26

Das Magic History Magazin

Geschichte und Geschichten

Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler – Alois Kassner

Alois Kassner (1887-1970), der aus einfachen Verhältnissen stammte – sein Vater war Holzfäller –, entdeckte im Alter von zehn Jahren, am Weihnachtstag 1897, ein Zauberbuch. Er war sofort von dieser Kunstform fasziniert und gab täglich kleine Vorführungen für Familie und Freunde. Mit achtzehn Jahren verließ Kassner seine Heimatstadt und ging nach Hamburg. Auf einem Jahrmarkt lernte er Eduard Jänichen kennen, einen Zauberer, Jongleur, Akrobaten, Schauspieler, Pianisten und Trompeter, der auf Jahrmärkten auftrat. Kassner begleitete ihn daraufhin zwei Jahre lang auf Tournee. Es war eine schwierige, aber prägende Zeit, in der er die Grundlagen der Illusion, der Bühnenkunst und des persönlichen Engagements erlernte.

Ab 1911 arbeitete er selbstständig und präsentierte seine erste Illusionsshow am 11. September in Stade. Der Erfolg war durchwachsen, da Illusionisten damals nach dem Gewicht ihres Gepäcks eingestuft wurden und Kassner damit nicht mithalten konnte. Bis 1914 hielt er durch und tourte mit mäßigem Erfolg durch Gasthäuser und Dörfer rund um Hamburg. Nachdem er als Soldat eingezogen und an die Front gebracht wurde, begegnete er 1918, am Ende des Ersten Weltkriegs, zufällig Erna Vandredy (1899-1966), der Tochter des Magiers Vandredy. Sie wurde seine Assistentin und heiratete ihn im Jahr 1922.

Eine gigantische Show

Nach dem Ersten Weltkrieg entwickelte er eine Show mit vier Assistenten. Gemeinsam mit seiner Frau kreierte er die Telepathie-Nummer „Meoma, Frau oder Maschine“ und ein Finale, in dem zwölf Personen auf der Bühne verschwanden. Kassner war von 1918 bis 1939 der bedeutendste deutsche Illusionist der Zwischenkriegszeit und bot ein gigantisches Spektakel, dessen Tourneen sich auf Mitteleuropa beschränkten. Kassners Extravaganz war stilistisch vergleichbar mit der von Howard Thurston in den Vereinigten Staaten. Seine Shows umfassten rund zwanzig Assistenten und tonnenweise Ausrüstung, die in zwei Eisenbahnwaggons transportiert wurde.

Der gigantische Umfang von Kassners Show wurde unter anderem durch Chevalier Ernest Thorn, den großen österreichischen Illusionisten, ermöglicht, der ihm den Weg geebnet hatte. Als Thorn sich 1923 zur Ruhe setzte, kaufte Kassner viele seiner Illusionen, verstand es aber, sie auf einzigartige Weise zu präsentieren. Er wurde von achtzehn Assistenten und dreißig Tieren begleitet und transportierte dreizehn Tonnen Ausrüstung. Der weltweite Erfolg stellte sich 1929 ein, als Kassner den Elefanten „Toto“ auf der Bühne verschwinden ließ.

Helmut Schreiber

Im Internet gibt es einige Quellen, die behaupten, Helmut Schreiber hätte Alois Kassner dazu genötigt, seine Show an ihn abzutreten. Dies ist in keinsterweise belegt, muss hier aber erwähnt werden, denn es gibt mehrere Quellen, die das behaupten. Bei solchen Gerüchten muss man vorsichtig sein, sie können einen schnell in die Irre führen. Eine dieser Quellen finden Sie im Quellen-Kasten rechts unter der Nummer 13.

Nach dem Zweiten Weltkrieg feierte Kassner ein kurzes Comeback, allerdings ohne seinen Elefanten, der in der Zwischenzeit gestorben war. Aufgrund von Personalmangel tourte er nur wenig und trat 1952 in der Schweiz auf. Im August 1954 folgte seine Abschiedsshow im Friedrichstadt-Palast in Berlin. Er zog sich mit 65 Jahren zurück und starb am 23. März 1970.

Die Werbung

Kassner war ein Meister der Werbung. 1911 begann er mit Etiketten und erwarb später die ersten „Camp-Plakate". Ab 1919 gab er großformatige Lithografien in den Hamburger Werkstätten von Heinrich Barkow und Adolph Friedlander in Auftrag, die von 1872 bis 1935 die führenden Plakatlieferanten für Zirkusse und Varietékünstler in Europa waren. Kassner war

Quellen

01) Kurt Volkmann, Kassner, Magie, 17. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1934.
02) Dr. Hellmuth Teumer, Kassner, Magie, Nr. 7, 1938, S. 201.
03) Dr. Hellmuth Teumer, Ein Elefant verschwindet, Magie, 31. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1951, Seite 103.
04) Kassner in Dresden, Zauberkunst, 12. Jahrgang Heft Nr. 4 aus 1966, Seite 67.
05) Dr. Hellmuth Teumer, Zaubermeister Kassner, Zauberkunst, 13. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1967, Seite 55.
06) Der Taubenkäfig von Kassner, Zauberkunst, 13. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1967, Seite 53.
07) Hockerillusion, Kassner, Zauberkunst, 13. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1967, Seite 53.
08) Kassners dreifacher Stuhl, Zauberkunst, 14. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1968, Seite 48.
09) Kassners Vogelkäfig-Illusion, Zauberkunst, 14. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1968, Seite 69.
10) Gisela und Dietmar Winkler, Alois Kassner, Das große Hokuspokus, Henschelverlag, Berlin 1981, Seite 459.
11) Kassner und seine Plakate, Klaus Herrmann, Zauberkunst, 28. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1982, Seite 5.
12) Hokus Pokus, 3x schwarzer Kassner, Jens-Uwe Günzel, Magie, 97. Jahrgang, Heft Nr. 8 aus 2017, Seite 391-397.
13) Website: https://artefake.fr/alois-kassner/. Zum Thema der Übernahme von Kassners Show durch Kalanag.

bestrebt, sein Image zu modernisieren und produzierte rund vierzig verschiedene Motive.

Meoma

„Wer ist Meoma? Eine Frau oder eine Maschine? Ein sprechendes künstliches Wesen?“, lautete das Plakat zu dieser Darbietung, einer Mischung aus Magie und Telepathie, für die Kassner und seine Frau drei Jahre lang ein perfektes Codesystem einstudiert hatten. Ein auf einem Schrank mit Füßen ruhender Kopf kommuniziert mit dem Magier. Ergänzt wird diese Inszenierung durch ein Uhrwerk im Inneren, in dem ein „mechanischer Körper“ zu sehen ist. Das Publikum soll glauben, dass niemand diesen abgeschlossenen Raum betreten kann. Kassner betritt den Raum und leiht sich einige kleine Gegenstände aus dem Publikum. Er fragt Meoma, was sie in Händen hält. Und die Antworten folgen prompt.

Die Flucht aus der Milchkanne

Eingesperrt in einem Metallbehälter – eine Flucht, die Houdini berühmt gemacht hat –, entkam Kassner, ohne die Vorhängeschlösser zu berühren. Anstatt in Wasser getaucht zu werden, wurde die Kanne mit einem Segeltuchsack bedeckt. Kassner wurde dann mit auf dem Rücken gefesselten Händen hineingesetzt. Der Deckel der Kanne wurde anschließend mit vier Vorhängeschlössern gesichert. Ein Vorhang verbarg alles, und Kassner kam wenige Sekunden später frei heraus. Die Anwesenheit eines dämonischen Komplizen, der auf dem Plakat für diese Fluchtnummer abgebildet ist, legt nahe, dass der Magier und Entfesselungskünstler seine Kunst mithilfe einer übernatürlichen Macht vollbrachte.

