Das Magic History Magazin

32

Geschichte und Geschichten



Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler – Colonel Stodare

Colonel Stodare (Joseph Stoddart, 1831-1866) gehörte zu den Illusionisten, die im Londoner Egyptian Hall mit spektakulären Darbietungen Aufsehen erregten. Einen militärischen Rang besaß er allerdings nicht. Der Titel „Colonel" war Bestandteil seines Bühnennamens und sollte beim englischen Publikum Eindruck machen. Seine eigentliche Waffe war der Zauberstab, den er mit großer Geschicklichkeit zu führen verstand. Er trat auch als Bauchredner auf. Sein Leben war kurz. Er starb 1866 in London an Tuberkulose.

Die vermeintlichen Wunder der Fakire

Am Ostermontag, dem 17. April 1865, präsentierte Stodare in der „Egyptian Hall" Kunststücke, die an europäische Vorstellungen von den geheimnisvollen Fähigkeiten indischer Fakire anknüpften. Dazu gehörten die scheinbar augenblickliche Keimung und das Wachstum eines Mangobaums, die „Sphinx-Illusion" von Thomas W. Tobin sowie den „Indischen Korbtrick". Besonders die Korbillusion machte ihn bekannt. Ein historischer Bericht schildert ein großes Interesse der Presse und verweist auf eine Darstellung in der französischen Zeitschrift „Le Monde illustré" vom 2. Juni 1866. Die Wirkung beruhte dabei auf einer Verbindung von unerklärlichem Geschehen und dramatischer Inszenierung.

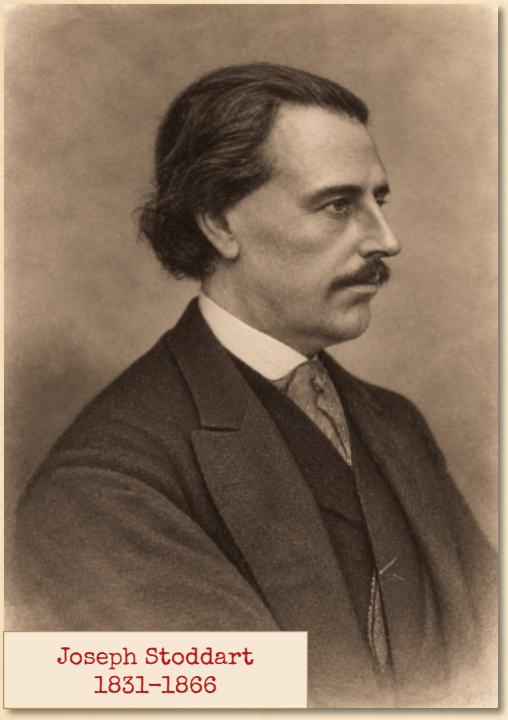
Der Indische Korbtrick

Zur Einführung erzählt der Bericht von einer angeblichen Vorführung eines indischen Zauberkünstlers. Dieser bedeckte einen Jungen mit einem Korb und befahl ihm, im Erdboden zu verschwinden. Aus dem Korb antwortete das Kind, ein Stein versperre ihm den Weg. Ein zunehmend heftiger Wortwechsel erweckte den Eindruck, das Kunststück misslinge. Daraufhin griff der Vorführende scheinbar im Zorn zu einem Speer und durchstach den Korb mehrfach. Schreie und vermeintliches Blut ließen die Zuschauer an eine wirkliche Gewalttat glauben. Als sie eingriffen und den Korb umstießen, war der Junge verschwunden. Wenig später erschien er unversehrt in einiger Entfernung.

Stodare übernahm diese dramatische Grundidee für seine eigene Darbietung. Eine junge Frau weigerte sich zunächst, in den Korb zu steigen. Der Künstler spielte den erzürnten Zauberer, schloss sie darin ein und durchbohrte den Korb mit einem Säbel, den Zuschauer zuvor aus der Nähe betrachten und berühren konnten. Schreie und eine scheinbar blutige Klinge steigerten die Spannung. Der entscheidende Moment folgte beim Anheben des Korbes: Die Frau war verschwunden und erschien anschließend in einer Zuschauerloge. Besonders verblüffend wirkte dies, weil der Korb auf vier Füßen mitten im Saal stand. Der sichtbare Freiraum darunter und an den Seiten schien eine heimliche Flucht auszuschließen.

Eine neue Sensation: Der Sphinx

Dem Bericht zufolge blieb der Korbtrick auch nach zweihundert aufeinanderfolgenden Vorstellungen eine Attraktion. Dennoch ergänzte beziehungsweise erneuerte Stodare sein Programm durch eine weitere spektakuläre Illusion: der von Tobin erfundenen „Sphinx". Das



Joseph Stoddart
1831–1866



Kunststück zeigte einen scheinbar vom Körper getrennten, dennoch lebenden und sprechenden Kopf. Es wurde später auch von Talrich in Paris unter einer Bezeichnung vorgeführt, die sich sinngemäß als „Der sprechende Enthauptete“ übersetzen lässt. Wie beim Korbtrick verband sich ein unheimliches Bild mit einem scheinbar unmöglichen Vorgang.

Sein früher Tod

Stodares Karriere endete bereits 1866 mit seinem frühen Tod. Er starb während einer erfolgreichen Phase seiner Laufbahn und hinterließ außerdem zwei kleine Veröffentlichungen zur Zauberkunst. Seine Witwe setzte die Vorstellungen in der „Egyptian Hall“ fort. Unterstützung erhielt sie von Stodares Schüler Firbank Burnam sowie den Bauchrednern G. W. Jester und einem Künstler mit dem Bühnennamen „Who's He“. Später wurde auch der deutsche Professor Frickel engagiert. Das Haus blieb damit eine bedeutende Spielstätte der Illusionskunst, bevor es später eng mit dem Namen J. N. Maskelyne verbunden wurde.

Stodares kurze Laufbahn zeigt, wie wirkungsvoll eine Illusion durch ihre Inszenierung werden konnte. Beim Indischen Korbtrick war es der gespielte Konflikt, die scheinbare Gefahr und das überraschende Wiedererscheinen.

Die Sphinx-Illusion

Ein menschlicher Kopf steht auf einem kleinen Tisch. Er öffnet die Augen, blickt ins Publikum, lächelt und beantwortet Fragen. Doch ein Körper ist nirgends zu sehen. Selbst der Raum unter der Tischplatte scheint vollkommen frei zu sein. Mit dieser ebenso einfachen wie verblüffenden Erscheinung wurde die Sphinx-Illusion zu einer der berühmten optischen Täuschungen des 19. Jahrhunderts. Ihre Wirkung beruhte auf einem raffinierten Zusammenspiel von Spiegeln, Bühnendekoration und darstellerischem Geschick.

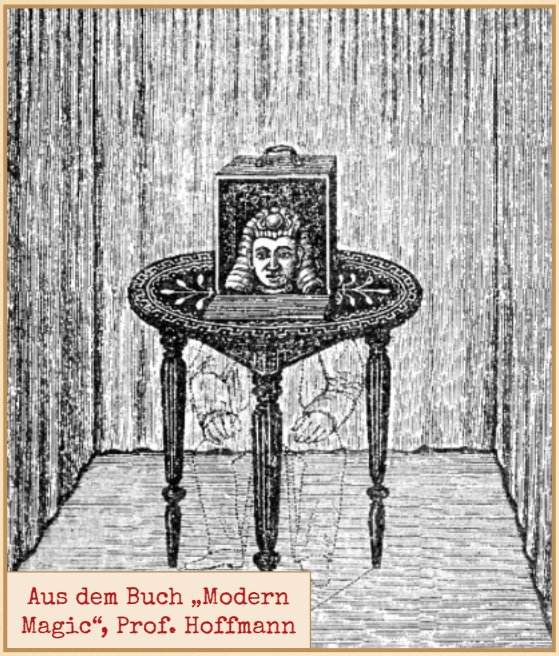
Die Erfindung wird Thomas William Tobin zugeschrieben, einem Mitarbeiter der Royal Polytechnic Institution in London. Tobin gehörte zu jener Generation von Technikern und Erfindern, die wissenschaftliche Erkenntnisse für spektakuläre Schaustellungen nutzten. Er arbeitete im Umfeld von John Henry Pepper, dessen Name bis heute mit der Geisterillusion „Pepper's Ghost“ verbunden ist. Die Sphinx machte jedoch ein anderer Künstler berühmt: Joseph Stoddart, der unter dem Namen Colonel Stodare auftrat. Am 16. Oktober 1865 präsentierte er die neue Illusion in der Egyptian Hall in London.

