Das Magic History Magazin

33

Geschichte und Geschichten



Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Zauberkünstler – Robert Harbin

Robert Harbin (1909-1978) gehört zu den prägenden Persönlichkeiten der Zauberkunst des 20. Jahrhunderts. Der aus Südafrika stammende Künstler verband seine Arbeit als Bühnenzauberer mit einem ausgeprägten Erfindergeist. Seine bekannteste Schöpfung, die Zick-Zack-Illusion, wurde zu einem international verbreiteten Klassiker. Darüber hinaus erschloss er mit seinen Büchern und Fernsehauftritten einem großen Publikum die Kunst des Papierfaltens.

Von Südafrika auf die Londoner Bühne

Harbin wurde als Edward Richard Charles Williams geboren und trat zunächst unter dem Namen Ned Williams auf. Sein Interesse an der Zauberkunst entwickelte sich bereits während seiner Schulzeit. Ende der 1920er-Jahre kam er nach London und arbeitete in der Zauberabteilung des Warenhauses Gamages. Dort konnte er seine Kenntnisse vertiefen und zugleich Erfahrungen im Vorführen und Erklären von Kunststücken sammeln.

Es folgten Engagements in der britischen Varietészene. 1932 trat er im Umfeld der traditionsreichen Maskelyne-Unternehmungen auf und nahm den Künstlernamen Robert Harbin an. Während des Zweiten Weltkriegs wirkte er in der Truppenunterhaltung mit. Später führten ihn Gastspiele auch nach Kanada und in die Vereinigten Staaten. Seine Laufbahn beruhte damit auf einer breiten praktischen Erfahrung vor unterschiedlichen Zuschauern.

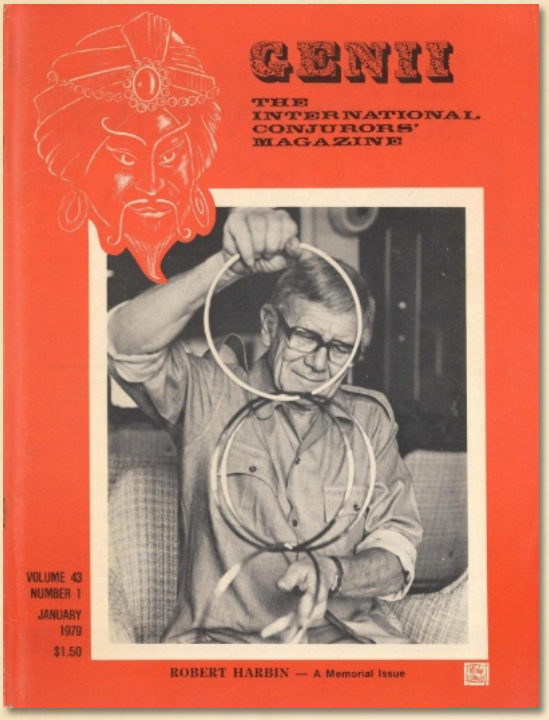
Zauberkunst für das Fernsehen

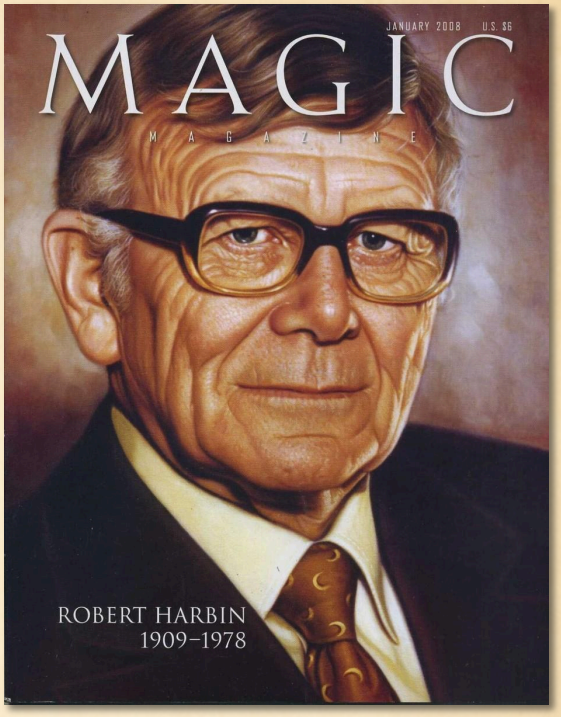
Harbin erkannte früh die Möglichkeiten des Fernsehens. Bereits 1937 war er in einer BBC-Sendung zu sehen und gehörte damit zu den frühen britischen Zauberkünstlern dieses noch jungen Mediums. Nach dem Krieg setzte er seine Fernsehauftritte fort. Die Kamera eröffnete ihm eine zusätzliche Bühne, auf der deutlich erkennbare und unmittelbar verständliche Effekte besonders wirkungsvoll waren.

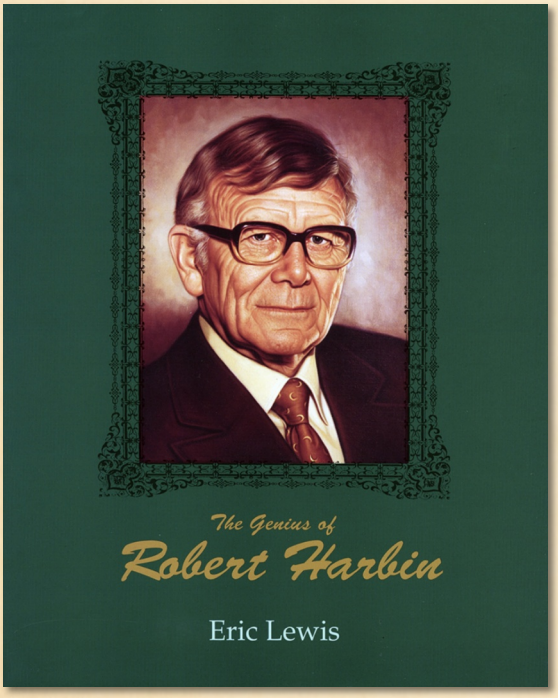
Sein Erfolg beruhte dabei auf dem Zusammenspiel von Erfindung und Vorführung. Eine raffinierte Konstruktion allein macht noch keine überzeugende Illusion. Erst die Anordnung der sichtbaren Vorgänge, das richtige Tempo und die Führung der Aufmerksamkeit lassen beim Publikum den Eindruck eines unmöglichen Geschehens entstehen. Harbins Arbeiten zeigen, wie eng technische Entwicklung und darstel-lerische Gestaltung miteinander verbunden sein können.

Die Zick-Zack-Illusion

Harbins berühmteste Erfindung wurde 1965 einem großen Fernsehpublikum in „Sunday Night at the London Palladium“ vorgestellt. Seine Assistentin Dana Marsh betrat ein schmales Kabinett, dessen Aufbau den Körper in drei Abschnitte gliederte. Zwei Metallschieber wurden eingesetzt, anschließend verschob Harbin den mittleren Abschnitt zur Seite. Dadurch schien der Körper auseinandergerückt zu sein, während sichtbare Körperpartien weiterhin Bewegung und Leben erkennen ließen. Nach dem Zurückschieben und Entfernen der Schieber verließ die Assistentin das Kabinett, unversehrt. Die Wirkung entstand aus einem klaren, leicht nachvollziehbaren Ablauf. Das Publikum sah eine Person eintreten, erlebte eine







Quellen Robert Harbin

01) Peter Wilker, Robert Harbin, Hokus-Pokus, 43. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1981.
02) Martin Breese, The Harbin Book, London 1983.
03) Eric Lewis, The Genius of Robert Harbin: A Personal Biography, Pasadena 1997.
04) Jan Isenbart, Robert Harbin zum 100., Magie, 89. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 2009, Seite 104.

Quellen Zick-Zack-Illusion

01) Marcel Jacquinot, Zick-Zack-Girl, Zauberkunst, 19. Jahrgang, Heft Nr. 3, 1973.
02) Jens-Uwe Günzel, Fotoalbum Zig-Zag-Illusion, Magie, 101. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 2021, Seite 42.

scheinbar unmögliche Veränderung ihres Körpers und schließlich die Wiederherstellung des ursprünglichen Zustands. Die Zick-Zack-Illusion verbreitete sich weltweit und wurde zu einem festen Bestandteil zahlreicher Illusionsprogramme. Harbins Originalapparat gehört zur Sammlung des Londoner Magic Circle.

