunst beschwören. Aus den wiederkehrenden Untergangsprognosen entsteht eine satirische Betrachtung über die Neigung des Berufsstands, seine eigene Zukunft pessimistisch zu beur-

teilen. Der provokante Titel spielt bewusst auf die antisemitische Fälschung „The Protocols of the Elders of Zion“ an.

In seinen letzten Lebensjahren beschäftigte Maven sich außerdem intensiv mit jüdischen Zauberkünstlern. 2021 stellte er Ergebnisse in einem Onlinevortrag vor; gegenüber der Autorin Rokhl Kafrissen erwähnte er auch den Plan eines Buches zu diesem Thema. Dieser Plan sollte von den tatsächlich erschienenen Veröffentlichungen unterschieden werden: Kafrissens Nachruf berichtet darüber als ein Vorhaben, für dessen Ausführung ihm die Zeit fehlte. Damit blieb neben seinem veröffentlichten Werk auch ein historisches Forschungsprojekt zurück, das seine weit über die eigene Bühnenarbeit hinausreichenden Interessen erkennen lässt.



Zauberkunststücke mit Seilen

Ein Seil gehört zu den unscheinbarsten Requisiten der Zauberkunst. Es besitzt weder den Glanz eines aufwendig gearbeiteten Apparates noch die geheimnisvolle Ausstrahlung eines verschlossenen Kabinetts. Gerade darin liegt seine besondere Stärke: Das Publikum kennt den Gegenstand und glaubt, seine Eigenschaften beurteilen zu können. Ein Seil lässt sich biegen, verknoten und zerschneiden. Wenn es jedoch seine Länge verändert, ein Knoten darauf wandert oder getrennte Stücke wieder zusammenwachsen, gerät diese alltägliche Erfahrung ins Wanken.

Die Seilzauberei umfasst weit mehr als das bekannte Zerschneiden und Wiederherstellen eines Seiles. Zu ihr gehören verblüffende Knotenkunststücke, Verkettungen, Durchdringungen sowie das Zusammenspiel von Ringen und Seilen. Fesselungen und Entfesselungen bilden einen benachbarten Bereich. Auch Kunststücke mit Schnüren und dünnen Fäden sind eng mit ihr verbunden. Aus diesem einfachen Material hat sich ein vielseitiges Gebiet entwickelt, das von kleinen Vorführungen aus nächster Nähe bis zu ausgearbeiteten Bühnenummern reicht.

Einfaches Requisit, vielfältige Möglichkeiten

Viele Seilkunststücke beruhen auf einer klaren, unmittelbar verständlichen Handlung. Ein Seil wird sichtbar zerschnitten und erscheint anschließend wieder unversehrt. Drei unterschiedlich lange Seile werden auf gleiche Länge gebracht und nehmen später ihre ursprünglichen Abmessungen wieder an. Ein Knoten

entsteht, löst sich auf oder verändert seine Position. Solche Vorgänge benötigen keine umfangreiche Erklärung, weil das Publikum den Widerspruch zur Wirklichkeit sofort erkennt.

Beim zerschnittenen und wiederhergestellten Seil steht die Aufhebung einer scheinbar endgültigen Zerstörung im Mittelpunkt. Die einzelnen Fassungen unterscheiden sich unter anderem darin, wie oft geschnitten wird, ob die Enden zunächst verknotet werden und wie die Wiederherstellung sichtbar gemacht wird. Unter englischen Bezeichnungen wie „Cut and Restored Rope“, „No-Knot Restored Rope“ oder „Triple Cut Rope“ begegnet dieses Grundmotiv in zahlreichen Veröffentlichungen und Händlerangeboten.

Eine andere Wirkung entfaltet die Veränderung von Seillängen. Besonders bekannt ist das unter dem Namen „Professor's Nightmare“ verbreitete Kunststück mit drei ungleichen Seilen. Der Reiz liegt im direkten Vergleich: Was eben noch eindeutig kurz, mittel und lang war, scheint plötzlich dieselben Maße zu besitzen. Werden die ursprünglichen Unterschiede am Ende wiederhergestellt, erhält die Vorführung einen geschlossenen Aufbau.

Solche Effekte lassen sich zu längeren Routinen verbinden. Aus einer Folge einzelner Überraschungen entsteht dann eine fortlaufende Handlung, in der Seilenden, Mittelteile und Knoten immer neue Beziehungen eingehen. Entscheidend ist dabei die Übersichtlichkeit. Nur wenn das Publikum den Ausgangszustand ver-



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

standen hat, kann es die anschließende Veränderung als unmöglich empfinden.

Knoten als Hauptdarsteller

Innerhalb der Seilzauberei besitzt der Knoten eine besondere Bedeutung. Im Alltag dient er dazu, etwas festzuhalten oder zu verbinden. Auf der Zauberbühne verliert er diese Verlässlichkeit. Er erscheint ohne erkennbares Binden, verschwindet trotz sichtbarer Festigkeit oder wandert über das Seil hinweg.