Die ägyptische Gestaltung verlieh dem Kunststück seine besondere Atmosphäre. Ein Kopf mit entsprechendem Kopfschmuck erschien als geheimnisvolles Wesen aus einer fernen Vergangenheit. Der Name „Sphinx“ weckte Erwartungen an ein rätselhaftes Orakel, dessen Wissen sich den gewöhnlichen Menschen entzog. Diese Ausstattung bildete den erzählerischen Rahmen für eine technische Illusion, bei der ein lebender Darsteller seinen Körper vor den Blicken der Zuschauer verbarg.

Die Bühne war mit Vorhängen ausgekleidet. In ihrer Mitte stand ein kleiner, unverhüllter Tisch, dessen schlanke Beine keinen Platz für ein Versteck zu lassen schienen. Stodare brachte einen geschlossenen Kasten herein und stellte ihn auf die Tischplatte. Als er ihn öffnete, wurde darin der ägyptisch geschmückte Kopf sichtbar. Zunächst blieben dessen Augen geschlossen. Erst auf die Aufforderung des Vorführers erwachte die Sphinx, sah sich um und begann zu sprechen.

Besonders eindrucksvoll waren die natürlichen Bewegungen des Gesichts. Der Kopf wirkte weder wie eine starre Wachsfigur noch wie ein mechanischer Automat. Die Augen folgten dem Geschehen, der Mund bewegte sich passend zu den gesprochenen Worten, und ein Lächeln verstärkte den befremdlichen Eindruck. Stodare ging während des Gesprächs ins Publikum. Dadurch sollte die Vermutung entkräftet werden, dass er als Bauchredner selbst die Antworten hervorbrachte. Ein Bericht von 1866 beschreibt schließlich ein wirkungsvolles Finale: Der Kasten wurde geschlossen, vom Tisch genommen und erneut geöffnet. Anstelle des Kopfes lag darin nur noch ein Häufchen Asche.

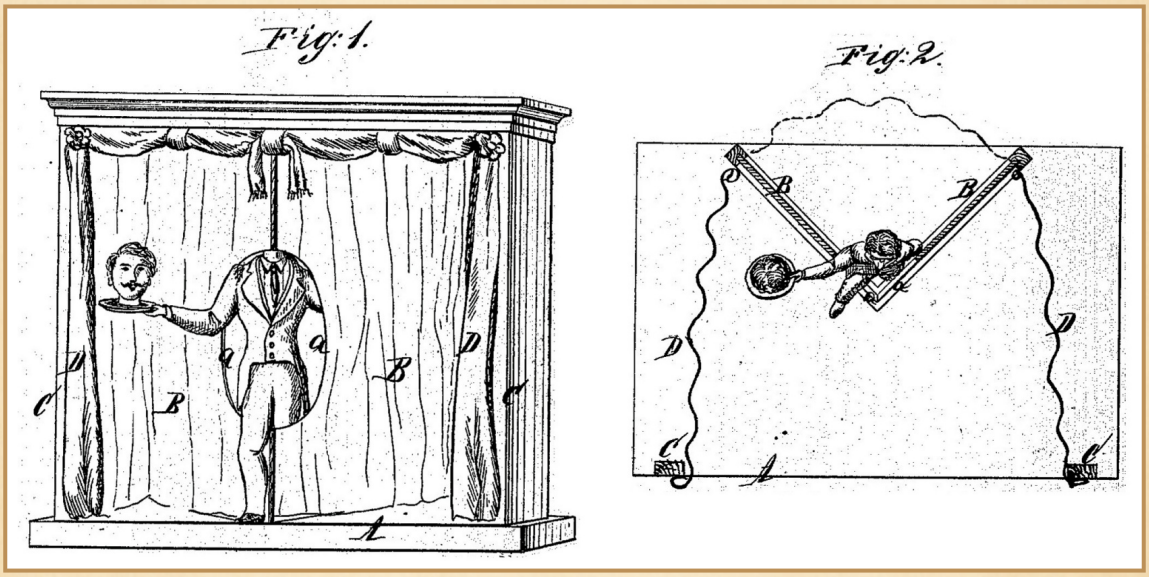
Das eigentliche Geheimnis befand sich unter der Tischplatte. Zwei Spiegel waren zwischen dem vorderen und den seitlichen Tischbeinen angebracht und reichten bis zum Boden. Sie reflektierten die seitlichen Vorhänge der Bühne.



Aus dem Buch „Modern Magic“, Prof. Hoffmann

Quellen

01) Professor Hoffmann, Modern Magic, The Sphinx, Philadelphia, 1876.
02) Carl Willmann, Moderne Wunder, Leipzig, 1897, Seite 296.
03) Henry Ridgely Evans, The Riddle of the Sphinx, Mahatma, 9. Jahrgang, Heft Nr. 2,3,4 aus 1905.
04) Henry Dipo, Der sprechende Kopf, Zauberkunst, 16. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1970, Seite 48.
05) John Northern Hilliard, Greater Magic, 1994, Seite 973 - Creo.
06) Paul Curry, Magician's Magic, Dover Publications, Mineola, New York, 2003, Seite 101.



APPARATUS FOR PRODUCING OPTICAL ILLUSIONS
US-PATENT 146293A, 6. JANUAR 1874

Der englische Mechaniker Thomas William Tobin entwickelte gemeinsam mit John Henry Pepper (1821-1900) das V-Spiegel-System. Es handelt sich um eine optische Illusion mit zwei Spiegeln, die im 90-Grad Winkel aufgestellt werden. Im Jahr 1864 entstand so auch die „Sphinx-Illusion“ und 1872 das Kunststück „Palingenesia“.

Für die Zuschauer sah dieses Spiegelbild so aus, als blickten sie unter dem Tisch hindurch auf den hinteren Bühnenvorhang. Der scheinbar leere Raum war somit eine Täuschung.

Hinter den Spiegeln saß der Darsteller der Sphinx. Durch eine Öffnung in der Tischplatte konnte er seinen Kopf in den darüberstehenden Kasten schieben. Ein passend gestalteter Kragen verdeckte den Rand der Öffnung. Für diese Konstruktion war keine Falltür im Bühnenboden erforderlich. Der Körper blieb unmittelbar unter dem Tisch verborgen, während der Kopf darüber sichtbar wurde.

Die Einfachheit des Prinzips darf allerdings nicht über die Anforderungen an die Vorführung hinwegtäuschen. Spiegelwinkel, Vorhänge und Zuschauerpositionen mussten genau aufeinander abgestimmt sein. Auch Stodares Bewegungen waren Teil der Täuschung. Hätte er sich dem Tisch von der falschen Seite genähert, hätten seine Beine in den Spiegeln erscheinen und das Geheimnis verraten können. Die Sphinx war deshalb ein sorgfältig eingerichtetes Bühnenbild, dessen scheinbare Offenheit erst durch präzise Vorbereitung entstand.

Die überlieferten Beschreibungen unterscheiden sich in einzelnen Punkten. Professor Hoffmann erläutert in seinem Buch „Modern Magic“ einen bodenlosen Kasten. Henry Ridgely Evans beschreibt Stodares Ausführung dagegen mit einer zusätzlichen Klappe im Kastenboden. Nach dem Schließen konnte der Vorführer den Kasten forttragen und durch Bauchreden den Eindruck aufrechterhalten, die Sphinx befinde sich noch darin. Auch der Schluss wechselte: Neben dem Zerfall zu Asche ist eine Fassung überliefert, in der der eingeschlossene Kopf dem Publikum eine gute Nacht wünschte und hinausgetragen wurde.

Die Sphinx fand rasch Nachahmer und erhielt neue Gestaltungen. In Paris verwandelte der Wachsmodellierer Talrich sie in eine düstere Attraktion seines Musée Français. Dort erschien der körperlose Kopf in einer Kellerkulisse als scheinbar enthaupteter Mensch, der seine Geschichte erzählte und Fragen beantwortete. Nach Joseph Stoddarts Tod im Oktober 1866 führte auch sein Bruder Alfred, ebenfalls unter dem Künstlernamen Stodare, die Sphinx vor. Ein erhaltenes Plakat dokumentiert sein Pariser Engagement noch im selben Jahr.

Die bleibende Bedeutung der Sphinx liegt in der überzeugenden Darstellung eines unmöglichen Zustands. Das Publikum glaubte, den Raum unter dem Tisch vollständig überblicken zu können, und schloss deshalb gerade dort ein Versteck aus. Tobins Konstruktion und Stodares Präsentation machten aus dieser scheinbaren Gewissheit ein verblüffendes Rätsel. Der sprechende Kopf wurde damit zu einem eindrucksvollen Beispiel dafür, wie technische Präzision und Theaterkunst gemeinsam eine Illusion zum Leben erwecken können.