Toto, der Elefant

Der Direktor des Stosch-Sarrasani-Zirkus inspirierte Kassner 1926 zu dieser Illusion. Doch es war ein langer Weg, bis er eine Vorrichtung entwickelt hatte, mit der er ein Tier dieser Größe verschwinden lassen konnte, und bis er einen Elefanten für seine Reisen erwerben konnte. Das Verschwinden eines lebenden Elefanten auf der Bühne sorgte weltweit für Aufsehen, und Toto wurde schnell zum Star. Kassner investierte viel Geld in seinen Elefanten, was sich durch den großen Erfolg, den dieser ihm bescherte, mehr als bezahlt machte.

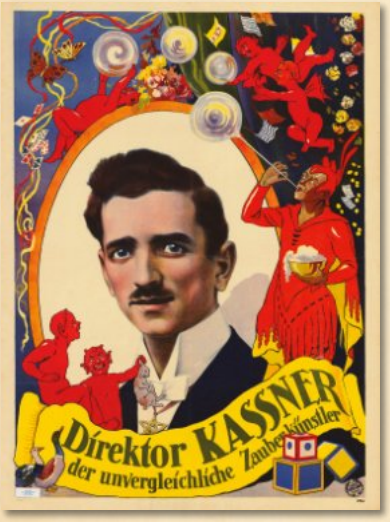
Er stellte spezialisierte Tierpfleger ein und mietete am Stadtrand jeder Stadt eine Scheune als Zufluchtsort für Toto. Täglich wanderte Toto durch die Straßen, bis er das Theater für seine Vorstellungen erreichte und wurde so zur besten Werbung für den Illusionisten. Kassner trat vierzehn Jahre lang mit Toto auf, bis zu seinem Tod im Jahr 1943. Der Magier musste den Elefanten aufgrund des Schocks, den er bei den Luftangriffen erlitten hatte und der ihn krank gemacht hatte, töten. Nach Totos Tod setzte Kassner diese Illusion eine Zeit lang mit einem Pferd fort.

Das Patent

Aufgrund einer Rivalität verkündete der Magier János Bartl im September 1926, er habe ein Patent für die Illusion des „verschwindenden Elefanten“ angemeldet und verklagte Kassner wegen Plagiats. Im Dezember 1932 fand eine Verhandlung statt, die Kassner gewann. Es wurde eindeutig nachgewiesen, dass sich die Technik des deutschen Illusionisten von der seines Kollegen unterschied.

Zaubermeister
KASSNER

KASSNER
DER ERSTE ZAUBERER, DER EINEN ELEFANTEN VER-
SCHWINDEN LÄSST. 2 METER HOCH UND 2500 PFUND SCHWER!


Direktor KASSNER
der unvergleichliche Zauberkünstler

ZAUBERMEISTER
Kassner

irektor
ALOIS
KASSNER
Illusionen
Theater
Magie

Die Töchter und der Bruder

Alois Kassner hatte aus erster Ehe zwei Töchter: Elvira und Helma, die aktiv in seinen Shows mitwirkten. Elvira hatte sogar eine eigene Nummer mit dressierten Hunden. Kassners Bruder Fritz Kassner unterstützte ihn ebenfalls. Alois Kassner heiratete in zweiter Ehe Margot Kassner, die seine Haushälterin war.

Das Programm

Kassners Programm umfasste viele moderne Zaubertricks, die er in jeder Show zeigte, wie etwa den Ententopf, aus dem eine Ente, ein Hund und ein Hahn erschienen. Außerdem gab es eine Vorführung der Manipulation von Excelsior-Kugeln (August Roterbergs Excelsior-Kugel-Trick, 1898) und Billardkugeln, eine Vorführung von Wecker-und Zirkeltricks, den elektrischen Stuhl, die Würfelbox (die Version von Alexander Davis und Otto Maurer aus dem Jahr 1887, verbessert von Carlton im Jahr 1907), die Metamorphose (Houdini/John Nevil Maskelyne), die Frau, die vom Stuhl verschwindet (Buatier de Kolta) und den unsichtbaren Flug (Horace Goldins Kanonen-Illusion).

Eine weitere Spezialität Kassners war es, einen ganzen Blumengarten herbeizuzaubern, der die gesamte Bühne bedeckte. In Wirklichkeit handelte es sich bei den Blumen um Federblumen (Harry Blackstone eröffnete seine Show jahrelang auf dieselbe Weise). Kassner präsentierte außerdem eine äußerst seltene Illusion, da sie extrem anspruchsvoll war: das Erscheinen einer kleinen Tänzerin, die sich auf einer Champagnerflasche bewegte. Der Illusionist nutzte dafür ein komplexes Spiegelsystem, wie es beispielsweise im Tanagra Theater zu finden war.

Der verschwindende Elefant

Die erste Version wurde vom Engländer Charles Morritt (1861-1936) entwickelt und am 7. Januar 1918 von Houdini im New Yorker Hippodrome uraufgeführt. Anstelle eines Esels verwendete er einen Elefanten namens Jenny, die Tochter des berühmten Jumbo-Elefanten von P. T. Barnum, der 450 kg wog. Diese Version des „Verschwindenden Elefanten“ lief vier Monate lang im Rahmen des größeren Programms „Cheer Up“. Später, im Jahr 1922, wurde sie im Times Square Theatre zur Promotion eines Films des „Königs der Entfesselungskunst“ aufgeführt. Die Vorstellungen im Hippodrome, das damals die größte Bühne der Welt besaß, erforderten eine riesige Garderobe und ein Team von zwölf „Kraftprotzen“. Alle Teile der Garderobe wurden dem Publikum gezeigt, und der Elefant wurde hineingesetzt. Anschließend wurden Türen und Vorhänge geschlossen. Dann wurden zwei Seiten geöffnet, die die leere Garderobe enthüllten; der Elefant war verschwunden.

Schon vor dem ersten Verschwinden dieser Illusion behauptete Guy Jarrett, die Idee als Erster gehabt zu haben. Kopien folgten schnell, und der Magier Jean Hugard erklärte sogar, er habe die Illusion fünf Jahre vor Houdini und Morritt erfunden und besitze Zeitungsausschnitte als Beweis. Auch Harry Blackstone beanspruchte die Erfindung für sich. Trotzdem kam es nie zu einem Prozess. Der Elefantenkrieg tobte weiter, und die Illusion wurde in verschiedenen Formen und mit unterschiedlichen Methoden von The Great Carter (1927), Kassner (1929), Nicola (1931), The Great Carmo (1933), John Calvert (1952), Mark Wilson, Doug Henning (1976), Blackstone Jr. (1980) und Siegfried & Roy (1981) präsentiert.

Kassners Zauber-Bar
© Archiv J.U. Günzel

Die Zauber-Bar

Chronologisch gesehen ist der Zauberbar-Trick (Jedes Getränk nach Wunsch) eine Abwandlung des Effekts der unerschöpflichen Flasche. Dabei ist das Flüssigkeitsvolumen in einer Flasche viel größer als ihr Fassungsvermögen; der eingeschenkte Inhalt steht in keinem Verhältnis zum Behälter. Dieser Trick wurde 1635 in „Hocus Pocus Junior“ beschrieben und um 1838 von Professor Anderson, dem „Wizard of the North“, und später von Robert Heller populär gemacht. 1846 brachte Robert-Houdin mit „The Inexhaustible Bottle“ eine beeindruckende Version heraus, dann David Devant 1905 mit „The Obliging Tea Kettle“, Ryss in den 1920er-Jahren mit seinem „Satan's Bartender“, Charles Hoffman 1935 mit „Think-a-Drink“, Alan Wakeling in den 1960er-Jahren mit seinem „Bar Act“ und Jim Steinmeyer 1995 mit „Hospitality Drink Act“.

Thayer Magic Company

Die Geschichte der amerikanischen Zauberkunst wurde auch von den Menschen geprägt, die hinter den Kulissen arbeiteten. Zu ihnen gehörte Floyd Gerald Thayer, dessen Unternehmen Zauberkünstler mit Apparaten, Zubehör und Ideen versorgte. Der Name Thayer wurde zu einem Begriff für sorgfältig gefertigte Zauberrequisiten. Seine Kataloge und Veröffentlichungen dokumentieren bis heute die Vielfalt einer Epoche, in der kunstvoll gebaute Kästen, mechanische Vorrichtungen und überraschende Verwandlungen einen bedeutenden Platz im Repertoire einnahmen.

