

Das Magic History Magazin

— * Geschichte und Geschichten * —



— Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr —

Zauberer – Bill Bixby

Mit der Fernsehserie „Der Magier“ erhielt die Zauberer 1973 einen ungewöhnlichen Schauplatz: die amerikanische Kriminalserie. Bill Bixby (1934-1993) verkörperte einen Illusionisten, der seine Fähigkeiten einsetzte, um Menschen zu helfen und Verbrechen aufzuklären. Hinter seinen Darbietungen standen intensive Vorbereitung und die Erfahrung professioneller Zauberer.

Ein Zauberer auf Verbrecherjagd

Als am 17. März 1973 der Pilotfilm zu „The Magician“ im amerikanischen Fernsehen ausgestrahlt wurde, stellte NBC einen Helden vor, dessen besondere Begabung zahlreiche Möglichkeiten für spannende Geschichten eröffnete. Bill Bixby spielte einen erfolgreichen Bühnenzauberer, der seine Kunst auch außerhalb des Theaters einzusetzen verstand. Auf den Pilotfilm folgten zwischen dem 2. Oktober 1973 und dem 15. April 1974 insgesamt 21 reguläre Episoden. In Deutschland startete die Serie unter dem Titel „Der Magier“ am 1. April 1977 im ZDF. Bixbys deutsche Stimme war Norbert Langer.

Im Pilotfilm hieß die Hauptfigur noch Anthony Dorian, in der anschließenden Serie Anthony „Tony“ Blake. Seine Vergangenheit lieferte die Erklärung für seinen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn: Aufgrund eines falschen Spionagevorwurfs hatte er in einem südamerikanischen Gefängnis gesessen. Gemeinsam mit einem Mitgefangenen gelang ihm die Flucht. Dieser hinterließ ihm später ein Vermögen, das Blake finanzielle Unabhängigkeit verschaffte. Die Erfahrung, selbst unschuldig eingesperrt ge-

wesen zu sein, bestimmte sein Handeln. Immer wieder stellte er sich auf die Seite von Menschen, denen Unrecht geschah. Seine Fähigkeiten als Illusionist und Entfesselungskünstler wurden dabei zu praktischen Hilfsmitteln. Wo andere Ermittler auf körperliche Überlegenheit angewiesen waren, konnte Blake mit Ablenkung, Geschicklichkeit und sorgfältig vorbereiteten Täuschungen einen Ausweg finden.

Eleganz, Wohlstand und ein Privatflugzeug

Tony Blake wurde zunächst als mondäner, weit gereister Künstler vorgestellt. Als Wohnsitz und Ausgangspunkt seiner Unternehmungen diente ihm ein Privatjet mit dem Namen „The Spirit“. Eine weiße Corvette ergänzte das Bild des erfolgreichen Entertainers. Diese Ausstattung verlieh der Figur einen Hauch von Abenteuer und Luxus. Bixbys Aufgabe bestand darin, diesen außergewöhnlich begabten Mann glaubwürdig und zugänglich erscheinen zu lassen. Blake musste auf der Bühne souverän wirken und zugleich als hilfsbereiter Mensch überzeugen. Die Zauberer war deshalb mehr als ein dekoratives Merkmal seiner Rolle. Sie bestimmte, wie er Situationen einschätzte, Gegner ablenkte und bedrohten Menschen half.

Ein anschauliches Beispiel bietet die Episode „The Illusion of the Curious Counterfeit“. Während eines Auftritts erkennt Blake eine frühere Freundin im Publikum, die offenbar verfolgt wird. Er holt sie auf die Bühne und lässt sie verschwinden. Aus einem Unterhaltungskunststück wird damit eine Rettungsaktion, die unmittelbar in die Handlung eingreift.



Bixby führte die Kunststücke selbst vor

Die besondere Bedeutung der Serie für Zauberfreunde liegt in ihrem Anspruch an die magischen Darbietungen. Bixby, selbst ein begeisterter Amateurzauberkünstler, bestand darauf, die Kunststücke persönlich vorzuführen. Für die reguläre Serie wurde der Verzicht auf Trickfotografie zu einem ausdrücklich hervorgehobenen Qualitätsmerkmal. Der Pilotfilm nahm dabei noch eine Sonderstellung ein. Dieses Versprechen bezog sich auf die filmische Herstellung der magischen Effekte. Die Illusion sollte als tatsächlich vorführbares Kunststück funktionieren. Präparierte Apparate, Assistenten und die üblichen Täuschungsmittel der Bühnenzauberkunst gehörten selbstverständlich weiterhin dazu.

Für Bixby bedeutete dieser Anspruch erheblichen zusätzlichen Aufwand. Neben Dialogen, Bewegungsabläufen und den Anforderungen der jeweiligen Szene musste er die magischen Handlungen beherrschen. Eine unsichere Bewegung hätte sowohl das Kunststück als auch die Glaubwürdigkeit seiner Figur beeinträchtigen können. Die Vorbereitung erforderte deshalb weit mehr als eine kurze Einweisung unmittelbar vor der Aufnahme.

Mark Wilson und Larry Anderson

Als magischer Berater stand Bixby mit Mark Wilson ein erfahrener Fernsehzauberkünstler zur Seite. Wilson wusste, welche Illusionen sich für die Kamera eigneten und wie sie präsentiert werden mussten, damit ihre Wirkung erhalten blieb. Er unterrichtete Bixby, stellte magisches Material zur Verfügung und betreute die Umsetzung der Darbietungen. Eine wichtige

Rolle spielte außerdem Larry Anderson. Gemeinsam mit Wilson plante er die Zauberkunststücke, arbeitete mit Bixby an ihrer Ausführung und trat auch selbst in der Serie auf. Zu ihren Aufgaben gehörte die Frage, wie sich ein bestimmter Effekt sinnvoll mit der Geschichte verbinden ließ. Ein Kunststück musste zur Situation passen und konnte im besten Fall sogar die Lösung eines Konflikts ermöglichen. Wie eng diese Zusammenarbeit war, bestätigte Anderson noch Jahrzehnte später bei einem Gespräch mit Mitgliedern der Society of American Magicians. Er berichtete über die Auswahl der Effekte, die Arbeit am Set und die Überlegungen, mit welchem magischen Mittel Tony Blake den jeweiligen Gegenspieler überlisten konnte. Hinter der scheinbar mühelosen Darbietung des Hauptdarstellers stand somit sorgfältige Gemeinschaftsarbeit.