Die Fachliteratur unterscheidet unter anderem gleitende, wandernde und springende Knoten. Hinter diesen Bezeichnungen stehen unterschiedliche sichtbare Vorgänge. Ein Knoten kann seine Position auf demselben Seil verändern oder scheinbar von einem Seil auf ein anderes wechseln. Bei farbigen Seilen und Knoten lässt sich eine solche Wanderung besonders deutlich darstellen, weil die Farbe dem Publikum einen zusätzlichen Anhaltspunkt gibt.

Eng mit diesem Gebiet verbunden ist Pavel. Sein „Walking Knot“ zählt zu den wichtigen Bezugspunkten für die Beschäftigung mit wandernden Knoten und präparierten Seilen. Zugleich zeigt dieses Kunststück, wie ein überzeugender Effekt spätere Bearbeitungen anregen kann. Michael J. Fitch beschreibt seine unter dem Titel „Not Walking Knot“ angebotene Weiterentwicklung ausdrücklich als eine aus Pavels Version hervorgegangene Lösung, die mit gewöhnlichem Seil vorgeführt werden kann. Die sichtbare Wirkung und die dafür eingesetzten Mittel müssen deshalb getrennt betrachtet werden. Auch Rink, mit bürgerlichem Namen Johan H. van Rinkhuyzen, beschäftigte sich mit farb.

wechselnden und springenden Knoten sowie mit sympathischen und verketteten Seilen. Die gemeinsam mit Hugh Miller veröffentlichte Schrift „Rink's Original Rope Mysteries“ von 1969 dokumentiert diesen Teil seines Schaffens.

Die Spezialisten

Zu den prägenden Namen der Seilzauberei gehört George Sands. Seine Veröffentlichungen zeigen, wie sich mit gewöhnlichem Seil und einer Schere zusammenhängende, wirkungsvolle Abläufe gestalten lassen. „Sandsational Rope“ erschien 1949; die um 1961 veröffentlichte Schrift „Ropesational“ beschreibt eine weitere mehrphasige Routine und enthält 45 Zeichnungen von Ed Mishell. Im Mittelpunkt steht die Verbindung einzelner Vorgänge zu einer Vorführung, deren Wirkung aus dem Zusammenspiel der Phasen entsteht.

Francis Tabary steht für eine Seilzauberei, in der eigene Griffe und visuelle Verwandlungen zu einer ausgearbeiteten Nummer zusammenfinden. Seine preisgekrönte Darbietung ist in „The Award Winning Rope Magic of Francis Tabary“ dokumentiert. Die Beschäftigung mit einer solchen Nummer macht deutlich, dass die künstlerische Leistung über die Erfindung einzelner Methoden hinausgeht. Ebenso wichtig sind die Übergänge, der Rhythmus und die Führung der Aufmerksamkeit.

Daryl nahm besonders durch seine umfangreiche Lehrarbeit eine wichtige Stellung ein. Neben der Vermittlung zahlreicher Techniken veröffentlichte er eine eigene Seilroutine. Seine Arbeit ist damit sowohl für das Erlernen des Fachgebiets als auch für die Untersuchung

vollständiger Vorführungsabläufe von Interesse.

Keith Clark behandelte in „Rope Royale“ von 1942 eine Bühnenroutine mit Zerschneiden und Wiederherstellen sowie erscheinenden und verschwindenden Knoten. Die Schrift enthält außerdem „Patriotic Rope Royale“. Einen weiteren Zugang bieten die Arbeiten des Knoten- und Seilspezialisten R. C. Buff. Seine ab 1980 erschienenen „Buff's Leaflets“ waren diesem Gebiet gewidmet. Eine Auswahl wurde 1987 von Joseph K. Schmidt unter dem Titel „R. C. Buff's The Best of Buff“ zusammengestellt.

Im deutschsprachigen Raum ist Manfred Cattarius mit „Exzellente Seilroutinen“ vertreten. Die 1984 zum Fachkongress in Böblingen erschienene Veröffentlichung gehört zu den Spezialschriften, die bei einer Beschäftigung mit der deutschsprachigen Seilzauberei berücksichtigt werden sollten.

Ringe, Seilschlaufen und Durchdringungen

Sobald ein zweiter Gegenstand hinzukommt, erweitert sich das Wirkungsspektrum erheblich. Bei Ring- und Seil-Kunststücken gelangt ein geschlossener Ring scheinbar auf ein Seil oder löst sich davon, obwohl die Bedingungen eine solche Befreiung auszuschließen scheinen. Der Ring verdeutlicht dabei das Hindernis: Seine geschlossene Form macht die Unmöglichkeit des Vorgangs anschaulich.

Verwandt damit sind Kunststücke mit geschlossenen Seilschlaufen. Diese verbinden sich miteinander und werden anschließend wieder getrennt. Unter Bezeichnungen wie „Linking Ropes“ finden sich entsprechende Routinen und

Handelsausführungen. Obwohl das Material weich und beweglich ist, bleibt die Grundfrage dieselbe wie bei starren Ringen: Wie können zwei geschlossene Formen einander durchdringen?

