

DUNNINGER
THE MAN OF MYSTERY
WONDERFUL ILLUSIONS
AT THE
EDEN MUSEUM

WEST 23rd STREET, NEAR

KINEMACO
NATURAL COLORED
AFTERNOON AND

THE CAREY PRINT. 27-102 HORATIO

BALDWIN'S ILLUSTR.

PROFESSOR S. S. & KITTY BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.

Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering

entertainment ever given. The entire programme

being replete with absolute novelties never seen in

Great Britain.

EACH ARTIST IS A STAR.

THE LATEST SOCIETY

PROF. S. S.

BALDWIN

THE WEIRD

SOMNAMBUL

MISS KATE RUE

THE BUTTERFLY COTERIE

MIMIC

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE WORLD'S GREATEST

FACIAL DELINEATOR.

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Autors und der Rechteinhaber unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Fotos:

Das Copyright der im Buch verwendeten Fotos liegt ausschließlich bei den im Buch genannten Rechteinhabern. Eine Nutzung der Fotos ist ohne deren Einwilligung nicht gestattet.

Texte:

Das Copyright sämtlicher Texte im Buch liegt ausschließlich beim Autor oder den im Buch angegebenen Rechteinhabern. Eine Nutzung der Texte oder Textpassagen ist nicht gestattet.

Veröffentlichung:

Herausgegeben im Eigenverlag
von Georg Walter, Copyright 2025



INHALTSVERZEICHNIS

5 Einleitung

6 Literatur

18 Die Geister, die man rief

28 Bekannte Mentalisten

Alexander Conlin 32, Theo Annemann 34, Al Koran 35,
David Berglas 36, Tony Corinda 37, Chan Canasta 38,
Joseph Dunninger 39, Maurice Fogel 40, Jan Forster 41,
Stanley Jaks 42, Ted Lesley 43, Max Maven 44, Punx 45,
Harry und Mildred Rouclere 46, Julius Zancig 47

48 Hilfsmittel & Methoden

78 Kunststücke

Mentale Kartenwunder 82, ESP 96, Geistertafeln 100,
7 Keys to Baldpate 102, Bank Night 108, Eye of the Idol 112,
Mentale Uhren 114, Box Office 120, Television Box 122,
Mental Blocks 124, Fragen & Antworten 126, Kunststücke 128

160 Quellen

167 Index

DUNNINGER 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

BALDWIN'S ILLUSTRATED BUTTERFLY

PROFESSOR S. S. & KITTIE BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.
Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering
entertainment ever given, the entire programme
being replete with original novelties never seen in
any other place.

Each artist is a star.

THE LATEST SOCIETY SENSATION
PROF. S. S. & KITTIE BALDWIN

BALDW
THE WEIRD ROSICRUCIAN
SOMNAMBUMANCIS

MISS KATE RUSSELL.
THE BUTTERFLY
·MIMIC·



THE WORLD'S
GREATEST
FACIAL DELINEATOR.

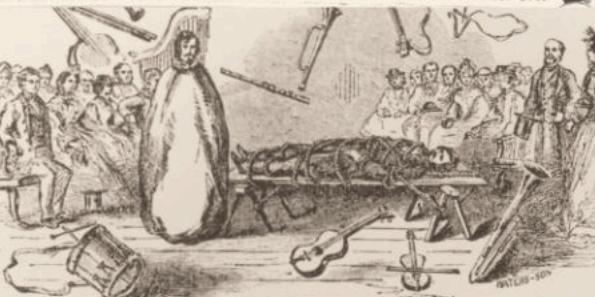
INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS,
THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTIE
BALDWIN, Miss ADA DELROY,
The Little Queen of Hearts.

Mr. JIM BELL, Miss MARION CONSTANCE,
The Benjamite Senator, Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS.

The Funniest Show on this Great Earth.



THIS EVENING

AND EVERY EVENING DURING THE WEEK EXCEPT WEDNESDAY.
ALSO ON WEDNESDAY AND SATURDAY AFTERNOONS.

THE WORLD-RENNED

DAVENPORT BROTHERS

Will appear after a most extraordinary and successful tour of four years in Europe, in their unique and startling wonders, myste-

13 Steps to MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

The DUNNINGER MASTER ILLUSIONIST

MARVELOUSLY

PERPLEXING

MYSTIFYING

TRIO

EDEN MUSEE

ST. NEAR BROADWAY

MASTER ILLUSIONIST

DUNNINGER

PRONOUNCED BY PRESS AND PUBLIC

TO BE ONE OF THE

MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

CARD TRICKS

Einleitung

have the honour

to three years over the greater part
of continent of Europe, they have returned once more, and
probably for the last time, to this Metropolis, where they will give
a few *Seances* previous to their departure for the United States.

During their European tour they have given *Seances* in Paris, Berlin, Vienna, Moscow, St. Petersburg, and nearly every great
Continental Capital; and have had the honour of appearing before
their Majesties the Emperors of France and Russia, the Royal
Family of Prussia, and great numbers of the most Distinguished
Persons in Europe. Many thousands of persons of the highest
rank and intelligence have witnessed the astonishing experiments
given in their presence.