Von steigenden Karten zum „Table of Death“

Einzelne Kunststücke lassen sich besonders deutlich mit Bixbys Serienrolle verbinden. Schon im Pilotfilm wird eine Schwebeyllusion mit einer Frau gezeigt. Einen konkreten Nachweis für die Übernahme eines Effekts aus Wilsons Repertoire liefert dessen eigene Dokumentation: Wilson brachte Bixby seine Kombination aus steigenden Karten und einer großen Kartenfontäne für „The Magician“ bei.

Andere Folgen nutzten die Möglichkeiten größerer Illusionen unmittelbar für die Kriminalhandlung. In „The Illusion of Black Gold“ inszeniert Blake den scheinbaren Tod eines Wissenschaftlers. Die Täuschung wird hier zu einem Bestandteil eines umfassenderen Plans.

Besonders eng verknüpft sind Zauberkunst und Verbrechen in der letzten Episode, „The Illusion of the Evil Spikes“. Im Mittelpunkt steht der „Table of Death“, eine dramatische Entfesselungssillusion mit einer herabfallenden Stachelplatte. Nachdem ein Zauberkünstler bei den Aufnahmen eines gefährlichen Kunststücks ums Leben gekommen ist, übernimmt Blake die Ermittlungen und soll selbst dessen Platz bei der Vorführung einnehmen. Bill Bixby führte bei dieser Folge auch Regie.

Das Magic Castle als neues Zuhause

Während ihrer kurzen Laufzeit veränderte die Serie ihr Erscheinungsbild deutlich. Das Privatflugzeug verlor seine Funktion als Mittelpunkt von Blakes Leben. Stattdessen erhielt der Magier ein Apartment im Magic Castle in Los Angeles, jenem tatsächlich existierenden Treffpunkt der Zauberkünstler. Mit Dominick, dargestellt von Joseph Sirola, kam eine neue wichtige Begleitfigur hinzu. Dieser Wechsel rückte das berufliche Umfeld des Helden stärker in den Vordergrund. Das Magic Castle bot eine natürliche Verbindung zwischen Bühnenauftritten, Begegnungen unter Künstlern und den kriminalistischen Abenteuern. Auch Mark Wilson war nun gelegentlich vor der Kamera zu sehen.

Zugleich änderte sich das Verhältnis zwischen Drehbuch und Illusion. Ein zeitgenössischer Zeitungsbericht vom Februar 1974 beschrieb, dass die Geschichten nun auf die Kunststücke zugeschnitten wurden. Darin lag eine der grundlegenden Herausforderungen der Produktion: Die Zauberkunst sollte überzeugend vorgeführt werden und zugleich eine nachvollziehbare Aufgabe innerhalb der Handlung

erfüllen. Die Aufnahmen waren entsprechend aufwendig. Derselbe Bericht hielt fest, dass die magischen Sequenzen den Produktionsplan um mindestens einen zusätzlichen Tag verlängerten. Trotz der Überarbeitung blieb es bei einer einzigen Staffel.

Der Magier im Zauberkasten

Die Verbindung zwischen Fernsehfigur und praktischer Zauberkunst setzte sich auch außerhalb des Bildschirms fort. 1974 brachte Marshall Brodien einen „The Magician“-Zauberkasten sowie entsprechend gestaltete „TV Magic Cards“ auf den Markt. Bixbys Bekanntheit und das Erscheinungsbild der Serie wurden damit genutzt, um Zuschauer selbst an die Zauberkunst heranzuführen.

Zum Kasten gehörten das Heft „50 Magic Tricks“ und gesonderte „Secret Instructions“ für die mitgelieferten Requisiten. „50 Magic Tricks“ enthielt eine unter Bixbys Namen veröffentlichte Einführung mit dem Titel „How to Be a Magician“. Die Sammlung vermittelte einfache Kunststücke und Beschäftigungen für Einsteiger. Als Verzeichnis von Bixbys tatsächlichem Serienrepertoire darf sie allerdings nicht verstanden werden.

Für Sammler sind außerdem die Kartenrequisiten der Produktion interessant. Die Jensen Collection dokumentiert eine „The Magician“-Karte aus dem Vorspann sowie eine besondere Ausführung für Wurfscenen. Nach Angaben des Sammlers wurden diese Originale von der Paramount-Ausstattungsabteilung handbemalt. Die Wurfkarte bestand aus Metall. Später entstandene Kunststoffreproduktionen unterscheiden



sich damit deutlich von den beschriebenen Originalstücken.

Ein Platz in der Zaubergeschichte

Die Zauberfachpresse nahm Bixbys Rolle bereits während der Entstehungszeit wahr. Die „Genii“ widmete ihm im Augustheft 1973 ein Titelbild und den Beitrag „Bill Bixby is ‘The Magician’“ von William W. Larsen Jr. Auf dem Titel der Dezemberausgabe desselben Jahrgangs, die tatsächlich erst im April 1974 erschien, war Bixby gemeinsam mit Dai Vernon und Slydini zu sehen. Auch „TV Guide“ stellte ihn im Dezember 1973 als „The Magician“ auf dem Titel heraus. Diese Veröffent-

lichungen zeigen, wie eng der Schauspieler damals mit seiner magischen Rolle verbunden wurde. Für die Zaubergeschichte bleibt die Serie vor allem als Versuch interessant, vorführbare Illusionen in eine fortlaufende Abenteuerhandlung einzubauen. Bixby gab dem Publikum dabei ein Bild des Zauberkünstlers als aufmerksamen, einfallsreichen und verantwortungsbewussten Menschen. Dass seine Darbietungen auf eigener Übung und der Zusammenarbeit mit erfahrenen Fachleuten beruhten, verleiht diesem kurzen Kapitel der Fernsehgeschichte seinen besonderen Reiz.



Cover der Genii-Ausgaben
Nr. 8 und Nr. 12,
37. Jahrgang von 1973



Zauberkunststücke – Der 4-As-Automat

Der 4-As-Automat von Tony Lackner kam erstmals im Jahr 1985 auf den Markt. Mit dessen Hilfe konnte man den klassischen 4-As-Trick auch einem größeren Publikum zeigen; mit unpräparierten Spielkarten. Die vier Asse werden aus einem Kartenspiel herausgesucht und im Rahmen verteilt. Zu jedem As werden drei andere verschiedene Spielkarten gesteckt. Ein Zuschauer wählt eines der Päckchen aus und dieses wird in eine Halterung am Fuß des Ständers gegeben. Werden die drei verbliebenen Kartenpäckchen aus dem Rahmen genommen und vorgezeigt, sind die Asse verschwunden. Das gewählte Päckchen am Fuß des Ständers wird umgedreht. Alle vier Asse haben sich dort versammelt.