Andere Kunststücke zeigen ein Seil, das einen Gegenstand oder scheinbar einen menschlichen Körper durchdringt. Historische Handelsnamen wie „Abbott's Block-It“, „Blok-Kord“ und „Houdini Block“ führen zu Varianten mit Blöcken und Seilen. „Post and Ropes Illusion“ verweist auf die Verbindung von Seilen mit einer größeren Vorrichtung.

Daneben existieren Wirkungen, bei denen das Seil selbst ungewöhnliche Eigenschaften annimmt. Es wird scheinbar starr, bleibt in einer unmöglichen Haltung stehen oder wirkt belebt. Bezeichnungen wie „Hypnotized Rope“, „Rigid Rope“ und „Spooky Rope“ kennzeichnen dieses Feld. Hier entsteht das Erstaunen aus dem Widerspruch zwischen der vertrauten Nachgiebigkeit des Materials und seinem unerwarteten Verhalten.

Zwischen Handfertigkeit und Apparatkunst

Seilzauberei wird häufig mit einem frei gehaltenen Seil und geschickten Händen verbunden. Tatsächlich reicht das Gebiet von Routinen mit gewöhnlichem Material bis zu sorgfältig präparierten Requisiten und besonderen Apparaten. Für das Publikum kann die sichtbare Wirkung ähnlich sein, obwohl die technischen Voraussetzungen erheblich voneinander abweichen. Ein anschauliches Beispiel für die Verbindung von Schnurkunststücken und Apparatebau ist Stewart James' „Sefalaljia“. Dieses kleine Geister-

kabinett dient unter anderem Ring-, Schnur- und Knoteneffekten. Der geschlossene Vorführungsraum gibt den Vorgängen einen anderen Charakter als die offene Handhabung eines Seiles: Die Veränderungen erscheinen als geheimnisvolle Geschehnisse innerhalb des Kabinetts.

Bei solchen Gegenständen ist die Unterscheidung zwischen der Geschichte des Kunststücks und dem Alter eines erhaltenen Apparates wesentlich. Für „Sefalalja“ wird als Erstveröffentlichung „The Jinx“, Nummer 69, vom 2. Dezember 1939 genannt. Die in der Sammlung Martin fotografierte Ausführung von „Sefalalja II“ ist dagegen auf 2020 datiert und wurde von Rocky Clements für Abbott gebaut. Das Objekt veranschaulicht somit eine spätere Ausführung.

Die Kunst der Befreiung

Eine besondere Stellung nehmen Seilfesselungen und Entfesselungen ein. Während bei vielen Seilkunststücken Veränderungen am Requisit im Vordergrund stehen, richtet sich die Aufmerksamkeit hier auf den menschlichen Körper. Eine Person wird gebunden und befreit sich unter Bedingungen, die einen Ausweg scheinbar unmöglich machen. Die Wirkung hängt wesentlich davon ab, wie überzeugend die Fesselung vorgeführt wird. Das Publikum muss erkennen können, dass die Bindungen tatsächlich eine Einschränkung darstellen. Zugleich benötigt die Darbietung einen nachvollziehbaren Ablauf, damit die Befreiung ihre dramatische Wirkung entfalten kann.

Harry Houdinis „Magical Rope Ties and Escapes“ von 1920 behandelt dieses Gebiet mit Zeichnungen und Fotografien. Die Schrift bildet einen

wichtigen Zugang zur Verbindung von Seiltechnik und Entfesselungskunst. Auch Bezeichnungen wie „Kellar Tie“, „Thumb Tie“ und „Chair Tie“ begegnen in diesem Zusammenhang. Historische Handelsartikel wie „Abbott's Wrist Tie Supreme“ und „Rod Tie“ zeigen darüber hinaus die Verbindung von Fesselungen mit ergänzenden Requisiten.

Die Verwandtschaft mit der Fadenzauberei

Schnur- und Fadenkunststücke greifen manche Grundgedanken der Seilzauberei in einem anderen Maßstab auf. Besonders deutlich wird dies beim zerrissenen und wiederhergestellten Faden, der unter den traditionellen Bezeichnungen „Hindu Thread“ und „Gypsy Thread“ bekannt ist. Ein Faden wird in kleine Stücke geteilt und erscheint schließlich wieder als zusammenhängende Länge.

Die Wirkung ähnelt der Wiederherstellung eines zerschnittenen Seiles, besitzt durch das feinere Material jedoch einen eigenen Charakter. Die kleinen Fadenstücke vermitteln Zerbrechlichkeit; ihre erneute Verbindung kann deshalb besonders eindringlich wirken. Je nach Vortrag lässt sich das Kunststück als unmittelbarer visueller Effekt oder als ruhige, erzählerisch gestaltete Vorführung präsentieren.