Throughout the Northern American States, from 1853 until
their first visit to England in 1864, they were seen by hundreds
of thousands of persons.

In England, their first *Seance* was given in private, to a most
distinguished party of men of science and letters, who gave their
most unequivocal testimony to the excellence and perfection of
their experiments.

Two *Seances* of the BROTHERS DAVENPORT and Mr. FAR will be
given at

ST. GEORGE'S HALL, LANGHAM PLACE,
On THURSDAY EVENING, APRIL 23rd.

And SATURDAY EVENING, APRIL 25th, 1868,
at Eight o'clock.

STALLS, - 2s. BALCONY, - 2s.

ADMISSION, ONE SHILLING.

Man on my Loft is sending me a strong impression
a; correct sir? Thank you. Now, Madam, back to you.
concentrate strongly on the name you selected. Yes, I see
ession Hyrus. Right? (Continue in this fashion, al-
person to the other revealing a step at the time they
they selected).

nicely presented this effect always leads up to a smash-
leaves you with a bewildered audience. I have been
to repeat this effect for a small group at their
show, and this is one effect that can fill that room

EINLEITUNG

In der Zauberkunst sind seit langer Zeit mentale Routinen und Kunststücke sehr beliebt, bei denen die Zuschauer aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Ungläubig rätseln sie, weil die Effekte meist unmöglich erscheinen. Hier geht es nicht um spiritistisch angehauchte Experimente, die dem Publikum suggerieren, dass der Vorführende übersinnliche Fähigkeiten besitzt. Man sollte meinen, dass wir in der heutigen aufgeklärten Zeit so etwas nicht mehr brauchen. Mentalisten „verkaufen“ ihr Handeln oft als „Gabe“, grenzwissenschaftliche Phänomene zu beherrschen. Ein Zauberkünstler, der als Mentalmagier auftritt, spricht von „Tricks“, nicht von „übersinnlichen Fähigkeiten“. Hier hat es in der Vergangenheit zwischen den beiden Lagern viele kontroverse Diskussionen gegeben.

Manfred Scholtysek (1927-2008) berichtet in der ZAUBERKUNST (Heft Nr. 4 aus 1990) über „Gehirnakkrobaten“ und Hans-Gerhard Stumpf (1926-2006) hat in einer sehr lesenswerten Serie in der gleichen Zeitschrift (Heft Nr. 2,3,4 aus 1977, Heft Nr. 4 aus 1978, Heft Nr. 2 aus 1979) über die Probleme der Darbietungsform „Mentalzauberkunst“ berichtet. Es gibt nicht viele Artikel, die sich mit dem Thema so intensiv beschäftigt haben.

In meinem Buch werfe ich einen Blick auf wichtige literarische Quellen. Noch heute kann man ihnen wertvolle Tipps entnehmen, die funktionieren. In vielen weiterführenden Fachartikeln werden bewährte Techniken und Methoden erweitert und verfeinert. Als Zauberkünstler kann man sich damit jahrelang beschäftigen. Corindas „¹³ Stufen zur Mentalmagie“ ist dabei eine wertvolle Anfangslektüre, in der Grundwissen vermittelt wird.

Im Kapitel „Die Geister, die man rief“, stelle ich Ihnen einige „Spiritisten“ vor, die nicht immer gutes im Schild führten, wenn es darum ging, das Publikum von „übersinnlichen Wahrnehmungen“ zu überzeugen. Spannend sind sicherlich auch die vielen tricktechnischen Hilfsmittel und Methoden, die man für starke Effekte benötigt. Ich verdanke es Andy Martin aus den USA, dass ich Ihnen im Buch wieder viele Fotos wunderbarer Kunststücke präsentieren kann, die sich mit Mentalmagie beschäftigen. Darunter sind einige sehr alte Effekte.

Obwohl es in diesem Buch nicht vorrangig um Trickerklärungen geht, möchte ich zwei Kunststücke hervorheben. Zum einen ein „mentales Briefmarkenfinden“, das ich im Jahr 2008 in der „Magischen Welt“ veröffentlicht habe. Zum anderen das Kunststück „El Numero“, von Syd Bergson, dass meines Wissens in der Form in der deutschen Literatur noch nicht beschrieben wurde.

DUNNINGER 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

BALDWIN'S ILLUSTRATED BUTTERFLY

PROFESSOR S. S. & KITTIE BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE,
Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering
entertainment ever given, the entire programme
being replete with original novelties never seen in
any other place.

Each artist is a star.

THE LATEST SOCIETY SENSATION
PROF. S. S. & KITTIE BALDWIN

THE WEIRD ROSICRUCIAN
SOMNAMBUMANCIS
MISS KATE RUSSELL.
THE BUTTERFLY COTERIE
•MIMIC•



THE WORLD'S
GREATEST
FACIAL DELINEATOR

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS,

THE BUTTERFLY COTERIE,
Prof. and Mrs. KITTIE
BALDWIN,

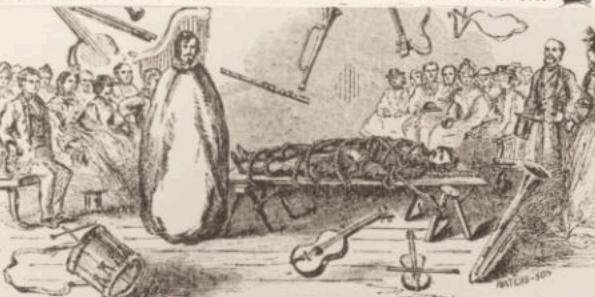
Miss ADA DELROY,
The Pettie Queen of Hearts.

