38

Das Magic History Magazin

Geschichte und Geschichten



Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr

Mentalmagier – Joseph Dunninger

Joseph Dunninger gehörte zu den bedeutendsten Mentalisten des 20. Jahrhunderts. Als „The Amazing Dunninger“ und „The Master Mind of Mental Mystery“ machte er das scheinbare Gedankenlesen zu einem Ereignis, das weit über die Theaterbühne hinausreichte. Seine Auftritte im Radio und Fernsehen brachten die Mentalmagie einem Millionenpublikum nahe. Zugleich beschäftigte er sich mit den Täuschungsmethoden spiritistischer Medien und trat öffentlich gegen deren betrügerische Praktiken auf. Dunninger wurde am 28. April 1892 in New York geboren und wuchs in einer deutschstämmigen Familie auf. Schon als Kind begeisterte er sich für Zauberkunst. Als entscheidende Anregung gilt ein Auftritt des berühmten Illusionisten Harry Kellar, den er 1898 gesehen haben soll. Er lernte aus Büchern, übte mit Spielkarten und Münzen und sammelte früh Erfahrungen vor Publikum.

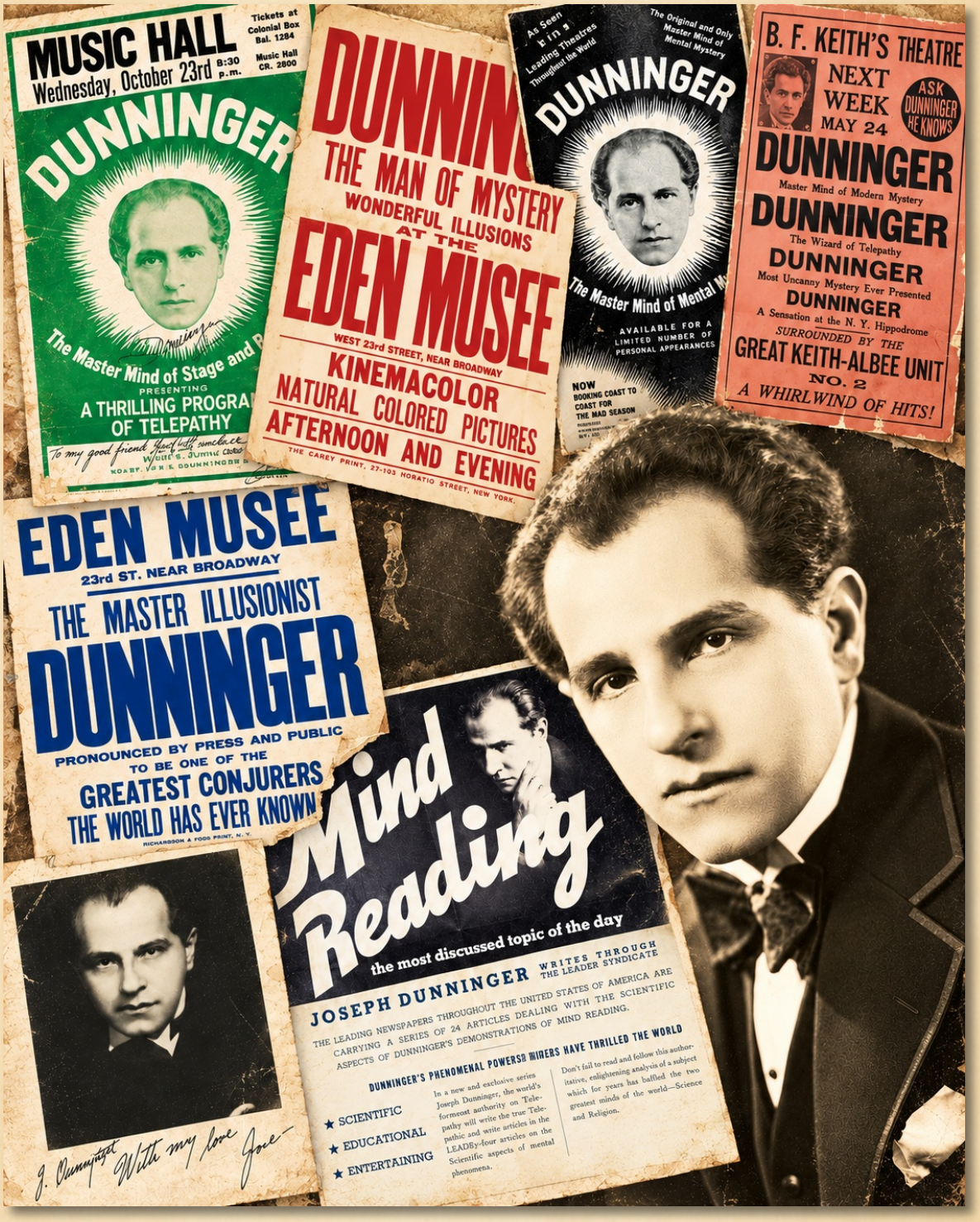
Seine berufliche Laufbahn begann mit einem vielseitigen Zauberprogramm. Unter dem Namen „Dunninger the Mysterious“ zeigte er Fingerfertigkeit und größere Illusionen. Er spielte an bedeutenden amerikanischen Unterhaltungstheatern, darunter das New Yorker Hippodrome und das Palace Theatre. Auch als Erfinder und Anbieter eigener Karteneffekte trat er in Erscheinung.

Die Entdeckung einer besonderen Wirkung

Um 1920 rückte die Mentalmagie zunehmend in den Mittelpunkt seiner Arbeit. Dunninger erkannte, dass eine scheinbar enthüllte persönliche Information eine besonders unmittelbare Wirkung auslösen konnte. Eine Bühnenillusion mochte das Publikum verblüffen; die Nennung eines geheim gehaltenen Namens oder einer nur gedachten Zahl berührte dagegen die eigene Erfahrungswelt des Zuschauers. Diese Erkenntnis veränderte seine Darbietung. Die sichtbaren Apparate verloren an Bedeutung, während seine Persönlichkeit stärker hervortrat. Ein Schreibblock, ein Bleistift und einige Zuschauer konnten ausreichen, um eine ganze Vorstellung zu tragen. Dunninger war nicht der Erfinder des allein auftretenden Gedankenlesers. Er trug jedoch entscheidend dazu bei, diese Darbietungsform populär zu machen. Während zahlreiche Gedankenlesedarbietungen auf dem Zusammenspiel zweier erkennbarer Partner beruhten, stand bei ihm ein einzelner Mann im Mittelpunkt, der scheinbar unmittelbar Zugang zu fremden Gedanken besaß.

Die Kunst der persönlichen Enthüllung

Zu Dunningers typischem Repertoire gehörten Namen, Anschriften, Geburtstage, persönliche Fragen und die Seriennummern von Geldscheinen. Die Wirkung entstand häufig schrittweise. Zunächst nannte er einen Buchstaben, eine Zahl oder einen Namen. Dann suchte er die Person, zu der dieser Eindruck gehörte, und ergänzte weitere Einzelheiten. Dadurch erschien das Gedankenlesen wie ein Vorgang, der sich vor den Augen und Ohren des Publikums entwickelte. Seine ruhige, bestimmte Stimme und seine gezielten Pausen verstärkten diesen Eindruck. Er verstand es, aus einer zunächst unscheinbaren Information eine spannungsvolle Enthüllung aufzubauen.


MUSIC HALL
Wednesday, October 23rd 8:30 p.m.
Tickets at Colonial Box Bal. 1284
Music Hall CR. 2800
DUNNINGER
The Master Mind of Stage and
PRESENTING
A THRILLING PROGRA
OF TELEPATHY
DUNNIN
THE MAN OF MYSTERY
WONDERFUL ILLUSIONS
AT THE
EDEN MUSEE
WEST 23rd STREET, NEAR BROADWAY
KINEMACOLOR
NATURAL COLORED PICTURES
AFTERNOON AND EVENING
THE CAREY PRINT, 27-103 HORATIO STREET, NEW YORK
As Seen in Leading Theatres Throughout the World
The Original and Only Master Mind of Mental Mystery
DUNNINGER
The Master Mind of Mental M
AVAILABLE FOR A LIMITED NUMBER OF PERSONAL APPEARANCES
NOW BOOKING COAST TO COAST FOR THE MAD SEASON
B. F. KEITH'S THEATRE
NEXT WEEK MAY 24
ASK DUNNINGER HE KNOWS
DUNNINGER
Master Mind of Modern Mystery
DUNNINGER
The Wizard of Telepathy
DUNNINGER
Most Uncanny Mystery Ever Presented
DUNNINGER
A Sensation at the N. Y. Hippodrome
SURROUNDED BY THE
GREAT KEITH-ALBEE UNIT
NO. 2
A WHIRLWIND OF HITS!
EDEN MUSEE
23rd ST. NEAR BROADWAY
THE MASTER ILLUSIONIST
DUNNINGER
PRONOUNCED BY PRESS AND PUBLIC
TO BE ONE OF THE
GREATEST CONJURERS
THE WORLD HAS EVER KNOWN
RICHARDSON & FOOS PRINT, N. Y.
Mind Reading
the most discussed topic of the day
JOSEPH DUNNINGER WRITES THROUGH THE LEADER SYNDICATE
THE LEADING NEWSPAPERS THROUGHOUT THE UNITED STATES OF AMERICA ARE CARRYING A SERIES OF 24 ARTICLES DEALING WITH THE SCIENTIFIC ASPECTS OF DUNNINGER'S DEMONSTRATIONS OF MIND READING.
DUNNINGER'S PHENOMENAL POWERS HAVE THRILLED THE WORLD
★ SCIENTIFIC
★ EDUCATIONAL
★ ENTERTAINING
In a new and exclusive series Joseph Dunninger, the world's foremost authority on Telepathy will write the true Telepathic and true articles in the LEADBy-four articles on the Scientific aspects of mental phenomena.
Don't fail to read and follow this authoritative, enlightening analysis of a subject which for years has baffled the two greatest minds of the world—Science and Religion.
With my love

Die erhaltenen Rundfunkaufnahmen zeigen zugleich, dass seine Vorführungen nicht ohne Fehlversuche verliefen. Dunninger reagierte darauf mit großer Sicherheit. Unzutreffende Angaben konnten als vermeintliche Gedanken einer anderen Person aufgegriffen oder als Überlagerung mehrerer Eindrücke dargestellt werden. Solche Situationen machen deutlich, wie sehr seine Wirkung auch von Erfahrung, Schlagfertigkeit und dem Umgang mit Menschen abhing.