Zauberkunststücke

Der Changierbeutel

Der Changierbeutel, im Englischen „Change Bag“ genannt, gehört zu den klassischen Hilfsmitteln der Zauberkunst. Mit ihm lassen sich Gegenstände austauschen, scheinbar verwandeln, hervorbringen oder zum Verschwinden bringen. Besonders häufig wird er für Kunststücke mit Seidentüchern eingesetzt, doch auch Zettel, Bänder und andere kleine Gegenstände können darin eine überraschende Veränderung erfahren. Sein Name beschreibt seine wichtigste Aufgabe: das „Changieren“, also den heimlichen Austausch eines Gegenstandes gegen einen anderen.



Ein Beutel mit verborgenem Innenleben

In seiner typischen Form besteht der Changierbeutel aus einem Stoffbeutel, dessen Öffnung von einem festen Ring mit seitlichem Griff gehalten wird. Häufig verleihen Samt, kräftige Farben und dekorative Verzierungen dem Requisit eine ausgesprochen theatralische Wirkung. Neben diesen klassischen Modellen gibt es schlichtere Ausführungen, die sich unauffälliger in eine moderne Präsentation einfügen.

Das Geheimnis liegt in getrennten Innenfächern, zwischen denen der Vorführende unbemerkt wechseln kann. So lässt sich ein leeres Fach zeigen, während sich im anderen bereits ein Gegenstand befindet. Ein hineingelegtes Tuch kann dadurch scheinbar verschwinden oder durch ein andersfarbiges ersetzt werden. Modelle mit zusätzlichen Fächern ermöglichen mehrere aufeinanderfolgende Veränderungen. Manche Ausführungen besitzen außerdem einen Reißverschluss am Boden, der geöffnet werden kann, um den Eindruck eines leeren, durchgängigen Beutels zu verstärken.

Überraschende Verwandlungen

Zu den anschaulichsten Anwendungen gehört die Verwandlung einzelner Seidentücher in eine miteinander verknotete Tücherkette. Die losen Tücher werden in den Beutel gelegt und nach einem Zauberspruch verbunden wieder herausgezogen. Ebenso können verschiedenfarbige Tücher gegen ein großes buntes Tuch ausgetauscht werden. Auch eine scheinbare Wiederherstellung ist möglich: Ein beschädigter Gegenstand gelangt in den Beutel und kommt unversehrt wieder zum Vorschein.

Der Changierbeutel lässt sich zudem für Kunststücke mit beschriebenen Zetteln verwenden. Sein Austauschprinzip ermöglicht es, eingesammelte Zettel unbemerkt durch vorbereitete zu ersetzen. Damit kann das Requisit auch Teil einer Vorhersage oder einer scheinbar freien Auswahl werden.

Tip Over Box

Auch hier muss ich vorab anmerken, dass über diesen klassischen Zauberapparat so gut wie nichts in der deutschen Literatur zu finden ist. Viele der normalen Tip-Over-Boxen sind aufgrund ihrer Winkelanfälligkeit nicht uneingeschränkt einsetzbar. Das Publikum muss direkt vor der Truhe sitzen, ohne etwas zu bemerken. In einem Gemeinschaftsprojekt haben sich Okito und Joe Berg zusammengesetzt, um eine Verbesserung zu finden. Herausgekommen ist eine Version, bei der man Seitentüren aufklappen kann. Und somit sieht man als Zuschauer nicht, wenn die Kiste nach vorne gekippt wird, um sie leer zu zeigen.

Der Laderaum ist nun vor den Blicken der Zuschauer geschützt. Genial! Die hier abgebildete Variante wurde im Jahr 2012 von George Ledo gebaut. Erstmals wurde diese Art von Kunststück im Jahr 1891 von Hardin Jasper Burlingame (1852-1915) in einem seiner Bücher („Leaves from Conjurers' Scrap Books") beschrieben. Diese Truhe, man nennt sie auch „Inexhaustible Box", kann man nun ohne Bauchschmerzen im Parlour-Bereich einsetzen. Dazu wurden mehrere Prototypen entwickelt und solange daran getüftelt, bis alles funktionierte.

Effekt: Auf der Bühne steht eine ansprechende Truhe auf einem Tisch. Der Vorführende stellt sich hinter den Tisch und fängt an, die Truhe zu öffnen. Er beginnt mit den Seitentüren, öffnet den Deckel der Kiste und kippt sie gleichzeitig nach vorne. Sie ist absolut leer. Dann kippt er die Kiste zurück, schließt die Seitentüren und fängt an, nachdem der Deckel geöffnet wurde, Gegenstände zu produzieren. Joe Berg hatte ein



Version George Ledo 2012

Zaubergeschäft in Chikago. Einer seiner Mitarbeiter, der Requisiten baute, war Okito. Im 9. Band der „Classic Magic with Apparatus" – Buchserie von Robert Albo, wird beschrieben, wie Okito das Kunststück vorführte. Dort wird geschildert, dass Okito die Kiste auf die Bühne trug. Er zeigte sie zuerst im geschlossenen Zustand von allen Seiten vor. Dann stellte er sie auf einen Tisch, nicht ohne die Zuschauer nochmals unter die Kiste schauen zu lassen. Dann öffnete er die Seitenteile und kippte die Kiste nach vorne. Dabei wurde der Deckel von einem Drahtstift gehalten. Dieses Prinzip wird auch bei einem weiteren Kunststück eingesetzt. Es nennt sich „Vanishing and Reappearing Block", beschrieben im 2. Band der Albo-Buch-Serie. Ein Kasten wird auf den Tisch gestellt und leer gezeigt. Auf magische Weise erscheint dann ein Würfel, der mit dem selben Mechanismus produziert wird.



Zur Veranschaulichung des Themas: Collage mit originalen Abbildung mit KI erstellt.

Bühnenfalltüren – Teil 2

Im Heft Nr. 31 habe ich etwas über die Falltüren auf Bühnen geschrieben. Diese Technik haben sich auch Zauberkünstler zunutze gemacht. In diesem Artikel können Sie eine Zusammenfassung aus dem Buch „*L'Envers du théâtre: machines et décorations*“ von Jules Moynet aus dem Jahr 1874 nachlesen. Den Buchtitel kann man übersetzen mit „Bühnenfalltüren – Die verborgene Mechanik der Theaterillusionen“.

Die Geheimnisse unter den Brettern der Bühne

Das plötzliche Verschwinden eines Menschen, das Auftauchen geheimnisvoller Gestalten oder die überraschende Verwandlung einer Szene gehörten zu den eindrucksvollsten Wirkungen des historischen Theaters. Hinter diesen scheinbaren Wundern verbargen sich häufig ausgeklügelte mechanische Einrichtungen. Jules Moynet beschreibt in seinem 1873 erstmals erschienenen Buch die verborgene Technik der Theaterbühne. Besonders seine Darstellungen der Falltüren sind für die Geschichte der Zauberkunst von Bedeutung.

Die Unterbühne - verborgener Maschinenraum

Unterhalb des sichtbaren Bühnenbodens befand sich bei größeren Theatern ein umfangreiches System aus Balken, Schächten, Führungen und mechanischen Vorrichtungen. Dieser Bereich wurde als „dessous“, die Unterbühne, bezeichnet. Hier arbeiteten die Bühnenmaschinisten an jenen Einrichtungen, mit denen Darsteller, Gegenstände und ganze Dekorationen bewegt wurden. Herausnehmbare Bodenteile und bewegliche Konstruktionen ermöglichten Öffnungen unterschiedlicher Größe und Tiefe.

Die gewöhnliche Falltür und ihre Mechanik

Die Falltür war Bestandteil dieses gesamten Bühnensystems. Je nach Verwendungszweck konnte sie aus einfachen beweglichen Bodenplatten oder einer umfangreicheren mechanischen Konstruktion bestehen. Moynets Abbildungen „Équipe d'une trappe“ (Abb. 1) und „Ouverture d'une trappe“ (Abb. 2) zeigen die technischen Einrichtungen zum Öffnen einer Falltür. Entscheidend war das genaue Zusammenspiel zwischen dem beweglichen Bühnenboden und der darunterliegenden Mechanik.

Die Versenkung und der Aufzug

Eine wichtige Einrichtung war die bewegliche Plattform, mit der Personen oder Gegenstände aus der Unterbühne emporgehoben beziehungsweise nach unten versenkt werden konnten. Seile, Rollen, Führungen und Gegengewichte erleichterten die Bewegung. Die Plattform musste möglichst ruhig und im richtigen Augenblick bewegt werden. Auf diese Weise konnte eine Gestalt scheinbar aus dem Nichts erscheinen oder im Bühnenboden verschwinden.