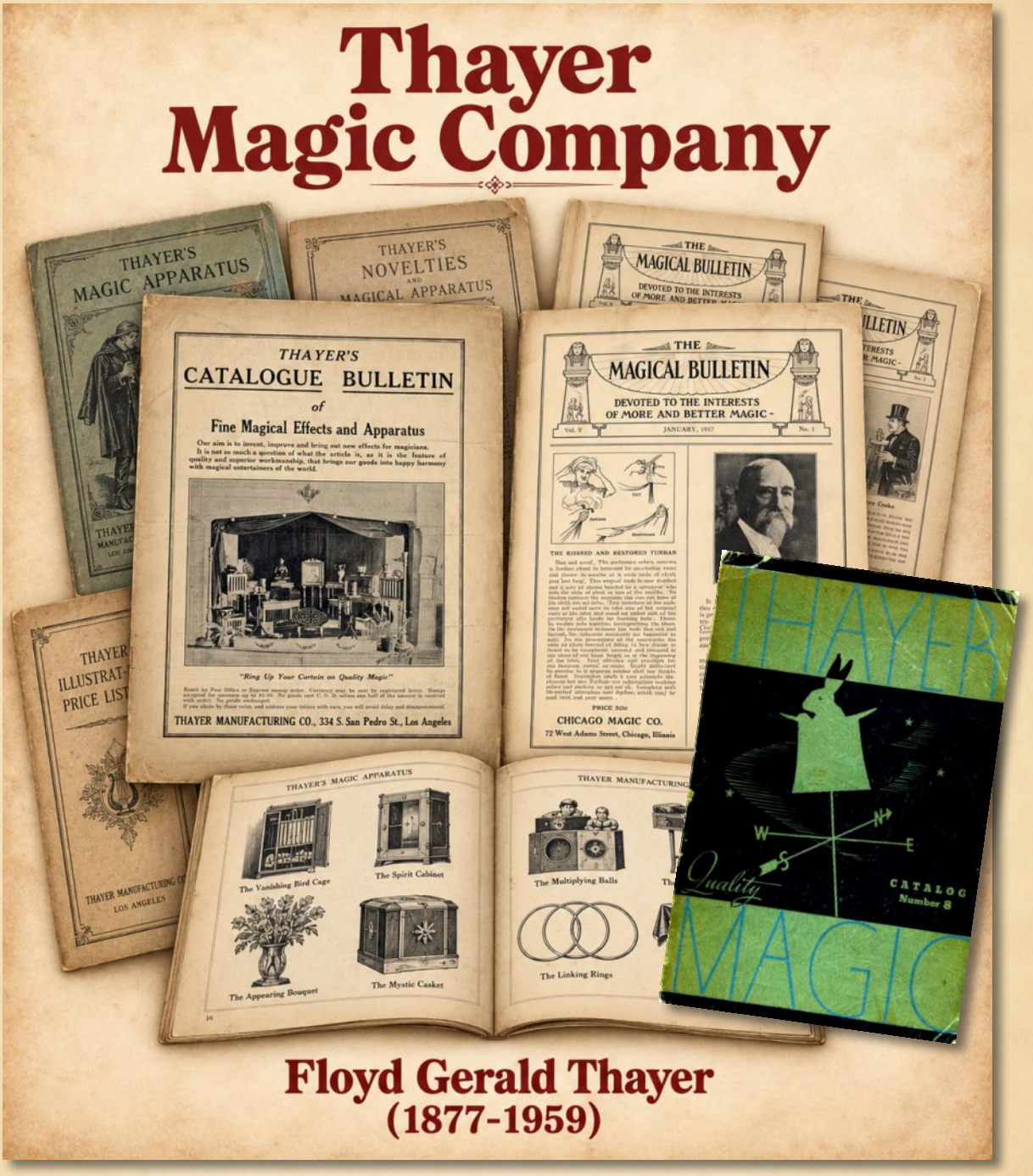
Floyd Gerald Thayer wurde am 18. Juli 1877 in Jacksonville im amerikanischen Bundesstaat Vermont geboren. Seine Begeisterung für die Zauberkunst begann bereits als Kind, als er im Alter von etwa acht Jahren einen Zauberkasten erhielt. 1891 zog er mit seinem Vater nach Pasadena in Kalifornien. Dort trat er unter seinem zweiten Vornamen „Gerald“ als nebenberuflicher Zauberkünstler auf. Aus dem Interesse an der Vorführung entwickelte sich eine berufliche Beschäftigung mit der Herstellung und dem Verkauf von Zaubergeräten.

Als Gründungsjahr seines Zaubergeschäfts gilt 1902. Unter der Bezeichnung „The Magic Shop of the West“ begann Thayer, seine Erzeugnisse anzubieten. Zu den frühen dokumentierten Produkten gehörte der „Wand of the West“, für den er im August 1902 in der Zeitschrift „Mahatma“ warb. Aus diesen Anfängen entstand ein Unternehmen, das weit über Südkalifornien hinaus bekannt wurde.

Die heute häufig verwendete Bezeichnung „Thayer Magic Company“ fasst mehrere Entwicklungsphasen zusammen. Ab 1912 firmierte das Geschäft gemeinsam mit Louis F. Christianer als „Thayer & Christianer“. Es folgten die Bezeichnungen „F. G. Thayer“ und „Thayer Studio of Magic“, bevor sich ab 1917 der Name „Thayer Manufacturing Company“ etablierte. Die wechselnden Namen spiegeln den Ausbau eines Geschäfts wider, das Herstellung, Handel und publizistische Tätigkeit miteinander verband.

Für die Werkstatt wurde Carl Owen zu einem wichtigen Mitarbeiter. Er trat im Herbst 1913 in die Firma ein; später kam sein Bruder Emmett hinzu. Owen brachte seine Fähigkeiten als Konstrukteur und Mechaniker in die Entwicklung von Zauberapparaten ein. Die Leistungen des Unternehmens waren damit auch das Ergebnis einer Zusammenarbeit mehrerer Fachleute. Thayers Name stand für das Angebot der Firma, während an dessen technischer Umsetzung und Weiterentwicklung unterschiedliche Hände und Köpfe beteiligt waren.

Das Sortiment deckte zahlreiche Bereiche der Zauberkunst ab. Es umfasste Ball-und Kartenkunststücke, Würfelapparate, Entfesselungen, Blumenproduktionen, Tuchzauberei sowie Kunststücke mit Flüssigkeiten, Münzen und Tieren. Hinzu kamen größere Bühnenillusionen. Die später veröffentlichten Originalanleitungen nennen beispielsweise Kartensteiger, verschwindende Kartenspiele, Würfelkästen, Produktionsschirme und Apparate zur Verwandlung oder zum Verschwinden von Gegenständen. Dabei ist



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

zwischen einem von Thayer angebotenen Kunststück und einer persönlichen Erfindung Floyd Thayers zu unterscheiden: Das Firmenprogramm enthielt auch Arbeiten und Weiterentwicklungen anderer Künstler.

Der Anspruch „Quality Magic“ wurde zu einem wesentlichen Bestandteil des Firmenbildes. Glenn G. Gravatt würdigte die Verarbeitung der Thayer-Apparate später ausdrücklich und stellte sie neben die Erzeugnisse renommierter Hersteller wie Roterberg, Conradi, Bartl und Willmann. Für die Vorführenden zählten dabei nicht allein Aussehen und Ausstattung. Ein Zaubergerät musste sich zuverlässig bedienen lassen und die beabsichtigte Täuschung unter den Bedingungen einer Vorstellung unterstützen. Die Verbindung von handwerklicher Ausführung und praktischer Verwendbarkeit erklärt einen wesentlichen Teil des Ansehens der Firma.