Mr. JIM BELL,

The Benjamite Senator.

AND A GALAXY OF STARS.

The Funniest Show on this Great Earth.



THIS EVENING
AND EVERY EVENING DURING THE WEEK EXCEPT WEDNESDAY.
ALSO ON WEDNESDAY AND SATURDAY AFTERNOONS.

THE WORLD-RENNED

DAVENPORT BROTHERS

Will appear after a most extraordinary and successful tour of four years in Europe, in their unique and startling wonders, myste-

13 Steps to MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

The DUNNINGER MASTER ILLUSIONIST

MARVELOUSLY PERPLEXING

MYSTIFYING TRIO

EDEN MUSEE

ST. NEAR BROADWAY

MASTER ILLUSIONIST

DUNNINGER

PRONOUNCED BY PRESS AND PUBLIC

TO BE ONE OF THE

MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

CARD TRICKS

Literatur

have the honour

to three years over the greater part
of continent of Europe, they have returned once more, and
probably for the last time, to this Metropolis, where they will give
a few *Seances* previous to their departure for the United States.

During their European tour they have given *Seances* in Paris, Berlin, Vienna, Moscow, St. Petersburg, and nearly every great
Continental Capital; and have had the honour of appearing before
their Majesties the Emperors of France and Russia, the Royal
Family of Prussia, and great numbers of the most Distinguished
Personages in Europe. Many thousands of persons of the highest
rank and intelligence have witnessed the astonishing experiments
given in their presence.

Throughout the Northern American States, from 1853 until
their first visit to England in 1864, they were seen by hundreds
of thousands of persons.

In England, their first *Seance* was given in private, to a more
distinguished party of men of science and letters, who gave their
most unequivocal testimony to the excellence and perfection of
their experiments.

Two *Seances* of the BROTHERS DAVENPORT and Mr. FAR will be
given at

ST. GEORGE'S HALL, LANGHAM PLACE,
On THURSDAY EVENING, APRIL 23rd.

And SATURDAY EVENING, APRIL 25th, 1868,

at Eight o'clock.

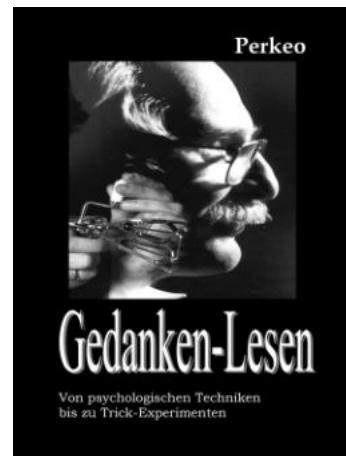
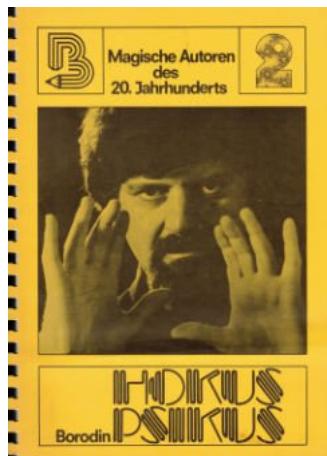
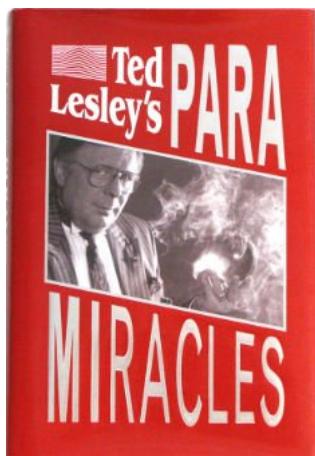
STALLS, - 2s. BALCONY, - 2s.

ADMISSION, ONE SHILLING.

Man on my Loft is sending me a strong impression
a; correct sir? Thank you. Now, Madam, back to you
concentrate strongly on the name you selected. Yes, I see
ession Hyrus. Right? (Continue in this fashion, al
person to the other revealing a step at the time they
they selected).

nicely presented this effect always leads up to a smash
leaves you with a bewildered audience. I have been
to repeat this effect for a small group at their
show, and this is one effect that can fill that room