Gedankenlesen im Radio

Bereits in den 1920er-Jahren beschäftigte sich Dunninger mit den Möglichkeiten des Rundfunks. Für 1929 ist seine Mitwirkung an „The Ghost Hour" dokumentiert. Dabei sollten Zuhörer Gedankeninhalte empfangen, auf die er sich konzentrierte. Solche Versuche trafen auf ein Publikum, dass von drahtloser Nachrichtenübertragung fasziniert war und sich fragte, ob auch Gedanken auf unsichtbaren Wegen übermittelt werden könnten. Der große Durchbruch gelang ihm 1943 mit „Dunninger, the Mentalist" im amerikanischen Blue Network. Weitere Sendereihen bei NBC folgten. Damit wurde er zu einer landesweit bekannten Persönlichkeit.

Das Radio erwies sich als wirkungsvolles Medium für seine Kunst. Die Zuhörer konnten weder den Raum noch die beteiligten Personen sehen. Sie hörten seine Aussagen, die Antworten der Zuschauer und die Reaktionen im Studio. Das eigentliche Bild des Wunders entstand in ihrer Vorstellung. Dunninger verstand es, diese Situation zu nutzen. Seine Stimme vermittelte Konzentration und Autorität. Die Bestätigungen aus dem Publikum machten aus seinen Behauptungen ein scheinbar unmittelbar bezeugtes Geschehen.

Die berühmten „Brain Busters"

Besondere Höhepunkte seiner Programme waren die sogenannten „Brain Busters". Dabei handelte es sich um größere Experimente, die häufig prominente Gäste oder eine Jury einbezogen. Sie erweiterten das einfache Gedankenlesen um zusätzliche Bedingungen und überraschende Verbindungen. Ein überliefertes Beispiel verband mehrere gedachte Zahlen mit einer Vorhersage. Juroren wählten außerhalb des Raumes unabhängig voneinander vierstellige Zahlen. Dunninger gab während ihrer Abwesenheit dem Publikum ein Ergebnis bekannt. Nach ihrer Rückkehr enthüllte er die einzelnen Zahlen, deren Summe schließlich mit seiner vorherigen Angabe übereinstimmte. Solche Darbietungen zeigen sein Gespür für den Aufbau einer Nummer. Jede neue Enthüllung verstärkte die vorherige. Aus mehreren Einzelwirkungen entstand ein geschlossener Vorgang, der zunehmend unerklärlich erschien.

Der Schritt ins Fernsehen

Ab 1948 war Dunninger regelmäßig im Fernsehen zu sehen. Zu seinen frühen Fernsehpartnern gehörte der Bauchredner Paul Winchell. Eigene Sendungen und zahlreiche Gastauftritte machten ihn auch in den folgenden Jahrzehnten zu einem bekannten Gesicht der amerikanischen Unterhaltung. Das Fernsehen eröffnete ihm neue Möglichkeiten. Nun konnte das Publikum seine Mimik, seine Konzentration und die Reaktionen der Beteiligten beobachten. Gleichzeitig ließen sich Experimente über größere Entfernungen inszenieren. Gedanken-

übertragungen mit Personen außerhalb des Studios machten die räumliche Trennung zu einem zusätzlichen Bestandteil der Wirkung. Sein Name wurde schließlich selbst zum Sinnbild des Gedankenlesens. Anspielungen auf Dunninger tauchten in Unterhaltungssendungen auf, und andere Künstler parodierten seine Erscheinung. Das setzte voraus, dass ein breites Publikum wusste, wer er war und wofür er stand.

Gegen den Betrug mit Geistern

Neben seiner Karriere als Unterhaltungskünstler untersuchte Dunninger die Methoden spiritistischer Medien. Er beschäftigte sich mit Geistererscheinungen, bewegten Gegenständen, Klopfzeichen, Geisterfotografien und anderen angeblichen Kundgebungen aus dem Jenseits. Seine Kenntnisse als Zauberkünstler ermöglichten es ihm, solche Erscheinungen nachzustellen. Er demonstrierte, wie technische Hilfsmittel, verborgene Vorrichtungen und geschickte Täuschungen den Eindruck übernatürlicher Vorgänge erzeugen konnten. Erhaltene Fotografien zeigen ihn bei der Rekonstruktion verschiedener Séancephänomene.

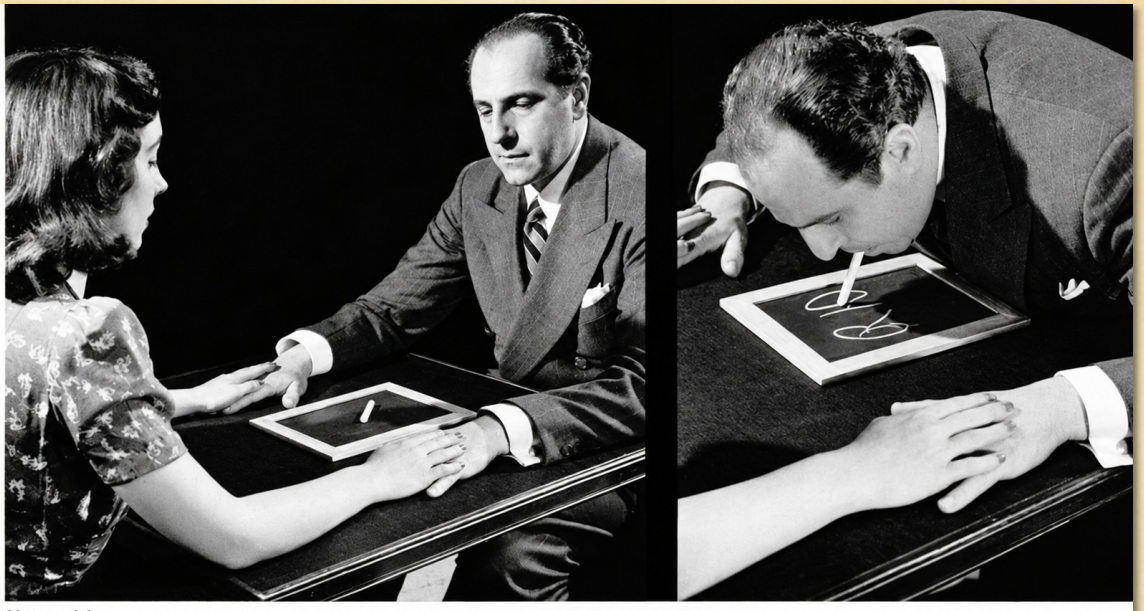
1935 veröffentlichte er „Inside the Medium's Cabinet“. Darin behandelte er die Arbeitsweisen betrügerischer Medien und erläuterte sie anhand von Beschreibungen und Abbildungen. Seine Beschäftigung mit diesen Methoden macht ihn auch für die Geschichte spiritistischer Zauberrequisiten und der Geistertafeln interessant. Mit Harry Houdini verband ihn eine Freundschaft und das gemeinsame Interesse an der Aufdeckung solcher Täuschungen. Später wirkte Dunninger als technischer Berater an dem Film „Houdini“ von 1953 mit Tony Curtis mit.

Zwischen Aufklärung und Geheimnis

Dunningers öffentliche Haltung zum Gedankenlesen blieb vielschichtig. Einerseits bekämpfte er den Betrug mit angeblich übernatürlichen Erscheinungen. Andererseits pflegte er das Geheimnis um seine eigene Leistung und äußerte sich nicht immer eindeutig über die Natur seiner vermeintlichen Fähigkeiten. Zeitgenössische Darstellungen zeigen, dass er gelegentlich von telepathischen Anlagen sprach. Eine rückblickende Beschreibung als durchgehend unmissverständlicher Aufklärer würde diese Seite seiner Selbstdarstellung verkürzen. Als Bühnenkünstler lebte er auch von der Unsicherheit darüber, wie seine Vorführungen zustande kamen. Zu seiner geschickten Öffentlichkeitsarbeit gehörte das Angebot von 10.000 Dollar für den Nachweis, dass er eingeweihte Zuschauer verwendete. Daneben standen gesonderte Herausforderungen an Medien. Solche Angebote unterstrichen seine demonstrative Sicherheit und sorgten zugleich für Aufmerksamkeit.