Eine besondere Rolle spielten die reichhaltigen Kataloge. Sie vermittelten ihren Lesern eine Vorstellung davon, welche Wunder sich mit den angebotenen Geräten verwirklichen ließen. Der 1936 erschienene Katalog, Nummer 8 umfasst 311 Seiten und enthält in seiner Einleitung sogar Fotografien von Thayers Wohnsitz. Solche Veröffentlichungen waren Verkaufsinstrumente und zugleich Anschauungsmaterial für Zauberkünstler. Heute können sie als Quellen für Produktnamen, Angebotsumfang, Gestaltung und die Werbesprache ihrer Zeit gelesen werden.

Mit „The Magical Bulletin“ verfügte das Unternehmen außerdem über eine eigene Zeitschrift. Sie begann 1914 als kleines kostenloses Mitteilungsblatt und entwickelte sich zu einer Fachpublikation mit eigenständigen Kunststückbeiträgen. Die ursprüngliche Folge reicht bis Mai 1925; 1948 erschienen nochmals Ausgaben unter diesem Titel. Eine Datierung von 1914 bis 1948 darf deshalb nicht als ununterbrochener Erscheinungsverlauf verstanden werden. Das Blatt verband die Interessen des Hauses mit dem fachlichen Austausch innerhalb der Zaubergemeinschaft.

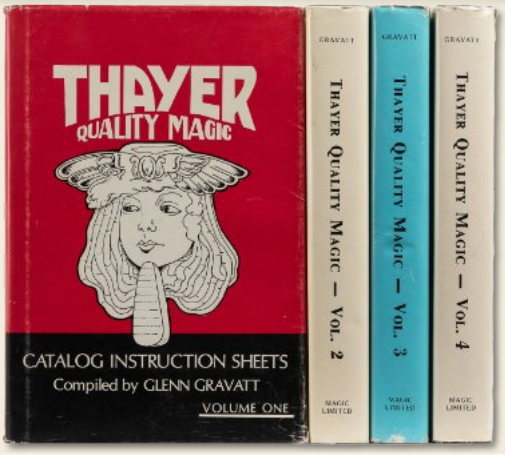
Ergänzend veröffentlichte Thayer das „Magical Ballygram“. Diese meist nur wenige Seiten umfassenden Drucksachen stellten vor allem Neuheiten vor, die seit dem letzten Katalog hinzugekommen waren. Nach Gravatts Darstellung gelangten manche der dort beworbenen Kunststücke niemals in einen regulären Katalog. Gerade deshalb besitzen diese unscheinbaren Blätter einen besonderen Quellenwert. Wer das Angebot der Firma rekonstruieren möchte, findet darin Ergänzungen, die in den großen Verkaufsverzeichnissen fehlen.

1933 teilte Thayer sein Unternehmen. Die Brüder Owen übernahmen den Herstellungsbetrieb, während Thayer das „Thayer Magic Studio“ weiterführte. 1942 verkaufte er dieses an William „Bill“ Larsen senior und zog sich aus dem Geschäftsleben zurück. Die Fertigungstradition wurde über den von den Owens übernommenen Betrieb fortgesetzt und ist eng mit der späteren Geschichte von Owen Magic verbunden.

Floyd Gerald Thayer starb am 29. Juli 1959. Sein Werk blieb durch die erhaltenen Apparate und eine umfangreiche schriftliche Überlieferung immer zugänglich.

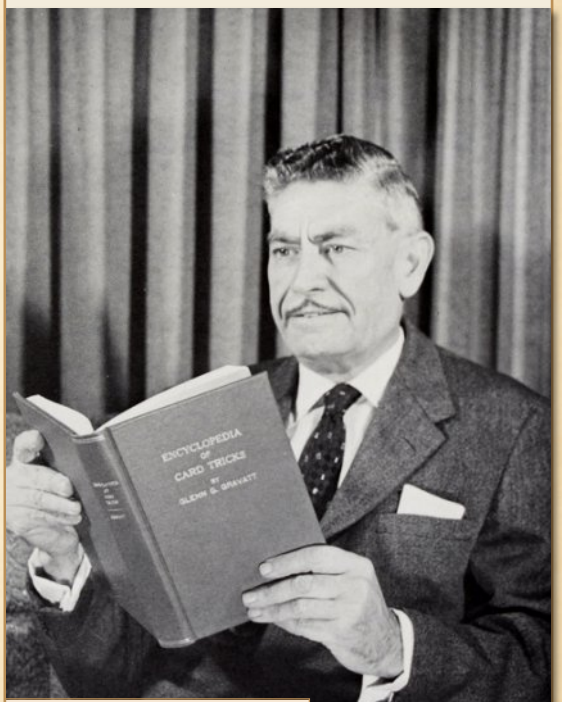
Mit Frau Jennie

Thayer Quality Magic Instruction Sheets



Hier handelt es sich um historische Originalanleitungen für Zauberkunststücke aus der Werkstatt von Floyd Gerald Thayer. Der Zauberhistoriker Glenn Gravatt sammelte und veröffentlichte diese Blätter in vier Büchern.

Verkaufsgespräch



Glenn Gravatt

Zauberkunststücke – Klassiker

Taubenkasserolle

Eine Taubenkasserolle (engl. Dove Pan) ist eines der klassischsten Requisiten der Bühnenzauberkunst. Sie dient dazu, Gegenstände, Süßigkeiten oder (historisch) lebende Tiere aus einem zuvor leer gezeigten Metallbehälter erscheinen zu lassen. Das Prinzip basiert auf einem heimlichen Ladungseinsatz im tiefen Rand des Deckels, der beim Schließen unbemerkt in der Pfanne abgelegt wird.

Der klassische Effekt

Der Magier mischt echte Backzutaten wie Mehl, Zucker und Eier (oder metaphorisch Papier und „Feuerzeugbenzin" für Flammen) direkt in der Pfanne zusammen. Oftmals wird die Pfanne kurz entflammt und mit dem Deckel gelöscht. Die Besonderheit: Beim Abnehmen des Deckels hat sich die flüssige Masse augenblicklich in einen fertig gebackenen Kuchen oder – als humorvoller Clou – in ein lebendes Kaninchen verwandelt.

Die Hut-Darbietung

Historische Versionen (wie von Abbott's Magic oder Morrissey) wurden oft so vorgeführt, dass die brennenden Zutaten oder die Pfanne selbst scheinbar in den geliehenen Hut eines Zuschauers geschüttet wurden, um daraus das Kaninchen oder den Kuchen zu produzieren, ohne den Hut zu beschädigen.

Weitere Versionen im Überblick

01) Die Kasserolle mit Doppelladung, oft ca. 17–21 cm im Durchmesser, besitzt zwei Einsätze und erlaubt es, erst eine Taube zu produzieren, den Deckel erneut zu schließen und danach einen Kuchen vorzuzeigen.

02) Die Chick Pan oder Handy Pan, meist ca. 9–10 cm im Durchmesser), ist ideal für Close-Up- oder Kinderzauberei geeignet. Mit ihr lassen sich Bonbons, Münzen oder kleine Küken produzieren.

03) Die Duck Pan oder Rabbit Pan ist sehr groß, ab 25 cm im Durchmesser), meist in einer extra tiefen und breiten Ausführung für große Bühnenshows, um Enten oder ausgewachsene Kaninchen sicher zu produzieren.

Heutzutage werden diese Requisiten aus Gründen des Tierschutzes fast ausschließlich für unbelebte Objekte wie Süßigkeiten, Tücher, Blumen oder brennende Überraschungen genutzt. Bekannte historische Hersteller dieser Requisiten sind unter anderem die Firmen Morrissey, Abbotts und Thayer.

Welsh Rarebit Pan

Die Welsh Rarebit Pan unterscheidet sich in ihrer Bauform deutlich von einer flachen, modernen Standard-Taubenkasserolle. Da das Kunststück historisch darauf ausgelegt war, ein Kaninchen oder einen voluminösen Kuchen zu produzieren, ist sie speziell auf Tiefe und Volumen optimiert.