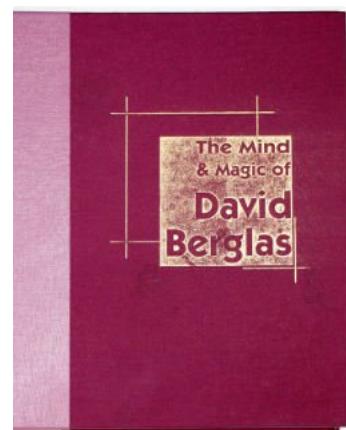
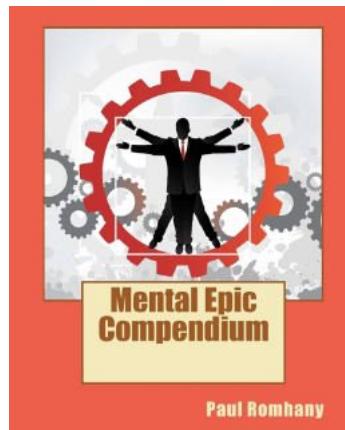
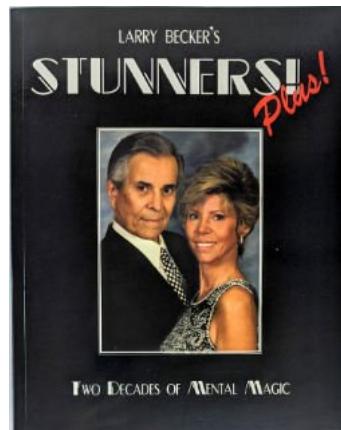
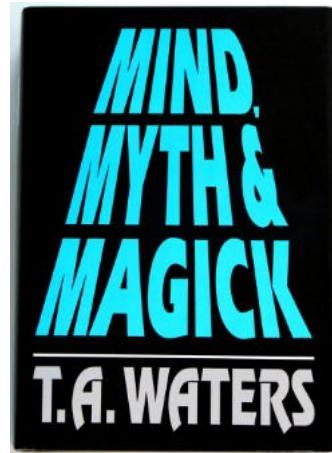
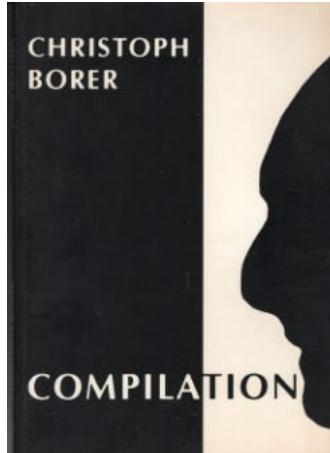
LITERATUR



Bei Literatur zur Mentalmagie kann man auf einen unerschöpflichen Fundus an Büchern und Schriften zurückgreifen. Viele werden noch heute angeboten, andere Bücher bekommt man dagegen nicht mehr, es sei denn, über Verkaufsportale im Internet, bei Auktionen, im Antiquariat oder durch den Ankauf von Sammlungen. Hier sei zum Beispiel der „Nachtkauz-Almanach“ mit sieben Bänden von Dr. Bernhard Geue (1949-2012) zu nennen. Namhafte Mentalzauberer hatten hier ihre Beiträge veröffentlicht. Die Bände erschienen zwischen 2001 und 2010. Im Jahr 1987 erschien in der Zauberbutike von Eckhard Böttcher das Spezialthema Nr. 27, „Als ob's Geister wären“, eine Abhandlung über Geistertafeln von Jochen Zmeck. Er veröffentlichte 1984 auch das Spezialthema Nr. 14, „Das Pendel“, wieder über die Zauberbutike. Thematisiert wird die Anwendung eines „siderischen Pendels“ für die Zauberkunst.

Ted Lesley (Friedrich Karl Helzel, 1937-2008) hat viele Schriften zur Mentalmagie verfasst. Besonders erwähnenswert sind hier „Mental Mind Up“ aus dem Jahr 1992, „Paramiracles“ aus dem Jahr 1996 und seine Lecture-Notes. Auch die Werke von Jan Forster, Jahrgang 1958, sind sehr zu empfehlen, speziell seine „Mental angehaucht“ Bücher. Boretti schreibt auf der Website von Jan Forster, dass es „wohl keinen gibt, der seine Routinen so subtil und ausgefeilt ausarbeitet“. In der Reihe „Magische Autoren des 20. Jahrhunderts“ brachte Rudolf Braunmüller 1982 das Buch „Hokus Psikus“ von Borodin (1933-2010) heraus. Perkeo (Reinhard Tröstler, Jahrgang 1946) hat zur Mentalmagie einige Bücher verfasst. So das Buch „Gedanken-Lesen“ aus dem Jahr 2009, mehrere Bände unter den Namen „Diabelli-Liber Tarot“ aus dem Jahr 2003, „Diabelli-Liber Bizzarr“ aus dem Jahr 2003 und „Diabelli-Mental“ aus dem Jahr 2005. Perkeo hat auch ein Buch über Ted Lesley und Herbert Siegbert Jaks geschrieben. Diese Werke sind sehr lesenswert.