Verkauft wurde dieses Kunststück über die Zauberbutike von Eckhard Böttcher. Im Jahr 1999 gab es eine weitere Neuauflage. Auch hier wurde das Kunststück von Tony Lackner gefertigt. Da in der Beschreibung von 1999 auch der rote Ball erwähnt wurde, ist zu vermuten, dass die Optik des Geräts nicht verändert wurde. Im Jahr 1986 konnte man zusätzlich den „Forcier-Automat“ bestellen, mit dem es möglich war, Spielkarten zu forcieren. Mitgeliefert wurden neun gleiche Karten, die man mit der Bildseite nach oben in das Geheimfach am Fuß zwischen roter Grundplatte und schwarzem Sockel schieben konnte. Dieser „Forcier-Automat“ wurde gegen den Rahmen des 4-As-Automaten ausgetauscht.

Die Ausführung von Manfredo

Das Original von Manfredo wurde in den 1930er-Jahren gefertigt und über Jahre hinweg immer

wieder der Zeit angepasst. Eines dieser Exemplare befindet sich in der Sammlung von Andy Martin, der es bei einer Potter&Potter Auktion erworben hat. Auf der Unterseite dieses Geräts war fast unleserlich eine Gravur zu entziffern. Schließlich konnte diese Gravur leserlich gemacht werden. Dort stand „Manfredo Dresden“. Die Beschreibung zu Manfredos Version trug den Namen „Assus Mechanicus“, die mir DIXON freundlicherweise zur Verfügung gestellt hat.

Unter diesem Namen wurde das Kunststück verkauft. In Dixons Sammlung befinden sich zwei Versionen von Manfredo. Die eine entspricht genau der Ausführung, die sich auch in Andy Martins Sammlung befindet, mit einer Aussparung an der oberen Leiste. Die andere Version unterscheidet sich von der anderen in einem Detail und ist wohl später entstanden. Hier fehlt die Aussparung an der oberen Leiste.

Ausführung Petrie und Lewis

Fast baugleich zur Manfredo-Version wurden bei Potter&Potter-Auktionen Versionen des Kunststücks angeboten, die sich dadurch unterscheiden, dass am Fuß des Ständers „Krähenfüße“ angebracht waren. Petrie und Lewis verkauften das Kunststück unter dem Namen „Ultra 4-Ace Effect“. Einer Werbung aus der Zeitschrift „Sphinx“ von 1923 ist zu entnehmen, dass man das Kunststück für USD 12,50 erwerben konnte. Man darf anhand der Werbung vermuten, dass Manfredo sich dieses Kunststück zum Vorbild genommen hat.



Version von Tony Lackner



Zusatz: Forcierautomat



Version von Manfredo



Version von Petrie&Lewis

Einige Nachweise

01) In „Thayer's Catalogue Bulletin“, auf Seite 9, wird der „Ultra Four Ace Effect“ mit einer Abbildung des bekannten Ständers angeboten. Die Zeichnung trägt das P&L-Zeichen. Der Anzeigentext nennt jedoch keinen Erfinder. Das angebotene Katalogexemplar wird vom Händler ungefähr in die 1920er-Jahre datiert.

02) „The Billboard“ vom 15. November 1924 bespricht den Vier-As-Ständer von Petrie & Lewis ausdrücklich. Dies ist einem Leserbrief von George E. Perrin aus Brooklyn zu entnehmen. Die weiteren Absätze besagen sinngemäß das:

A) *Der Ständer den bekannten Vier-As-Trick ermöglicht und es dem Publikum erlaubt, die Asse zu markieren.*

B) *Perrin hielt dies zunächst für eine bemerkenswerte Verbesserung.*

C) *Später sah er Jack Miller, „The Giant Card King“, denselben Effekt mit Riesenkarten und markierten Assen ohne den Ständer vorführen.*

D) *Als Nachteil des P&L-Geräts nennt er, dass die Karten mit ihren Rückseiten zum Publikum eingesetzt werden müssen.*

E) *Miller habe dagegen die Karten offen gezeigt; die markierten Asse seien schließlich in der Tasche eines Zuschauers erschienen.*

Damit ist das Gerät spätestens für dieses Jahr belegt. Die gefundenen Textpassagen nennen ebenfalls keinen Konstrukteur.

03) Die „Library of Congress“ verzeichnet in der „McManus-Young Clipping Collection“ unter Folder-Sleeve 2/19/d zwei Dokumente: „Directions for the Ultra 4-Ace Effect“ und „Directions

for Ultra Four Ace Stand“. Das Findbuch nennt keinen Erfinder; die Anleitungsblätter selbst konnte ich nicht einsehen. Sie sind ein konkreter Ansatzpunkt für eine weitere Klärung zum Erfinder des Kunststücks.

04) In einem mir vorliegenden Thayer-Katalog, der Ausgabe Nr. 8 aus dem Jahr 1936 wird das Kunststück unter der Katalog-Nummer 597 angeboten. Der Inhalt der Werbung lautet:

„Auf dem Tisch steht ein eleganter, offen gebauter Kartenständer mit einem formschönen Fuß. Der Vorführende stellt die vier Asse nebeneinander in den Ständer und legt anschließend jeweils drei beliebige Karten auf jedes Ass. Der Ständer wird vollständig herumgedreht, um zu zeigen, dass die Asse während dieser Handlungen nicht von ihrem Platz bewegt wurden. Mithilfe eines kleinen Kreisels wird nun eines der Kartenpäckchen nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und in ein Glas gestellt. Die drei übrigen Päckchen werden aus dem Ständer genommen.

Auf Befehl verschwinden die drei Asse – und es wird gezeigt, dass sie tatsächlich verschwunden sind. Nimmt man die Karten aus dem Glas, so stellt sich heraus, dass es sich jetzt um die vier ursprünglichen Asse handelt. Bei diesem Meisterkunststück werden keine präparierten Karten verwendet. Weder Palmieren noch Austauschen oder eine Volte sind erforderlich; keinerlei Fingerfertigkeit ist nötig. Durchweg ausgezeichnete handwerkliche Verarbeitung.