Ein vielseitiger Erfinder

Harbins schöpferische Arbeit ging weit über diesen einen Erfolg hinaus. Zu seinen Entwicklungen zählen unter anderem „Dippy Magnet", „Neon Light" und „Aztec Lady". Er beschäftigte sich sowohl mit großen Bühnenapparaten als auch mit kleineren Kunststücken und unterschiedlichen Formen der Täuschung. Diese Vielseitigkeit erklärt, weshalb sein Name innerhalb der Fachwelt mit einem umfangreichen erfinderischen Lebenswerk verbunden ist.

Eine besondere Stellung nimmt sein 1970 erschienenes Buch „The Magic of Robert Harbin" ein. Die auf 500 Exemplare begrenzte Ausgabe dokumentierte seine Erfindungen und verband die Veröffentlichung der Zick-Zack-Illusion mit einer geregelten Lizenzierung. Anschließend wurden die Druckplatten zerstört. Das Buch war damit zugleich eine Sammlung seiner Arbeiten und ein Versuch, die Nutzung seiner bekanntesten Schöpfung zu kontrollieren. Bereits damals hatte Harbin mit unerlaubten Nachbauten zu kämpfen.

Papierkunst als zweite Leidenschaft

Neben der Zauberei entwickelte Harbin ein nachhaltiges Interesse am Papierfalten. Sein Buch „Paper Magic" erschien 1956; 1963 folgte „Secrets of Origami". Weitere Veröffentlichungen machten Faltmodelle einem breiten englischsprachigen Leserkreis zugänglich. Harbin gehörte damit zu den wichtigen Vermittlern des Origami in Großbritannien.

Auch im Fernsehen führte er Papierfaltarbeiten vor. Durch den Kontakt mit anderen Fachleuten, darunter Gershon Legman, erweiterte er seine Kenntnisse und trug zum internationalen Austausch bei. Er wurde erster Präsident der British Origami Society. Seine Bedeutung lag sowohl in eigenen Entwürfen als auch darin, die Arbeiten anderer Papierkünstler verständlich zu vermitteln.

Ein bleibendes Vermächtnis

1970 erhielt Harbin als erster Preisträger die Maskelyne-Auszeichnung des Magic Circle. Er starb am 12. Januar 1978 in London. Sein Werk blieb durch die Veröffentlichungen und durch die fortgesetzte Aufführung seiner Illusionen lebendig. Robert Harbins historische Bedeutung liegt in der Verbindung von Bühnenerfahrung, konstruktiver Fantasie und verständlicher Präsentation. Mit der Zick-Zack-Illusion schuf er ein dauerhaftes Bild der modernen Zauberkunst. Seine Tätigkeit als Autor und Vermittler der Papierfaltkunst zeigt zugleich, wie weit sein Interesse an überraschenden Formen und Verwandlungen über die eigentliche Zauberbühne hinausreichte.



Die vier Abbildungen zeigen Robert Harbin mit seiner berühmten Zick-Zack-Illusion in verschiedenen Stadien der Vorführung. Oben links steht die Assistentin im geöffneten Kabinett, dessen Vorderseite in drei Abschnitte gegliedert ist. Harbin befindet sich links daneben, während eine weitere Frau rechts die Vorführung begleitet. Oben rechts ist der mittlere Abschnitt des Kabinetts seitlich verschoben, sodass der Körper der Assistentin scheinbar auseinandergerückt erscheint. Ihr Gesicht bleibt im oberen Fenster sichtbar, während zwischen dem oberen und unteren Kabinettteil ein freier Raum entsteht. Harbin hält ihr ein Mikrofon entgegen und bezieht sie damit unmittelbar in die Präsentation ein. Unten links sieht man die Illusion vor einem Bühnenvorhang, ebenfalls mit herausgeschobenem Mittelteil. Die rechts stehende Helferin greift in den entstandenen Zwischenraum und unterstreicht dadurch den Eindruck einer tatsächlichen Trennung. Unten rechts posieren Harbin und eine Assistentin vor dem Kabinett, wobei Harbin die beiden breiten Metallschieber in den Händen hält. Zusammen veranschaulichen die Aufnahmen den Aufbau, den entscheidenden Effekt und die zur Vorführung gehörenden Requisiten.

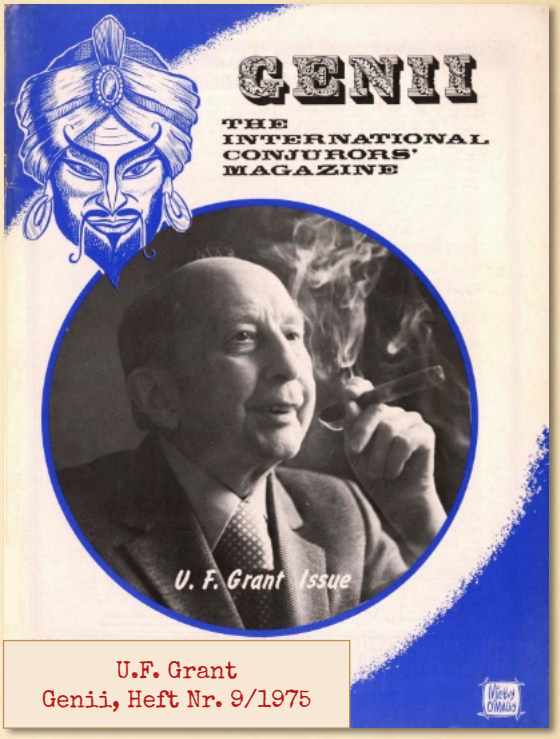
Erfinder, Autor, Zauberkünstler – U. F. Grant

Wir wissen über diesen Mann nur sehr wenig. Die wenigen Einträge in Onlinelexika werden dem Schaffen dieses Mannes wahrlich nicht gerecht. Ulysses Frederick Grant, in der Zauberwelt als „Gen" Grant bekannt, wurde am 12. Januar 1901 in Millerton im amerikanischen Bundesstaat New York geboren und starb am 1. März 1978. Als Zauberkünstler, Erfinder, Fachautor und Gerätehändler entwickelte er ein vielseitiges Werk, das von kleinen Kartenkunststücken bis zu Bühnenillusionen reichte. Seine Ideen verbanden überraschende Wirkungen mit praktischen Lösungen für den Vorführenden.

Frühe Erfolge in Pittsfield

Grant beschäftigte sich bereits als Kind mit der Zauberkunst. Das Vorwort seiner 1934 erschienenen Schrift „Grant's Thirteen Mysteries" berichtet, dass sein Interesse im Alter von acht Jahren begonnen habe. Zur Zeit dieser Veröffentlichung lebte er in Pittsfield, Massachusetts, wo er als Zauberkünstler auftrat und einen Versandhandel für Zauberartikel betrieb. Damit verband er früh die praktische Vorführung mit der Entwicklung und dem Verkauf von Kunststücken.

Sein Name war damals längst über den örtlichen Wirkungskreis hinaus bekannt. Die amerikanische Fachzeitschrift „The Sphinx" widmete ihm im September 1928 einen Beitrag. Im selben Heft veröffentlichte Grant einen Karten-und Wörterbuchtest sowie ein Kunststück mit einem scheinbar misslungenen Verschwinden. Im Oktober berichtete er über das magische Geschehen in Pittsfield. Diese Beiträge dokumentieren seine frühe Tätigkeit als Autor.



U.F. Grant
Genii, Heft Nr. 9/1975

Händler, Entwickler und Hersteller

Grants beruflicher Weg führte ihn von Pittsfield nach New York und anschließend zu Abbott's in Colon, Michigan. In den frühen 1940er-Jahren ließ er sich in Columbus, Ohio, nieder und baute dort sein eigenes Unternehmen auf. Hinzu kam eine Zusammenarbeit mit R. N. Menge, deren gemeinsame Erzeugnisse unter der Bezeichnung G & M angeboten wurden. Allerdings trennte man sich nach einem Jahr schon wieder. Die Herstellung seiner Apparate entwickelte sich zu einem Betrieb mit mehreren Mitarbeitern. Ein erhaltenes Briefkonvolut an Frank Csuri enthält Schreiben, in denen Grant auch geschäftliche Fragen behandelt. In einem dieser Briefe be-



Zur Veranschaulichung des Themas: Originale Abbildung mit KI erstellt.