Mentalmagie



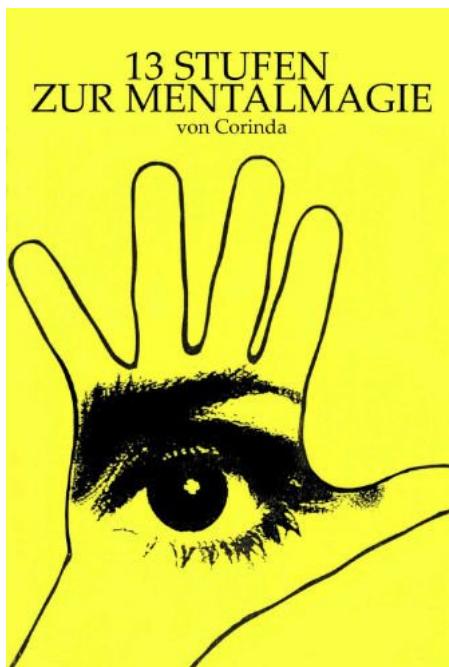
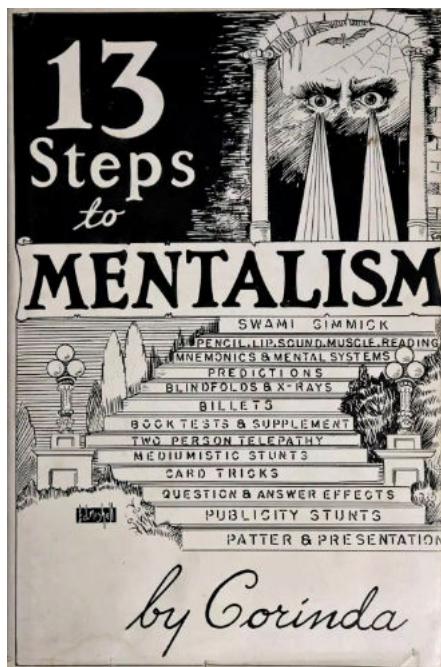
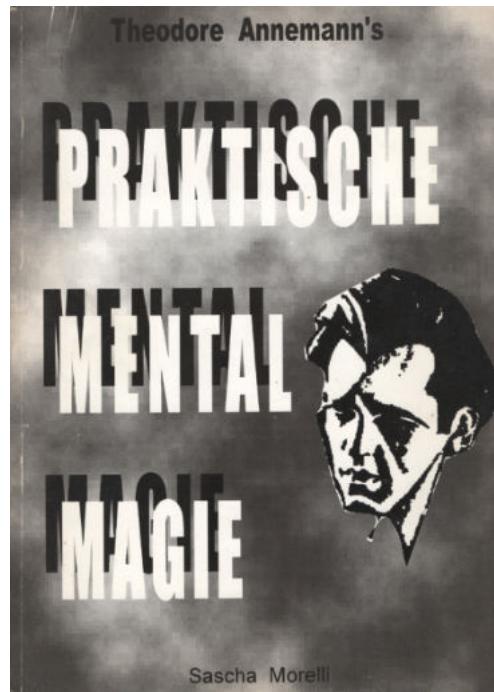
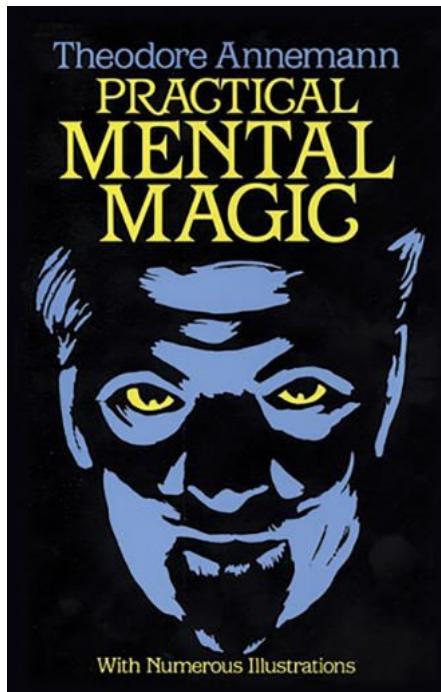
Dann darf man im deutschsprachigen Raum „Wonder Man Fred“ nicht vergessen, mit bürgerlichem Namen Manfred Höhne, Jahrgang 1949. Er hat einige Schriften verfasst, darunter auch das Buch „Semi-Mental Journey“ aus dem Jahr 2004. Dieses 312 Seiten starke Werk muss man als Mentalmagier gelesen haben. Im Zuge der deutschsprachigen Schriftenreihe zum „Tarbell-Kurses“, kam auch ein Heft mit dem Titel „Geistertafeln“ heraus, ein Heft mit dem Titel „Gedankenlesen, Mentales Sehen“ und ein Heft mit dem Titel „Mathematische Mysterien“. Hier beschäftigen sich auch die Lektionen Nr. 9, Nr. 52, Nr. 57, Nr. 62, Nr. 76/77, Nr. 84 mit der Mentalmagie. Erwähnen muss man auch das „Mentalprogramm“ von Joe Wildon. Man kann die 14 einzelnen Programme heute komplett in Buchform mit 180 Seiten beziehen. Erwähnen muss man natürlich die „13 Stufen zur Mentalmagie“. In diesem Mammutwerk von Tony Corinda (1930-2010) findet man viele Hinweise, Tipps und Methoden, die jeder Mentalmagier kennen sollte. Mit dem richtigen Hintergrundwissen kann man sich so seine eigenen Kunststücke zusammenstellen.