Lewis Gansons 1980 erschienene Spezialschrift „The Hindu Thread Trick or Gypsy Thread Teach-In“ behandelt mehrere Varianten. In diesem Zusammenhang werden unter anderem Eugene Burger, Fred Kaps, Billy McComb, Marconick und Ali Bongo genannt. Ihre Verbindung mit dem Kunststück zeigt, wie verschieden sich ein gemeinsames Grundmotiv interpretieren lässt.

Die Literatur als Gedächtnis der Seilzauberei

Eine zentrale Grundlage für die Beschäftigung mit dem Fachgebiet ist Stewart James' dreibändige „Encyclopedia of Rope Tricks“. Der erste Band erschien 1941, der zweite 1968 und der dritte 1980. Das Werk erschließt ein breites Spektrum von Knoten, Durchdringungen und Wiederherstellungen bis zu Kunststücken mit gewöhnlichen und vorbereiteten Seilen.

Für die historische Forschung sind besonders die genannten Urheber, Handelsbezeichnungen und Publikationszusammenhänge wertvoll. Sie helfen dabei, Varianten miteinander zu vergleichen und Entwicklungslinien nachzuvollziehen. Der dritte Band ist unter anderem nach Herstellern, Autoren und Zeitschriften gegliedert und bietet dadurch zusätzliche Anhaltspunkte für Zuschreibungen.

Einen weiteren systematischen Zugang eröffnet Karl Fulves mit „Self-Working Rope Magic: 70 Foolproof Tricks“ von 1990. Zusammen mit den Spezialschriften von Sands, Clark, Rink und anderen Autoren entsteht ein Literaturbestand, der sowohl einzelne Techniken als auch vollständige Routinen erfasst. Gerade die Verbindung von umfassenden Nachschlagewerken und schmalen Veröffentlichungen macht den Formenreichtum der Seilzauberei sichtbar.

Was historische Händlerkataloge erzählen

Neben den Lehrbüchern sind Händlerkataloge wichtige Zeugnisse. Sie zeigen, unter welchen Namen Seilkunststücke angeboten, wie ihre Wirkungen beschrieben und welche Requisiten dafür verkauft wurden. Damit dokumentieren sie die Verbreitung der Kunststücke und ihre

Präsentation auf dem Zauberkmarkt. Als einschlägige Bestände kommen unter anderem der Katalog von Zauber-Klingl aus Wien von 1926, Thayers Katalog Nummer 7 „S“ von 1932 und Abbotts Katalog Nummer 2 von 1935 infrage. Für spätere Jahrzehnte bieten der erste Teil von Supremes Katalog Nummer 4 aus dem Jahr 1966 und Abbotts Katalog Nummer 23 von 1987 weitere Ansatzpunkte. Auch der undatierte Teilkatalog „Magic From India“ von Sam Dalal beziehungsweise Electro Fun gehört in diesen Zusammenhang.

Der Nachweis eines Katalogs allein belegt allerdings noch keinen bestimmten Seilartikel. Erst die Prüfung der jeweiligen Seite erlaubt eine genaue Aussage über Handelsnamen, Beschreibung und Abbildung. Ebenso müssen historische Katalogzeichnungen, Lehrbuchillustrationen und Fotografien späterer Ausführungen unterschieden werden. Sie beantworten jeweils andere Fragen zur Geschichte eines Kunststücks.

Die Seilzauberei lebt vom Gegensatz zwischen vertrautem Material und unerklärlichem Geschehen. Ihre stärksten Wirkungen entstehen dort, wo eine einfache Handlung klar vor Augen geführt wird und sich dennoch jeder alltäglichen Erklärung entzieht. Ein wandernder Knoten, ein wiederhergestelltes Seil oder ein befreiter Ring genügt, um diesen Widerspruch sichtbar zu machen. Dass aus so wenig Material so unterschiedliche Vorführungen entstehen können, begründet den besonderen Reiz dieses vielseitigen Gebiets der Zauberkunst.

Sefalaljia – Stewart James

Ein kleines Holzkabinett wird zum Schauplatz rätselhafter Ereignisse: Ringe durchdringen feste Gegenstände, Seile verketteten sich und ein Ball bewegt sich scheinbar von Geisterhand. Hinter „Sefalaljia“ steht der kanadische Zauber-künstler und Erfinder Stewart James (1908-1996). Seine ursprüngliche Routine erschien am 2. Dezember 1939 in Nummer 69 von Theodore Annemanns Zeitschrift „The Jinx“. Das Konzept ermöglichte einem einzelnen Vorführenden, eine ganze Folge vermeintlich spiritistischer Erscheinungen im Tischformat zu präsentieren.



James' eigenes Kabinett war ein umgebautes hölzernes Radiogehäuse mit einem Klappdeckel und seitlichen Öffnungen. Dieses erhaltene Original verdeutlicht den schlichten Ausgangspunkt einer später vielfach aufgegriffenen Idee: Gewöhnlich wirkende Gegenstände werden in einem kleinen, zeitweise den Blicken entzogenen Raum zum Leben erweckt. Schon Annemann würdigte bei der Erstveröffentlichung die ungewöhnlichen Effekte und James' einfallsreiche Verbindung verschiedener Zauberprinzipien.