Abbildungen mit freundlicher Genehmigung von © Andy Martin, martinsmagic.com.

schreibt er eine moderne Fabrik mit sieben Beschäftigten. Solche Dokumente zeigen, dass hinter seinen Angeboten eine organisierte Produktion stand.

Große Wirkungen mit einfachen Mitteln

Ein charakteristischer Zug von Grants Arbeit war die Suche nach überschaubaren und wirtschaftlichen Lösungen. Besonders deutlich wird dies in seiner Sammlung „Victory Carton Illusions". Darin beschreibt er zwölf Bühnenillusionen, die sich mit Kartons verwirklichen lassen. Zum Inhalt gehören Varianten des Zersägens einer Person, ein Schwertkasten, ein Puppenhaus, ein Geisterkabinett und verschiedene Erscheinungs- und Verschwindeeffekte. Karton bot dabei handfeste Vorteile: Er war preiswert, leicht zu bearbeiten und einfach zu transportieren.

Grant eröffnete damit auch Künstlern mit begrenztem Budget die Möglichkeit, Illusionen in ihr Programm aufzunehmen. Seine Entwürfe richteten sich an Vorführende, die mit ihrem Material reisen und unter wechselnden Bedingungen auftreten mussten. Seine schriftlichen Erklärungen waren häufig knapp. Sie konzentrierten sich auf den entscheidenden Einfall und die praktische Durchführung. Die Ausgestaltung des Vortrags und die Einbindung in ein Programm blieben vielfach dem Künstler überlassen. Diese Arbeitsweise kennzeichnet auch die später zusammengestellten Ausgaben seiner Manuskripte.

Erfindungen in vielen Sparten

Zu den bekannten Entwicklungen Grants gehören die „Super-X Levitation", der Produktionsschirm „Temple Screen", die „Devil's Newspaper" und das Kugelkunststück „Strat-o-Spheres". Gemeinsam mit Winston Freer entwickelte er außerdem das Seilkunststück „Alagen Rope". Die Bandbreite dieser Arbeiten verdeutlicht, wie selbstverständlich er zwischen unterschiedlichen Bereichen der Zauberkunst wechselte. Auch der „Crystal Silk Cylinder" wurde unter seinem Namen angeboten. Der durchsichtige Zylinder ermöglicht Verwandlungen und das Verschwinden von Tüchern.

Ein zeitgenössischer Nachweis findet sich in der Februarausgabe 1960 von „Genii": Ed Mishell führte den Apparat in seiner Rubrik „Tricks of the Trade" ausdrücklich als Erzeugnis von U. F. Grant auf. Im Juli 1963 erschien dort ein weiterer Eintrag. Seine Ideen fanden ebenso Eingang in die Mentalmagie. Grants „Tru Test", ein Zeitschriftentest, wurde später von Nathan Kranzo neu bearbeitet und veröffentlicht. Diese Weiterentwicklung ist ein Beispiel dafür, wie ältere Grant-Prinzipien auch in veränderter Form weiterverwendet werden.

Ein umfangreiches schriftliches Werk

Grant verbreitete seine Gedanken durch zahlreiche Broschüren, Manuskripte und Anleitungen. Bereits 1928 wurde „Super Magical Secrets" in der britischen Fachzeitschrift „The Magic Wand" besprochen. Später erschienen unter anderem „Flap Slate Wrinkles", gemeinsam mit H. Adrian Smith, „Grant's Thirteen Mysteries" und „Flash Magic". Ein wichtiger Sammelband war „Grant's Annual of Magic" von 1935. Dieses Werk wurde überarbeitet und 1964 von der Ireland Magic Company als „Gen Grant's Manual of Magic" neu herausgegeben. Eine weitere Druckauflage folgte 1980 bei Magic, Inc.

Die Veröffentlichungsgeschichte zeigt, dass Grants Material auch nach seinem Tod weiter verbreitet wurde.

Die Fortführung durch MAK Magic

Grant übergab sein Unternehmen später an seine Tochter Mary Ann King und deren Ehemann Jim King. Unter dem Namen „MAK Magic" wurde das Geschäft weitergeführt. Dadurch blieb ein Teil seiner Apparate mit einem Unternehmen verbunden, das aus seiner eigenen Arbeit hervorgegangen war. Als Grant 1978 starb, würdigten ihn sowohl „Genii" als auch „The New Tops" mit Nachrufen. Den Beitrag in „The New Tops" schrieb Don Tanner, der auch an der Herausgabe mehrerer Grant-Veröffentlichungen beteiligt gewesen war. Grants Bedeutung liegt in der Verbindung von Erfindung, praktischer Vorführung und Herstellung: Er lieferte Künstlern nicht nur neue Ideen, sondern machte daraus verwendbare Kunststücke für ihre Programme.