Preise: Komplett mit Spielkarten: 12,50 Dollar, Nur der Ständer für Riesenkarten: 10,50 Dollar, Nur ein Spiel Riesenkarten: 2,50 Dollar“

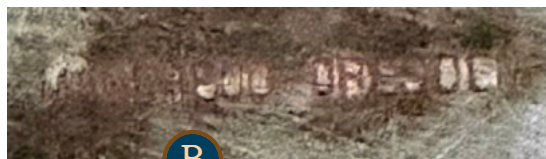
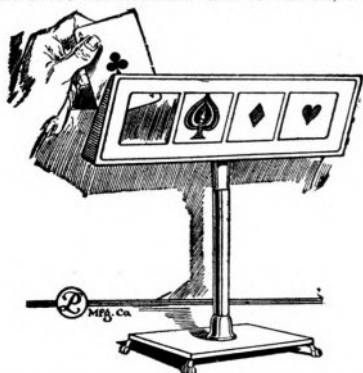


Abb.: Hier zu sehen ist der Fuß (A) der Manfredo-Version, die Andy Martin erworben hat. Zuerst war die Gravur (B) zu sehen, kaum lesbar. Nach einer Behandlung war die Gravur (C) besser lesbar, mit der eindeutigen Zuordnung zu Manfredo in Dresden.

No. 597. The Ultra Four-Ace Effect

A neat skeleton easel mounted on a handsome base is resting on the table. Performer places the four aces in a row on the stand and then deals three indifferent cards on top of each ace. The stand is turned completely around to show that the aces have not been disarranged during these operations.

One pile is then chosen at random, designated by the spin of a small top, and this pile placed in a glass. The remaining three packets are then taken from the stand and the three aces commanded to vanish, which

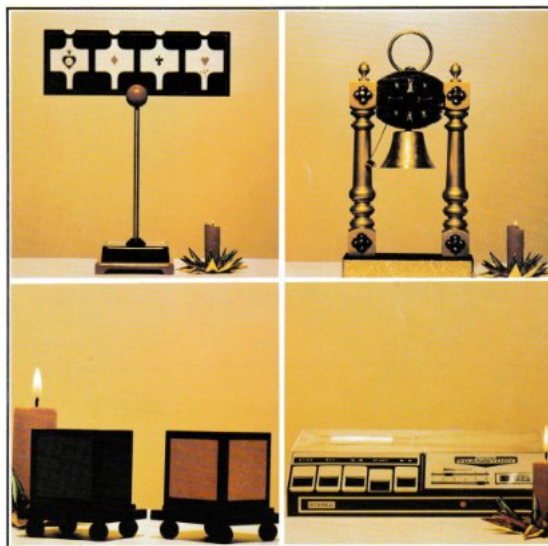


fact is shown to have been accomplished. Cards are taken from the glass and are now found to consist of the four original aces. In this master trick no prepared cards are used; no palming, switching or passes are employed; and absolutely no skill is required. Beautiful workmanship throughout.

Aus dem Thayer-Katalog Nr. 8 aus 1936

\$12.50
Cards \$10.50
only \$2.50

Eckhard Böttcher's Zauber-Brief Nr. 25 Zauber Butike

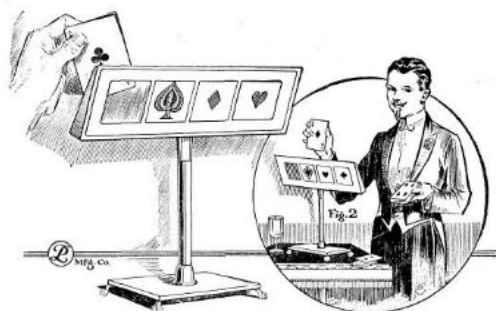


Der Zauber-Brief ist ein kostenloses Mitteilungsblatt für Kunden der Zauber-Butike. Neben Tips, Anregungen und Informationen finden Sie darin Neuheiten und den aktuellen Stand meines Lieferprogramms.

Abbildung
Zauberbrief Nr. 25

1343, 8039 Puchheim, Tel. 089/80 82 30

"Ultra" Four-Ace Effect



Magicians who have witnessed this Effect have pronounced it one of the most mystifying, clean-cut Card Effects that has been brought out in recent years and makes a beautiful stage effect of the 4-Ace trick.

The performer requests a spectator to select the 4 Aces—mark them for future identification and place them on top of the deck.

A small stand is brought forward with an easel to hold 16 cards. This is shown, back and front, or can be passed for examination, and is placed on top of the upright of stand. The performer takes the deck and, without making any cuts, passes or palming, places the 4 Aces in a row on the easel. Twelve indifferent cards are now taken from the deck and placed on the 4 Aces, 3 on each Ace. The easel is now completely turned around on the stand, showing the spectators that the Aces have not been disarranged or shifted during the operation. A small numbered Celluloid "Top" (not loaded) is produced and spun by a spectator, the packet of Cards which is indicated by the "Top" is taken from the stand, placed in a glass, or passed to one of the audience to hold. The other 3 packets of Cards are taken from the easel by the performer, who commands the 3 Aces to vanish from the packet in his hands and change with the 3 indifferent cards in the glass. Upon examination of the Cards the spectator will find that the 3 Aces have left and the 4 Cards which were placed in the glass are exhibited and are found to be the 4 original MARKED ACES.

We can recommend this Effect to give good results in the hands of anyone.

No prepared cards (can be performed with a borrowed deck). No palming, switching or passes and absolutely no skill required.

This Stand is beautifully made of metal, 13 inches high, and takes apart in 3 places for close packing. The Base and Easel are finished in Red Celluloid Enamel.

The Upright and claw feet are of Nickel.

We guarantee this Stand to be mechanically perfect.

Price \$12.50

Petrie-Lewis Mfg. Co.,
157 Valley St., New Haven, Conn.

Dear Sirs:

If all of your customers could only realize that your Ultra-FOUR-ACE EFFECT brings this popular problem into a real illusionary class, you would be kept swamped with orders.

To my notion it is one of the masterpieces of present day apparatus and so subtle in its working as to really mystify the performer as well as the audience. I cannot too highly recommend it.

Very truly yours,

DONN V. SMYTHE,
Adv. Manager S. Kann Sons Co.

Petrie-Lewis Mfg. Co.

157 Valley Street

New Haven, Conn.

„Ultra Four-Ace Effect“, Petrie-Lewis Mfg. Company
Sphinx, 22. Jahrgang, April-Heft aus 1923

Nr. 177 Assus-Mechanikus ! Manfredos verbesserter Vier-Ass Trick! (MAGO)

Utensilien: Ein zusammenlegbares Stativ, bestehend aus drehbaren Ober-
teil mit 4 Fächern. 1 Rohr, 1 mechan. Fußteil mit beweglichem Geheimfach, wel-
ches unsichtbar bei Bedarf Karten spendet, sobald man das aufgesteckte Rohr,
(Nuten in den Fuß) nach links dreht. Ein franz. Whist-Kartenspiel.