Bücher und fachliches Erbe

Dunningers Name steht auf zahlreichen Veröffentlichungen über Zauberkunst, Hypnose, Gedankenlesen und spiritistische Täuschungen. Zu den bekannten Titeln gehören „Dunninger's Tricks De Luxe“, „Universal Second Sight Mysteries“, „What's on Your Mind?“ und „The Art of Thought Reading“. Bei mehreren Arbeiten war der Schriftsteller und Zauberautor Walter B. Gibson als Mitautor oder Ghostwriter beteiligt. Besonders verbreitet wurde „Dunninger's Complete Encyclopedia of Magic“. Das reich illust-



Slate writing takes many forms, claims many practitioners. Here Dunninger demonstrates a simple technique. The medium and his client clasp each other's hands. When the room is darkened, medium takes chalk in mouth and traces spirit message on slate.

rierte Werk behandelt ein breites Spektrum der Zauberkunst und machte seinen Namen auch Lesern vertraut, die seine Auftritte nicht erlebt hatten. Seine Methoden verschwanden keineswegs vollständig mit seinem Tod. Der Mentalist und Autor Joseph Atmore untersuchte später Dunningers Radio-und Fernseharbeit anhand von Manuskripten, Aufnahmen, Presseberichten und Gesprächen mit Beteiligten. Dabei bleibt zwischen belegten Originalmethoden und nachträglich entwickelten Erklärungsmöglichkeiten zu unterscheiden.

Ein prägender Künstler der Mentalmagie

Eine Parkinson-Erkrankung zwang Dunninger in seinen letzten Lebensjahren zum Rückzug. Er starb am 9. März 1975 im Alter von 82 Jahren in seinem Haus in Cliffside Park, New Jersey. Seine Bedeutung reicht weit über einzelne Kunststücke hinaus. Dunninger zeigte, wie sich Mentalmagie für Bühne, Radio und Fernsehen jeweils neu gestalten ließ. Er verband persönliche Enthüllungen mit einer unverwechselbaren Künstlerfigur und einem sicheren Gespür für Spannung. Die Vorstellung des souveränen Mentalisten, der mit wenigen sichtbaren Hilfsmitteln scheinbar Unmögliches vollbringt, wurde durch ihn entscheidend geprägt. Seine Arbeit bleibt deshalb ein wichtiger Bezugspunkt für die Geschichte und die Präsentation moderner Mentalmagie.


The Enchanted Chapeau
DUNNINGER'S
COMPLETE
ENCYCLOPEDIA
OF MAGIC
Hypnotized Cards
The Obedient Candles
Paper Butterflies that Fly
Will-o'-the-Wisp
The Cause of Illusions
Musical Glasses
Scientific Match-Box Puzzle
Simple Entertainments with Startling Results
Balancing Egg
The "Talking Table"
Keeping Them Guessing
How Professionals Do It
Sleight of Hand

Die Geistertafel

Zwei kleine Schreibtafeln werden von beiden Seiten leer gezeigt. Der Vorführende legt ein Stück Kreide dazwischen und bringt die Tafeln mit den Schreibflächen zusammen. Vielleicht hält ein Zuschauer das Paar fest, vielleicht wird es zusätzlich verschnürt. Nach einer kurzen Wartezeit werden die Tafeln wieder getrennt. Auf einer zuvor leeren Fläche steht eine Nachricht. Dieser einfache Vorgang gehört zu den klassischen Effekten der Mentalmagie. Die sogenannten Geistertafeln verbinden einen leicht verständlichen Ablauf mit einem rätselhaften Ergebnis: Schrift entsteht scheinbar ohne schreibende Hand. Die Botschaft kann wie ein Gruß aus dem Jenseits wirken, eine Zuschauerfrage beantworten oder eine gewählte Spielkarte nennen. Zwischen diesen Anwendungen liegt die Entwicklung eines Kunststücks, dessen Geschichte eng mit dem Spiritismus, der wissenschaftlichen Untersuchung außergewöhnlicher Erscheinungen und der Bühnenzauberkunst verbunden ist.

Im 19. Jahrhundert gehörten gerahmte Schreibtafeln zum Alltag. Ihre wiederverwendbaren Flächen machten sie zu vertrauten Gebrauchsgegenständen. Gerade diese Vertrautheit kam den Vorführungen zugute. Eine schlichte Tafel mit Holzrahmen und ein kleiner Griffel schienen wenig Raum für raffinierte Vorrichtungen zu bieten. Im spiritistischen Umfeld erhielt die Schreibtafel eine neue Bedeutung. Sie sollte zum Empfangsgerät für Mitteilungen Verstorbener werden. Während Klopfzeichen oder Bewegungen eines Tisches erst gedeutet werden mussten, erschien eine geschriebene Nachricht unmittelbar verständlich. Sie blieb nach der Sitzung sichtbar und konnte als vermeintliches Zeugnis des Erlebten betrachtet werden. Zur Wirkung gehörte häufig auch eine akustische Begleitung. Zwischen den zusammengehaltenen Tafeln waren kratzende Geräusche zu hören. Sie vermittelten den Eindruck, dass gerade jetzt ein unsichtbarer Urheber den Griffel über die Schreibfläche bewegte. Das Publikum sah später die Botschaft und glaubte zuvor bereits ihrer Entstehung gelauscht zu haben.

Henry Slade und die Zeit des Tafelschreibens

Eine zentrale Figur dieser Geschichte war das amerikanische Medium Henry Slade, das von 1835 bis 1905 lebte. Seine Vorführungen machten das angebliche Geisterschreiben international bekannt. Dabei verwendete er unterschiedliche Anordnungen: Eine Tafel konnte unter einer Tischplatte gehalten werden, während andere Versuche mit zwei aufeinandergelegten Tafeln stattfanden. Slades Erfolg beruhte auf dem Eindruck, dass die Nachrichten unter Bedingungen entstanden, die menschliches Eingreifen ausschlossen. Sichtbar gehaltene Hände, die Beteiligung eines Sitzungsteilnehmers und scheinbar überprüfte Gegenstände sollten die Echtheit der Erscheinungen bekräftigen.

1876 kam es in London zu einer aufsehenerregenden Entlarvung. Der Naturwissenschaftler E. Ray Lankester und der Arzt Horatio Bryan Donkin besuchten eine seiner Sitzungen. Eine Tafel wurde vorzeitig ergriffen und enthielt bereits die erwartete Mitteilung. Das anschliessende Gerichtsverfahren erregte beträchtliches


KARO
9
THAYER'S
Wonderful Dr. "Q" Spirit Slates
YOU MAY HELD AND CLASP THEM
YOU MAY BIND AND HOLD THEM!
WHY THERE'S A MESSAGE FROM DEAR OLD UNCLE
I can hear the writing plainly.
HOLD THEM TIGHTLY
Isn't it wonderful?
No greater test in mechanical or magical satisfying qualities has ever reached the equal of our celebrated slate mystery known as THAYER'S "DR. "Q" SPIRIT SLATES."
Magicians the world over will concede to us the full credit of first bringing this great effect into prominence, and also in producing the only real set of slates which could stand the strictest test in mechanical perfection and workmanship.
If you have ever purchased a similar set of slates elsewhere, or have been led to believe that same were to be had at a less price, then you are sadly mistaken, for such is NOT THE CASE AND NEVER WILL BE.
The main idea of this advertisement is to let it be known that the REAL, GENUINE Dr. "Q" Slates can only be obtained from this house DIRECT, and the price will still remain the same—$25.00.
WE have just now produced a new supply—fresh from the factory—and in case you wish to possess the greatest "spook" slate mystery that has ever been invented (barring none), we will be pleased to serve you.
REMEMBER!
Two slates cleaned and examined by the audience thoroughly. They are tied together and held by them. YET, when separated—the inside of BOTH slates are covered with writing—in answer to questions—spirit portraits in crayon—or whatever you like.
ALL WITHOUT SKILL OR APPARATUS, Excepting the Slates Themselves
PRICE, with Complete Instructions, $25.00
Thayer Manufacturing Co.
334 So. San Pedro St.
Los Angeles, Calif.

öffentliches Interesse. Auch der Zauberkünstler John Nevil Maskelyne trat auf und demonstrierte, dass sich entsprechende Erscheinungen durch Täuschungsmethoden nachbilden ließen. Die zunächst ausgesprochene Verurteilung Slades wurde später wegen eines Formfehlers aufgehoben.

Die Leipziger Versuche

Für den deutschsprachigen Raum wurden Slades Begegnungen mit dem Leipziger Astrophysiker Johann Karl Friedrich Zöllner besonders bedeutsam. In den Jahren 1877 und 1878 fanden Untersuchungen statt, bei denen neben dem Tafelschreiben weitere außergewöhnliche Erscheinungen vorgeführt wurden. Zöllner sah darin eine Bestätigung seiner Vorstellungen von einer vierten räumlichen Dimension. Seine Veröffentlichungen verschafften den Versuchen große Aufmerksamkeit und trugen zur Bekanntheit Slades bei.