Die englische Falltür

Besondere Aufmerksamkeit widmet Moynet der sogenannten „trappe anglaise“ (Abb. 3), der englischen Falltür. Diese aus England übernommene Konstruktion ermöglichte besonders schnelle Erscheinungen und Verschwindeeffekte. Ihr Grundprinzip bestand aus einem stabilen Rahmen mit zwei beweglichen Klappen, die sich beim Durchgang öffneten und anschließend wieder schlossen. Dadurch entstand der Ein-

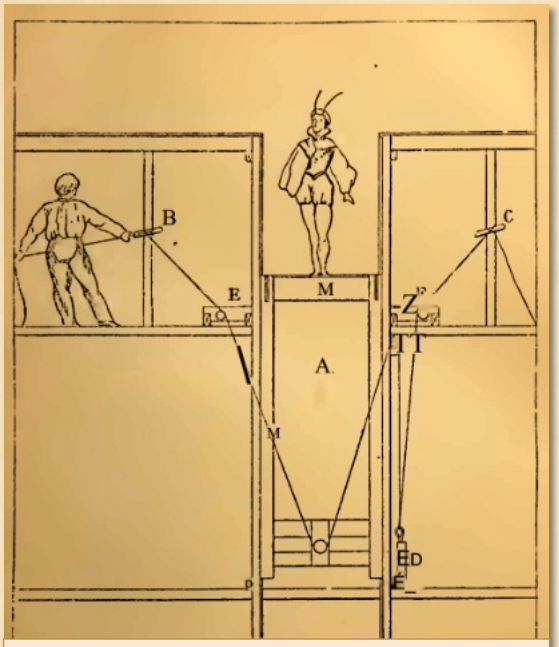


Abb. 1: Mit einer Klappe ausgestattet.

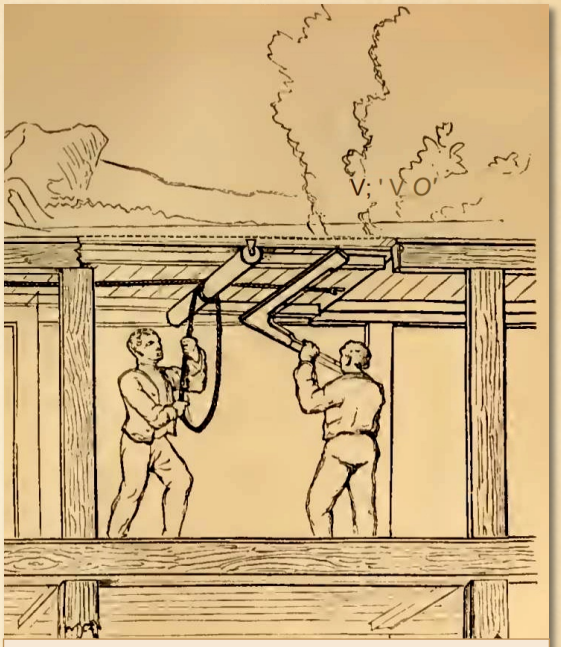


Abb. 2: Öffnen einer Klappe.

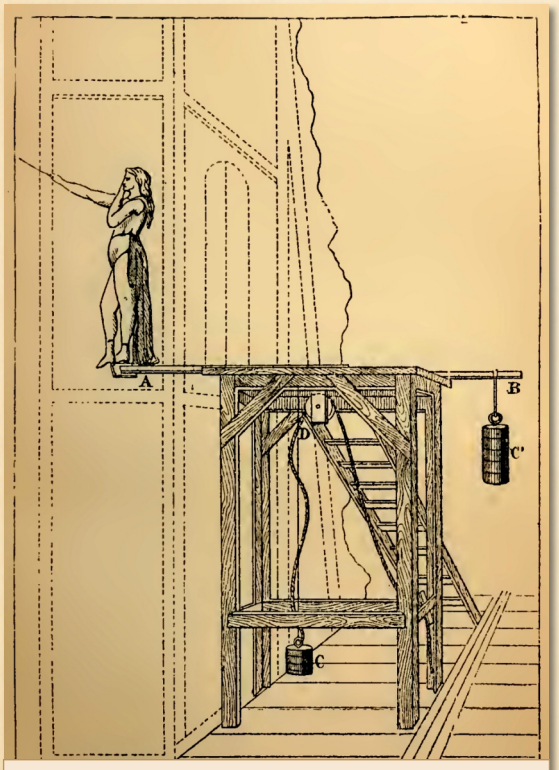


Abb. 3: Englische Klappe



Abb. 4: Mit Figuren versehenes Gehäuse.

druck, eine Person könne eine scheinbar feste Fläche durchdringen. Die englische Falltür entwickelte sich zu einer wichtigen Einrichtung für übernatürliche Erscheinungen im Theater.

Die Erscheinung einer Fee

Ein eindrucksvolles Beispiel zeigt Moynet mit der Abbildung Nr. 3. In den französischen Märchen- und Zauberstücken, den sogenannten „Féeries", gehörten überraschende Erscheinungen zum festen Bestandteil der Aufführungen. Mithilfe der englischen Falltür konnte eine Fee an einer Stelle erscheinen, an der scheinbar kein Zugang vorhanden war. Die Wirkung beruhte auf dem Zusammenwirken von Mechanik, Bühnenbild und der präzisen Bewegung der Darstellerin.

Falltüren für Verwandlungen

Falltüren dienten nicht ausschließlich dem Erscheinen und Verschwinden einzelner Personen. Auch umfangreiche Dekorationen und Figurengruppen konnten aus der Unterbühne emporgehoben werden. In seinem Buch zeigt er auf Seite 197 eine entsprechende Konstruktion (Abb. 4). Solche Apparate ermöglichten überraschende Szenenwechsel und aufwendige Verwandlungen.

Der Bühnenmaschinist

Die komplizierten Bühnenmechanismen verlangten erfahrene Maschinisten. Sie mussten die Apparate vorbereiten, kontrollieren und ihre Bewegungen genau auf den Ablauf der Vorstellung abstimmen. Besonders bei schnellen Erscheinungen und Verschwindeillusionen waren Zuverlässigkeit und Sicherheit entscheidend. Die eigentliche technische Leistung blieb für das Publikum unsichtbar.

Von der Theatertechnik zur Zauberkunst

Viele Prinzipien der historischen Theatertechnik fanden später auch in der Bühnenzauberkunst Verwendung. Versenkungen, bewegliche Plattformen und schnell schließende Falltüren eigneten sich hervorragend für Großillusionen. Während Theater häufig über fest installierte Unterbühnen verfügten, benötigten reisende Zauberkünstler transportable Lösungen. Daraus entwickelten sich spezielle Podeste, Bühnenböden und selbstständige Versenkungsapparate.

Die Bedeutung von Moynets Abbildungen

Der besondere Wert von Moynets Buch liegt in seinen zahlreichen technischen Holzstichen. Sie zeigen nicht nur die äußere Erscheinung der Apparate, sondern auch ihren mechanischen Aufbau. Für die Erforschung historischer Falltüren sind die Abbildungen im Buch interessant. Sie geben Einblick in die Konstruktionen, mit denen die Theater des 19. Jahrhunderts ihre Illusionen verwirklichten.

Ein Blick hinter das Wunder

Jules Moynets Werk dokumentiert eine Theaterwelt, in der handwerkliches Können, mechanische Erfindungsgabe und künstlerische Gestaltung eng miteinander verbunden waren. Die Bühnenfalltüren gehörten zu den wirkungsvollsten Einrichtungen dieser Zeit. Sie ließen Menschen scheinbar durch feste Böden verschwinden, geheimnisvolle Gestalten auftauchen und ganze Szenen verwandeln.

Der indische Korbtrick

Der indische Korbtrick, international als „Indian Basket Trick“ bekannt, gehört zu den traditionsreichsten Illusionen der Zauberkunst. Seine Wirkung verbindet ein scheinbar grausames Geschehen mit einem überraschenden Verschwinden und der unversehrten Wiederkehr eines Menschen. Besonders im 19. Jahrhundert erregte das Kunststück große Aufmerksamkeit und wurde sowohl von indischen Straßenkünstlern als auch von europäischen Bühnenillusionisten vorgeführt. Der Reiz dieser Illusion lag in ihrer scheinbaren Einfachheit. Ein gewöhnlicher Weidenkorb, einige Schwerter und ein menschlicher Assistent genügten, um einen Vorgang zu zeigen, der den Zuschauern unerklärlich erschien.