Ein sehr wertvolles Buch ist bis heute die deutsche Übersetzung von Theodore Annemanns Buch „Practical Mental Magic“. Es heißt „Praktische Mentalmagie“ und wurde von Sascha Morelli (Alexander Marbach, 1953-2003) geschrieben. Darin findet man eine Vielzahl unterschiedlicher Mentalkunststücke.

Rudolf Brahmüller (1935-2001) hat Corindas Lektionen zwischen 1977 und 1982 als Einzelhefte herausgebracht. 1982 dann in zwei Bänden übersetzt und erweitert. Im ersten Band werden die Themen Swami-Gimmick, Bleistift-Lippen-Muskellesen, Mnemotechnik und Mentalsysteme, Vorhersagen, Augenbinden und Zetteltricks behandelt. Im zweiten Band lernt man etwas über Buchtests, Zwei-Personen-Telepathie, Experimente mit einem Medium, Karteneffekte, Frage-Antwort-Systeme, Zeitungs- und Reklame-Experimente und zum Anschluss etwas über Vorträge und die Präsentation. Ursprünglich veröffentlichte Tony Corinda 13 separate Hefte. Auch Alexander de Cova hat viele Beiträge zu Mentalkunststücken verfasst. Viele davon findet man in seinen sechs „Burner-Büchern“ wieder. Christoph Borer hat mit seinem Buch „Compilation“ aus dem Jahr 2006 die Sammlung seiner Seminarhefte von 1986 bis 2006 in ein Buch „gepackt“. Hier findet man sehr gute Kunststücke für das eigene Mentalprogramm. Lesenswert sind auch seine „Gedankensplitter“ zur Mentalmagie mit brauchbaren Tipps, die man beherzigen sollte. Absolut empfehlenswert ist auch die „Zauberkabinett-Reihe“ von Alexander Römer. Näheres dazu finden sie weiter hinten im Buch.

Mentalbücher in englischer Sprache findet man natürlich wie Sand am Meer. Max Maven (1950-2022) schrieb mehrere Bücher, darunter „Prism“, eine Zusammenfassung seiner 5 Hefte, die er als „Color Series of Mentalism“ zwischen 1976 und 1980 herausgebracht hat. Prism erschien im Jahr 2005. Larry Becker war in der Szene hoch angesehen. Er hat mehrere Bücher zum Thema Mentalmagie geschrieben. „World of Super Mentalism“ im Jahr 1981 und sein Mammutwerk „Stunners“ im Jahr 1992. Dieses Werk wurde im Jahr 2003 in einer erweiterten Fassung herausgebracht. Nicht zu vergessen, ist das riesige Werk „Mind, Myth and Magick“ von Thomas Alan Waters (1938-1998) aus dem Jahr 1993. Auf über 800 Seiten bleibt hier kein Auge trocken. Burling Hull (1889-1982) veröffentlichte im Jahr 1961 das dreibändige Mammutwerk „Encyclopedic Dictionary of Mentalism“. Es war bis dahin die größte Sammlung von mentalen Routinen, Griffen und Hilfsmitteln. Im Jahr 1973 wurde das Werk überarbeitet und in zwei Bänden mit 208 und 206 Seiten herausgebracht.

Paul Romany brachte im Jahr 2010 das „Mental Epic Compendium“ heraus, ein Buch über das „Mental-Epic-Kunststück“. Hier werden viele Effekte und Routinen beschrieben, die aber ohne die Tafel auskommen. Ideal für Mentalroutinen am Tisch. Dave Britland schrieb im Jahr 2002 ein Buch mit dem Titel „The Mind and Magic of David Berglas“. Das Werk wurde hoch gelobt und bringt uns den Ausnahmekünstler David Berglas (1926-2023) näher. Nicht umsonst wird der „Berglas-Effekt“, ein ACAAN-Effekt, als „heiliger Gral“ der Kartenzauberkunst bezeichnet.



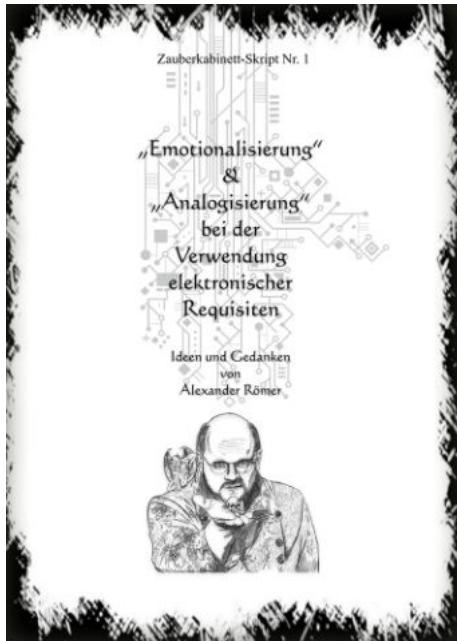


Abb.: Alexander Römer, Skript Nr. 1



Abb.: Alexander Römer, Skript Nr. 2

Alexander Römer

Zum Thema Mentalmagie mit elektronischen Mitteln hat Alexander Römer in seinem Zauberkabinett-Skript Nr 1 aus dem Jahr 2024 einige interessante Gedanken verfasst. Das Skript hat den Titel „Emotionalisierung & Analogisierung bei der Verwendung elektronischer Requisiten“ und umfasst 52 Seiten. Alexander setzt zeitweise elektro-nische Hilfsmittel ein, um wunderbare Momente des Erstaunens hervorzubringen. Dabei stellt er fest, dass die schlichte Verwendung von Elektronik um ihrer selbst willen auf jeden Fall vermieden werden sollte. Hier gilt es unbedingt zu vermeiden, dass die Technik für die Zuschauer zu leicht „greifbar“ wird. Zu perfekte Experimente könnten die Zuschauer dazu verleiten, „dass Technik im Spiel sein muss“.