Die Gesamtform (Proportionen)

Genutzt wird eine Topf- statt einer Pfannenform. Während eine klassische Dove Pan eher flach ist, ähnelt die „Welsh Rarebit Pan" an einen hohen Kochtopf oder eine tiefe Stielkasserolle. Sie besitzt in der Regel einen langen, geraden Stielgriff aus Holz oder Metall, damit der Zauberer sie wie eine Pfanne über ein Feuer oder über den Hut eines Zuschauers halten kann.

Kleine Kasserolle
Moderne „Pigeon Pan“
Moderner „Welsh Rarebit Pan“
Moderne Kasserolle

Das Gimmick-Prinzip (Die Dopplung)
Das Requisit besteht aus drei mechanischen Hauptteilen, die nahtlos ineinanderpassen.

01) Die äußere Pfanne: Der sichtbare Topf mit dem Griff. Er ist von innen komplett leer und tief genug, um Flüssigkeiten oder Teig aufzunehmen.

02) Der Deckel: Ein hochwandiger, oft kuppelförmiger Deckel mit einem Knauf an der Oberseite. Der Rand des Deckels ist exakt so tief wie die Pfanne selbst.

03) Der innere Einsatz: Dies ist ein zweiter, etwas kleinerer Topf ohne Griff, der perfekt in die äußere Pfanne passt. In diesem Einsatz befindet sich vor der Vorführung bereits die Ladung.

Der raffinierte Klemm-Mechanismus
Das Geheimnis der Bauform liegt darin, wie der innere Einsatz im Deckel verborgen und später in der Pfanne verriegelt wird:

01) Die Täuschung im Deckel: Vor dem Trick wird der geladene Einsatz in den Deckel geschoben. Durch eine präzise Passform (oft unterstützt durch winzige Reibungspunkte, Federn oder Bajonettverschlüsse) hält der Einsatz bombenfest im Deckel. Schaut man von unten in den Deckel, sieht er völlig normal und leer aus.

02) Der Auslöser beim Schließen: Wenn der Deckel auf die Pfanne gesetzt wird, dringt der innere Einsatz tief in die Pfanne ein. Am Boden der Pfanne oder am oberen Rand befindet sich ein Auslöse-Mechanismus. Das kann ein kleiner Stift, eine Kante oder einfach ein präziser Druckpunkt sein.

03) Die Übergabe: Durch diesen Mechanismus löst sich die Arretierung im Deckel, und der Einsatz verriegelt sich stattdessen in der äußeren Pfanne.

04) Das Ergebnis: Hebt der Magier den Deckel wieder ab, bleibt der Einsatz unbemerkt in der Pfanne zurück. Da die Ränder des Einsatzes bündig mit der Pfanne abschließen, sieht es für das Publikum so aus, als schaue man immer noch in dieselbe Pfanne – nur dass sich der Inhalt verwandelt hat. Die „schmutzigen" Zutaten (Mehl, Ei, Flammen) sind nun sicher unter dem Einsatz am echten Boden der Pfanne eingeschlossen.

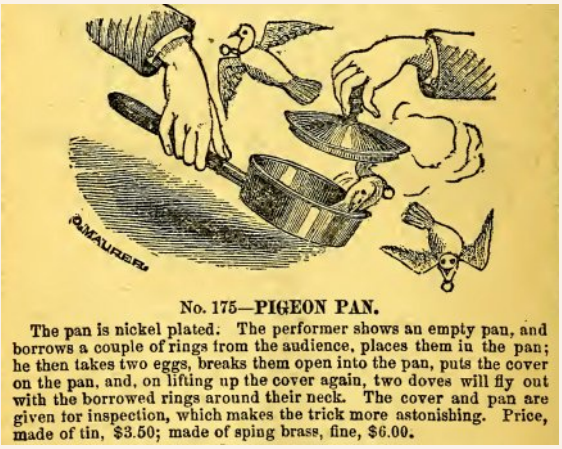
Der Klassiker mit einem Hut

Der Trick mit dem geliehenen Hut und der Welsh Rarebit Pan gehört zu den genialsten Beispielen für das Zusammenspiel von Psychologie, Timing und mechanischer Bauform. Historische Magier nutzten dabei aus, dass die Pfanne im Gegensatz zur flachen Taubenkasserolle wie ein tiefer Kochtopf gebaut ist. So lief die klassische Routine ab:

Die Vorbereitung

01) Die Ladung: Im inneren Einsatz (Gimmick) befindet sich bereits der fertige Kuchen oder das Tier. Dieser Einsatz steckt fest im Deckel.

02) Das Chaos: Der Magier leiht sich einen echten, teuren Filzhut oder Zylinder aus dem Publikum. Er schlägt echte Eier hinein, gibt Mehl, Zucker und Alkohol (für die Flammen) dazu. In Wahrheit nutzt er ein geheimes Gefäß im Hut (einen sogenannten „Hat Liner"), damit der Hut nicht beschädigt wird. Das Publikum glaubt jedoch, der Hut sei ruiniert.



No. 175—PIGEON PAN.

The pan is nickel plated. The performer shows an empty pan, and borrows a couple of rings from the audience, places them in the pan; he then takes two eggs, breaks them open into the pan, puts the cover on the pan, and, on lifting up the cover again, two doves will fly out with the borrowed rings around their neck. The cover and pan are given for inspection, which makes the trick more astonishing. Price, made of tin, $3.50; made of sping brass, fine, $6.00.

Otto Maurer

Otto Maurer betrieb im 19. Jahrhundert ein Zaubergeschäft namens *„Magical Bazaar“* in der Bowery in New York. Er startete ursprünglich als Klempner bzw. Zinngießer und begann schnell, Requisiten für bekannte Magier wie Harry Houdini oder T. Nelson Downs herzustellen. Seine *„Pigeon Pan“* gilt als eine der frühesten schriftlich belegten Formen dieser Kasserolle. Die Abbildung stammt aus einem seiner Kataloge.

Der Einsatz der Pfanne als „Rettung“

Der Magier tut so, als merke er, dass das Backen im Hut eine schlechte Idee war. Er nimmt die leere, gezeigte Welsh Rarebit Pan und schüttet den scheinbaren Inhalt des Hutes (Zutaten und Flammen) in die Pfanne um. Nun brennt es in der Pfanne lichterloh.

Bauform und Bewegung

Hier kommt die tiefe Bauweise der Pfanne ins Spiel. Der Magier setzt den Deckel auf die Pfanne, um die Flammen zu löschen. Dabei passiert Folgendes:

01) Die Verriegelung: Durch das Herunterdrücken des Deckels rastet der innere Einsatz am Boden der Pfanne ein und löst sich aus dem Deckel.

02) Die „saubere“ Trennung: Die brennenden, schmutzigen Zutaten werden am echten Boden der Pfanne luftdicht unter dem Einsatz eingeschlossen und ersticken sofort. Darüber befindet sich nun der unversehrte Kuchen oder das Tier im Einsatz.

Das „Laden“ zurück in den Hut

Jetzt nutzt der Magier die Pfanne als Sichtschutz für den ultimativen Clou:

01) Er hält die Pfanne direkt über oder in die Öffnung des Hutes.

02) Da die Pfanne einen langen Stielgriff hat, kann er sie mit einer Hand perfekt manövrieren. Während er den Deckel abhebt und das Publikum den Kuchen in der Pfanne bestaunt, zieht er mit der anderen Hand heimlich das Gimmick-Gefäß (mit dem Schmutz) aus dem Hut und verbirgt es hinter der Pfanne oder dem Tisch.

03) Der Hut wird komplett sauber und unbeschädigt zurückgegeben – oft mit einem Teil des warmen Kuchens darin.

Die tiefe Bauform war also zwingend notwendig, um die Flammen sicher zu ersticken, genug Platz für eine große Ladung zu bieten und gleichzeitig als perfekter Sichtschutz beim „Säubern“ des Hutes zu dienen.