Der Ablauf der Illusion

Zu Beginn der Vorführung wurde ein Kind oder ein kleiner, beweglicher Assistent in einen großen geflochtenen Korb gesetzt. Der Zauberkünstler verschloss den Korb mit einem Deckel und ließ keinen Zweifel daran, dass sich die Person noch darin befand. Anschließend nahm er ein langes Schwert und stieß es durch die Seiten des Korbes. Weitere Schwerter folgten, bis die Klingen den Korb in verschiedenen Richtungen durchdrangen. Für die Zuschauer musste es unmöglich erscheinen, dass der eingeschlossene Mensch diese Behandlung unbeschadet überstehen konnte. Nach einer kurzen dramatischen Pause entfernte der Künstler die Schwerter, öffnete den Korb und zeigte ihn leer. Die eingeschlossene Person war verschwunden. In manchen Versionen erschien sie anschließend an einer anderen Stelle wieder.

Der Weg zur europäischen Bühne

Die Ursprünge des Korbtricks liegen in der indischen Vorführtradition. Europäische Reisende berichteten im 19. Jahrhundert von indischen Gauklern und Zauberkünstlern, die mit Körben, Seilen und anderen einfachen Gegenständen erstaunliche Kunststücke zeigten. Allerdings lassen sich die ältesten Formen des Korbtricks nur schwer zuverlässig datieren. Mit der zunehmenden Begeisterung für exotisch wirkende Darbietungen gelangte die Illusion auch auf die europäischen Bühnen. Besonders bekannt wurde der britische Zauberkünstler Colonel Stodare (1831-1866), der den Korbtrick in den 1860er-Jahren in London präsentierte. Die europäische Bühnenfassung unterschied sich teilweise von den Darbietungen indischer Straßenkünstler. Sie wurde den technischen Möglichkeiten eines Theaters angepasst und konnte auf verborgene Einrichtungen zurückgreifen, die bei einer Vorführung unter freiem Himmel nicht zur Verfügung standen.

Das Geheimnis des Korbtricks

Im Laufe seiner Geschichte wurde der „Indische Korbtrick“ mit unterschiedlichen Methoden vorgeführt. Bei manchen Versionen nutzte man die besondere Konstruktion des Korbes und die Beweglichkeit des Assistenten. Die Schwerter wurden so geführt, dass sie den eingeschlossenen Menschen nicht verletzten. Das eigentliche Verschwinden konnte durch eine verborgene Öffnung oder eine andere vorbereitete Einrichtung erfolgen. Bei bestimmten Bühnenfassungen kam eine Falltür zum Einsatz. Der Korb wurde über einer Öffnung im Bühnen-



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

boden aufgestellt, durch die der Assistent unbemerkt in die Unterbühne gelangen konnte. Damit war das Kunststück ein anschauliches Beispiel für die Verbindung von traditioneller Zauberkunst und moderner Theatermechanik. Die Falltür war jedoch keineswegs Bestandteil sämtlicher Ausführungen. Gerade die unterschiedlichen Methoden machen den Korbtrick aus zauberhistorischer Sicht besonders interessant.

Unterschiedliche Methoden

Eine der wichtigsten schriftlichen Quellen ist Jean Eugène Robert-Houdins „Magie et physique amusante", das später unter dem englischen Titel „The Secrets of Stage Conjuring" erschien. Darin wird dem „Indischen Korbtrick" ein eigenes Kapitel gewidmet. Robert-Houdin beschreibt unter anderem die Vorführung von Colonel Stodare im Londoner Egyptian Hall im Jahr 1865. Nach seiner Darstellung wurde der Korb auf einen besonderen Tisch gestellt. Der Assistent konnte durch eine verborgene Öffnung im Korbboden und eine entsprechende Öffnung im Tisch entkommen. Spiegel dienten dazu, den darunterliegenden Raum zu verbergen.

Robert-Houdin erläutert außerdem eine vermeintlich ursprüngliche indische Methode, bei der ein Kind durch eine Öffnung im Korb entkam und sich unter dem Gewand des Vorführenden versteckte. Diese Erklärung wurde später von Harry Houdini ausdrücklich angezweifelt. Auch andere historische Autoren beschrieben abwei-

chende Verfahren, darunter besondere Korbkonstruktionen und den Einsatz eines zweiten Assistenten. Die verschiedenen Darstellungen zeigen, dass es nicht die eine verbindliche Methode des Indischen Korbtricks gab. Vielmehr wurde die Illusion immer wieder verändert und den jeweiligen Aufführungsbedingungen angepasst.

Die Geschichte der Bühnenillusion

Der „Indische Korbtrick" ist ein bemerkenswertes Beispiel dafür, wie ein traditionelles Straßenkunststück in eine aufwendige Bühnenillusion verwandelt werden konnte. Die europäische Fassung nutzte die Möglichkeiten des Theaters, um das Verschwinden des Assistenten besonders überzeugend erscheinen zu lassen. Dabei war die Verwendung einer Falltür keineswegs zwingend. Manche Ausführungen kamen vollständig ohne Eingriff in den Bühnenboden aus. Andere nutzten verborgene Zugänge zur Unterbühne und standen damit in unmittelbarer Verbindung zur historischen Theatermaschinerie. Gerade diese Vielfalt macht das Kunststück zu einem wichtigen Gegenstand der Zauberkunstgeschichte. Es verbindet die Tradition indischer Gaukler mit den technischen Entwicklungen und der Inszenierungskunst des europäischen Theaters im 19. Jahrhundert.

Ein Klassiker mit bleibender Wirkung

Der „Indische Korbtrick" gehört zu jenen Illusionen, deren Grundidee über Generationen hinweg erhalten geblieben ist. Die Verbindung aus scheinbarer Gefahr, unerklärlichem Verschwinden und überraschender Wiederkehr besitzt eine außergewöhnliche dramatische Wirkung. Seine Geschichte zeigt zugleich, wie sich Zauberkunst durch den Austausch zwischen unterschiedlichen Kulturen und Aufführungsformen weiterentwickelte. Aus einem einfachen Korb und einigen Schwertern entstand eine Bühnenillusion, die zu den bekanntesten Kunststücken des 19. Jahrhunderts zählte und bis heute einen festen Platz in der historischen Literatur der Zauberkunst einnimmt.



Der Tiger von Eschnapur

In dem Film von Fritz Lang, aus dem Jahr 1959, wird der indische Korbtrick gezeigt. Die Dienerin der Tänzerin Seetha, Bharani, steigt in den Korb. Dieser wird mit Schwertern durchbohrt. Wenig später fließt Blut aus dem Korb. Die Dienerin stirbt.

Das Mörderspiel

Es gehört zu den kleinen, unscheinbaren Kunststücken der Zauberkunst, die mit erstaunlich einfachen Mitteln eine ausgesprochen wirkungsvolle Geschichte erzählen können: das Mörderspiel. Unter verschiedenen Namen bekannt – etwa „Pay Day", „Apple, Egg and Orange" oder im deutschsprachigen Raum eben „Mörderspiel" – verbindet das Kunststück eine alltägliche Handlung mit einer scheinbar zufälligen Auswahl und einem verblüffenden Schluss.

Drei unscheinbare Gegenstände

Im Mittelpunkt stehen typischerweise drei verschiedene Gegenstände, die sich deutlich voneinander unterscheiden. Häufig handelt es sich um einen Apfel, ein Ei und eine Orange. Je nach Ausführung können die Gegenstände jedoch durch andere Objekte ersetzt werden. Entscheidend ist nicht das Material selbst, sondern die Möglichkeit, sie voneinander zu unterscheiden und ihre Reihenfolge beziehungsweise Position scheinbar frei bestimmen zu lassen. Die Präsentation gibt dem Zuschauer zunächst das Gefühl, an einem einfachen Entscheidungsspiel teilzunehmen. Die Gegenstände werden verteilt, ausgewählt oder untereinander vertauscht. Der Zauberkünstler scheint dabei immer weniger Einfluss auf das Geschehen zu haben. Gerade diese scheinbare Unkontrollierbarkeit ist ein wichtiger Bestandteil des Effektes.