Vorbereitung u. Vorführung: Das Geheimfach öffnet man, indem man mit
einem Finger an die untere Kante der beweglichen Klappe drückt und somit die
Klappe aufkippt. Fingernagel soll wegen Lackbeschädigung nicht genommen werden.
Man kann mit einem Kartenblatt die Klappe auch öffnen! Man läßt nun das Ge-
heimfach vorrutschen und gibt aus dem Kartenspiel eine Kreuz 3, eine Karo 3
u. eine Pik 3 mit der Bildseite nach oben, in das obere kleine Fach, läßt es
wieder hinter rutschen, und schließt die Klappe. Der so präparierte Fuß steht
auf einen gewöhnlichen Tisch und hat man das Rohr nebst Oberteil aufgesteckt.
Die Klappe zeigt zum Publikum, und ist durch die besondere Anordnung des Ge-
heimfach nicht zu bemerken. Jetzt gibt man das Kartenspiel einer beliebigen
Person und läßt die 4 Asses heraussuchen, welche wie folgt geordnet werden:
Herz-Ass/Kreuz-Ass/Karo-Ass/Pik-Ass. Das Spiel wird genau geprüft und die
4 Asses langsam gut sichtbar in obiger Reihenfolge auf das Spiel gelegt, so
daß obendrauf als 1. Karte oben das Herz-Ass mit der Rückseite nach oben sich
befindet.

Nunmehr legt man das Spiel ebenso langsam, mit der Bildseite nach
oben auf den Ständerfuß und zwar so, daß die Rückseite der Herz-Ass Karte
auf den Fuß gelegt wird, wo darunter das Geheimfach liegt. Als Anhalts-
punkt für die Kartenkanten dient einesteils die Messingklappe für rechte Kan-
te und für die hintere Kante, der dünne Querstab. Das Spiel liegt als ca. 3 cm
über den Fuß nach vorn heraus. Jetzt nimmt man das Oberteil und das Rohr ab
und zeigt es vor. Dann steckt man wieder das Rohr auf und auch das Oberteil
und dreht dabei langsam das Rohr nach links, indem es vorher schon mit den
Nuten in die inneren Zapfen leicht gedreht wurde. Hierdurch werden unsicht-
bar die 3 Karten (Dreien) unter das Spiel geschoben wo die Asses liegen.

Man nimmt nun das Spiel mit Daumen und Zeigefinger ruhig weg, die
Klappe schließt sich von selbst und ist wieder nichts zu sehen! Ohne Finger-
fertigkeit, oder sonstige verdächtige Griffe, hat man heimlich 3 Karten auf
das Spiel (Asses) bekommen.

Das Oberteil ist so gedreht, daß das Publikum in die Abteile sehen
kann. Man nimmt nun von oben die erste Karte und steckt sie in das 1. Fach
hinter den Stab. (Rückseite dem Publikum zu!) Nun nimmt man die zweite Karte,
u. steckt sie in das 2. Fach, und die 3. Karte in das 4. Fach. Die jetzt folgende
Karte ist das Herz-Ass, welches man in das 3. Fach steckt!

Wird das Oberteil nun mit der Vorderseite dem Publikum zugekehrt, so
sehen dieselben scheinbar 4 Asses! In Wirklichkeit sind es aber 3 Dreien und
1 Ass! Dies ist außer dem mechan. Vorteil, der nächste größte Vorteil um
eine enorme Täuschung, hervorzurufen, daß das Oberteil so gebaut ist, daß die
anderen Augen der "Publikum" verdeckt werden. (Man kann auch "Fünfen" nehmen!)

Nun kommt wieder die Rückseite nach vorn. (Oberteil drehen) Vom Spiel
nimmt man die nächsten 3 Karten verdeckt (3 Asses) u. steckt sie hinter das
Herz-Ass, nun nimmt man 3 Karten von unten, zeigt sie vor, u. steckt sie hinter
das 1. scheinbare Ass, (1. Fach), dann wieder 3 beliebige Karten, hinter das 2.
scheinbare Ass, (2. Fach) u. nochmals 3 beliebige Karten, hinter das 4. schein-
bare Ass. (4. Fach)

Jetzt kann man nochmals das Oberteil drehen, und
alle 4 Asses werden scheinbar nach wie vor gesehen. Nun läßt man eine Zahl
zwischen 1 u. 4 zurufen, meistens wird die 3 genannt, und zählt man von links
die Abteile ab, so daß das Fach mit dem Herz-Ass gewählt wird. Bei 2 zählt
man von rechts. Das gewählte Kartenpaket nimmt man heraus und gibt es einer
Person in Verwahrung. (Beim Zählen waren die Rückseiten der Karten vorn!)
Nun die Hauptsache! Es sind immer noch scheinbar 3 Asses im Ständer zu sehen!
Obwohl bereits der Zuschauer alle 4 Asses besitzt! Nun nimmt man alle Karten
aus dem Oberteil (Rückseite ist vorn) und mischt sie in das Kartenspiel.
Das Spiel gibt man zum Untersuchen, und sind rätselhaft daraus die vermut-
lichen Asses verschwunden, während der Zuschauer alle 4 Original-Asses besitzt.

Es lassen sich mit diesen mechan. Stativ auch andere Kartentricks

leicht vorführen, wo man heimlich eine Ka-
nachdruck verboten!

„Assus Mechanikus“

Verbesserte Vier-Ass Trick, Manfredo

Das Skelett im Schrank

Ein Skelett, das seine Körperteile immer wieder in die falsche Reihenfolge bringt, bildet den Mittelpunkt eines ebenso anschaulichen wie unterhaltsamen Zauberkunststücks. Unter den Bezeichnungen „Skelett im Schrank“, „Skeleton in the Closet“ und „Skeleton in the Cupboard“ entstanden verschiedene Ausführungen für Bühne, Salon und Zauberei am Tisch. Sie reichen von schlichten Holzapparaten bis zu aufwendig gestalteten Miniaturen und neueren Fassungen mit Piraten- oder Gruselthemen.

Der grundlegende Ablauf ist leicht zu verstehen. Drei übereinandergestellte Blöcke ergeben das Bild eines vollständigen Skeletts: unten die Beine, darüber der Rumpf und oben der Kopf. Eine schmale Hülse, meist als Schrank oder Sarg gestaltet, verdeckt die Figur. Obwohl der Vorführende die Teile ordentlich einsetzt, erscheinen sie nach dem Abheben der Hülse durcheinander.