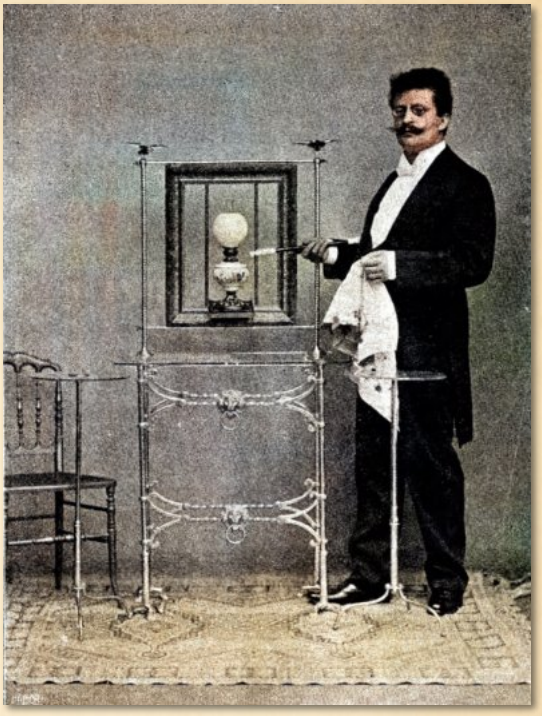
Die verschwindende Petroleumlampe

Wenn es um 1900 ein typisches Salonkunststück gegeben hätte, wäre die „verschwindende Petroleumlampe“ sicherlich die erste Wahl gewesen. Eine Petroleumlampe steht brennend auf dem Tisch. Sie wird mit einem Tuch bedeckt und verschwindet plötzlich spurlos. Die Firma Zauberklingl vertrieb diese Art von Kunststück, hergestellt von der Firma Wilhelm Seidl sen. Das Geheimnis findet man in dem Buch „Secrets of Magic“ von Harry Blackstone. Horace Goldin zeigte dieses Kunststück im Jahr 1901 im Palace Theater in London, Fred Harcourt (1867-1906) zeigte das Kunststück als erster Künstler auf einer Tournee durch Australien. Im Jahr 1904 stellte Conradi Horster (1870-1944) das erste vollmechanische Modell her, was leider sehr anfällig war und ständig kaputt ging.

Im Jahr 1898 veröffentlichte Carl Willmann in der Zeitschrift „Zauberwelt“ eine Methode für dieses Kunststück. Hier ist auch zu lesen, dass er den Urheber Clément de Lion (1875-1965) nannte. Willmann präsentierte im Jahr 1895 eine hochwertige Ausführung, die u.a. auch von Harry Kellar genutzt wurde. Die Lampe steht auf einer schönen Holzsäule und wird mit einem Tuch bedeckt. Oben schaut ein Teil der Lampe heraus. Diese wird nun auf einem Tisch mit einer Glasplatte platziert und verschwindet von dort blitzartig. Auch Floyd Gerald Thayer hat in den 1930er-Jahren das Kunststück der „verschwindenden Petroleumlampe“ in mehreren Ausführungen produziert. Eine Lampe steht auf einem ansprechend dekorierten Tisch, wird anschließend in Papier eingewickelt und zum Brennen gebracht. Das Papier wird zerknüllt und die Lampe ist verschwunden. Im „Zauberspiegel“ von Conradi-Horster, 4. Jahrgang 1904 im März-Heft Nr. 3 beschreibt Horster das Kunststück „Die fliegende Lampe“. Er beschreibt das Kunststück und die benötigten Gegenstände in allen Einzelheiten. Die Beschreibungen werden mit einigen Skizzen untermauert. Im Heft Nr. 4 und Nr. 5 wird der Artikel fortgesetzt. Im Text betont Horster, dass man für dieses Kunststück keinen Gehilfen benötigt.

Floyd Gerald Thayer (1877-1959) hatte ein ähnliches Kunststück im Angebot. Hier trägt ein Gehilfe ein Tablett mit einer Petroleumlampe auf die Bühne. Diese Lampe wird in ein Stück Papier eingewickelt und anschließend zusammengedrückt - die Lampe war verschwunden. Der Gehilfe neigte im richtigen Augenblick das Tablett und trug es unter dem Arm von der Bühne. Es musste der Eindruck entstehen, dass die Lampe nicht mehr da war. Im Jahr 1920 brachte Thayer die erweiterte Version „Eclipse Vanishing Lamp“ mit einem Tisch auf den Markt. Will Goldstone beschreibt in seinem Magazin „The Magician Annual“, in der Ausgabe von 1909-1910 auf Seite 61 „A New Flying Lamp“. Mithilfe einiger Skizzen wird deutlich, wie das Kunststück funktioniert.

Sorcar präsentiert in der „Magischen Welt“ seine Version der verschwindenden Lampe, mithilfe dreier Röhren, die ineinander passen und mit den Nummern 1-3 bemalt sind. Die kleinste Röhre trägt die Nr. 1, die mittlere Röhre die Nr. 2 und die äußere Röhre die Nr. 3. Im Inneren der großen Röhre ist ein Haken angebracht, mit



Abbildungen aus dem Zauberspiegel, 1904, Heft Nr. 3

dessen Hilfe die Lampe später verschwindet. Sie wird am Haken befestigt und beim Abziehen der Röhre einfach mit hochgehoben.

Jim Steinmeyer erzählte in seinem Buch „Hiding the Elephant“, dass bei einer Vorführung von Houdini David Bamberg im Zuschauerraum saß und der Lampentrick fehlschlug, worauf David Bamberg sehr erschrocken war. Houdini stoppte daraufhin die Musik und erklärte dem Publikum, dass der Trick aus dem Grunde fehlschlug, weil Conradi Horster in Berlin eine schlechte Arbeit gemacht hatte.

Quellen

01) Carl Willmann, das Verschwinden einer brennenden Petroleum-Lampe, Zauberwelt, 4. Jahrgang, Heft Nr. 7 aus 1898, Seite 104.
02) Conradi Horster, die fliegende Lampe, Zauberspiegel, 4. Jahrgang, Heft Nr. 3,4,5 aus 1904, Seite 42, Seite 61, Seite 79.
03) Will Goldston, The Magician Annual 1909-10, 1909, A New Flying Lamp, Seite 61.
04) Gaston's letzter Lampentrick, Zauberspiegel, 13. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1929, Seite 51.
05) Sorcars verschwindende Lampe, Magische Welt, 3. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1954, Seite 13.
06) Arno Alexander, Magie, 45. Jahrgang, Heft Nr. 9 aus 1965, Seite 271.

James Randi und die Charlatane

James Randi war ein weltberühmter Entfesselungskünstler und Magier, der seine wahre Berufung darin fand, Scharlatane, falsche Hellseher und vermeintliche Wunderheiler mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Als Zauberer wusste er genau: „Ich weiß, wie man Menschen täuscht. Der Unterschied ist, dass ich es zugebe und dafür bezahlt werde, sie zu unterhalten – Hellseher tun es, um sie auszurauben". Hier einige seiner spektakulärsten Entlarvungen:

Das Waterloo des Peter Popoff (1986)

Der US-Fernsehevangelist Peter Popoff füllte damals ganze Hallen und verdiente Millionen damit, dass er scheinbar göttliche Eingebungen über Krankheiten und Namen von Menschen im Publikum erhielt. Er ging zu Rollstuhlfahrern, rief ihren Namen, nannte ihr Leiden und „heilte" sie live auf der Bühne, sodass sie aufsprangen. Randi mietete für eine Show von Popoff ein Team mit einem Funkscanner. Er entlarvte das System: Popoffs Ehefrau Elizabeth saß im Hintergrund, las die von den Besuchern vor der Show ausgefüllten Gebetskarten und funkte ihrem Mann die privaten Details direkt aufs Ohr. Randi spielte die geheimen Funkaufnahmen (inklusive der hämischen Kommentare von Popoffs Frau über die Kranken) in der legendären Tonight Show von Johnny Carson vor. Popoff war bloßgestellt und musste kurz darauf Insolvenz anmelden.