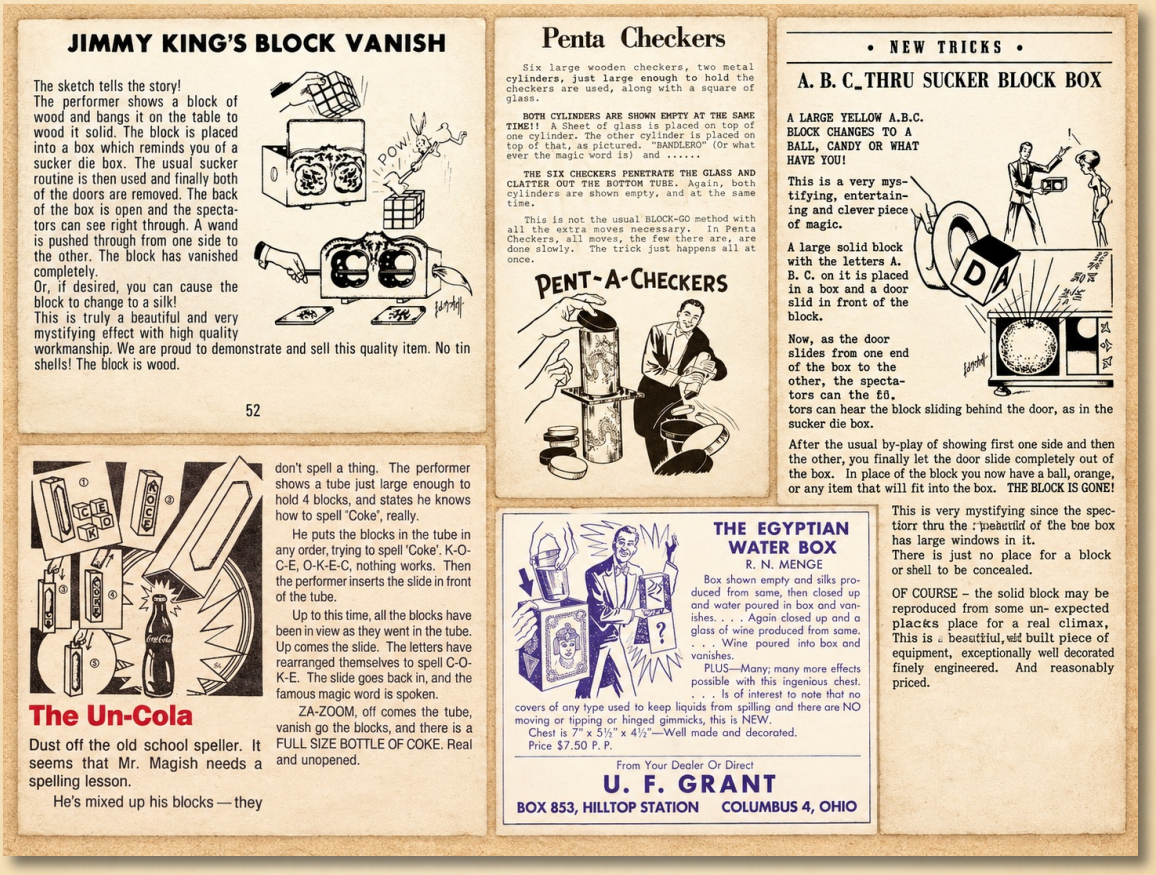


Abb.: Einige Werbeanzeigen für die Kunststücke von U.F. Grant

Crystal Silk Cylinder

Ein Klassiker von U. F. Grant um ca. 1954, der seitdem vielfach nachgeahmt wurde. Dieses wunderschöne Kunststück lässt sich vielseitig einsetzen. Ein hoher, durchsichtiger Kunststoffzylinder wird frei präsentiert. Drei bis vier kleine Seidentücher werden hineingelegt und ein Metallzylinder darüber geschoben. Nach dem Entfernen des Zylinders haben sich die Seidentücher in Zitronen verwandelt. Der Zylinder kann leer vorgezeigt werden. Geliefert werden der Kristallseidenzylinder und 3-4 gelbe Seidentücher (30 cm). Als Bonus 4 realistische Plastikzitronen. Der Zylinder ist etwa 30,5 cm hoch und hat einen Durchmesser von 7,6 cm. Hergestellt aus Kunststoff, mit Holzsockel und einer Metallabdeckung (Röhre). Bei anderen Ausführungen werden Bälle benutzt. Nachteil bei diesem Kunststück ist, dass der Zylinder am Anfang nicht leer gezeigt werden kann, was verständlich ist, denn in ihm befindet sich die Ladung mit den Zitronen. Wie aber verschwinden die Tücher? Sie werden mit einem Mechanismus in den Sockel gedrückt. Bei diesem handelt es sich meist um ein schweres Gewicht, das garantiert, dass die Tücher komplett im Sockel verschwinden.





Egyptian Water Box

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 1955. Eine dekorative Kiste, oben und unten offen, wird leer vorgezeigt, in dem der Vorführende die Kiste dreht und sich zwei Türen, vorne und hinten, an Scharnieren befestigt, öffnen. Die Kiste scheint wirklich leer zu sein. Er stellt sie auf dem Tisch ab, greift von oben in die Kiste und produziert plötzlich mehrere Seidentücher. Er zeigt die Kiste erneut leer vor. Dann gießt er etwas Wasser in die Kiste und produziert daraufhin ein gefülltes Glas, mit einer farbigen Flüssigkeit. Wer das Geheimnis nicht kennt, wird zuerst rätseln, wo das Glas mit der Flüssigkeit herkommt. Es war von Anfang an da, in einer Halterung einer der Türen. Zu Beginn war im Glas ein Pulver, dass später das hineingegossene Wasser färbt, auch die Tücher waren darin verstaut.

Abbildungen mit freundlicher Genehmigung von © Andy Martin, martinsmagic.com

Hilfsmittel in der Mentalmagie

Hilfsmittel für den Mentalmagier gibt es viele und es kommen immer neue dazu. Einige von Ihnen sind so teuflisch gut, dass man selbst bei näherer Betrachtung nicht auf das Geheimnis stößt. Am besten sind aber sicherlich auch die Hilfsmittel, die die Zuschauer nie zu Gesicht bekommen.

Der Trickbrieföffner

Dieses Hilfsmittel nennt man auch „Billet Knife“ oder „Zettelmesser“. Hier wird es möglich, mit dem Messer einen Zettel in einen Umschlag zu befördern, wenn man ihn aufschneidet. Die klassische Anwendung ist, wenn man einen Geldschein in eine Zitrone befördern möchte. Okito hat wohl 1899 bei diesem Kunststück so ein Messer benutzt. Vermutlich hat der englische Zauberkünstler Henry Novra um 1858 so ein Messer verkauft. Werner Geissler hat im Jahr 1966 einen „M.W.-Trickbrieföffner“ aus Kunststoff verkauft. Ideal geeignet für Geldscheine und Zettel. Nach einer Idee von Franz Amler (1920-2001) entstand der „Framelo-Brieföffner, gefertigt von Tony Lackner. Colin Rose hat im Jahr 2015 ein modernes „Billet-Messer“ aus Buchenholz gefertigt, mit einer Länge von 20,0 cm, einer Breite von 2,5 cm und einer Tiefe von 5,0 mm. Beschrieben wird so ein Messer schon im Zauberspiegel von 1904, so auch in Corindas „Thirteen Steps to Mentalism“, Seite 87. Ian Adair beschreibt mit seinem „Simplex Billet Knife“ im „Linking Ring“, 95 Jahrgang, Heft Nr. 8 aus 2015, eine einfache Version. In der Sphinx beschreibt Theodore Bamberg seinen Trick, „Geldschein in Zitrone“, mit einer Abbildung seines „Messers“.



Framello Brieföffner, Tony Lackner



Classic Billet Knife, Colin Rose, 2015

Das Kartenmesser.

In diesem Apparat lernt der geneigte Leser ein geeignetes Hilfsmittel kennen, um vorher gezogene Karten in einem tatsächlich unpräparierten Brote, einem Apfel oder dergleichen erscheinen zu lassen.

I.

Das Heft des Messers (Fig. 95) ist hohl und in ihm steckt eine dreiteilige sogenannte „Klappkarte“ (4), wie solche auch zu der Pièce „Die Karte in der Flasche“ (siehe „Mod. Kartenkünstler“ Seite 142)



Fig. 95.

Verwendung findet. Ein kleiner, in einem Schlitz der Messerschneide laufender Stift ermöglicht es dem Künstler, beim Auseinanderschneiden eines geeigneten Gegenstandes, z. B. eines Brotes, die Karte in den Schnitt zu schieben, woselbst sie sich sofort automatisch entwickelt und anscheinend inmitten des betreffenden Gegenstandes erscheint.

II.

Figur 96 stellt eine einfachere Ausführung des „Kartenmessers“ dar.

Bei diesem befinden sich auf einer Seite der Schneide zwei vernickelte Schienen, in welche man die ebenfalls dreiteilige Klappkarte



Fig. 96.

in zusammengeklapptem Zustande hineingibt. Beim Hineinschneiden in das Brot schiebt sich die Karte von selbst aus den Schienen heraus und erscheint sodann inmitten des Brotes.

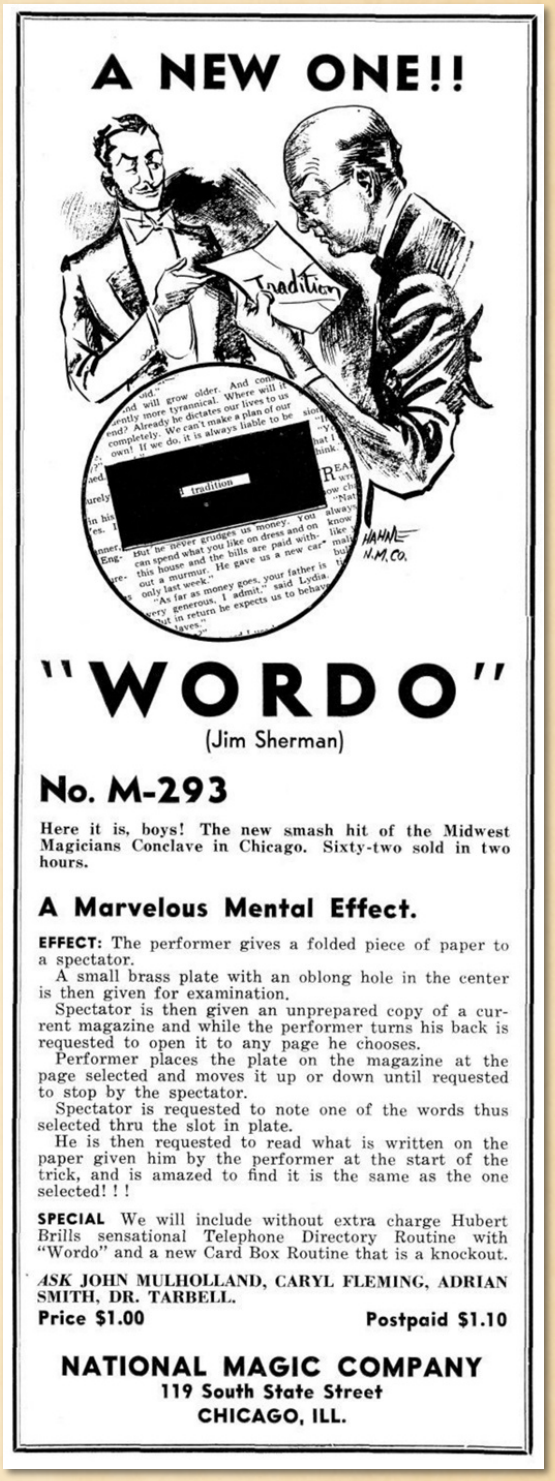
Einerlei, welches der beiden beschriebenen Messer man zu seinem Experimente verwendet, man muss dasselbe auf jeden Fall so halten, dass das Publikum nur gegen die unpräparierte Seite der Schneide sehen kann; ist dann die Karte herausgeschoben, so ist die Präparation des Messers selbst auf kürzere Entfernung nicht zu bemerken.