Die Einschätzung der Sitzungen blieb jedoch umstritten. Befürworter betonten die vermeintlich strengen Kontrollen, während Kritiker auf mögliche Täuschungen und unzureichende Beobachtungsbedingungen hinwiesen. Für die Geschichte der Geistertafeln ist diese Auseinandersetzung aufschlussreich: Die wissenschaftliche Bildung eines Beobachters gewährleistete noch keine Vertrautheit mit den Methoden eines geschickten Vorführenden.

Was Zuschauer sehen und sich später erinnern

Über den Streit um einzelne Medien hinaus wurden Geistertafeln zu einem Gegenstand der Wahrnehmungsforschung. Besonders bemerkenswert waren die Untersuchungen von S. J. Davey und Richard Hodgson, deren Ergebnisse 1887 veröffentlicht wurden. Davey erzeugte mit zauberkünstlerischen Mitteln Erscheinungen, die den Vorführungen spiritistischer Medien ähnelten. Anschließend sollten die Teilnehmer beschreiben, was sie beobachtet hatten. Zwischen dem tatsächlichen Ablauf und den späteren Berichten zeigten sich erhebliche Unterschiede. Wesentliche Handlungen waren übersehen worden, während sich manche Teilnehmer an Kontrollen erinnerten, die in dieser Form gar nicht stattgefunden hatten.

Damit berührt das Tafelschreiben eine Grundfrage der Zauberkunst: Wie entsteht beim Zuschauer die Gewissheit, etwas sei unmöglich gewesen? Entscheidend ist offenbar nicht allein der tatsächliche Ablauf. Ebenso wichtig ist das Bild, das sich aus Aufmerksamkeit, Erwartung und Erinnerung zusammensetzt.

Der Einzug in die Zauberkunst

Zauberkünstler beschäftigten sich intensiv mit den Verfahren des Tafelschreibens. Sie führten entsprechende Effekte selbst vor, entwickelten neue Konstruktionen und veröffentlichten Erklärungen für angebliche Geistererscheinungen. Eine wichtige historische Darstellung erschien 1898 mit William E. Robinsons Buch „Spirit Slate Writing and Kindred Phenomena“. Robinson, der später unter dem Künstlernamen Chung Ling Soo berühmt wurde, beschrieb zahlreiche Verfahren zur Erzeugung geheimnisvoller Schrift. Bereits diese frühe Veröffentlichung zeigt, dass es sich um ein vielseitiges Gebiet handelte. Auch Harry Houdini behandelte das Thema ausführlich. In seinem 1924 erschienenen Buch „A Magician Among the

Spirits“ widmete er sowohl Henry Slade als auch den Methoden des Tafelschreibens eigene Kapitel. Zu dieser Zeit waren Geistertafeln längst im Zauberhandel angekommen und als Requisiten für unterhaltsame Vorführungen erhältlich. Ein einzelner Erfinder des gesamten Kunststücks lässt sich deshalb kaum sinnvoll benennen. Unter der Bezeichnung „Geistertafeln“ versammeln sich unterschiedliche Verfahren, Bauformen und Präsentationen, die über viele Jahrzehnte weiterentwickelt wurden.

Geisterbotschaften und Gedankenenthüllung

Für die Mentalmagie eröffnete sich ein besonders reizvoller Weg, sobald die erscheinende Schrift einen Bezug zu einer Zuschauerentscheidung erhielt. Eine allgemeine Botschaft erzeugt Atmosphäre. Nennt die Tafel jedoch eine gewählte Karte oder, beantwortet sie eine zuvor gestellte Frage, entsteht zusätzlich der Eindruck eines unerklärlichen Wissens. Damit verbindet die Routine zwei Geheimnisse: Die Schrift muss unbemerkt erscheinen, und ihr Inhalt muss zur Situation passen. Die Fähigkeit eines Apparates, eine vorbereitete Nachricht sichtbar werden zu lassen, genügt für eine vollständige Gedankenlesevorführung noch nicht. Erst die Verbindung mit einem geeigneten Verfahren zur Informationsgewinnung oder Auswahlsteuerung schafft den mentalmagischen Effekt. Diese Verbindung erklärt die Vielseitigkeit der Tafeln. Sie können als Medium für eine Vorhersage dienen, eine vermeintliche Gedankenübertragung dokumentieren oder den Höhepunkt eines Frage-und-Antwort-Experiments bilden. Die spiritistische Deutung ist dabei eine mögliche Präsentationsform, aber keine Voraussetzung.

Ein Kunststück mit vielen Gesichtern

Die klassische Fachliteratur dokumentiert eine beträchtliche Bandbreite. Harlan Tarbell widmete den Geistertafeln eine eigene Lektion. Darin finden sich Anwendungen mit einer oder mehreren Tafeln, nummerierten Schreibflächen, mehreren Botschaften und farbigen Schriften. Auch humoristische Vorführungen gehören zu diesem Repertoire. Theodore Annemanns Sammlungen mentalmagischer Kunststücke enthalten ebenfalls einen eigenen Bereich mit Tafelroutinen. Die Geistertafeln stehen dort im Zusammenhang mit Gedankenlesen, Vorhersagen und anderen scheinbar übersinnlichen Leistungen. Parallel entwickelte der Apparatebau immer neue Ausführungen. Bekannte Handelsmodelle wie die Dr.-Q-Geistertafeln stehen für diese Tradition. Verbesserungen betrafen vor allem die sichere Funktion, eine unauffällige Handhabung und möglichst geräuschlose Abläufe.

Die Tafel als Träger einer Geschichte

Im erzählerischen Geistertheater erhielten die Tafeln eine weitere Bedeutung. Künstler wie Eugene Burger beschäftigten sich damit, klassische spiritistische Effekte in eine bewusst gestaltete Theatererfahrung einzubetten. Eine erscheinende Nachricht konnte dadurch zum Abschluss einer Geschichte werden. Der Inhalt entscheidet wesentlich über die Wirkung. Eine beiläufige Mitteilung kann ein überraschendes Kunststück ergeben. Ein Satz, dessen Bedeutung sich aus der vorherigen Erzählung erschließt, kann dagegen den gesamten Ablauf rückwirkend verändern.

Dr. Q Spirit Slates

Die „Dr. Q Spirit Slates“ gehören zu den bekannten mechanischen Ausführungen der klassischen Geistertafeln. Ihr besonderer Effekt besteht darin, dass nach dem Zusammenlegen zweier leer gezeigter Tafeln auf beiden inneren Schreibflächen Botschaften erscheinen. Der ursprüngliche Vorführablauf betonte die Beteiligung des Publikums. Zuschauer durften die Tafeln untersuchen, reinigen, zusammenbinden und selbst festhalten. Dennoch fanden sich beim anschließenden Öffnen Schriftzüge oder Zeichnungen auf den zuvor leeren Flächen. Als Inhalte kamen angebliche Geisterbotschaften, Antworten auf Fragen oder sogar Geisterporträts infrage.

Carl Owen, Alexander und Thayer

Die konkrete Konstruktion wird dem Zauberapparatebauer Carl Owen zugeschrieben. Er entwickelte die Tafeln während seiner Tätigkeit bei Floyd Thayer für den berühmten Mentalisten Claude Conlin, der als Alexander „The Man Who Knows“ auftrat. Die Entstehung wird auf etwa 1917 datiert. „Dr. Q“ war eine erfundene Werbefigur, unter deren Namen Thayer verschiedene Mental- und Geisterkunststücke vermarktete. Der geheimnisvolle Doktor verlieh den Apparaten eine gemeinsame Identität und lieferte zugleich einen passenden Hintergrund für ihre Präsentation.

Das besondere Verkaufsargument

Während bei einfachen Geistertafeln häufig nur eine einzelne Nachricht erscheint, ermöglichte die Dr.-Q-Ausführung Schrift auf beiden Innenseiten. Dadurch konnte eine umfangreiche Mitteilung entstehen, die das Publikum als besonders eindrucksvolles Ergebnis wahrnahm. Die mechanische Konstruktion arbeitete mit verborgenen, arretierenden Schreibflächen. In der Werbung wurde hervorgehoben, dass während des Effekts nichts hinzugefügt oder entfernt werden müsse. Die scheinbare Kontrolle durch die Zuschauer bildete dabei einen wesentlichen Teil der Täuschung.

Die historische Werbung

Eine Anzeige im „Magical Bulletin“ vom April 1924 stellte das Kunststück unter der Überschrift „Thayer's Wonderful Dr. ‘Q’ Spirit Slates“ vor. Der Preis betrug 25 US-Dollar einschließlich Anleitung. Im Mittelpunkt der Anzeige standen die überzeugenden Vorführbedingungen: Die Tafeln sollten gründlich untersucht und gereinigt, anschließend zusammengebunden und von Zuschauern gehalten werden. Gerade dieser Ablauf sollte jede Möglichkeit eines nachträglichen Beschriftens ausgeschlossen erscheinen lassen.