Das Projekt Alpha (1979-1983)

Als ein Labor an der Washington University erhebliche Forschungsgelder erhielt, um Jugendliche mit angeblichen telekinetischen Fähigkeiten (wie Löffelbiegen) wissenschaftlich zu untersuchen, schleuste Randi zwei junge Magier – Steve Shaw und Michael Edwards – als „Testobjekte" ein. Vier Jahre lang führten die beiden Teenager die Wissenschaftler an der Nase herum. Sie bogen Metall per Gedankenkraft, ließen Uhren rückwärts laufen und belichteten Fotopapier im Dunkeln. Randi hatte den Forschern im Vorfeld sogar anonyme Tipps gegeben, worauf sie achten sollten (z. B. dass die Probanden die Objekte nicht anfassen dürfen), was die Wissenschaftler jedoch ignorierten. 1983 deckte Randi den Schwindel auf einer Pressekonferenz auf. Das Projekt Alpha gilt bis heute als Paradebeispiel dafür, wie leicht sich Wissenschaftler ohne die Expertise von Zauberkünstlern täuschen lassen.

Der „Carlos"-Hoax in Australien (1988)

Um zu beweisen, wie leichtfertig die Medien ungeprüft über „spirituelle Phänomene" berichten und falschen Gurus eine Bühne bieten, erfand Randi zusammen mit seinem Partner Jose Alvarez eine Kunstfigur: „Carlos", ein 2.000 Jahre altes Geistwesen, das durch Alvarez' Körper sprach. Sie reisten nach Australien und fütterten die Medien mit gefälschten Pressemitteilungen und Videos. Die australischen TV-Shows und Zeitungen stürzten sich ohne jede Recherche auf die Sensation. Alvarez füllte als „Carlos" das weltberühmte Sydney Opera House. Kurz darauf enthüllte Randi im Fernsehen das gesamte Projekt als inszeniertes Experiment, um der Öffentlichkeit die Augen über die Leichtgläubigkeit der Massenmedien zu öffnen.

Die „One Million Dollar Paranormal Challenge“
Das absolute Markenzeichen von Randis Stiftung war ein unschlagbares Angebot: Wer unter kontrollierten, wissenschaftlichen Bedingungen eine einzige übernatürliche oder paranormale Fähigkeit beweist, erhält eine Million US-Dollar. Das Besondere: Die Testbedingungen wurden vorab im beiderseitigen Einvernehmen vertraglich festgelegt. Hunderte Wünschelrutengänger, Astrologen, Heiler und Hellseher traten an. Das Ergebnis: Bis zur Einstellung der Challenge im Jahr 2015 hat keine einzige Person die Vorprüfungen bestanden. Sobald Tricksen (wie das heimliche Beobachten von Reaktionen beim „Cold Reading“) unmöglich gemacht wurde, versagten alle Kräfte.

James Randi (1928-2020) war ein weltweit bekannter kanadisch-amerikanische Entfesselungskünstler, Magier und Skeptiker. Unter seinem Künstlernamen „The Amazing Randi“ erlangte er ab den 1950er-Jahren internationale Berühmtheit durch spektakuläre Entfesselungsakte und Zaubershows. In der zweiten Hälfte seines Lebens widmete sich Randi vor allem der Aufklärung. Er wurde zu einer der Gründungsfiguren der modernen Skeptikerbewegung. Randi war zudem ein scharfer Kritiker der Homöopathie und von Geistheilern. Bis ins hohe Alter hinein kämpfte er als Autor, Redner und Aktivist für kritisches Denken und wissenschaftliche Aufklärung.

Zauberwissen für das digitale Bücherregal

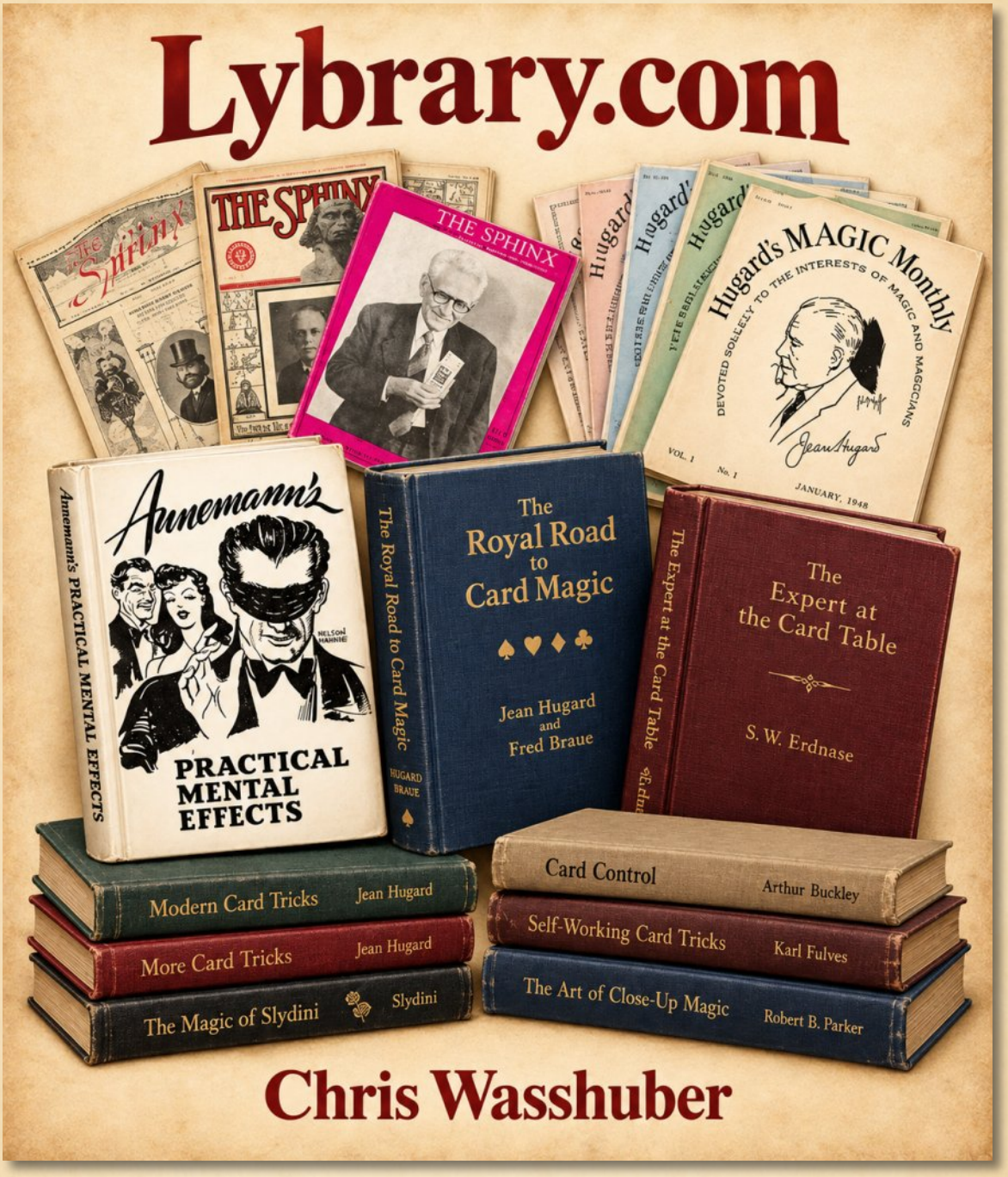
Wer sich mit Zauberkunst beschäftigt, stößt früher oder später auf Literatur, die längst vergriffen oder nur noch zu hohen Antiquariatspreisen erhältlich ist. Lybrary.com entstand aus dem Wunsch, solche Veröffentlichungen wieder zugänglich zu machen. Die Plattform verbindet den Verkauf digitaler Fachliteratur mit der Bewahrung historischer Quellen und einem Angebot für die praktische Arbeit von Zauberkünstlern. Nach eigener Angabe umfasst ihr Sortiment inzwischen mehr als 10.000 Produkte.