Das Kartenmesser, Zauberspiegel, 4. Jahrgang, Heft Nr. 7 aus 1904, Seite 108.

Wordo

Dies ist ein richtig cleveres Hilfsmittel für das Forcieren eines Wortes in einem Buchtest oder einer Zeitungsvorhersage. Es handelt sich um eine Platte mit einem rechteckigen Ausschnitt. Diese Platte wird auf eine Buchseite gelegt und das Wort, welches im Ausschnitt zu sehen ist, gilt als gewähltes Wort. Allerdings sieht man hier nicht das Wort im Buch selbst, sondern das Wort ist auf einem Stück Papier hinter der Platte aufgeklebt. Wichtig ist, dass man den gleichen Schrifttyp für das Gimmick nutzt, wie die Schrift im Buch. Glenn Gravett beschreibt in der Genii ein ähnliches Hilfsmittel, bei dem das Wort aber hinter dem Gimmick umgeklappt werden kann. In der Zauberkunst, 12. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1966, hat Peter Warlock ein Gimmick vorgestellt, bei dem ein „Lesezeichen" verwendet wird. In der Magie, 56. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1976, Seite 40, wird in deutscher Übersetzung ein Hilfsmittel für einen „Astrologischen Buchtest" beschrieben. Der Originalartikel stammt aus der „Magigram". Es handelt sich um eine runde Scheibe mit einem Loch in der Mitte. Am Rand der Scheibe sind die zwölf Tierkreiszeichen abgebildet. Hinter der Scheibe ist eine kleine Klappe mit einem Wort darauf angebracht. Man kann die Scheibe normal vorzeigen, die Klappe wird mit den Fingern abgedeckt. Der Vorführende lässt sich von einem Zuschauer eine Buchseite nennen, legt das Gimmick darauf und fährt mit ihm auf der Seite auf und ab. Nachdem „Stopp" gerufen wurde, kann das Wort gezeigt werden. Die Klappe legt man rechtzeitig beim Auflegen des Gimmicks auf die Seite um.

Wordo Expanded, Glenn Gravatt,
Genii, 42. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1978



Add a Number Block – Wendeblock

Hier geht es um einen Schreibblock, mit dessen Hilfe man Zahlen von Zuschauern aufschreiben lässt. Dann wird daraus eine Summe addiert. Diese Summe wird vom Vorführenden vorhergesagt. Diese Blocks gibt es in den unterschiedlichsten Ausführungen und Größen. Im Block selbst ist eine Vorrichtung eingebaut, die es dem Vorführenden ermöglicht, die Zahlen gegen andere auszutauschen. Als Erfinder gilt H. W. Brehaut. Henk Vermeyden hat dieses Utensil in den 1950er-Jahren vermarktet. Eine Lizenz ging dann 1956 an die Firma Tannen's in New York. Eine einfachere Variante ist der Wendeblock.

Der Vorführende geht ins Publikum und sucht sich 3-4 Zuschauer aus, die ihm drei- oder vierstellige Zahlen nennen sollen. Diese schreibt er auf einem Block untereinander. Auf dem Weg zum letzten Zuschauer, der alle Zahlen addieren soll, wird der Block umgedreht. Hier sind Zahlen vorbereitet, die als Summe einer Vorhersage entsprechen. Eine Weiterentwicklung ist der „Super-Mento-Block", so wie ihn Tony Lackner gefertigt hat. Hier wird mithilfe eines Magneten dafür gesorgt, dass dieser Block nur noch von einer Seite geöffnet werden kann.

Der Zuschauer, der die Zahlen dann addiert, kann nur eine Seite, mit den präparierten Zahlen, öffnen. Vertrieben wurde so ein Block von der Zauberzentrale München. Dave Powel hat im Jahr 2012 einen Block entwickelt, der aussieht, als würde er auf dem Tisch eines Anwalts oder Arztes stehen. Er sieht gut aus, dürfte aber bei normalen Zuschauern etwas Argwohn hervorrufen. So ein Requisit muss schon zum Ambiente der Vorstellung passen.



Super-Mento-Block, Tony Lackner



Victorian Add-A-Number Block, Dave Powell



Baker-Dunninger Slate Deluxe, Louis Gaynor, 2015

Billet Switch Box

Dies ist eine Technik, bei der ein Zettel gegen einen anderen in der Hand des Magiers ausgetauscht wird. Erstmals erscheint dieser Begriff 1921 in der Zeitschrift „The Magic Wand“, die Technik dürfte aber schon früher verwendet worden sein. Es gibt auch „Billet Switching Boxes“, bei denen Zettel in einer Kiste ausgetauscht werden.

Der Vorführende verteilt einige kleine leere Zettel zusammen mit einigen Bleistiften an einen Zuschauer. Eine kleine Schachtel wird hervorgeholt und vorne auf den Bühnenboden gestellt. Dieser ausgewählte Zuschauer wird gebeten, die Zettel nach dem Zufallsprinzip an verschiedene Zuschauer zu verteilen. Die Zuschauer werden angewiesen, eine Zahl, eine Stadt, einen Namen usw. auf die Zettel zu schreiben und sie vierfach zu falten, sodass die Schrift nicht zu sehen ist. Anschließend gehen sie zu der Schachtel auf der Bühne und stecken ihren Zettel in den Schlitz der Schachtel. Wenn alle Zuschauer ihre Zettel hineingelegt haben, werden sie gebeten, zu ihren Plätzen zurückzukehren.

Als Nächstes nimmt der Mentalist die Schachtel, hebt den Deckel ab und stellt sie auf den Tisch, wobei der untere Teil der Schachtel für das Publikum gut sichtbar ist. Dann geht der Mentalist ins Publikum und lässt jemanden einen Zettel aus der Schachtel ziehen. Anschließend faltet diese Person den Zettel auseinander und liest den Inhalt laut vor. Sobald die gewählte Auswahl aufgerufen wurde, lenkt der Mentalist die Aufmerksamkeit des Publikums auf einen Umschlag, der schon vor Beginn der Vorstellung auf dem Tisch lag. Der Mentalist geht zurück auf die Bühne, nimmt den Umschlag gut sichtbar auf, öffnet ihn und zieht einen einzelnen Zettel heraus, auf dem das Wort steht, das der Zuschauer gerade aufgerufen hat, nachdem er es aus der Schachtel gezogen hatte.