Ein langlebiger Zauberapparat

Die Dr.-Q-Tafeln wurden über Jahrzehnte angeboten. Erhaltene Exemplare dokumentieren sowohl die Herstellung bei Thayer als auch spätere Ausführungen von Owen Magic. Dabei entstanden unterschiedliche Modelle und Größen. Ihre anhaltende Bedeutung verdanken die Tafeln einem klaren Effekt: Unter scheinbar kontrollierten Bedingungen entsteht eine sichtbare, dauerhafte Nachricht. Ob als geheimnisvoller Höhepunkt einer Séance oder als Enthüllung innerhalb einer Mentalvorführung – die Dr. Q Spirit Slates verbinden raffinierten Apparatebau mit dem starken Bild einer Schrift, die ohne schreibende Hand erscheint.



THAYER'S

Wonderful Dr. "Q" Spirit Slates

No greater test in mechanical or magical satisfying qualities has ever reached the equal of our celebrated slate mystery known as THAYER'S "DR. 'Q' SPIRIT SLATES."

Magicians the world over will concede to us the full credit of first bringing this great effect into prominence, and also in producing the only real set of slates which could stand the strictest test in mechanical perfection and workmanship.

If you have ever purchased a similar set of slates elsewhere, or have been led to believe that same were to be had at a less price, then you are sadly mistaken, for such is NOT THE CASE AND NEVER WILL BE.

The main idea of this advertisement is to let it be known that the REAL, GENUINE Dr. "Q" Slates can only be obtained from this house DIRECT, and the price will still remain the same—$25.00.

WE have just now produced a new supply—fresh from the factory—and in case you wish to possess the greatest "spook" slate mystery that has ever been invented (barring none), we will be pleased to serve you.

REMEMBER!

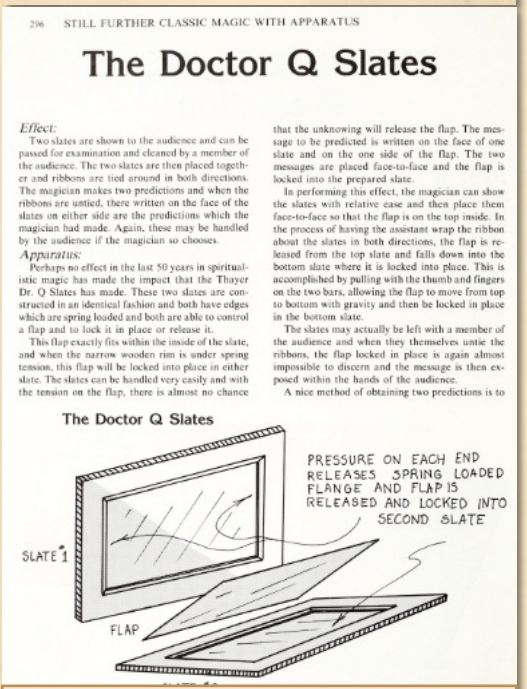
Two slates cleaned and examined by the audience thoroughly. They are tied together and held by them. YET, when separated—the inside of BOTH slates are covered with writing—in answer to questions—spirit portraits in crayon—or whatever you like.

ALL WITHOUT SKILL OR APPARATUS, Excepting the Slates Themselves

PRICE, with Complete Instructions, $25.00

Thayer Manufacturing Co.

334 So. San Pedro St. Los Angeles, Calif.



The Doctor Q Slates

Effect:

Two slates are shown to the audience and can be passed for examination and cleaned by a member of the audience. The two slates are then placed together and ribbons are tied around in both directions. The magician makes two predictions and when the ribbons are untied, there written on the face of the slates on either side are the predictions which the magician had made. Again, these may be handled by the audience if the magician so chooses.

Apparatus:

Perhaps no effect in the last 50 years in spiritualistic magic has made the impact that the Thayer Dr. Q Slates has made. These two slates are constructed in an identical fashion and both have edges which are spring loaded and both are able to control a flap and to lock it in place or release it.

This flap exactly fits within the inside of the slate, and when the narrow wooden rim is under spring tension, this flap will be locked into place in either slate. The slates can be handled very easily and with the tension on the flap, there is almost no chance that the unknowing will release the flap. The message to be predicted is written on the face of one slate and on the one side of the flap. The two messages are placed face-to-face and the flap is locked into the prepared slate.

In performing this effect, the magician can show the slates with relative ease and then place them face-to-face so that the flap is on the top inside. In the process of having the assistant wrap the ribbon about the slates in both directions, the flap is released from the top slate and falls down into the bottom slate where it is locked into place. This is accomplished by pulling with the thumb and fingers on the two bars, allowing the flap to move from top to bottom with gravity and then be locked in place in the bottom slate.

The slates may actually be left with a member of the audience and when they themselves untie the ribbons, the flap locked in place is again almost impossible to discern and the message is then exposed within the hands of the audience.

A nice method of obtaining two predictions is to

The Doctor Q Slates

Aus dem 5. Albo-Band, Still further classic magic with apparatus.

Quellen Geistertafeln

01) Will Goldston, Tricks and Illusions, 1908, Spirit Writing, Seite. 90-94.
02) Ted Anneman, „Annemann's Practical Mental Effects", Miracle Slate Routines, Holden's Magic Shops, 1944, Seite 189.
03) Jochen Zmeck, Tafel-Routine, Magie, 43. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1963, Seite 54.
04) Jochen Zmeck, Comedy-Tafel, Zauberkunst, 10. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1964, Seite 43.
05) Jochen Zmeck, Vierfache Geistertafel, Aladin, 18. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1966, Seite 55.
06) Erhard Smutny, Tafelkunststücke für Bühne und Salon, Magie, 46. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 1966, Seite 319.
07) Multiple Slate Writing, Magie, 50. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 1970, Seite 247.
08) Ken de Courcy, Die Erbschaft, Intermagic, 4. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1976, Seite 90.
09) Werner Zuleger, Der alte Tafeltrick, Magie, 62. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1982, Seite 144.
10) Dr. Robert Albo, Still further Classic Magic with Apparatus, 1985, Band Nr. 5.
11) Jochen Zmeck, Super-Geistertafel, Zauberkunst, 45. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1999, Seite 92.
12) Andre Kursch, Die Geistertafel-Vorhersage, Magie, 94. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 2014, Seite 178.
13) Stephan Habermann, Die Geistertafel-Vorhersage, Magie, 96. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 2016, Seite 38.

Über den Sinn & Unsinn von Zauberapparaten

Ein bunt lackierter Kasten, zwei Röhren, mehrere Klappen und ein Sockel, dessen Ausmaße Fragen aufwerfen: Zauberapparate besitzen eine unverwechselbare Formensprache. Für Liebhaber sind sie Zeugnisse handwerklicher Erfindungskraft, für Sammler begehrte Objekte und für viele Vorführende zuverlässige Werkzeuge. Das Publikum begegnet ihnen möglicherweise mit einem anderen Gedanken: In diesem merkwürdigen Ding wird wohl der Trick stecken. Damit beginnt ein grundlegendes Problem der apparativen Zauberkunst. Ein Gerät kann technisch hervorragend funktionieren und dennoch die magische Wirkung schwächen. Seine Konstruktion ermöglicht das Kunststück, während seine Erscheinung bereits eine Erklärung nahelegt. Der Zuschauer kennt das Geheimnis nicht, hält einen verborgenen Mechanismus aber für ausreichend, um das Geschehen einzuordnen. Die Kritik an solchen Apparaten ist keineswegs neu. Seit Langem beschäftigen sich Zauberkünstler und Theoretiker mit der Frage, welche Gegenstände auf einer Zauberbühne sinnvoll sind und, wann der Umgang mit ihnen zur bloßen Bedienung einer Trickmaschine wird.

Wenn der Apparat die Erklärung liefert

Nevil Maskelyne formulierte bereits zu Beginn des 20. Jahrhunderts einen entscheidenden Einwand gegen offensichtlich künstliche Zaubergeräte. Wenn ein Gegenstand wie die Verkleidung eines Mechanismus aussieht, richtet sich das Interesse des Zuschauers auf dessen technische Beschaffenheit. Das vermeintliche Wunder erscheint dann als Ergebnis einer geschickten Konstruktion. Dazu muss der Zuschauer keine genaue Erklärung finden. Die Vermutung, dass im Kasten etwas verborgen ist, kann genügen. Ob dort eine Klappe, ein doppelter Boden oder eine andere Vorrichtung arbeitet, bleibt offen. Für das Publikum ist die grundsätzliche Frage trotzdem beantwortet: Das Gerät macht es möglich. Ein überzeugender Zauberapparat muss deshalb mehr leisten, als sein Geheimnis zuverlässig zu verbergen. Seine sichtbare Beschaffenheit muss bestimmte Erklärungen möglichst unglaubwürdig machen. Der Zuschauer soll verstehen, weshalb das Geschehen unter den gezeigten Bedingungen unmöglich erscheint. Bleiben diese Bedingungen unklar, bietet der Apparat der Vorstellung nahezu unbegrenzten Raum für geheime Vorgänge.