Der Kopf befindet sich plötzlich an der falschen Stelle, und jeder Versuch, die Ordnung wiederherzustellen, führt zu einem neuen Missgeschick. In einer verbreiteten Schlusswendung wird der Kopfblock beiseitegenommen und unter einem Tuch zum Verschwinden gebracht. Anschließend steht das Skelett wieder vollständig und richtig zusammengesetzt im Schrank.

Die Wirkung lebt vom Gegensatz zwischen der scheinbar einfachen Aufgabe und dem wiederholten Scheitern des Zauberkünstlers. Das Publikum erkennt sofort, was falsch ist, und kann sich unmittelbar am Geschehen beteiligen. Zugleich

lässt sich dem Skelett durch den Vortrag ein eigener Charakter geben: Es wird zum widerpenstigen Mitspieler, der dem Vorführenden immer einen Schritt voraus ist.

Ein früher datierter Nachweis führt zu James Lucier. Im Oktober 1949 veröffentlichte die amerikanische Fachzeitschrift „Genii“ in ihrem vierzehnten Jahrgang den Beitrag „The Cockeyed Skeleton in the Closet“ unter seinem Namen. Der Sammler Andy Martin verbindet Lucier außerdem mit einer um 1949 von „Sedghill Industries“ herausgebrachten Ausführung namens „The Scrambled Skeleton“.

Erhaltene Apparate dieser Firma aus Chicago sind auch unter „Skeleton in the Closet“ im Auktionshandel dokumentiert. Sie zeigen die charakteristische Verbindung einer hölzernen Schrankhülse mit drei Skelettblöcken. Luciers Veröffentlichung ist ein wichtiger Ausgangspunkt für die Geschichte der Skelettfassung; die Priorität gegenüber sämtlichen verwandten Blockkunststücken ist damit allein jedoch noch nicht geklärt.

In Großbritannien ist das Kunststück eng mit Jack Hughes verbunden. Seine Ausführung „Skeleton in the Cupboard“ gehört zu den in „Jack Hughes World of Magic“, Band 2, dokumentierten Arbeiten. Hughes' Fassung wurde später ausdrücklich als Grundlage weiterer Bearbeitungen genannt. Das genaue Jahr ihrer Einführung bleibt anhand der bislang ausgewerteten Quellen offen. Die amerikanischen Belege von 1949 sprechen dafür, zwischen der frühen Entwicklung und Hughes' eigener Ausführung zu unterscheiden.

Das Skelett im Schrank



Kairo - Hummel Magie

Eine besondere Entwicklung nahm das Kunststück in der deutschen Miniaturzauberei. Herbert Martin Paufler schuf mit „Tien-Tse“ eine kleine Ausführung, die in einem Auktionskatalog ungefähr in die 1970er-Jahre datiert wird. Das auf drei schwarze Blöcke verteilte Skelett ordnet sich innerhalb einer Hülse neu. Eine sitzende chinesische Zaubererfigur erweitert die Handlung; deren Gesicht erscheint im weiteren Verlauf ebenfalls in einem kleinen Behältnis. Paufler gab dem bekannten Vorgang damit einen eigenen szenischen Rahmen.

Auf Pauflers Idee beruht auch eine von Tony Lackner für Eckhard Böttcher und dessen Zauber Butike gefertigte Version. Sie wird unter Bezeichnungen wie „Tseng-Tjeng“, „Cryptic Skeleton“ und „Tsien-Tsie – Das geheimnisvolle Skelett“ geführt. Kennzeichnend sind ein plastisch ausgearbeitetes Skelett auf schwarzen Blöcken und ein Präsentationsetui. Eine erste Ausgabe erschien um 1982 sowie spätere Auflagen um 1991 und 2009. Bei dieser Ausführung lässt sich die Arbeitsteilung genauer benennen: Lackner fertigte den Apparat, während Böttcher als Auftraggeber beziehungsweise Anbieter auftrat.

Auch die japanische Firma Tenyo griff das Thema auf. Hiroshi Kondo entwickelte „Bare Bones“, das 1987 unter der Nummer T-133 erschien. Wieder bilden drei Blöcke ein Skelett, dessen Körperteile unter einer Hülse ihre Ordnung verändern. Als zusätzliche Schlussüberraschung verwandelt sich die Knochenfigur in das Bild einer Frau. Dadurch erhält die Handlung nach dem wiederholten Vertauschen der Teile noch eine zweite, deutlich andere Wirkung.

Eine britische Neubearbeitung stellte Albion Magic im September 2009 vor. „Billy Bones and the Curse of Davy Jones“ versetzt das Geschehen in eine Piratengeschichte. Zur Ausstattung gehören eine Aluminiumhülle als „Davy Jones' Locker“, das Skelett, Piratenmünzen und ein Austauschbeutel. Craig Petty verfasste die ausgearbeitete Vortragsroutine. Die Ankündigung nennt ausdrücklich die Genehmigung von Derek Lever und Taurus Magic für diese Bearbeitung der Hughes-Fassung.

In Deutschland produziert Future Magic das Kunststück unter dem Namen „Skelett im Schrank“ mit der Figur „Charly Bones“. Der Vortrag stellt das Skelett als frechen Hausgenossen dar, der behauptet, besser zaubern zu können als sein Besitzer. Später gab es noch eine Ausführung mit dem Nikolaus.

Eine ausgeprägt gruselige Gestaltung stammt von Michael Baker und seiner Firma The Magic Company. Bei „Skeleton/Zombie in the Coffin“ ersetzt eine plastisch gestaltete Sargfassade den gewöhnlichen Schrank. Die Blöcke zeigen auf einer Seite ein Skelett und auf der anderen einen Zombie, sodass der Vorführende zwischen beiden Motiven wählen kann. Daneben ist eine unter der Marke Daytona vertriebene Deluxe-Fassung dokumentiert, deren Blöcke auf der Rückseite ein Gespenst tragen.

Die Firma Hummel Magic produzierte eine Bühnen-Version mit dem Namen „Kairo“. Die verschiedenen Blöcke waren auf der Rückseite hohl, sodass man den Effekt mit weiteren Utensilien erweitern konnte.