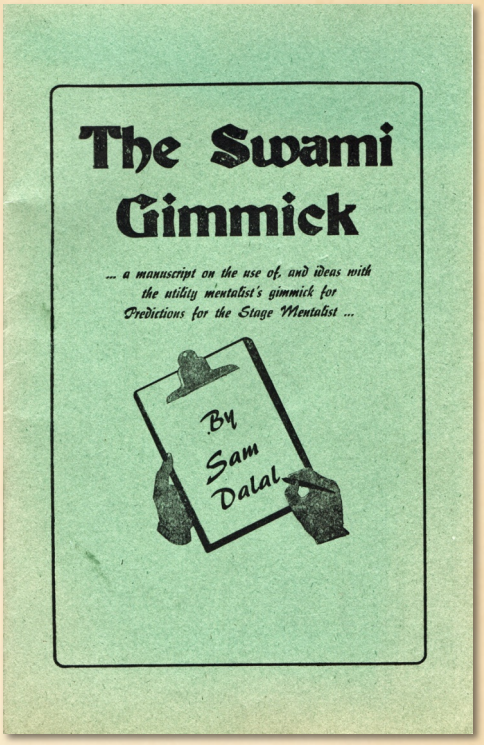
Billet Switch Box,
Bill Montana, 2014



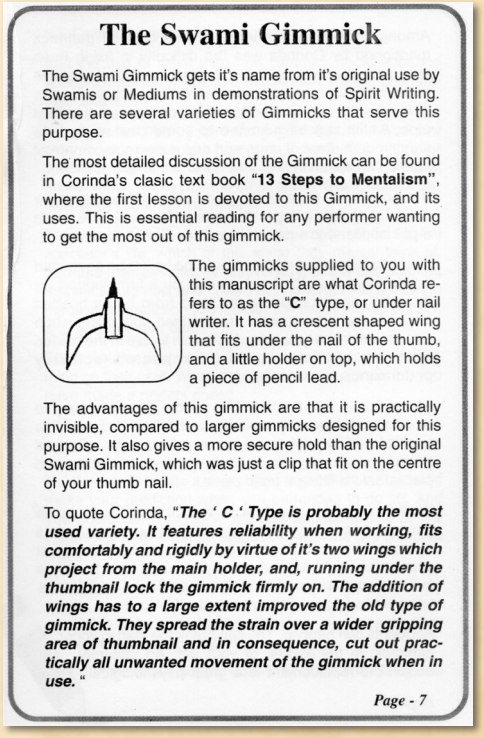
Billet Switch Box,
Larry Becker, 2010

Der Daumenschreiber

Dieses Hilfsmittel ermöglicht dem Mentalisten, unbemerkt eine Notiz auf einen Zettel, eine Tafel oder einen Gegenstand zu schreiben. Zum Einsatz kommen Bleistiftminen, Kugelschreiber- oder Filzstifte. Der „Band Writer“ ist eine Art Daumenschreiber. Hier ist eine Bleistiftmine an einem Metallband befestigt. Dieses kann man auf den Daumen klemmen. Beim „Boon Writer“ handelt es sich um eine kleine Scheibe, in deren Mitte ein kleines Stück Bleistift integriert ist. Diese Scheibe ist oft etwas gewölbt. Sie wird auf die Kuppe des Daumens geklebt. Erfunden wurde dieser „Writer“ in den 1940er-Jahren von Eric Mason. Beim „Finger Writer“ handelt es sich um ein kleines Röhrchen, in dem ein kleines Stück eines Stifts steckt. Angesetzt an ein kleines biegsames Metall, kann es an einem Finger und Daumen befestigt werden. Don Tanner ist der Erfinder.



Der „Nailwriter“, oder „Nagelschreiber“, wird unter dem Zeigefinger oder dem Daumennagel befestigt. Er besitzt meist eine klobige Mine. In den Anfängen dieses Hilfsmittels wurde es Ende des 19. Jahrhunderts teilweise von Scharlatanen genutzt, die sich als „Medium“ ausgaben. Ein anderer Begriffe für einen Nagelschreiber ist das „Swami Gimmick“, um 1921 von Claude Alexander Conlin für die Zauberkunst eingeführt. In diesem Zusammenhang gibt es noch ein Hilfsmittel, genannt „Swami Holdout“. Damit wird ein Swami-Gimmick während einer Vorführung zur Verfügung gestellt und auch wieder zum Verschwinden gebracht. Dieses Hilfsmittel kann auch auf einer Daumenspitze als „Thumb Tip Writer“ verwendet werden. Eine kleine Bleistiftmine ist oben auf dem Daumen angebracht. Damit kann man z.B. auf einen kleinen Notizblock schreiben, der sich in der Hosentasche befindet.



The Swami Gimmick

The Swami Gimmick gets it's name from it's original use by Swamis or Mediums in demonstrations of Spirit Writing. There are several varieties of Gimmicks that serve this purpose.

The most detailed discussion of the Gimmick can be found in Corinda's clasic text book **"13 Steps to Mentalism"**, where the first lesson is devoted to this Gimmick, and its uses. This is essential reading for any performer wanting to get the most out of this gimmick.

The gimmicks supplied to you with this manuscript are what Corinda refers to as the "**C**" type, or under nail writer. It has a crescent shaped wing that fits under the nail of the thumb, and a little holder on top, which holds a piece of pencil lead.

The advantages of this gimmick are that it is practically invisible, compared to larger gimmicks designed for this purpose. It also gives a more secure hold than the original Swami Gimmick, which was just a clip that fit on the centre of your thumb nail.

To quote Corinda, "***The ' C ' Type is probably the most used variety. It features reliability when working, fits comfortably and rigidly by virtue of it's two wings which project from the main holder, and, running under the thumbnail lock the gimmick firmly on. The addition of wings has to a large extent improved the old type of gimmick. They spread the strain over a wider gripping area of thumbnail and in consequence, cut out practically all unwanted movement of the gimmick when in use.*** "

Page - 7

Die Daumenspitze

Man mag es kaum glauben, aber die gute alte Daumenspitze eignet sich hervorragend für mentale Kunststücke. So beschreibt Alexander de Cova in seinem kleinen Arbeitsbuch „Daumenspitze“ aus dem Jahr 2017 einen Bank-Night-Effekt. Auf Seite 82 des Buches beschreibt er, wie man mit der Daumenspitze, „geladen“ mit einem Geldschein, in das übrig gebliebene Kuvert geht, den Geldschein wieder herauszieht, während die Daumenspitze im Umschlag verbleibt. Der Erfinder der Daumenspitze ist Professor Herwin (William Humpage, 1861-1946) aus Birmingham in England. Das Originalstück liegt im Museum des „Magic Circle“ in London. Erst viel später kamen Daumenspitzen aus Kunststoff auf den Markt. Al Baker soll einmal scherzhaft gesagt haben, dass er sich die ganze Hand so lange mit Fleischfarbe bestreicht, bis sie an die Farbe der Daumenspitze heranreicht. Zum Thema darf man auch den 6. Finger „False Finger“ zählen, der im Jahr 1896 erstmals von Charles Bertram und August Roterberg beschrieben wurde. Gary Darwin (1935-2019), als Daumenspitzen-Experte bekannt, nennt als Erfinder des 6. Fingers Charles Morritt (1861-1936). Nach meiner Kontaktaufnahme mit dem derzeitigen Präsidenten des Magic Circle in London, Scott Penrose, hat dieser mir drei Fotos von der ersten Daumenspitze zur Verfügung gestellt, die Professor Herwin erfunden hat. Hier muss man aber etwas differenzieren. Scott schreibt mir, dass er im Jahr 2003 ein Buch zu Recherchen über Joseph Michael Hartz geschrieben, es aber nie veröffentlicht hat. Netter weise hat er mir den Teil über die Daumenspitze aus seinem Buch überlassen. Er führt aus, dass Professor Hoffmann in seinem Buch „Later



Magic“ aus dem Jahr 1904, Joseph Michael Hartz als Erfinder der Daumenspitze angegeben hat. Er beschrieb das Gimmick als Fingerhut aus dünnem Kupfer, welches passgenau über den Daumen passte. Hoffmann führte weiter aus, dass fast zeitgleich etwas Ähnliches von den Herren Hamley entwickelt wurde. Es entspricht aber eher den Tatsachen, dass man den wahren Erfinder zwischen William Humpage und Joseph Hartz suchen muss, denn beide waren gute Freunde und tauschten sich regelmäßig über ihre Zauberkunststücke aus. In der Zauberzeitschrift „Magic Wand“ vom Dezember 1934 schrieb der Herausgeber folgende Zeilen: „Ein kürzlicher Besuch von Professor Herwin aus Bristol erinnert uns daran, dass er der Erfinder der Daumenspitze ist. Vor 1885 befestigte er ein Stück Tuch an der Innenseite eines „Falschen Fingers“. Dann dachte er an die Daumenspitze und fertigte ein Modell an. Dieses Modell liegt heute im Museum des Magic Circle in London. Es bleibt noch zu erwähnen, dass Professor Herwin über Charles O Williams an einige Kunststücke von Joseph Hartz herankam, nachdem Hartz im Jahr 1903 gestorben war“. Wer nun genau die Daumenspitze erfunden hat, kann leider nicht hundertprozentig klar gesagt werden.