Gegenstände, die es nur beim Zauberer gibt

Viele klassische Requisiten besitzen außerhalb der Zauberkunst keine erkennbare Funktion. Kästen mit mehreren Türen, ungewöhnliche Gestelle oder ineinandergesteckte Röhren treten als Gegenstände auf, deren Zweck erst durch die Vorführung entstehen soll. Ihre Form erklärt sich häufig aus der Methode. Für den Erbauer ist diese Gestaltung nachvollziehbar. Er benötigt bestimmte Abmessungen, Bewegungsmöglichkeiten und Verdeckungen. Für den Zuschauer ergeben sich daraus jedoch Fragen: Warum wird dieser Behälter gebraucht? Weshalb muss ein Gegenstand erst hineingelegt werden? Warum kann die Verwandlung nur hinter einer Abdeckung stattfinden? Nicht jede dieser Fragen muss ausdrücklich beantwortet werden. Eine Vorführung braucht keine Gebrauchsanweisung

für ihre Requisiten. Sie sollte aber eine Situation schaffen, in der deren Verwendung selbstverständlich erscheint. Ein Briefumschlag nimmt eine Nachricht auf, eine Truhe bewahrt einen Schatz, ein Bilderrahmen umschließt ein Bild. Solche Funktionen geben dem Publikum Orientierung. Ein namenloser Spezialkasten muss seine Berechtigung erst gewinnen.

Der Geschmack des Zauberzimmers

Dariel Fitzkee kritisierte besonders deutlich die ästhetische Abgeschlossenheit der Zauberwelt. Manche Vorführende beurteilen ihre Geräte vor allem danach, ob sie ihnen als Zauberapparate gefallen. Die Frage, wie diese Gegenstände auf ein Publikum außerhalb der eigenen Liebhaberei wirken, tritt dabei zurück. Was im Händlerkatalog geheimnisvoll erscheint, kann auf der Bühne beliebig wirken. Eine rote Lackierung, goldene Verzierungen oder ein aufgemalter Drache schaffen noch keine Atmosphäre. Ohne Verbindung zur Figur des Künstlers und zur Handlung bleiben sie Dekoration. Allerdings lässt sich das Problem nicht einfach durch einen neuen Anstrich lösen. Auch ein schwarzer Kasten mit Chromleisten kann ebenso fremdartig und erklärungsbedürftig aussehen wie sein historisches Vorbild. Zeitgemäße Gestaltung entsteht durch die Beziehung zwischen Gegenstand, Darsteller und Vorführung. Eine alte Truhe kann in einer passenden Inszenierung überzeugender sein als ein vermeintlich futuristischer Apparat.

Wenn die Methode den Ablauf bestimmt

Die Unsinnigkeit eines Zauberapparats zeigt sich häufig erst in seiner Bedienung. Ein Gegenstand wird hineingelegt, wieder herausgenommen, abgedeckt, gedreht und schließlich in ein zweites Gerät gebracht. Für den Vorführenden hat jeder Schritt einen technischen Grund. Dem Publikum erschließt sich dieser Zusammenhang möglicherweise nicht. Hier liegt eine wesentliche Aufgabe der Gestaltung: Die notwendigen Handlungen müssen als sinnvoller Ablauf erscheinen. Was nur wegen der Methode geschieht, braucht eine glaubhafte Einbindung oder sollte möglichst vereinfacht werden. Sonst entsteht der Eindruck, dass der Künstler eine Reihe von Vorschriften befolgt, damit sein Gerät funktioniert. Das Publikum erlebt dann vor allem Vorbereitung. Der eigentliche Effekt steht am Ende eines Verfahrens, dessen Einzelheiten womöglich längst vergessen sind. Gerade bei Zauberkunst ist Klarheit entscheidend. Wer nicht mehr genau weiß, was ursprünglich gezeigt wurde und welche Bedingungen galten, kann das Unmögliche nur eingeschränkt erfassen.

Viel Aufwand für wenig Wirkung

Ein weiteres Problem ist das Missverhältnis zwischen Aufwand und Ergebnis. Zahlreiche Zuschauer schreiben etwas auf, Zettel werden gesammelt, Behälter herbeigetragen und Auswahlverfahren erklärt. Am Ende wird lediglich eine Farbe oder eine Spielkarte genannt. Ein solcher Effekt kann durchaus verblüffen. Dennoch bleibt die Frage, ob das Verfahren eine entsprechende Erwartung aufbaut und einlöst. Je umfangreicher die Vorbereitung, desto stärker muss sie das Interesse tragen. Rory Adams hat dieses Problem am Einsatz von Sammel-und Austauschbehältern in der Mentalmagie angesprochen. Seine Kritik betrifft den gedankenlosen Gebrauch eines praktischen Hilfsmittels.

Der Besitz eines zuverlässigen Geräts ersetzt keine überzeugende Idee für dessen Einsatz. Diese Überlegung lässt sich auf viele Bereiche übertragen. Ein aufwendiger Apparat gewinnt seinen Wert durch das Erlebnis, das er ermöglicht. Seine technische Raffinesse ist für das Publikum zunächst unsichtbar und deshalb auch kein selbstständiger Unterhaltungswert.

Der Künstler als Bediener

Besonders scharf wird die Apparatekritik dort, wo sie die Rolle des Vorführenden betrifft. Pierre Castell stellte zugespitzt die Frage, ob das Öffnen und Schließen von Klappen bereits Kunst sei. Dahinter steht die Sorge, dass sich der Zauberkünstler auf die Bedienung gekaufter Geräte beschränkt. Diese Gefahr besteht. Wenn eine Nummer hauptsächlich daraus besteht, Apparate hereinzutragen, ihre Funktionen vorzuführen und sie wieder wegzustellen, bleibt die Persönlichkeit des Darstellers blass. Das Gerät wird zum Hauptakteur. Eine grundsätzliche Ablehnung aller Apparate geht allerdings zu weit. Auch mit Alltagsgegenständen lassen sich belanglose und mechanisch wirkende Routinen zeigen. Umgekehrt kann ein auffälliger Bühnenapparat durch Timing, Komik, Spannung und eine klare Handlung zu einem starken Theatermoment beitragen. Entscheidend ist, was der Künstler aus seinen Mitteln entwickelt.

Die Berechtigung des Absurden

Nicht jeder Zauberapparat muss so aussehen, als könne man ihn im Haushalt verwenden. Zauberkunst darf fantastische Welten schaffen. Eine unmögliche Maschine, ein widerspenstiger Kasten oder eine grotesk umständliche Vorrichtung kann gerade durch ihre Absurdität unterhalten. Dabei besteht ein Unterschied zwischen bewusst gestaltetem Unsinn und unbeabsichtigter Unlogik. Bei einer komischen Maschine kann das Publikum die Übertreibung verstehen und genießen. Ihre Umständlichkeit gehört dann zur Idee. Fehlt eine solche Absicht, wirkt derselbe Ablauf möglicherweise nur unbeholfen. Ebenso wenig muss jedes Kunststück mit einer tiefgründigen Botschaft versehen werden. Derren Brown hat davor gewarnt, schlichte Effekte mit schwergewichtigen Aussagen zu überladen. Ein Apparat erhält keine überzeugende Bedeutung, nur weil seine Bedienung von einer Geschichte über das Leben oder die Vergänglichkeit begleitet wird. Die Verbindung muss innerhalb der Vorführung tragen.

Handwerkskunst und Bühnenwirkung

Gerade bei historischen Apparaten lohnt es sich, unterschiedliche Formen des Wertes anzuerkennen. Ein Gerät kann als handwerkliches Objekt faszinieren, einen wichtigen Entwicklungsschritt dokumentieren und zugleich für eine heutige Vorführung Schwierigkeiten bereiten. Sammler dürfen an einer Konstruktion Freude haben, deren Mechanik sie kennen. Das Bühnenpublikum kommt mit anderen Erwartungen. Es soll unterhalten werden und einen unmöglichen Vorgang erleben. Die Bewunderung für den Erbauer überträgt sich deshalb nicht automatisch auf die Wirkung seines Geräts.

Wenn Requisiten nicht zusammenpassen



Ein roter Würfelkasten, eine blaue Röhre, ein grün-goldenes Gestell und ein Tisch mit auffälliger Dekoration: Auf einer Zauberbühne können sich Gegenstände versammeln, die einzeln reizvoll erscheinen, gemeinsam jedoch keine gestalterische Einheit bilden. Jedes Requisit beansprucht Aufmerksamkeit, jede Oberfläche setzt einen anderen Akzent. Das Auge findet wenig Halt. Für den Vorführenden stehen häufig die Funktionen seiner Geräte im Mittelpunkt. Er weiß, welches Kunststück mit welchem Apparat möglich ist, und hat seine Auswahl nach Wirkung, Zuverlässigkeit oder persönlichen Vorlieben getroffen. Das Publikum sieht zunächst ein Bühnenbild. Noch bevor der erste Effekt stattfindet, vermitteln Kostüm, Tisch und Requisiten einen Eindruck von der Vorstellung.

Die Frage, ob diese Dinge zusammenpassen, betrifft deshalb die Inszenierung als Ganzes. Eine sorgfältig zusammengestellte Ausstattung kann den Charakter des Künstlers unterstützen und die Handlung übersichtlich machen. Eine zufällige Zusammenstellung lässt dagegen möglicherweise erkennen, dass den einzelnen Anschaffungen mehr Aufmerksamkeit geschenkt wurde als ihrem gemeinsamen Erscheinungsbild.