Die auf dem Foto rechts gezeigte Ausführung „Sefalaljia II“ fertigte Rocky Clements im Jahr 2020 exklusiv für die Firma Abbott's. Das Kabinett besteht aus massiver Eiche; Messingteile und ein auf alt gearbeiteter Krocketball unterstreichen seinen nostalgischen Charakter. Zur Ausstattung gehören mehr als zwanzig Zubehöreile und eine bebilderte Anleitung mit 33 Seiten.

Die zugehörige Vorführung umfasst acht mögliche Episoden. Ein geliehener Fingerring gelangt auf eine Schnur, Messingringe erscheinen auf einer durch das Kabinett geführten Stange, und in einem Seil entsteht ein Knoten. Bei „Paul Curry's Linked“ verbinden sich zwei Seile miteinander. Ein großer Nagel wird scheinbar von unsichtbaren Kräften verbogen, während bei „Ballistrick“ ein Ball unter dem vorgehängten Tuch hervor rollt. Zum Abschluss können kleine Behälter mit einem signierten Geldschein ihren Platz wechseln und unter einem zuvor anders aufgestellten Becher erscheinen.

Der besondere Reiz liegt im wiederkehrenden Wechsel zwischen Verbergen und Enthüllen: Jedes Öffnen des kleinen Kabinetts bringt eine neue Überraschung. So entsteht aus einer Sammlung unterschiedlicher Kunststücke eine zusammenhängende Geistergeschichte.

Sefalaljia

Stewart James



Rocky Clements - 2020

Zaubern mit Spielkarten

Trickkarten sind eine Sache. Bei dem Kunststück „Miraculous Prediction“ sieht es völlig anders aus. Dieses Kunststück würde ich auch als Päckchentrick bezeichnen, auch wenn ich Vorführungen gesehen habe, bei denen die Karten einem normalen Kartenspiel entnommen wurden. Leider konnte ich nicht herausfinden, wer dieses Kunststück auf den Markt gebracht hat. Der Vorführende entnimmt einem Etui fünf Karten und zeigt sie den Zuschauern aufgefächert vor. Das Etui bleibt geschlossen auf dem Tisch liegen. Das Publikum sieht fünf verschiedene Kartenwerte. Nun wird ein Zuschauer gebeten, sich frei für eine Karte zu entscheiden. Er nennt sie. Der Magier öffnet jetzt das Etui und holt eine Miniaturkarte aus einem Fach im Etui hervor. Diese Karte zeigt denselben Kartenwert wie die Karte des Zuschauers; Übereinstimmung. Ein Knaller!

Sicherlich kann man diese Art von Kunststück auf diverse Arten vorführen. Hier wurde aber eine Methode gewählt, die spannender nicht sein kann. Es ist sicherlich sehr aufwendig, sich solche Karten selbst herzustellen. Aber das Trickprinzip ist sehr gut. Etwas problematisch ist nur das Handling der Miniaturkarten, denn sie könnten leicht aus den „Taschen“, die auf den Rückseiten der normalen Karten eingelassen sind, herausfallen. Stellt man sich nun die Frage, wie die Miniaturkarte ins Etui kommt, muss man einen genauen Blick auf das Etui werfen. Auf der Rückseite des Etuis befindet sich auf der Höhe des inneren Faches ein Schlitz. Durch diesen gelangt die Karte ins innere Fach. Dabei ist die Handhabung der ausgewählten Karte wichtig.

Das geschlossene Etui wird nämlich zur Hälfte auf die gewählte Karte gelegt. Dann muss man die Miniaturkarte mit den Fingern leicht abziehen, um sie in den Schlitz zu schieben.

Ähnliches habe ich einmal bei Jay Sankey gesehen. Er zeigte ein Mentalkunststück mit acht Tarot-Karten. Er legte einen Umschlag mit einer Vorhersage auf den Tisch und bat einen Zuschauer, sich eine der Tarot-Karten auszusuchen. Im Umschlag befand sich ein handgeschriebener Zettel, auf dem stand der Name der gewählten Tarot-Karte. Das Kunststück heißt „Choice Effect“.

Auf der Suche nach weiteren Karten-Index-Systemen bin ich auf Eddie Raymonds „Rough & Smooth Playing Card Index“ gestoßen, zu sehen bei YouTube. Allerdings wird hier ein komplettes Kartenspiel indexiert, ist also für Päckchentricks weniger geeignet. Aber vielleicht kann man es auch für eine Handvoll Karten umbauen.

Mithilfe von Denis Behr konnte ich den Verursacher dieser Idee ausfindig machen. Dies liegt aber schon lange Zeit zurück. Beschrieben wird eine Art Zettel-Index auf den Rückseiten von Spielkarten. Nachlesen kann man das in Phil Goldstons Magazin „Magical Quarterly“, Jahrgang Nr. 3, Ausgabe Herbst 1937 auf Seite 255. Die Idee stammt von Rupert H. Slater und dem Kunststück „Prediction“. Hier werden zwei Karten zusammengeklebt, um eine Tasche herzustellen, in der man dann einen Zettel platziert.