Technik, nüchtern im Kontext verwendet, berührt das Publikum emotional nicht. Verwendete Requisiten und Gegenstände dürfen nicht zu „modern“ daherkommen, denn hier vermutet man eher „eingebaute Technik“. Interessant sind auch seine Überlegungen zu Mental-Routinen, bei denen der Vorführende auf die Smartphones der Zuschauer zugreift. Er empfindet dies als „zu übergriffig“. Etwas anderes ist es, wenn das „Smartphone als Informationszentrale in Verbindung mit dem Einsatz dazugehöriger Requisiten dient“. Zu keinem Zeitpunkt darf man den Zuschauer bei der Einbindung seines „Heiligtums“ in Verlegenheit bringen. Wer sich mit der Technik nicht anfreunden kann, sollte die Finger davon lassen. Wer sie einsetzen möchte, muss wissen, wie es

Mentalmagie

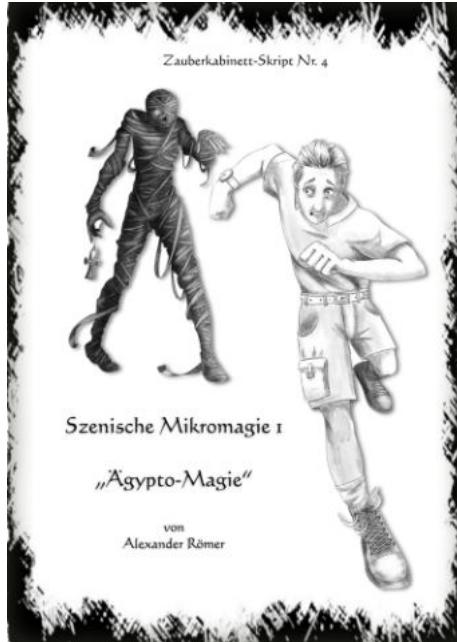


Abb.: Alexander Römer, Skript Nr. 4



Abb.: Alexander Römer, Skript Nr. 5

funktioniert. Hier schreibt Alexander Römer, dass bei Fehlern der Elektronik der „Fehler VOR ihr sitzt und nicht IN ihr“. „Elektronik funktioniert eben NICHT automatisch. Man muss sie begreifen, pflegen und planvoll einsetzen.“ Nur so entstehen Wunder.

Richtig wertvoll werden aber seine Aussagen, wenn er über die „Grenzgänger“ spricht, Mentalisten versus Zauberkünstler. Bei ihm kommt es immer auf die Präsentation und den Kontext an. Somit kann man in beiden Welten zu Hause sein, mal als „dunkler Bizarrist“, mal als „mentaler Spaßvogel“. Generell sind Alexander Römers Skripte sehr lesenswert, auch weil sie vieles zusammenfassen, was man sich als zaubernder Mentalmagier sonst nur mühsam in der Literatur zusammensuchen müsste.

Wer mit Tarot-Karten zaubern möchte, sollte sich unbedingt sein Skript Nr. 2, Titel „Tarot Geschichten & Gedanken“, aus dem Jahr 2024 ansehen, es umfasst 76 Seiten. Hier wird man nicht nur über „Historisches zum Taroc“ und die „Mythologie und Bedeutung der Karten“ aufgeklärt. Alexander präsentiert dem Leser zwei Forciermethoden und eine Vielzahl wundervoller Routinen. Alexander hat weitere Skripte veröffentlicht, die man nur empfehlen kann. Im Skript Nr. 4, „Szenische Mikromagie 1“ findet man wunderschöne Routinen, die „ägyptisch“ angehaucht sind. Im Skript Nr. 5 „Mythen, Märchen & Geschichten“ wird man ins Land der Sagen versetzt, mit tollen Effekten und Routinen.

Rechts sind zwei Kunststücke aus dem Skript Nr. 2 zusammengefasst beschrieben!