Zombie In The Coffin



Bilder mit freundlicher Genehmigung von © Andy Martin

Michael Baker

Tseng Tjeng



Tony Lackner

Bare Bones



Tenyo T-133

Plakate in der Zauberkunst

Noch bevor sich der Vorhang hob, begann die Vorstellung auf der Straße. An Hauswänden, vor Theatern und in Schaufenstern schwebten Frauen durch die Luft, sprengten Männer ihre Fesseln und flüsterten kleine Teufel einem würdevollen Herrn Geheimnisse ins Ohr. Zauberpakate versprachen eine Welt, in der die Gesetze des Alltags ihre Gültigkeit verloren. Sie sollten Aufmerksamkeit erregen und Eintrittskarten verkaufen. Zugleich schufen sie Bilder, die das öffentliche Verständnis von Zauberkunst bis heute prägen.

Besonders die farbenprächtigen Plakate des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts verbinden Gebrauchsgrafik mit theatralischer Fantasie. Ihre große Zeit lag ungefähr zwischen den 1880er- und den 1930er-Jahren. Das McCord Stewart Museum in Montreal bezeichnet diese Epoche als das „Goldene Zeitalter“ der Zauberpakate. Damals entstanden Werbebilder, deren Wirkung weit über den angekündigten Vorstellungstermin hinausreichte.

Von der Ankündigung zum Bildereignis

Den aufwendig gestalteten Farbdrucken gingen einfachere Ankündigungszettel und Theateranschlätze voraus. Künstlernamen, Veranstaltungsorte und Programmbeschreibungen standen im Vordergrund. Unterschiedliche Schriftgrößen lenkten den Blick; verheißungsvolle Formulierungen sollten das Publikum von der Einmaligkeit des Angebots überzeugen. Ein erhaltenes Beispiel ist ein im London Museum aufbewahrter Theaterzettel von 1840 für John Henry Anderson, den „Great Wizard of the North“.

Solche Blätter zeigen, dass die Werbung bereits früh die außergewöhnliche Persönlichkeit des Künstlers betonte. Der Name und der klangvolle Beiname wurden selbst zum Versprechen. Mit der Entwicklung des farbigen Bildpakats erhielt dieses Versprechen eine neue Ausdruckskraft. Das Publikum musste keine ausführliche Beschreibung mehr lesen, um den Reiz einer Vorstellung zu erfassen. Ein eindrucksvolles Porträt, eine rätselhafte Szene oder eine scheinbar lebensgefährliche Situation genügten. Die Werbung zeigte das Wunder bereits, ließ seine Erklärung jedoch offen.

Farbe aus Stein

Eine wesentliche Voraussetzung für diese Entwicklung war die Farblithografie, auch Chromolithografie genannt. Dabei wurden die einzelnen Farben mithilfe gesonderter Drucksteine nacheinander auf das Papier übertragen. Die Teilbilder mussten genau aufeinanderpassen, damit aus ihnen das vollständige Motiv entstand. Das Verfahren erforderte beträchtliches handwerkliches Können und ermöglichte eine reiche, differenzierte Farbwirkung. Für die Zauberkunst war diese Technik besonders geeignet. Leuchtendes Rot, tiefe Schatten und fein abgestufte Gesichter konnten ebenso dargestellt werden wie Rauch, kostbare Gewänder oder fantastische Wesen. Schrift und Illustration ließen sich zu einer geschlossenen Komposition verbinden.

Hinter solchen Blättern standen spezialisierte Betriebe. In der amerikanischen Zauberpakatsammlung der Library of Congress begegnen unter anderem die Namen Strobridge, Donald-

Norace GOLDIN
ROYAL ILLUSIONIST
Presents
A NEW REPERTOIRE INCLUDING
A MOST SENSATIONAL ESCAPE OF
CAPT
POTATO JONES

GO!

1. 2.

MAN WHO LAUGHED AT THE SPANISH BLOCKADE

HELLER'S
MIRACLES. DIABLERIE.
WONDERS.

MIRACLES. DIABLERIE. WONDERS.

TRIUMPHANT AMERICAN TOUR
GEORGE
THE SUPREME MASTER OF MAGIC

18 PEOPLE
CARLOAD
OF SCENIC
EFFECTS

OTIS LITHOGRAPH CO.
NEW YORK

son, Otis und National Printing & Engraving. Diese Firmen waren vielfach sowohl für die Herstellung als auch für die Veröffentlichung verantwortlich. Die Plakate waren somit das Ergebnis einer Zusammenarbeit zwischen Bühnenkünstlern, Zeichnern und Druckereien.

Friedländer und die Kunst

Im deutschsprachigen Raum nimmt die Hamburger Druckerei Adolph Friedländer einen besonderen Platz ein. Das Unternehmen produzierte zwischen 1872 und 1935 mehr als 9.000 unterschiedliche Plakate für die Unterhaltungswelt, darunter Werbung für Zirkus, Variété und Zauberkunst. Nach dem Tod des Firmengründers 1904 führten seine Söhne den Betrieb weiter. Der Name Friedländer auf einem späteren Plakat bezeichnet deshalb die Druckerei und nicht zwangsläufig den persönlichen Entwurf ihres Gründers. Die internationale Bedeutung des Hauses veranschaulicht ein Plakat von 1905 für Le Roy, Talma und Bosco. Das erhaltene Exemplar misst etwa 186,5 mal 266,5 Zentimeter. Ein solches Format machte die Werbung selbst zu einem Schaustück: Die angekündigte Bühnenwelt nahm bereits im öffentlichen Raum monumentale Gestalt an.

Teufel, Geister und schwebende Frauen

Zauberplakate entwickelten einen wiedererkennbaren Vorrat an Motiven. Teufel, Totenschädel und Geistergestalten verwiesen auf verborgene Mächte; Spielkarten und andere Requisiten machten den Beruf des Dargestellten unmittelbar kenntlich. Schwebende Menschen, Erscheinungen und Entfesselungen lieferten besonders wirkungsvolle Bildthemen. Das „McCord Stewart Museum“ ordnete seine

Ausstellung zur Plakatkunst entsprechend nach Erscheinungen und Verschwinden, Enthauptungen, Schwebeyllusionen, Entfesselungen und mentalen Phänomenen.

Diese Bilder lassen sich als bewusstes Spiel mit der Grenze zwischen Theater und Übernatürlichem lesen. Ein dämonischer Begleiter musste keine ernsthafte Behauptung eines Teufelspakts sein. Er konnte ebenso augenzwinkernd andeuten, dass der Künstler über Kenntnisse verfügte, die gewöhnlichen Menschen verschlossen blieben. Gerade der Gegensatz zwischen einem elegant gekleideten Herrn und seiner unheimlichen Umgebung machte den Reiz solcher Kompositionen aus. Dabei zeigte das Plakat häufig weniger den tatsächlichen Ablauf eines Kunststücks als dessen erwünschte Wirkung. Es verdichtete einen ganzen Bühnenvorgang zu einem einzigen unmöglichen Augenblick.