Schriften in der Zauberwerbung

Im Sonderheft Nr. 12 habe ich einmal versucht, die Gestaltung von Covern der Zaubermagazine zu analysieren. Wie sieht es aber generell mit der Gestaltung von Werbung in der Zauberkunst des 19. Jahrhunderts aus? In Katalogen, in Magazinen und auf Plakaten?

Anschlagzettel, Plakate und Programme sollten Aufmerksamkeit wecken und außergewöhnliche Unterhaltung versprechen. Die Schrift spielte dabei eine entscheidende Rolle: Große Buchstaben verkündeten den Künstlernamen, wechselnde Schriftformen betonten besondere Attraktionen, dekorative Lettern vermittelten einen Eindruck von Wunderbarem. In Katalogen und frühen Zauberzeitschriften verband die Typografie diese werbliche Wirkung mit der Vermittlung von Informationen.

Neue Schriften für die Werbung

Im 19. Jahrhundert wurde das Angebot an Druckschriften erheblich erweitert. Neben Buchschriften traten besonders fette, schmale, breite und ornamentierte Formen. Die Zauberwerbung nutzte dasselbe Repertoire wie Theater und Zirkus; eine ausschließlich der Zauberkunst vorbehaltene Schriftfamilie gab es nicht. Frühe Anschlagzettel enthielten häufig viel Text. Sie nannten Künstler und Veranstaltungsort, beschrieben Darbietungen und informierten über Preise und Vorstellungsbeginn. Unterschiedliche Schriftgrößen gliederten diese Fülle: Große Überschriften sollten Passanten anziehen, kleinere Zeilen lieferten Einzelheiten.

Fette Antiqua, Egyptienne und Grotesk

Eine markante Werbeschrift war die „fette Antiqua", im Englischen „Fat Face" genannt. Ihr starker Gegensatz zwischen kräftigen Hauptstrichen und feinen Haarlinien verlieh Überschriften Gewicht. Die Egyptienne wirkte dagegen kompakter. Ihre blockartigen Serifen und der geringere Strichkontrast ergaben ein robustes Schriftbild. Der Name bezeichnet eine Schriftkategorie, keine Ableitung aus ägyptischen Hieroglyphen. Auch Groteskschriften, deren Buchstaben keine Serifen besitzen, gehörten zum Werberepertoire. Schmale Ausführungen konnten längere Wörter auf begrenzter Zeilenbreite unterbringen. Im deutschsprachigen Raum kamen Fraktur und andere gebrochene Schriften hinzu, für die ebenfalls dekorative Varianten entwickelt wurden. Die heute häufig verwendete Bezeichnung „viktorianisch" erfasst deshalb nur einen Teil der damaligen Schriftwelt.

Buchstaben werden zu Bildern

Wie unmittelbar Schrift und Zauberkunst zusammenwirken konnten, zeigt ein Anschlagzettel für John Henry Anderson, den „Great Wizard of the North", von etwa 1840. Die Buchstaben seines Namens sind als kobold- oder geisterartige Figuren gestaltet. Die Schrift nimmt damit bereits das Thema der Vorstellung vorweg. Solche Beispiele verlangen eine Unterscheidung zwischen wiederverwendbaren Drucktypen und eigens entworfenen Schriftzügen. Nicht jede ungewöhnliche Buchstabenfolge gehörte zu einer vollständigen Schriftart.



Schriftarten in der Zauberwerbung

Holzlettern und Lithografie

Für große Überschriften waren Holzlettern besonders geeignet, weil sie leichter und wirtschaftlicher waren als entsprechend große Metalltypen. „Holzschrift" bezeichnet daher das Material der Drucktypen, keinen bestimmten Schriftstil. Mit dem farbigen Bildplakat gewann die Lithografie an Bedeutung. Schrift und Illustration konnten gemeinsam gezeichnet und aufeinander abgestimmt werden. Buchstaben wurden dadurch freier in die Bildgestaltung einbezogen. Farbige Kellar-Plakate der Strobridge Lithographic Company von 1894 belegen diese Technik in der Zauberwerbung.

Kataloge: Blickfang und Lesbarkeit

Zauberkataloge präsentierten Apparate, Bücher und Kunststücke. Der reich illustrierte Katalog von Martinka & Co. aus dem Jahr 1899 veranschaulicht das Zusammenspiel von Schrift und Warenabbildungen. Der Umschlag wirkte wie ein kleines Plakat: Firmenname und Angebot sollten auffallen. Im Inneren benötigten längere Beschreibungen kleinere Leseschriften und eine übersichtliche Gliederung.

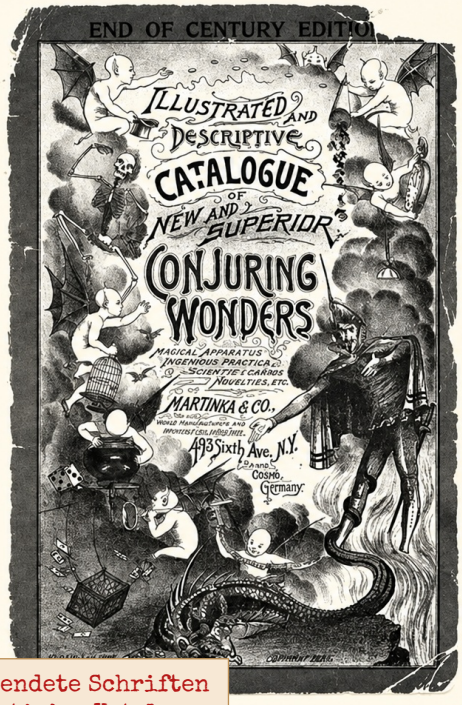
Hervorgehobene Kunststücknamen weckten Neugier, Beschreibungstexte erläuterten die Wirkung, Artikelnummern und Preise erleichterten die Bestellung. Als Leseschriften standen Antiqua und im deutschsprachigen Druckwesen auch Fraktur zur Verfügung. Welche Schrift ein bestimmter Katalog verwendete, muss jedoch am jeweiligen Exemplar geprüft werden. Sprache und Erscheinungsland allein erlauben keine sichere Bestimmung.

Zauberzeitschriften und Anzeigen

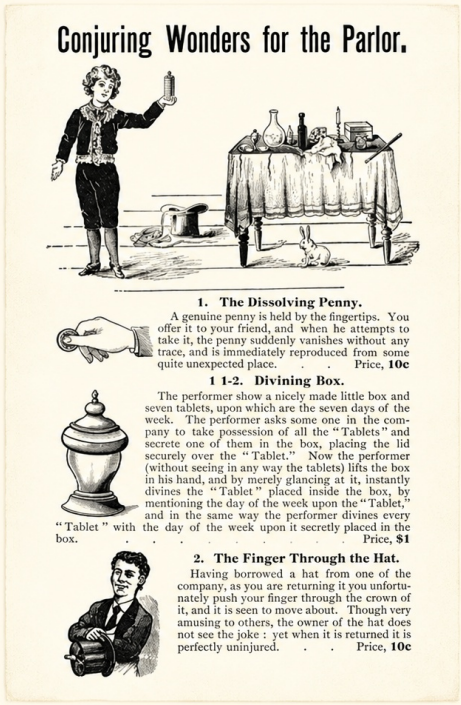
Zu den frühen Fachzeitschriften gehörten Carl Willmanns „Die Zauberwelt", erschienen von 1895 bis 1904, und die amerikanische „Mahatma", die im März 1895 begann. Ihr Titelzug sorgte für Wiedererkennung, während Überschriften, Lesetext und Angaben zu Jahrgang und Heftnummer die Inhalte ordneten. In Händleranzeigen kehrte die auffällige Reklametypografie zurück. Firmennamen und Angebote sollten auf engem Raum hervorstechen. Solche Anzeigen erfüllten damit ähnliche Aufgaben wie kleine Anschlagzettel. Die „Mahatma" enthielt bereits im ersten Jahrgang Anzeigen und Werbebeilagen.