Farben nach persönlichem Gefallen

Der Zaubertheoretiker Dariel Fitzkee beschäftigte sich ausdrücklich mit diesem Problem. Er kritisierte die Gewohnheit, Farben unabhängig voneinander auszuwählen. Ein Tuch gefällt dem Künstler, ein Kasten besitzt eine attraktive Lackierung, ein weiteres Gerät wirkt durch seine Verzierungen besonders geheimnisvoll. Daraus entsteht jedoch noch keine überzeugende Kombination. Fitzkee verlangte, die farbigen Bestandteile einer Darbietung aufeinander abzustimmen. Seine Kritik richtete sich gegen eine willkürliche Anhäufung von Farbreizen. Die Vorliebe für einen einzelnen Gegenstand genügt als Auswahlkriterium nicht, sobald dieser Bestandteil einer öffentlichen Darbietung wird. Das lässt sich mit einem Orchester vergleichen: Ein Instrument kann für sich schön klingen und trotzdem im falschen Augenblick die musikalische Ordnung stören. Ebenso kann ein sorgfältig gefertigter Apparat durch seine Farbe oder Dekoration aus dem Gesamtbild einer Nummer herausfallen.

Buntheit braucht eine Ordnung

Eine farbenreiche Vorstellung muss keineswegs unruhig oder geschmacklos wirken. Gerade in der Tuchzauberei gehört die Entfaltung zahlreicher Farben oft zum Reiz der Darbietung.

Fitzkee verwies auf Ade Duvals „Rhapsody in Silk“ als Beispiel einer Nummer, bei der die Farbenfülle zum künstlerischen Charakter gehörte und bewusst gestaltet war. Entscheidend ist die Beziehung der Farben untereinander. Wiederkehrende Töne können unterschiedliche Requisiten verbinden. Eine zurückhaltende Grundgestaltung kann kräftigen Akzenten Raum geben. Auch starke Gegensätze können wirkungsvoll sein, wenn sie gezielt eingesetzt werden. Problematisch wird es, wenn jeder Gegenstand mit gleicher Stärke hervortreten möchte. Leuchtende Lackierungen, glänzende Beschläge und großflächige Muster konkurrieren dann um Aufmerksamkeit. Der Blick wird von mehreren Seiten gleichzeitig angesprochen, obwohl für die Handlung vielleicht nur ein einziges Requisit wichtig ist. Eine durchdachte Farbgestaltung kann hier eine klare Gewichtung schaffen. Sie hilft dem Zuschauer, zu erkennen, was gerade Bedeutung besitzt.

Mehr als ein neuer Anstrich

Die gestalterische Einheit einer Zaubernummer lässt sich allerdings nicht allein durch einheitliche Farben herstellen. Drei Apparate in derselben roten Lackierung können weiterhin vollkommen verschieden wirken, wenn einer historisierend verziert, der zweite futuristisch gestaltet und der dritte wie ein Kinderspielzeug gebaut ist. Zum Erscheinungsbild gehören ebenso die Formen, Materialien, Oberflächen und Proportionen. Ein filigranes Gestell vermittelt einen anderen Eindruck als ein massiver Kasten. Eine matte Holzoberfläche besitzt einen anderen Charakter als Chrom oder glitzernde Folie.

Der Fachautor Michael Mosher betonte deshalb die Notwendigkeit einer durchgehenden Gestaltung. Requisiten müssen dafür keineswegs identisch aussehen. Sie sollten jedoch eine erkennbare Verbindung besitzen. Ein gemeinsames Thema, verwandte Formen oder ähnlich gestaltete Unterbauten können sehr unterschiedliche Geräte zusammenführen. Bei einer Vorstellung mit mehreren szenischen Abschnitten darf sich das Erscheinungsbild durchaus verändern. Innerhalb der jeweiligen Szene sollte die Auswahl jedoch nachvollziehbar bleiben.

Der Künstler gehört zum Bild

Auch das Kostüm ist Teil dieser Gestaltung. Ein eleganter Darsteller, der sich mit Ruhe und Präzision bewegt, schafft bestimmte Erwartungen. Seine Ausstattung sollte dieses Erscheinungsbild unterstützen. Eine komische Bühnenfigur kann dagegen mit übertriebenen Formen, kräftigen Farben und bewusst widersprüchlichen Gegenständen arbeiten. Fitzkee verstand Harmonie entsprechend umfassend. Für ihn mussten die Persönlichkeit des Künstlers, sein Kostüm, die Requisiten, die Musik und das Tempo der Darbietung zusammenwirken. Farbgestaltung war ein Bestandteil dieser größeren Aufgabe. Ein ungewöhnlicher Apparat kann daher in einer bestimmten Nummer vollkommen richtig sein und in einer anderen wie ein Fremdkörper erscheinen. Seine Eignung ergibt sich aus der Beziehung zum Darsteller und zur Handlung. Der Preis, die handwerkliche Qualität oder die Beliebtheit eines Geräts beantworten diese Frage noch nicht.



Die Versuchung des Händlerangebots

Viele Ausstattungen wachsen über Jahre. Ein Künstler kauft zunächst ein Kunststück, ergänzt später ein weiteres und übernimmt schließlich einen Apparat aus zweiter Hand. Jeder Gegenstand hat seine eigene Entstehungsgeschichte und bringt die Gestaltung seines Herstellers mit. Das ist verständlich. Schwierig wird es, wenn die ursprünglichen Händlerausführungen ungeprüft nebeneinander auf die Bühne gelangen. Dann spiegelt die Ausstattung vor allem die Entscheidungen verschiedener Produzenten wider.

Eine persönliche Bühnenhandschrift entsteht erst durch Auswahl und Anpassung. Dazu gehört auch die Entscheidung, ein gutes Kunststück vorläufig wegzulassen, wenn es sich in die geplante Darbietung nicht überzeugend einfügen lässt. Ebenso können eine veränderte Dekoration, ein passender Tisch oder die Beschränkung auf wenige wiederkehrende Farben den Zusammenhang stärken. Der Künstler übernimmt damit Verantwortung für das sichtbare Ganze seiner Vorstellung.

Bewusstes Durcheinander

Natürlich kann auch Unordnung eine künstlerische Absicht sein. Ein exzentrischer Erfinder darf von merkwürdigen Maschinen umgeben sein. Eine chaotische Bühnenfigur kann mit Requisiten arbeiten, die scheinbar aus verschiedenen Welten stammen. Gerade die Widersprüche können den Humor tragen. Damit eine solche Gestaltung funktioniert, muss sie durch das Spiel des Darstellers verständlich werden. Das Durcheinander erhält dann eine Aufgabe: Es charakterisiert die Figur, bereitet eine komische Situation vor oder unterstützt den Verlauf der Nummer. Die bloße Behauptung, alles sei absichtlich bunt, reicht dafür kaum aus. Die Absicht muss in der Darbietung erkennbar werden.

Die Kartenente

Eine hölzerne Ente steht auf einer kleinen Plattform. Vor ihr befindet sich ein Kästchen, das als Futtertrog dient. Zuschauer wählen Spielkarten, die anschließend in das Spiel zurückgelangen. Sobald die Karten im Kästchen stehen, übernimmt die Ente die Arbeit: Sie senkt ihren Kopf, öffnet den Schnabel und zieht eine gewählte Karte heraus. Der eigentliche Effekt ist schnell beschrieben. Seine besondere Wirkung entsteht jedoch durch die Möglichkeiten der Präsentation. Die Ente kann zögern, zustimmend nicken, scheinbar nachdenken oder sich den Anweisungen des Zauberkünstlers widersetzen. Aus einem mechanischen Requisit wird so ein kleiner Bühnenpartner, dessen Persönlichkeit die gesamte Vorführung tragen kann.

Laurie Ireland und die frühen Anfänge

Als Schöpfer der modernen, im Zauberhandel verbreiteten Kartenente gilt der amerikanische Zauberkünstler und Hersteller Laurie L. Ireland. Seine Firma Ireland Magic Company in Chicago vertrieb das Kunststück unter dem Namen „Otto the Automaton Duck". Die genaue Datierung verlangt etwas Vorsicht. Häufig wird das Jahr 1932 genannt, während andere Darstellungen die Einführung auf etwa 1936 ansetzen. Die spätere Nachfolgefirma Magic Inc. führte ihre Tradition der Kartenenten in einer eigenen Kataloganzeige ausdrücklich auf Irelands Otto von 1932 zurück. Sicher ist außerdem, dass das Kunststück spätestens 1936 öffentlich beworben wurde. Seine Entwicklung lässt sich somit in die frühen bis mittleren 1930er-Jahre einordnen. Allerdings erwähnt eine historische Rückschau auch eine ältere, besonders große Kartenente, die in einer frühen Ausgabe der Zeitschrift „Mahatma" oder „The Sphinx" abgebildet gewesen sein soll. Eine genaue Fundstelle konnte dafür bislang nicht gesichert werden. Ireland lässt sich deshalb die Entwicklung des erfolgreichen Handelsmodells zuschreiben; ob er auch die allererste Idee einer kartenfindenden Ente hatte, bleibt offen.