Die Persönlichkeit wird zum Programm

Besonders anschaulich lässt sich die Veränderung eines Künstlerimages an Harry Houdinis Werbung verfolgen. Ein von der Library of Congress auf 1895 datiertes Plakat stellt ihn als „King of Cards“ vor. Hier steht die Kartenkunst im Mittelpunkt seiner öffentlichen Selbstdarstellung. Eine Theaterankündigung von etwa 1901 wirbt dagegen mit der Behauptung, nichts auf Erden könne Houdini festhalten. Der Schwerpunkt hatte sich zum Entfesselungskünstler verschoben. Das Außergewöhnliche lag nun in der Überwindung von Hindernissen, die für jeden Betrachter unmittelbar verständlich waren: Gefangenschaft, Fesseln und körperliche Bedrohung. Der Vergleich macht deutlich, dass

Plakate eine Karriere nicht lediglich begleiteten. Sie halfen, deren entscheidendes Profil herauszuarbeiten. Bei Houdini wurde der Name zunehmend mit einer klaren Erwartung verbunden: Dieser Mann befreit sich aus scheinbar ausweglosen Situationen.

Fantasien über ferne Länder

Eine weitere Bildwelt entstand aus europäischen und amerikanischen Vorstellungen von Asien und anderen als geheimnisvoll empfundenen Regionen. Entsprechende Kostüme, Kulissen und Symbole sollten den Eindruck uralter, fremder Kenntnisse hervorrufen. Dabei konnte die inszenierte Herkunft vollständig erfunden sein. Hinter Chung Ling Soo beispielsweise stand der amerikanische Künstler William Ellsworth Robinson. Solche Darstellungen sind auch Zeugnisse der gesellschaftlichen Vorstellungen ihrer Entstehungszeit. Sie spiegeln die damalige Faszination für vermeintlich exotische Kulturen ebenso wie deren vereinfachende Darstellung. Ähnlich aufschlussreich ist die Rolle der Frauen: Die Plakatwelt zeigte sie häufig als schwebende oder gefährdete Assistentinnen, während Künstlerinnen wie Adelaide Herrmann selbst als Hauptattraktion auftraten.

Werbung als historische Quelle

Für die Zauber Geschichte besitzen Plakate einen besonderen Quellenwert. Sie können Künstlernamen und Schreibweisen dokumentieren, einzelne Attraktionen benennen und durch eingedruckte Theaterangaben konkrete Auftritte belegen. Eine Houdini-Ankündigung von 1914 nennt beispielsweise das „Palace Theatre in Hull“, den Vorstellungstag und zwei Anfangszeiten. Aus einem Werbeblatt wird damit ein

präzises Dokument der Aufführungsgeschichte. Allerdings verlangt ihre Auswertung einen kritischen Blick. Werbesuperlative belegen keinen tatsächlichen Vorrang. Eine dramatische Illustration beweist nicht, dass ein Kunststück auf der Bühne genauso aussah. Auch muss das Entstehungsjahr eines Plakatmotivs nicht mit dem Datum einer später darauf angekündigten Vorstellung übereinstimmen. Besonders ergiebig wird das Material deshalb im Vergleich mit Programmen, Presseberichten, Fotografien und Korrespondenzen.

Vom flüchtigen Anschlag zum Kunstwerk

Ursprünglich war ein Veranstaltungsplakat für einen begrenzten Zweck bestimmt. Nach dem Gastspiel verlor es seinen unmittelbaren Nutzen. Gerade deshalb ist seine Erhaltung bedeutsam: Was als kurzlebige Werbung entstand, vermittelt heute einen Eindruck von verschwundenen Bühnenwelten. Die Allan Slaight Collection im McCord Stewart Museum und die Zauberplakatsammlung der Library of Congress bewahren bedeutende Bestände dieser Bildgeschichte auf. Ihre Erschließung ermöglicht es, Künstler, Druckereien und Werbestrategien über einzelne berühmte Motive hinaus zu vergleichen.

Ob als historischer Theateranschlag, Sammlungsstück oder dekorativer Nachdruck: Das Zauberplakat lebt von einer besonderen Spannung. Es zeigt etwas Unmögliches mit größter Selbstverständlichkeit. Der Betrachter weiß, dass er Werbung vor sich hat, und möchte dennoch glauben, dass ihn hinter der nächsten Theatertür ein Wunder erwartet. Darin liegt seine eigene, bis heute wirksame Form der Zauberkunst.

HUGARD'S WONDER SHOW



CHING
SUNG
LOO

陳
生
流

The EASTERN
PRINCE OF MAGIC

GRAND EXPOSURE

BY PERMISSION OF THE MAYOR.
TOWN HALL, HARTLEPOOL.

ON MONDAY, TUESDAY, WEDNESDAY, & THURSDAY,
October 25th, 26th, 27th, & 28th, to commence at EIGHT o'clock.



ARRANGEMENTS HAVE BEEN MADE FOR

MR. SHAW,
Formerly known as the
ROYAL MAGICIAN,

TO EXHIBIT HIS WONDERFUL
Magical Delusions, Cabalistic Surprises, and Philosophical Recreations.

NEW THEATRE ROYAL,

WEST HARTLEPOOL.
FOR 4 NIGHTS ONLY!
COMMENCING ON SATURDAY.

MAY 1st, 1869.

Performance to commence at 8 o'clock each Evening.

THE REAL, RENOWNED, ORIGINAL, AND ONLY

RUBINI!

THE GREAT & FAMOUS CONJUROR,
Having just terminated a Brilliant Season of nearly 200 Representations at the
ST. JAMES'S, ST. GORGE'S, & EGYPTIAN HALLS, LONDON,
To Crowded and Fashionable Audiences as at appear in his Delightful
Entertainment here

MARVELS OF MAGIC,
AND HIS GREAT NEW FEAT OF



BEHEADING A LADY

THE GREATEST SENSATIONAL ACHIEVEMENT OF THE AGE. NOVEL AND ORIGINAL BEYOND ALL PRECEDENT!

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.
- Heft Nr. 14:** Esme Levante, Maurice Rooklyn, Plädoyer für die Geschichte, Wallets, Quiver, 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, Sefalalja, Toni Moretto.
- Heft Nr. 26:** Alois Kassner, James Randi, verschwindende Petroleumlampe, Kasserollen, Thayer Magic Company.
- Heft Nr. 27:** Bill Bixby, Skelett im Schrank, der 4-As-Automat, Plakate in der Zauberkunst.