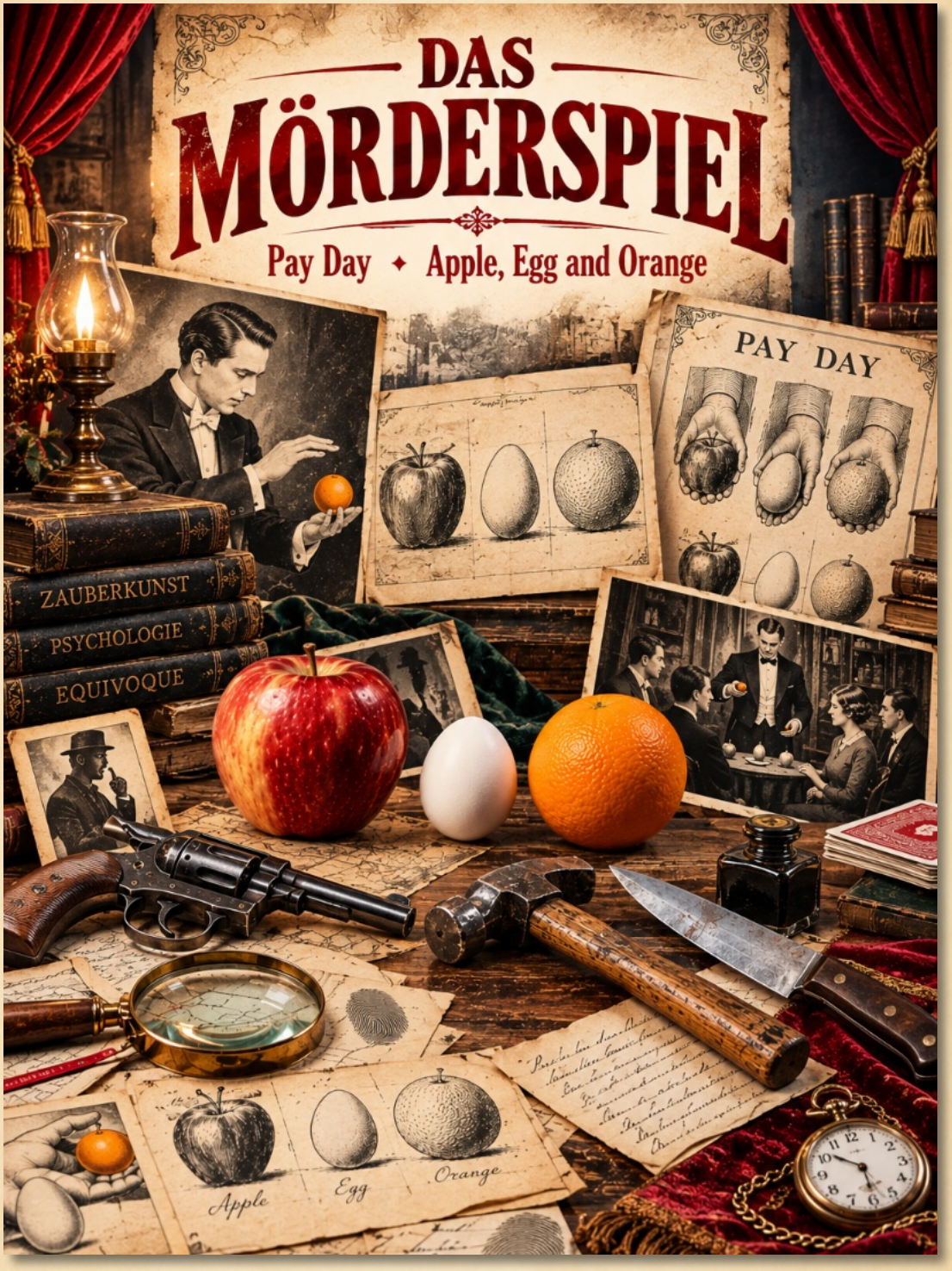
Warum „Mörderspiel"?

Die deutsche Bezeichnung verweist auf eine Variante der Präsentation, bei der die Gegenstände beziehungsweise die beteiligten Personen eine kleine Kriminalgeschichte erhalten. Einer der Beteiligten wird zum „Mörder", während die anderen Rollen übernehmen. Durch die verschiedenen Entscheidungen entsteht ein Spiel, bei dem am Ende scheinbar nicht mehr nachvollziehbar ist, wo sich der entscheidende Gegenstand befindet. Der Reiz liegt darin, dass der Zauberkünstler die Handlung nicht unbedingt wie eine klassische Illusion präsentiert. Stattdessen entsteht der Eindruck eines Gesellschaftsspiels oder eines kleinen Experiments. Erst am Ende wird deutlich, dass hinter den scheinbar freien Entscheidungen eine präzise konstruierte Methode steckt.

„Pay Day" und „Apple, Egg and Orange"

Unter dem Namen „Pay Day" ist das Prinzip in unterschiedlichen Ausführungen innerhalb der Zauberliteratur und des Trickhandels dokumentiert worden. Eine weitere Bezeichnung, die besonders eng mit der klassischen Form verbunden ist, lautet „Apple, Egg and Orange". Solche unterschiedlichen Namen sind in der Geschichte der Zauberkunst keineswegs ungewöhnlich. Ein einmal entwickeltes Prinzip wird von verschiedenen Zauberkünstlern aufgegriffen, verändert, mit einer neuen Präsentation versehen und schließlich unter einem eigenen Namen veröffentlicht oder vermarktet. Dadurch können sich im Laufe der Jahrzehnte mehrere Titel für im Kern verwandte Versionen eines Kunststücks entwickeln.

Gerade bei älteren Kunststücken ist deshalb Vorsicht angebracht, wenn es um die Frage nach dem ursprünglichen Erfinder geht. Die älteste



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

auffindbare Veröffentlichung, eine spätere kommerzielle Ausgabe und eine besonders bekannte Präsentation müssen nicht zwangsläufig denselben Ursprung haben.

Kunststück aus der Tradition der „Equivoque“

Das Mörderspiel ist besonders interessant, weil es sich hervorragend mit dem klassischen Prinzip der Equivoque, also der sogenannten Magierwahl oder „Forcing through choice“, verbinden lässt. Dem Zuschauer wird dabei das Gefühl gegeben, eine vollkommen freie Entscheidung zu treffen. Tatsächlich sorgt die geschickte Formulierung des Zauberkünstlers dafür, dass unabhängig von der getroffenen Wahl das gewünschte Ergebnis erreicht werden kann. Damit entsteht eine der großen Stärken des Kunststücks: Der Zuschauer selbst scheint die entscheidenden Entscheidungen getroffen zu haben.

Der Zauberkünstler kann anschließend behaupten, er habe lediglich auf die Entscheidungen reagiert. Die Methode verschwindet dadurch hinter einer Folge scheinbar logischer Konsequenzen. Das macht das Mörderspiel zu einem schönen Beispiel für eine grundlegende Idee der Zauberkunst: Nicht immer muss ein Gegenstand sichtbar verschwinden oder erscheinen. Manchmal genügt es, die Wahrnehmung einer Entscheidung zu verändern.

Zwischen Spiel und Zauberkunst

Die besondere Qualität des Mörderspiels liegt in seiner Nähe zum Gesellschaftsspiel. Zuschauer können unmittelbar beteiligt werden, und die Handlung lässt sich leicht dramatisieren. Dadurch funktioniert das Kunststück auch in Situationen, in denen eine große Bühnenillusion unpassend wäre. Der Zauberkünstler benötigt weder einen umfangreichen Apparat noch eine aufwendige Bühnenausstattung. Gerade deshalb hat das Kunststück seinen Weg durch verschiedene Generationen der Zauberkunst gefunden. Es lässt sich mit Alltagsgegenständen präsentieren und kann dadurch sehr persönlich gestaltet werden. Die Geschichte vom „Mörder“, vom „Opfer“ oder von einer geheimnisvollen Auswahl ist dabei lediglich die Oberfläche. Darunter arbeitet ein sorgfältig konstruiertes Entscheidungsprinzip.

Ein kleines Kunststück mit großer Geschichte

Das Mörderspiel steht damit exemplarisch für eine besondere Kategorie von Zauberkunst: Effekte, deren technische Grundlage ausgesprochen unscheinbar sein kann, während die Wirkung auf das Publikum umso stärker ausfällt. „Pay Day“, „Apple, Egg and Orange“ und das deutschsprachige Mörderspiel zeigen, wie aus einer simplen Folge von Entscheidungen ein scheinbar unmögliches Ergebnis entstehen kann.

Für Sammler und Historiker ist das Kunststück darüber hinaus interessant, weil sich anhand seiner unterschiedlichen Bezeichnungen die Entwicklung von Zauberkunst-Präsentationen nachvollziehen lässt. Ein und dasselbe Grundprinzip kann in unterschiedlichen Ländern, Epochen und Veröffentlichungen unter verschiedenen Namen auftauchen – und dabei jedes Mal ein wenig anders aussehen.