Miraculous Prediction
DiFattaMagic

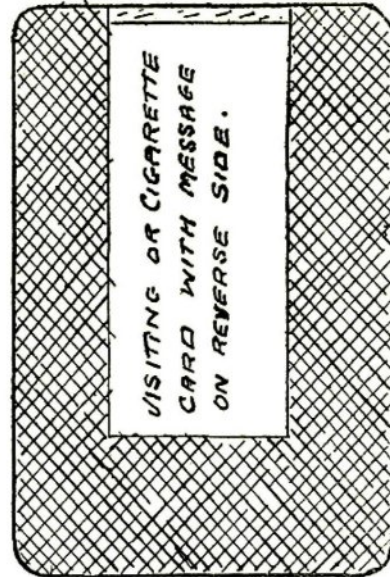
PREDICTION.

By RUPERT H. SLATER.

Effect :—The performer places a borrowed hat mouth up on the table. He takes a packet of cigarettes from his pocket, withdraws the cigarette card and writes something on the back of it. He places the card without showing what he has written into the hat. He asks a spectator—who must be a total stranger—to assist. The spectator is requested to choose either the red cards or the black cards. If he selects the red cards, he is told to mentally choose one. If he selects the black cards he is told to think of a black card. It will be obvious that the performer cannot know the card he is thinking of. The performer now takes a pack of cards—his hands being otherwise empty—and slowly fans them before the stranger, who is requested to remove the chosen card without letting the performer see what it is. He does so (let us presume the card is the seven of hearts). The assistant is requested to remove the cigarette card from the hat. On it is written "You will choose the seven of hearts." Now please note :

- (1) No forcing.
- (2) No "cards from the pocket fakes."
- (3) Easy to do and works smoothly.

Secret :—Two packs of cards are used, each of the same design. Each card of one pack is prepared as per sample enclosed—**only more neatly**. Fifty-two cig. cards (or visiting cards) are required. On each one write the name of a different card. These we will call prediction cards red and black, according to card named. Slide a **red** prediction card into each **prepared black** card and a **black** prediction card into each **prepared red** card. Now get the second unprepared pack. Place a prepared black card face down on the table, and if the card in it predicts the ten of diamonds, place an unprepared ten of diamonds from your second pack on top. Now place another prepared black card on top and on top of it again place the required unprepared red card. When you have finished you will have a pack of cards, the bottom card of which will be a prepared black card followed by an unprepared red card, and so on, till you reach the top card, which will be an unprepared red card. Now arrange the remaining 52 cards in a similar manner, only this time you will commence with a prepared **red** card followed by the required **unprepared black** card. Put an elastic band round each pack and place one pack in your



BACK OF PLAYING CARD, SHOWING POCKET.

right hand pocket and the other in your left hand pocket (coat). Remember which is which.

You apparently place the card you have written upon into the hat ; really you palm it out, in your fingers. When the man selects a colour you instantly know which pack to remove from your pocket, and whilst doing so you can get rid of the palmed card. When the assistant takes the chosen card from the fan the card in front of it will contain the required prediction card ; so when the card is withdrawn casually place the rear cards on to the front of the pack. Now hold the pack horizontally in the right hand, the fingers in front and the thumb behind (the latter pressing against the hidden prediction card), with the face of the pack towards the audience. With your left hand remove the pack, and owing to the pressure of the thumb the prediction card will be automatically palmed in the fingers of the right hand. When lifting up the hat you do so with your right hand—fingers inside—letting the card slide down into the hat, from whence it is taken by the astonished assistant.

„Prediction“
Magic Quarterly 1937

Problema Würfel

Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.



Im Close-Up-Bereich gibt es schon einige sehr schöne Kunststücke, der „Problema Würfel“ gehört sicherlich dazu. Neugierig, wie man als Historiker nun mal ist, wollte ich herausfinden, wer dieses Kunststück erfunden hat. Über einen Umweg bin ich dann auf die Lösung gestoßen. Max Maven schrieb darüber im 1. Heft der Genii aus dem Jahr 2010, 73. JG. und machte sich hier mehr oder weniger selbst zum Erfinder. Tatsächlich wird dieses Kunststück aber Herbert Martin Paufler zugeschrieben, der es schon im Jahr 1957 an Max Haug lizenzierte. Gorm Sautter, der Nachfolger von Max Haug, konnte hier einige Unklarheiten klären. So verkaufte Haug

Tausende Exemplare dieses Tricks. Ab 1970 wurden dann auch Lizenzen in die USA und nach Großbritannien vergeben. Ab dieser Zeit wurden dann auch viele Raubkopien auf den Markt gebracht, ohne den Urheber jemals zu fragen. Der Deckel eines kleinen Kästchens wird entfernt und die Zuschauer sehen im inneren sechs Würfel, die mit unterschiedlichen Würfelaugen dort angeordnet sind. Der Deckel wird wieder aufgesetzt. Ein Zuschauer soll nun mit einem separaten Würfel und einem Becher mehrmals würfeln und den Würfelbecher verkehrt herum auf das Kästchen stellen. Wird der Becher entfernt, sieht man den Würfel, der mit einer

Zahl oben liegt. Wird das Kästchen nun geöffnet, haben sich alle Würfel darin mit der gewürfelten Augenzahl angeordnet. Beim ersten Vorzeigen liegt eine Metallplatte mit sechs Würfelatuppen oben auf. Diese Attrappe wird später durch den separaten Würfel, der magnetisch ist, im Deckel festgehalten.