Otto – ein mechanischer Darsteller

Irelands ursprüngliche Ente unterschied sich deutlich von den später verbreiteten flachen, weiß lackierten Modellen. Otto besaß einen kräftigen Holzkörper, einen langen beweglichen Hals und einen metallenen Schnabel. Bei seiner Herstellung verwendete Ireland teilweise umgearbeitete Alltagsgegenstände. Der Schnabel entstand aus einem aufklappbaren Teesieb, während für den Kopf ein bemalter Spielball verwendet wurde. Bereits Otto konnte mehr als nur eine Karte aufnehmen. Seine Kopfbewegungen ermöglichten zustimmendes Nicken und kleine Reaktionen auf die Bemerkungen des Vorführenden.

Einzelne Ausführungen ließen sich außerdem über einen Fadenzug mit Abstand bedienen, sodass die Ente scheinbar selbstständig auf einem Tisch arbeitete. Zum Kunststück gehörten früh ausgearbeitete Vorträge. Eine erhaltene Anleitung enthält einen Text von Jimmy Trimble. Damit war die Kartenente von Anfang an als unterhaltsame Nummer gedacht, in der Karteneffekt, komischer Dialog und scheinbares Eigenleben zusammenwirken.



Originale Abbildungen © Andy Martin, Collage mit KI erstellt.

Die frühe Werbung bei Ireland

Ein konkreter Katalognachweis ist „Ireland's Magic Catalog No. 7". Darin ist der amerikanische Zauberkünstler Bert Allerton unter seinem bürgerlichen Namen Bert Gustavson mit Otto abgebildet. Ein weiterer früher Werbebeleg ist eine auf November 1936 datierte Anzeige in „The Sphinx". Sie zeigt Otto beim Herausziehen einer Karte und bietet das vollständige Kunststück mit Anleitung für zehn Dollar an. Die Werbung betont bereits die Verbindung von verblüffender Kartenwahl und komischer Unterhaltung.

Warren Hamilton und „Jo-Anne"

Eine bedeutende Weiterentwicklung schuf Warren Hamilton mit „Jo-Anne – The Improved Card Duck". Diese Ausführung lässt sich um 1946 nachweisen. Die weiße Entenfigur mit orangefarbenem Schnabel auf einer länglichen Plattform prägte das Erscheinungsbild zahlreicher späterer Kartenenten. Eine Anzeige aus „The Sphinx", die auf November 1946 eingeordnet wird, nennt einen Preis von 12,50 Dollar. Als Bezugsquellen erscheinen das St. Louis Magic Studio und Hamilton selbst. Bemerkenswert ist die darin beschriebene Aufteilung der Arbeit: Hamilton habe den Mechanismus verbessert, während „Miss Jo-Anne" die äußere Gestalt entworfen habe. Jo-Anne entwickelte sich zu einer bekannten Ausführung des Kunststücks. Ihre Wirkung beruhte auf dem Zusammenspiel einer zuverlässig arbeitenden Mechanik mit einer Figur, deren wenige Bewegungen sich ausdrucksvoll einsetzen ließen.

„Gwendolyn" und Senator Crandall

Mit „Gwendolyn" erschien eine besonders auf komische Präsentation zugeschnittene Verwandte von Jo-Anne. Sie wurde mit einer Routine von Clarke „Senator" Crandall angeboten und war bereits um 1951 bekannt. Hut, Federschmuck und auffällige Bemalung verliehen ihr einen eigenen Charakter. Ein praktischer Unterschied bestand im abnehmbaren Futterkasten. Gwendolyn konnte Karten sowohl daraus als auch unmittelbar aus der Hand aufnehmen. Dadurch ergaben sich zusätzliche Möglichkeiten für das Spiel zwischen Ente, Zauberkünstler und Publikum. In Kanter's Katalog Nr. 11, der auf 1960 datiert wird, wurde Gwendolyn unter der Artikelnummer 1155 beworben. Die Anzeige stellte Crandalls humorvolle Routine und die Persönlichkeit der Ente heraus. Daneben bot der Katalog eine gewöhnliche weiße Kartenente mit fest angebrachtem Futterkasten an.

„Herbie, The Mod Duck" bei Magic Inc.

Die Weiterentwicklung betraf auch die verwendeten Materialien. Magic Inc., die Nachfolgefirma von Ireland Magic, bot mit „Herbie, The Mod Duck" eine farbige Kunststoffausführung an, die um 1971 eingeordnet wird. In Katalog Nr. 19 von 1972 erscheint Herbie auf Seite 182. Das Modell wurde als leicht, haltbar und einfach zu bedienen vorgestellt. Unter der Bestellnummer SH2 kostete es mit einem Anleitungs-und Routinenheft 17 Dollar. Ein hölzerner Transportkasten war zusätzlich erhältlich.

Diese Anzeige ist zugleich ein interessanter historischer Rückblick: Magic Inc. verwies darin ausdrücklich auf Irelands Otto von 1932 und stellte Herbie als zeitgemäße Fortsetzung der eigenen Herstellungstradition dar. Auch spätere Händlerkataloge dokumentieren die Beständigkeit des Kunststücks. So enthielt der „Abbott

Magic Interactive Catalog“ von 2010 eine „Card Duck“ für 96 Dollar. Der beschriebene Ablauf entsprach weiterhin dem klassischen Effekt: Die Ente greift mit ihrem Schnabel die gewählte Karte aus dem Kästchen.

„Ente Paula“ im deutschen Zauberhandel

Im deutschsprachigen Zauberhandel begegnet der Klassiker auch unter dem Namen „Ente Paula“. Stolina Magie bietet sie als Kartenente mit einem umfangreichen Vorführprogramm an. Paula findet eine oder mehrere gewählte Karten und übernimmt dabei die Rolle einer eigenwilligen Assistentin. Die Händlerbeschreibung nennt zahlreiche komische Handlungsmöglichkeiten. Paula schnappt dem Zauberkünstler in den Finger, trinkt scheinbar ein Glas Milch leer und findet Karten sogar mit verbundenen Augen. Die Augenbinde liefert eine zusätzliche Wendung: Sie besitzt ein Loch, durch das die Ente offenbar heimlich spähen kann. Die von Stolina beschriebene Ausführung misst ungefähr 35,0 × 25,0 Zentimeter. Das Futterkästchen lässt sich für den Transport seitlich unterbringen. Zum Lieferumfang gehören eine Spezialaugenbinde und drei Routinen. Auch Future Magic führt eine „Kartenente Paula“ im Angebot für Kinderunterhaltung sowie Bühnen- und Salonzauberei.

Quellen

01) Jack Lamonte, Duck's Delight, The Tops, 16. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1951, Seite 3.
02) Jimmy Lake, Children's Routine with Jo-Anne Duck, The Linking Ring, 42. Jahrgang, Heft Nr. 9 aus 1962, Seite 63.
03) Herbert Martin Paufler, Meine Lieblingsente Gisela, Zauberkunst, Jahrgang 1965, Heft Nr. 2, Seite 27.
04) Adi Kaufmann, Meine Routine mit der Ente Gisela, Zauberkunst, 12. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1966, Seite 24.
05) Jochen Zmeck, Petunia, Magie, 53. Jahrgang Heft Nr. 4 aus 1973, Seite 99.
06) Albert, die dressierte Ente, Magie, 56. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1976, Seite 84.
07) Adi Kaufmann, Tips zur Karten-Ente, Magie, 63. Jahrgang, Heft Nr. 2, 1983, Seite 41.
08) Johanna! Die dressierte Ente, Innovator, 5. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1985, Seite 135.
09) Rudolf Braunmüller, Die Kartenente, Intermagic, 12. Jahrgang, Heft Nr. 3/4 aus 1986, Seite 148.
10) Dana Holleran, JoAnne the Duck Routine, The Linking Ring, 94. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 2014, Seite 74.

Ein kleiner Bühnenpartner mit großer Wirkung

Von Otto über Jo-Anne und Gwendolyn bis zu Herbie und Paula blieb die Grundidee erhalten: Eine künstliche Ente findet gewählte Spielkarten. Verändert haben sich Materialien, Gestaltung, Mechanik und die dazu angebotenen Routinen. Der besondere Reiz liegt im Spiel mit der Figur. Eine kurze Pause vor dem Zupacken, ein unerwartetes Nicken oder ein scheinbar absichtlicher Ungehorsam können der Ente Charakter verleihen. Die gefundene Karte bildet den magischen Abschluss einer Szene, in der das Publikum längst begonnen hat, ein Stück bemaltes Holz als lebendigen Partner wahrzunehmen.

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.
Heft Nr. 34: Charly Eperny, Carl Willmann, Tenyo - Transpa Vision, Silk Cabby, Zwischen Salon und Bühne, Fundstücke.
Heft Nr. 35: John Booth, Harry & Mildred Rouclere, Magiro, Magic Wand, Literatur Mentalmagie, Briefmarken, Tarot Mirakel.
Heft Nr. 36: Dr. Hellmuth Teumer, Hans Moretti, Eye of the Idol, House of Java, Zaubervorstellungen, die Schwerterkiste.
Heft Nr. 37: Karl Edler, Manfred Thumm, Schirmkunststücke, Haruo Shimada, die „Zauberkunst“, Mel Babcock, Fundstücke.
Heft Nr. 38: Joseph Dunninger, die Geistertafel, die Kartenente, Sinn von Zauberapparaten, wenn Requisiten nicht passen.

Impressum

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