Ein möglicher Vorführ-Plot

Der Zauberkünstler erzählt eine spannende Kriminalgeschichte. Ein Mord ist geschehen, und drei Personen stehen unter Verdacht. Auf dem Tisch liegen drei mögliche Mordwaffen: eine Pistole, ein Hammer und ein Messer. Außerdem gibt es drei verdeckte Karten mit den Aufschriften „Mörder", „Opfer" und „Zeuge". Ein Zuschauer übernimmt die Rolle des Ermittlers. Er darf die drei Waffen nach Belieben den verdeckten Karten zuordnen. Dabei kann er seine Entscheidungen mehrfach ändern. Der Zauberkünstler betont, dass er auf die Verteilung keinen Einfluss nimmt.

Nachdem der Zuschauer seine endgültige Entscheidung getroffen hat, werden die Karten umgedreht. Zur Überraschung aller zeigt sich, dass die Pistole genau bei der Karte „Mörder" liegt. Der Hammer wurde dem „Zeugen" zugeordnet und das Messer dem „Opfer". Der Zauberkünstler holt nun einen verschlossenen Umschlag hervor, der bereits zu Beginn des Kunststücks sichtbar auf dem Tisch gelegen hat. Darin befindet sich eine schriftliche Vorhersage: „Der Mörder benutzte eine Pistole. Der Zeuge hatte einen Hammer bei sich. Neben dem Opfer wurde ein Messer gefunden."

Die scheinbar vollkommen freie Entscheidung des Zuschauers stimmt exakt mit der vorher niedergeschriebenen Lösung überein.

Die Vorführung

Der Zauberkünstler eröffnet das Kunststück mit den Worten: „Meine Damen und Herren, heute möchte ich Sie nicht mit einem gewöhnlichen Zauberkunststück unterhalten. Vielmehr bitte ich Sie, bei der Aufklärung eines geheimnisvollen Mordfalles mitzuhelfen. Drei Personen waren am Tatort, und drei Gegenstände wurden sichergestellt. Doch bis heute konnte niemand den Fall eindeutig lösen." Er legt die Pistole, den Hammer und das Messer auf den Tisch.

„Sie werden jetzt entscheiden, welcher Gegenstand zu welcher Person gehört. Sie dürfen Ihre

Quellen - Mörderspiel

01) R. Lambrecht, Miss Knatterton, Magische Welt, 7. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1958, Seite 142.
02) Glenn Gravatt, Who Done It?, Genii, 24. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 1960, Seite 408.
03) Lothar Baudach, Prüfung, Zauberkunst, 18. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1972, Seite 7.
04) Intermagic, Orville Meyer, Das Mörderspiel, 7. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1980, Seite 100.
05) Horst M. Paffen, Mörder von B bis Y, Magische Welt, 35. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1986, Seite 273.
06) Roy Johnson, Das Mörderspiel, Seminarauslese 1994, Rudolf Braunmüller, 1994.
07) Mental-Bizarr-Werkstatt, Perkeo, Das Pay Day-Prinzip, Dezember 1995.
08) Borodin, Sheherazed, Der Bio-Mord, 1999, Seite 225.
09) Ihr Traumberuf, Bernhard Geue, Nachtkauz 2002, Seite 52.
10) Ken Dyne, An Epic Crime, Paul Romhany: Mental Epic Compendium, 2010, Seite 96.

Meinung jederzeit ändern. Niemand soll später behaupten können, ich hätte Ihre Entscheidung beeinflusst.“ Der Zuschauer verteilt die Gegenstände auf die drei verdeckten Karten. Nach der endgültigen Verteilung erklärt der Zauberkünstler:

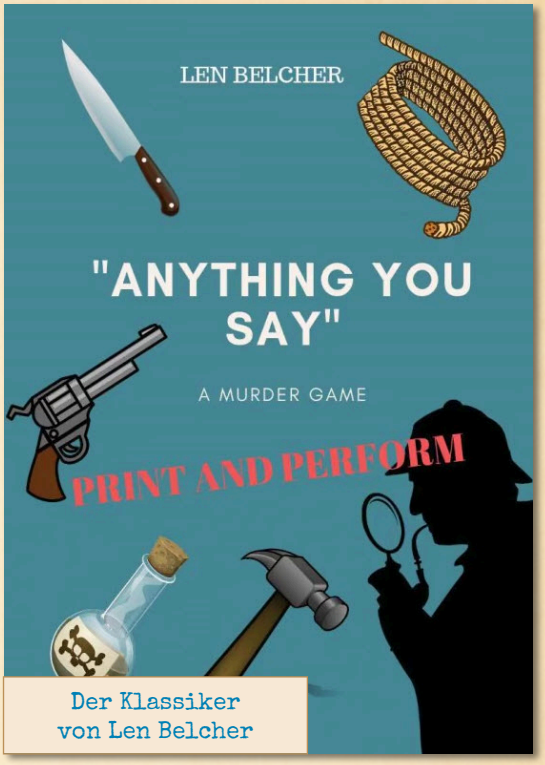
„Damit haben Sie den Fall gelöst. Allerdings gibt es ein Problem. Ich habe die Lösung bereits aufgeschrieben, bevor Sie überhaupt wussten, dass Sie heute als Ermittler tätig werden würden.“ Er öffnet den Umschlag und liest die Vorhersage vor. Jede Einzelheit stimmt mit der Entscheidung des Zuschauers überein.

Das Geheimnis

Eine solche Vorführung lässt sich beispielsweise durch eine Kombination aus präparierten Karten, einer geeigneten Vorhersagemethode und einer geschickten Zuschauerführung verwirklichen. Auch eine Variante mit mehreren vorbereiteten Vorhersagen wäre denkbar. Die entscheidende Kunst besteht darin, dem Zuschauer möglichst viel Freiheit einzuräumen und trotzdem ein vorherbestimmtes Ergebnis präsentieren zu können. Die beschriebene Vorführung ist eine eigens formulierte Beispielroutine, keine historisch belegte Originalanleitung zu „Pay Day“ oder „Apple, Egg and Orange“.

Die besondere Wirkung

Das Mörderspiel lebt weniger von technischen Manipulationen als von der Geschichte, die der Zauberkünstler erzählt. Der Zuschauer wird zum Ermittler und trifft scheinbar selbstständig sämtliche Entscheidungen. Erst am Ende erfährt er, dass das Ergebnis bereits lange vorher festgestanden haben soll. Damit verbindet das



Der Klassiker von Len Belcher

Kunststück Elemente der Mentalzauberkunst mit einer unterhaltsamen Kriminalgeschichte und einer überraschenden Vorhersage. Gerade diese Verbindung macht es zu einem reizvollen Vorführstück, das sich mit unterschiedlichen Gegenständen, Geschichten und Präsentationsformen immer wieder neu gestalten lässt.

Historischer Hinweis: Für eine Beschreibung des klassischen Mörderspiels wäre es wichtig, diese Beispielroutine von der tatsächlich überlieferten Ausführung von „Pay Day“ beziehungsweise „Apple, Egg and Orange“ zu unterscheiden. Die hier dargestellte Kriminalgeschichte ist eine mögliche moderne Präsentation, nicht notwendigerweise der ursprüngliche Effekt.

Who Done It?

by Glenn Gravatt





The performer announces that a murder mystery will be re-enacted. It concerns the robbery and murder of a jewel merchant. Police find three suspects, all of whom have part of the loot on them. Only one, however, committed the murder.

Three members of the audience are asked to play the parts of the suspects. The magicians says he will take the role of detective, stating that he hopes to solve the case by magic.

He places a quantity of gems and a gun on the table. The gems comprise the loot and consists of diamonds and/or pearls. Use glass beads or loose simulated pearls from a dime-store string. The gun is a toy pistol.

During the absence of the performer from the room, the three "suspects" help themselves to a portion of the loot. One of the three, who elects to act as the murderer, conceals the gun on his person.

When the performer returns to the room he states that unlike the average detective, who usually spends a lot of time running down clues, he will use his magic to find the guilty person. Without asking a single question, he points dramatically to one of the three assisting spectators and states, "You are the guilty one. You are the murderer!" The performer proves to be correct, as the person indicated is the one who has the gun hidden on him.

I have dressed up one of the oldest principles in magic to make a new trick out of an ancient one. The principle, however, is so well disguised, it is doubtful if it would be recognized. Further, I have so simplified the working that it really is as simple as A, B. C.

Presentation: You start by laying out the "jewels" and the gun. There are actually 24 gems but you make no mention of the number. You mentally designate the suspects as A, B, and C, respectively. And that is the only thing you have to remember.