Die Paufler-Variante

Einen Hinweis zu diesem Kunststück fand ich auch in der Beschreibung zu dem Kunststück „Das Orakel von Theben“. Zuerst konnte ich mir nicht vorstellen, was Paufler mit dem „Mysteriösen Würfel“ meinte. Nach weiteren Recherchen bekommt man dann ein kleines „Aha-Erlebnis“, denn hier handelt es sich um den heute bekannten „Problema Würfel“, den Paufler wohl um 1957 erfunden hat. In der ZAUBERKUNST, im 2. Heft aus 1968 findet man dann auch die Beschreibung dazu. Paufler zeigt das Kästchen mit sechs Würfeln vor, die alle verschiedene Punktzahlen zeigen. Die Zuschauer sollen ein gesondertes Augenmerk auf die Schachtel werfen, die die Eigenschaft hat, alle Würfel zu ordnen, und zwar nach der eines Zuschauers bestimmten Pointzahl. Paufler stellt hier als Forciermethode zwei Wege in Aussicht. Eine Wahl mithilfe von Farbzahlenchips oder mit dem

bekannten Würfelbecher inklusive Magnetwürfel. In seiner Beschreibung wählt Paufler eine Geisha-Figur, in deren Fuß ein Magnet verbaut ist. Bei anderen Ausführungen wird eine Buddha-Figur verwendet. Zusätzlich werden neun Würfel aus Kunststoff benötigt, einige davon werden zugeschnitten und auf ein Weißblechstück geklebt. Die Zwischenräume werden mattschwarz abgedeckt. Das Kästchen zur Aufnahme der Würfel ist etwas größer – so können die Würfel später auf den Tisch gekippt werden. Den Deckel nennt er „Überwurfdeckel“, er ist innen wie die Blechplatte mit gleicher Farbe gestaltet. In seinen Ausführungen zu diesem Kunststück kann man eine weitere Variante nachlesen. Ein tschechischer Freund überließ ihm eine Box mit neun grünen Würfeln. Darauf lag eine Platte mit drei mal drei verschieden farbigen Würfeln. Der Deckel war ausgespart, sodass man mit dem Daumen und Zeigefinger die Platte im Inneren des Kästchens „mitfassen“ konnte. Herbert Paufler gefiel diese Variante nicht, da hier mit der ausgewählten Farbe (sie musste Grün sein) zu viel schief gehen konnte. Auch die „Fummelei“ mit den Fingern gefiel ihm nicht.

Abbildung rechts

Rechts abgebildet ist die Seite aus dem 1. Heft der Genii, 73. Jahrgang aus dem Jahr 2010. Max Maven nutzt hier „Käseecken“. Hier wird aus verschiedenen Sorten eine Käseecke gewählt. Wird der Deckel der Dose angehoben, haben sich die zuvor verschiedenen Sorten alle in gleiche Ecken der Zuschauerwahl verwandelt. Dies ist ein erfrischend anderes Kunststück, fernab der üblichen Utensilien.



Lost Horizons

MAX MAVEN

It Stands Alone

DURING one of my frequent visits to New York in the mid-1970s, I went down to Broadway and dropped into Tannen's magic shop. Smiling behind the counter was Lou Tannen, who showed me a new item that had just arrived from Europe. It was called "Dice Problema," and it fooled the hell out of me. It went for around 10 bucks—a steep price for a close-up trick back then. But, the trick was so baffling that I did not hesitate to buy it.

Some hours later, I had the chance to examine the materials and read the mimeographed instruction sheet. The latter had no information as to the inventor, manufacturer, or country of origin.

The trick itself was really clever. It was really commercial. It was really mine.

I don't mean "mine" in the sense that I'd just purchased it. I mean it in the sense that I realized that I'd invented the damned thing almost a decade before!

So, why was I fooled by my own invention? Several reasons, but the primary one was that I had never actually made the trick, let alone performed it.

Back in the 1960s there was still a thriving market for short-form magic publications. One of these was Bill Madsen's *New Jinx*. During that magazine's latter period, it featured a monthly column by Joseph M. White, entitled "CATnips." He closed his August 1967 installment with this:

Are YOU creative? Here is a problem posed to me in a letter by another Creativist—Leslie May of Scotland. For the two best solutions—to appear in this column—I will send a copy of my book: *A Scotch Brand Of Magic*. Kraft Cheese Co. sells a gift item: a round box which contains six triangular varieties of cheese. On the performer's table, the box rests on a saucer. Performer opens the box, shows and names individual six cheeses. He inverts the saucer. Lid is placed on the box and the box is replaced on the top (or the bottom, which is now up) of the dish.