Hinter Lybrary.com steht der österreichische Wissenschaftler, Zauberkünstler und Verleger Christoph „Chris" Wasshuber. Er wurde 1968 in Wien geboren und studierte Elektrotechnik an der Technischen Universität Wien. Seine wissenschaftliche Laufbahn führte ihn auch nach Japan und in die Vereinigten Staaten. Er promovierte auf dem Gebiet der Halbleiter-und Mikroelektronik, arbeitete bei Texas Instruments und erwarb später einen MBA am Massachusetts Institute of Technology. Seine Verbindung von technischem Wissen und ausgeprägtem Interesse an Zauberliteratur wurde zur Grundlage des Unternehmens.

Die Idee entwickelte sich aus einem persönlichen Problem. Wasshuber sammelte Zauberbücher und Zeitschriften, konnte aber mit wachsendem Bestand immer schwerer wiederfinden, wo er eine bestimmte Beschreibung gelesen hatte. Bereits Mitte der 1990er- Jahre dachte er deshalb darüber nach, seine Bibliothek zu digitalisieren. Erste Versuche, Bücher abzutippen, erwiesen sich als zu aufwendig. Erschwingliche Scanner und Texterkennungssoftware eröffneten schließlich einen praktikableren Weg. Aus der Digitalisierung für den eigenen Gebrauch entstand der Gedanke, die aufbereiteten Texte auch anderen Interessierten anzubieten.

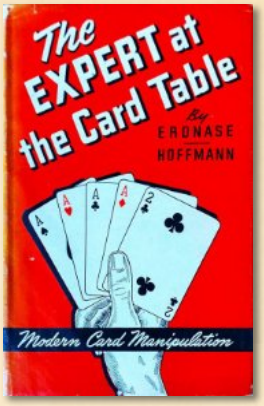
Die Anfänge von Lybrary.com reichen auf das Jahr 1999 zurück. Dieses Jahr wird sowohl in Wasshubers Rückblick im „Magic Book Podcast" als auch in den FAQ des Unternehmens genannt. Die „About Us"-Seite gibt dagegen 2000 als Gründungsjahr an. Die eigenen Veröffentlichungen sind in diesem Punkt also nicht völlig einheitlich. Einen weiteren wichtigen Schritt vollzog Wasshuber Anfang 2009, als er sich vollständig Lybrary.com widmete. Im Zuge des Ausbaus erwarb er auch Verlagsrechte und übernahm unter anderem das Zauberverlagsgeschäft von Martin Breese.

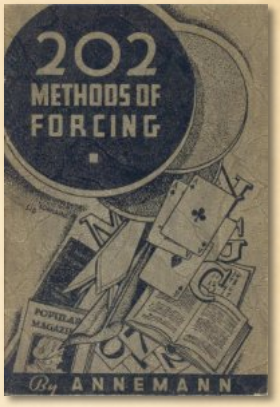
Den Schwerpunkt des heutigen Angebots bilden E-Books und Videos zur Zauberkunst und zur Mentalmagie. Dazu gehören Grundlagenwerke, spezialisierte Abhandlungen und Veröffentlichungen zu einzelnen Kunststücken. Im Sortiment stehen klassische Autoren neben gegenwärtigen Praktikern: beispielsweise Jean Hugard, Fred Braue und Ted Annemann ebenso wie Roberto Giobbi, Aldo Colombini, Bob Cassidy und Jon Racherbaumer. Neben Karten-und Münzenkunst finden sich unter anderem Materialien zur Kinderzauberei und zur Gestaltung von Vorführungen. Für historisch Interessierte sind die digitalisierten Zeitschriften besonders wertvoll. Angeboten werden beispielsweise „The



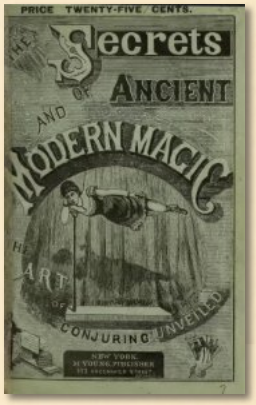
Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

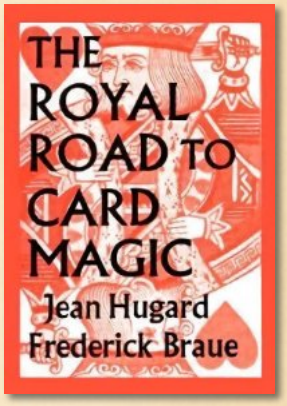
Sphinx“, „The Jinx“, „Mahatma“, „Magigram“ und „Hugard's Magic Monthly“. Letzteres umfasst in der angebotenen Sammlung 21 Bände mit nahezu 2.500 Seiten. Solche Bestände erschliessen neben Kunststückbeschreibungen auch Rezensionen, Nachrichten und zeitgenössische Werbung. Sie ermöglichen damit sowohl die Suche nach praktischem Material als auch Einblicke in die Entwicklung der Zauberszene.





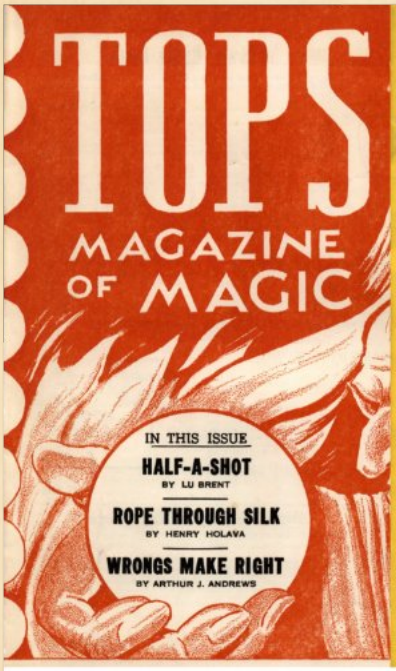
Die meisten elektronischen Bücher werden als PDF angeboten. Bei den als „PDF_facsimile“ bezeichneten Ausgaben bleiben die eingescannten Originalseiten erhalten; eine hinterlegte Textebene ermöglicht gleichzeitig die Volltextsuche. Daneben unterstützt die Plattform EPUB sowie Audio-und Videoformate. Das Sortiment reicht außerdem über die Zauberkunst hinaus: Glücksspiel und Spiele bilden weitere Schwerpunkte, darunter Poker, Blackjack, Schach und Bridge. Wasshuber begründet diese Verbindung mit gemeinsamen Gegenständen und Techniken sowie personellen Überschneidungen zwischen den Fachgebieten.





Die Magic Knowledge Base

Ein besonderes Recherchewerkzeug ist die Magic Knowledge Base. Kunden mit einem Benutzerkonto und einem Abonnement des kostenlosen Zaubernewsletters können darin Tausende Bücher, Zeitschriften, Anleitungsblätter und andere Drucksachen durchsuchen. Die Treffer zeigen bibliografische Angaben, Seitenzahlen und Bildausschnitte der betreffenden Fundstellen. Vollständigen Zugriff erhält man auf die jeweils erworbenen E-Books. Damit lässt sich beispielsweise ermitteln, in welcher Publikation ein Künstler, ein Griff oder ein Kunststück erwähnt wird, bevor man den betreffenden Titel kauft. Zur verlegerischen Arbeit gehört schließlich die Suche nach seltenen Manuskripten, Broschüren und anderen vergänglichen Drucksachen. Lybrary.com bittet deren Besitzer ausdrücklich um Hinweise und bemüht sich auch um die Klärung von Veröffentlichungsrechten. Gerade darin liegt ein wesentlicher Beitrag zur Zaubergeschichte: Literatur und Kleindrucksachen, die sonst nur in einzelnen Privatsammlungen greifbar wären, können erneut gelesen, untersucht und für die eigene Arbeit genutzt werden.



Sortiment von digitalen Periodika

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.

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

Heft Nr. 26: Alois Kassner, James Randi, verschwindende Petroleumlampe, Kasserollen, Thayer Magic Company

Impressum

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