"Before the jeweler was shot," you say to A, "you managed to slip one of the gems into your pocket." (Hand him one). To B you say, "and you managed to get away with two." (Hand B two). To C you say, "and you stole three without getting caught." (Hand C three).

After you have turned your back or left the room, ask that one of the three suspects conceal the gun about his person. Possession of the weapon is to determine the identity of the murderer, but you are to be given no indication as to who has it.

When this has been done, you state that the victim has now been shot, and more of the loot stolen. The one with the gun is to steal FOUR times as many gems as he had to start with, and hide them on his person. One of the other two suspects is to steal twice as many gems as he had originally. The third person steals the same number as he had at the start. It makes no difference to you which of the two suspects takes double, and which takes the same number.

Upon returning you note at a glance the number of gems remaining. There will always be either 1, 2, 3, 5, 6, or 7.

If there are 6 or 7 (the most that can remain) the murderer is A.

If there are 3 or 5 (the middle quantity) the murderer is B.

If there are 1 or 2 (the lowest quantity) the murderer is C.

Thus the formula, after many headaches, has been reduced to simple A, B, C. What could be easier? Formerly you had to memorize a complicated formula.

For the denouement you reveal the man with the gun as the murderer, as described earlier. Avoid making the bald announcement, but use appropriate patter and showmanship to build up the climax.

I discarded an earlier version I had worked out but I will explain it briefly because you might like it. At the outset 3 potential murder weapons are laid on the table with the gems, a toy gun, a toy dagger, and a bottle labeled poison.

During the performer's absence each person chooses a weapon and hides it on his person. When the performer returns he announces that examination of the body discloses that the victim died of a gunshot wound. Therefore, the murderer is the one who has the gun.

To one spectator the magician says "you have the poison." To another he says, "and you have the dagger." To the third he exclaims, "and you are the murderer, because you have the gun."

As in my first version you have given A one gem, B two, and C three. You instruct the one with the poison to take the same number of gems that he has, the one with the dagger to take double, and the one with the gun, 4 times the number. Your code is the following sentence:

1 2 3 5 6 7.
PaDy's DaPpled PiG DuG GyPsy GolD.

Genii, 24. Jahrgang,
Heft Nr. 12, Seite 408

Aus meiner Sammlung – Box Office

In seinem Buch „Mind, Myth and Magick“ hat Thomas Alan Waters (1938-1998) seine magischen Routinen aufgeschrieben, die er zwischen 1979 und 1987 herausgebracht hat. Auf Seite fünf beschreibt er sein Kunststück „Box Office“. Dem Publikum wird eine Holzkiste mit Deckel gezeigt. Wird der Deckel geöffnet, sieht man verschiedene Amulette, die in drei Reihen zu je vier Steinen angeordnet sind. Ein Zuschauer darf sich nun in freier Wahl eines dieser Amulette aussuchen und aus der Kiste nehmen. Im Frontbereich der Kiste befindet sich eine Schublade, diese wird herausgezogen und ein kleiner Umschlag wird sichtbar. Der Zuschauer selbst darf den Umschlag an sich nehmen, ihn öffnen. Auf einem Zettel steht eine Vorhersage – diese stimmt genau mit dem Amulett überein, das der Zuschauer gewählt hat.

Es gibt sehr viele unterschiedliche Ausführungen dieses Kunststücks. Dabei kommen Amulette, Runensteine, Bilderrahmen, Holzsteine und auch Pillendosen zum Einsatz. Hier sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Bei uns ist u. a. eine einfache und sehr schlichte Variante als „Juwelen Schatulle“ bekannt. Die Firma Magic Wagon brachte die Variante „Mental Safari“ heraus, bei der 4 Köpfe afrikanischer Tiere in einer hochwertigen Holzkiste zur Wahl stehen. Bei der gleichen Firma konnte man eine weitere Version mit dem Namen „The Sorcerer's Chest II“ erstehen, hier wurden Bilderrahmen mit verschiedenen Bildmotiven verwendet. Magic Wagon brachte auch eine erweiterte Version mit dem Namen „Mind Painting II“ heraus, hier wurde keine Schublade geöffnet, vielmehr waren vier Bilderrahmen in einem Einsatz angeordnet, hat ein Zuschauer sein Bild gewählt und entfernt, wurde der Einsatz hochgehoben und im Kasten darunter lag das gewählte Bild als Kopie sowie ein Samtsäckchen mit der schriftlichen Vorhersage.

Das Grundprinzip bleibt dabei eigentlich immer gleich. In den Gegenständen sind Magnete verborgen und in die Umschläge werden kleine Metallplatten eingelegt, oder durch Büroklammern an den Magneten gehalten. Aus diesem Grund kommen ausschließlich Behälter aus Holz zum Einsatz. Wird ein Gegenstand entfernt, löst sich der passende Umschlag und landet in der Schublade oder je nach Ausführung auf dem Boden des Kastens. Es gibt meist zwei Varianten. Entweder wird an der Front eine Schublade geöffnet, oder man hebt den Einsatz mit den Gegenständen an einem Haken oder zwei Schlaufen aus der Kiste.

Es gibt auch Varianten, bei denen kann man vorab die Gegenstände herausnehmen, vorzeigen und dann wieder zurücklegen. Die Umschläge lösen sich zwar unter dem jeweiligen Gegenstand, da aber die Schubladen-Einsätze sehr hoch gelagert sind, werden die Umschläge nach dem Zurücklegen wieder angezogen. T. A. Waters merkt in seiner Beschreibung an, dass man bei der Wahl eines Zuschauers darauf achten sollte, dass dieser keine metallischen Gegenstände trägt. In der Trickerklärung wird auch beschrieben, wie man mit einer Zusatzpräparation am Anfang einer Routine einen Vorhersage-Umschlag in die Schublade wirft,



Dies ist eine Version des Box-Office Themas, bei dem zwölf wunderschöne Pillendöschen zum Einsatz kommen. Es handelt sich um eine Art Koffer, den man mittels zweier Metallklammern verschliessen kann. Die Dosen sind in Vertiefungen angeordnet. Hier kommt keine Schublade zum Einsatz, vielmehr wird nach der Wahl eines Zuschauers der Einsatz mit allen Pillendosen mittels eines Hakens angehoben. Unter dem Einsatz erscheint dann ein kleines Kuvert mit der Vorhersage.



Bei dieser hochwertigen Version werden sechs Rahmen mit klassischen Bildern bekannter Künstler gezeigt. Nach der Wahl eines Bilderrahmens wird eine Schublade geöffnet und eine Vorhersage aus einem Umschlag präsentiert. Die ganze Verarbeitung ist sehr professionell umgesetzt und lässt keine Wünsche offen. Bei vielen Ausführungen dieses Kunststücks werden die Umschläge und Vorhersage-Zettel mit aufgedruckten Vorhersagetexten mitgeliefert. Diese sollte man durch eigene ersetzen.

dieser Umschlag aber die anderen nicht beeinträchtigt. Das Konzept, bei dem ein Zuschauer ein Objekt aus mehreren auswählt und entfernt, wird schon viel früher in der Zauberliteratur beschrieben. Man findet eine Beschreibung in Ed Mellon's Kunststück „Quantimental". Eric Charles Lewis (1908-1993) beschreibt einige Apparate in dem Buch „The Crowning Miracles (1983)".

Quellen:

01) Mind, Myth and Magick von T. A. Waters
02) The Crowning Miracles von Eric Lewis
03) Kunststück: Quantimental von Ed Mellon
04) Genii, 56. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 1993
05) Genii, 60. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1997
06) Linking Ring, 78. Jahrgang, Heft Nr. 9, 1998
07) Linking Ring, 78. Jahrgang, Heft Nr. 10, 1998

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, Sefalaljia, 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.

Heft Nr. 28: Ernest Thorn, Egyptian Hall, Mentale Uhren, Shuffle-Bored, Potter & Potter.

Heft Nr. 29: Willard the Wizard, Joe Wildon, Rudolf Braunmüller, Eric Lewis, Mentalisten, Colin Rose, Frank Grottenthaler.

Heft Nr. 30: Zauberkünstler, Zauberkataloge, Wolfgang Großkopf, Multiple Outs, Block Escapes, Transpo Blocks.

Heft Nr. 31: Von Arx, Arnold de Bière, Falltüren auf Zauberbühnen, Owen Magic Supreme, Zauberei mit Zigaretten.

Heft Nr. 32: Colonel Stodare, Sphinx-Illusion, Bühnenfalltüren Teil 2, das Mörderspiel, indischer Korbtrick, Tip Over Box.

Impressum

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