Gestaltung und Druckereialltag

Die Schriftwahl hing auch vom verfügbaren Letternbestand einer Druckerei ab. Größe, Wortlänge und Zeilenbreite konnten ebenso entscheidend sein wie die gewünschte Wirkung. Genaue historische Schriftbezeichnungen verlangen deshalb den Vergleich mit zeitgenössischen Musterbüchern. Auf Plakaten machte Schrift eine Vorstellung sichtbar, in Katalogen erschloss sie das Warenangebot, in Zeitschriften ordnete sie Fachwissen. Ihre Gestaltung verbindet die Geschichte der Zauberkunst mit der Entwicklung von Druckhandwerk und Werbung.



Verwendete Schriften Martinka-Katalog



Conjuring Wonders for the Parlor.

1. The Dissolving Penny.

A genuine penny is held by the fingertips. You offer it to your friend, and when he attempts to take it, the penny suddenly vanishes without any trace, and is immediately reproduced from some quite unexpected place. . . . Price, **10c**

1 1-2. Divining Box.

The performer show a nicely made little box and seven tablets, upon which are the seven days of the week. The performer asks some one in the company to take possession of all the "Tablets" and secrete one of them in the box, placing the lid securely over the "Tablet." Now the performer (without seeing in any way the tablets) lifts the box in his hand, and by merely glancing at it, instantly divines the "Tablet" placed inside the box, by mentioning the day of the week upon the "Tablet," and in the same way the performer divines every "Tablet" with the day of the week upon it secretly placed in the box. . . . . Price, **$1**

2. The Finger Through the Hat.

Having borrowed a hat from one of the company, as you are returning it you unfortunately push your finger through the crown of it, and it is seen to move about. Though very amusing to others, the owner of the hat does not see the joke : yet when it is returned it is perfectly uninjured. . . . Price, **10c**



Beispiel aus Carl Willmanns „Zauberwelt“



No. 12. 1. December 1904. 10. Jahrgang.

HAMBURG, den 1. December 1904.

An die geehrten Leser!

Die grosse Ausdehnung, welche mein Geschäft in den letzten Jahren erfahren hat, und die damit verbundene stetig wachsende Korrespondenz nimmt meine Arbeitskraft derart in Anspruch, dass ich mich genötigt sehe meine litterarische Tätigkeit einzuschränken.

Ich habe mich entschlossen das regelmässige Erscheinen der von mir bisher in Monatsheften herausgegebenen Zeitschrift **„Die Zauberwelt“** mit dem vorliegenden 10. Jahrgang abzuschliessen und in Zukunft an Stelle derselben von Zeit zu Zeit Supplementbände erscheinen zu lassen.

Bei dieser Gelegenheit spreche ich allen Lesern und Mitarbeitern für das mir bisher in so reichem Masse geschenkte Vertrauen und deren Mithülfe meinen besten Dank aus und füge die Bitte bei, mir auch fernerhin ihr Wohlwollen zu bewahren.

Hochachtungsvoll

Carl Willmann
Herausgeber und Verleger der
„Zauberwelt“

Wenn das Staunen bleibt

Eine Münze verschwindet aus einer geschlossenen Hand. Eine frei gewählte Karte erscheint an einem unerwarteten Ort. Ein Gegenstand schwebt, obwohl ihn scheinbar nichts hält. Für einen kurzen Moment gerät etwas ins Wanken, das im Alltag selbstverständlich ist: das Vertrauen darauf, dass die Welt sich nach vertrauten Regeln verhält. Genau in diesem Moment kann Staunen entstehen.

Dabei wissen die Zuschauer durchaus, dass sie einer Zaubervorstellung beiwohnen. Sie müssen nicht an übernatürliche Kräfte glauben, um sich von einem Kunststück berühren zu lassen. Gerade das Nebeneinander von Wissen und Erleben macht den besonderen Reiz aus: Man weiß, dass es eine Erklärung gibt, und kann doch nicht begreifen, wie das eben Gesehene möglich war.

Staunen beginnt dort, wo diese beiden Gewissheiten aufeinandertreffen.

Eine unerwartete Wendung kann überraschen, ohne lange nachzuwirken. Das Staunen reicht weiter. Es hält den Augenblick offen und lässt eine Frage zurück: „Wie kann das sein?“ Manchmal zeigt es sich in lautem Lachen oder einem spontanen Ausruf. Manchmal wird der Zuschauer ganz still. Der Blick bleibt auf der leeren Hand liegen, als müsste dort doch noch etwas zu entdecken sein. Für den Zauberkünstler ist diese Stille ebenso bedeutsam wie der Applaus. Sie kann zeigen, dass das Publikum das Geschehen noch verarbeitet. Wer sofort weiterspricht oder bereits das nächste Kunststück beginnt, nimmt den Zuschauern womöglich die Gelegenheit, diesen besonderen Moment auszukosten. Eine Pause gibt dem Unmöglichen Raum.

Ob eine Vorführung Staunen hervorruft, hängt allerdings nicht allein von ihrem Geheimnis ab. Entscheidend ist auch, was die Zuschauer vom Ablauf verstehen. Sie müssen erkennen können, was vorher vorhanden war, was geschehen sollte und worin das scheinbar Unmögliche besteht. Eine verwickelte Folge von Handlungen kann den stärksten Effekt verdecken.

Wenn niemand mehr weiß, welche Karte wo lag, verliert auch ihr überraschendes Wiedererscheinen an Bedeutung. Eine klare Handlung schafft dagegen eine feste Erwartung. Die Münze liegt in der Hand. Die Hand wird geschlossen. Wird sie wieder geöffnet und ist leer, entsteht ein deutlicher Widerspruch. Je verständlicher die Ausgangslage, desto unmittelbarer lässt sich die Veränderung erleben.

Ebenso wichtig ist das Verhältnis zwischen Künstler und Publikum. Zuschauer können sich auf eine Täuschung einlassen und dabei dennoch respektiert fühlen. Eine Vorführung, die ihnen vermitteln soll, wie leicht sie hereinzulegen sind, macht aus dem gemeinsamen Erlebnis schnell einen Wettstreit. Dann richtet sich die Aufmerksamkeit vor allem auf die Suche nach einem Fehler. Ein zugewandter Künstler lädt dagegen dazu ein, etwas Außergewöhnliches miteinander zu erleben. Auch wer skeptisch ist, darf Teil dieses Erlebnisses bleiben.



Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

Fragen, Lachen und ungläubige Blicke gehören dazu. Niemand muss seine Vernunft an der Garderobe abgeben. Besonders persönlich kann das Staunen werden, wenn ein Zuschauer unmittelbar beteiligt ist: wenn etwas in seiner eigenen Hand geschieht, wenn seine Entscheidung den Verlauf prägt oder wenn ein vertrauter Gegenstand plötzlich eine unerwartete Rolle spielt. Aus einer Beobachtung wird dann eine Erfahrung, die sich später erzählen lässt: „Ich habe selbst die Hand geschlossen. Und trotzdem war die Münze verschwunden.“ In solchen Erzählungen lebt eine Zaubervorstellung weiter. Oft bleiben keine vollständigen Abläufe in Erinnerung, sondern einzelne Bilder und Gefühle: die leere Schachtel, der eigene ungläubige Blick, das Lachen der anderen. Das Staunen erhält dadurch etwas Gemeinschaftliches. Man schaut einander an und vergewissert sich: „Hast du das auch gesehen?“ Die besondere Leistung der Zauberkunst liegt darin, solche Augenblicke zu ermöglichen. Für kurze Zeit genügt die gewohnte Erklärung der Welt nicht mehr. Selbst ein alltäglicher Gegenstand erscheint plötzlich voller Möglichkeiten. Die Münze mag am Ende wieder auf dem Tisch liegen. Das Staunen kann bleiben.

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.

Heft Nr. 33: Robert Harbin, U.F. Grant, Hilfsmittel Mentalmagie, Schriften in der Zauberwerbung, Wenn das Staunen bleibt.

Impressum

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