One of the six varieties is selected and named by spectator. Abracadabra!—the lid is removed. Inside are five cheeses and a blank space. The named cheese is missing. The inverted saucer is lifted. Missing cheese is seen beneath it.

HOW??? You tell me. Are you CREATIVE?

This seemed like an appealing challenge, so I set about coming up with a solution. I wound up inventing a different effect, but as it still used the gift box of assorted cheeses, I sent it in as a contest entry. It was published in the February 1968 issue. I could brag that this was a prizewinner, but that's not particularly impressive when you learn that White received only two submissions.

As mentioned above, I never took the effort to construct the props. Nor did I bother to give the trick a name, until now. The effect and method follow, in a revised version of the original text from 1967:

Effect: A round box containing six triangular varieties of cheese is shown. The box is closed. One type of cheese is selected. The spectator opens the box, and the cheeses have all changed into the chosen type. The cheeses can then be distributed to the audience—*hors d'oeuvres* for everyone!

Method: I checked: Round boxes containing assortments of six different types of cheese are still available. So are boxes where all of the cheese triangles are of the same type. You'll need to obtain an assortment box, plus six identical cheeses.



Fig 1: FAKE DISC
TOP VIEW



Fig 2A: FOIL
IS FLATTENED
OUT

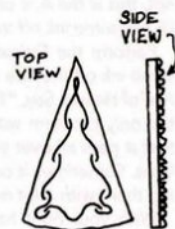


Fig 2B: OUTER
EDGE IS FOLDED
UNDER

From a sheet of thin posterboard, cut a disk that just fits into the box. Unwrap the assorted cheeses, then fold the foil wrappers under, to create flat versions. (This is shown in the original graphics by *New Jinx* illustrator Al Forgione.) These flattened wedges are glued onto the cardboard disk. The folded-under wrappers cause each wedge to raise slightly, creating a Bas-Relief effect that, when viewed from above, helps create the illusion that the cheeses have normal depth.

Fill the bottom section of the box with six identical cheeses. The disk is placed on top of this, so that it appears to be a varied assortment.

The cover of the assortment box is prepared by having its inner surface covered with multiple strips of double-stick tape. (This was a particularly appropriate method, as Joseph M. White was engaged in a very public obsession with the then relatively new double-stick tape, as evidenced by the title of the book he was offering as the contest prize.)

At the start of the routine, the cover is on the box, but

Toni Moretto



Der italienische Künstler Toni Moretto (1929-2011) schuf detailreiche Keramikfiguren, in denen sich handwerkliches Können und feiner Humor verbinden. Zu seinen Motiven gehörten Musiker, Ärzte, Juristen und Geistliche ebenso wie Zauberer und Taschenspieler. Gerade seine Darstellungen aus der Welt der Magie sind reizvolle kleine Theaterszenen. Mit ausdrucksvollen Gesichtern, lebhaften Gesten und zahlreichen Requisiten erzählen sie Geschichten von gelungenen Wundern und komischen Missgeschicken. Sein liebevoller Blick auf menschliche Eigenheiten brachte ihm die Bezeichnung „Daumier der Statuette“ ein. Ein wiederkehrendes Motiv seiner Zaubererfiguren ist das klassische Becherspiel. Dabei steht der Taschenspieler hinter einem kleinen Tisch, während Zuschauer seine Vorführung aufmerksam verfolgen. Becher, Bälle und weitere Gegenstände machen die dargestellte Handlung anschaulich. Auch ein Clown beim Becherspiel findet sich

unter seinen Arbeiten. Die sorgfältige Bemalung unterstreicht den Charakter der Figuren und die vielen Einzelheiten ihrer Ausstattung. Besonders humorvoll sind seine Szenen mit Zauberern und Kaninchen. Die Tiere scheinen dabei bisweilen eigene Pläne zu verfolgen und bringen den Künstler aus dem Konzept. Auf und unter den Zaubertischen entdeckt man Flaschen, Becher und andere vertraute Requisiten der Bühnenmagie. So wird aus einer einzelnen Figur eine kleine Erzählung, deren Witz sich beim genaueren Betrachten entfaltet. Moretto gestaltete außerdem Seilkunststücke und komische Tuchnummern. Auch historische Zauberer fanden Eingang in sein Werk, etwa Chung Ling Soo bei seiner Kugelfangvorführung. Ein besonderes Kennzeichen der Figuren ist ihre individuelle Ausführung. Morettos kleine Szenen bewahren damit nicht nur typische Bilder der Zauberkunst, sondern auch deren verspielte, menschliche Seite. Viele seiner Arbeiten waren Unikate.



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

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, Zauberklöngl, 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.
- Heft Nr. 25:** Max Maven, Seilzauberei, Problema Würfel, Miraculous Prediction, Sefalaljia, Toni Moretto.