Abb.: © Alexander Römer



Abb.: © Alexander Römer

Die Kraft des Fluches

Bei diesem Kunststück von Alexander Römer aus dem Jahr 2004 erzählt der Vorführende eine unheimliche Geschichte, während ein Zuschauer eine Karte aus einem Tarot-Spiel wählt. Er merkt sie sich und gibt sie zurück ins Spiel. Nun wird eine alte Münze in ein Stück Papier gewickelt und auf das Kartenspiel gelegt. Das Papier wird entzündet, und die „verfluchte“ Münze brennt sich durch das Tarotkartenspiel, bis sie auf einer Karte zum Liegen kommt. Unglaublich, es ist die Karte, die der Zuschauer gewählt hat! Im Lieferumfang enthalten ist ein spezielles Tarotkartenspiel, eine antike Münze mit ihrem eigenen kleinen Schutzbeutel, Flash-Papier und einer detaillierten Beschreibung. In seinem Skript Nr. 2 aus dem Jahr 2024 über das Zaubern mit Tarot-Karten, kann man alles zu diesem Kunststück nachlesen. Man lernt, dass ein Drittel des Spiels an den Rändern ein geschwärztes Loch besitzt, etwas größer als die Münze und das es „gelegt“ wird. Alexander weist darauf hin, dass es sich hier um eine „bizzare Perle“ handelt und man mit dem Pyropapier sorgsam umgehen muss. Der Leser bekommt nicht nur eine Geschichte präsentiert, auch die Vorführung ist bis ins Detail genau beschrieben.

Der Hauch des Verderbens

Bei diesem Kunststück wird eine Geschichte aus einer Zeit, wo Lehnsherren und Fürsten über das Wohl und Wehe ihrer Leibeigenen entscheiden konnten, erzählt. Nicht selten wurde diese Macht missbraucht. Erzählt wird von einer Kartenlegerin und ihrer Tochter. Diese wuchs zu einer schönen Frau heran und sie fand den Mann fürs Leben und wollte ihn heiraten. Zur damaligen Zeit war es aber so, dass die erste Brautnacht per Gesetz dem ansässigen Fürsten zustand. Die Kartenlegerin ging zum Fürsten und legte ihm die Karten. Ein Zuschauer übernimmt diese Aufgabe und wird gebeten, sich aus einem Tarot-Spiel für eine Karte zu entscheiden. Er wählt den „Turm“. Diese Tarot-Karte bleibt auf dem Tisch des Fürsten liegen, er beachtete sie nicht mehr. Der Fürst nahm sein Recht war und verbrachte die Nacht mit der Braut. Am nächsten Morgen wollte er einmal mehr sein Gold zählen, da er aber schon älter war, nutzte er ein Vergrößerungsglas. Man bittet den Zuschauer, auf das Glas zu hauchen, und da erscheint die gewählte Karte, der Turm. Diese Karte symbolisiert den „Untergang und die Vernichtung“.



Bracos Tarot-Mirakel

Viele kannten den begeisterten Amateurzauberer Ralf Wichmann (1949-2009) nur unter seinem Namen „Braco“, den er sich Anfang der 1960er-Jahre zugelegt hatte. Leider ist er viel zu früh gestorben. Er liebte Schwebekunststücke und so verwundert es nicht, dass er im Jahr 1973 sein erstes Buch zu diesem Thema veröffentlichte. Sein Vermächtnis wird sicherlich sein, dass er mit Ausdauer und neuen Ideen die Zauberei in Zauberkunst verwandelt hat. Er war ein sehr engagiertes Mitglied im Magischen Zirkel von Berlin, war dort sogar vier Jahre Schriftführer und förderte die Jugendarbeit. Im Jahr 1990 wechselte er dann zu den Zauberfreunden Berlin. Auch in der Mentalmagie war er sehr bewandert. Wir verdanken ihm viele spannende und unterhaltsame Artikel. In der „Magischen Welt“ kann man eine Vielzahl von Artikeln von Braco lesen, u.a. eine Serie unter dem Titel „Nicht von dieser Tarocken Welt“, sie beginnt im 50. Jahrgang mit dem Heft Nr. 1 aus dem Jahr 2001 und ist sehr lesenswert aufgemacht. In einer zweiten Serie bringt er uns das Thema „Psychokinese“ näher, beginnend im 55. Jahrgang mit dem Heft Nr. 1 aus dem Jahr 2006. Im Rahmen der Spezialthemen, die in der Zauberbutike von Eckhard Böttcher veröffentlicht wurden, waren auch zwei Hefte von Braco. Das Spezialthema Nr. 3 trug den Titel „Psychokinesis“ und das Heft Nr. 26 den Titel „Zombie-Schwebetechniken“.

Wer sich für Mentalmagie mit Tarot-Karten interessiert, sollte unbedingt Bracos Serie in der Magischen Welt lesen. Im 1. Teil lernen wir eine neue Variante von Paul Currys „Out of this World“ kennen, eben nur mit Tarot-Karten vorgetragen. Im 2. Teil lernen wir eine sehr interessante Variante von Al Korans „Five Star Prediction“ kennen. Hier wird vorab eine Vorhersage auf dem Tisch platziert. Dann werden vor einem Zuschauer Tarot-Karten verdeckt auf den Tisch gelegt. Irgendwann sagt der Zuschauer „Stopp“. Die nächste Karte wird beiseitegelegt und stimmt mit der Vorhersage überein. Im 3. Teil wird ein Kunststück von T. A. Waters neu aufgelegt, bei dem zur Erzielung des

Effekts eine Forcierkarte und eine Matrix-Force eingesetzt wird. Im 4. Teil teilt sich ein Tarot-Spiel und gibt vier vorher gewählte Karten frei. Auch hier kommen Trickkarten zum Einsatz, die man sich selber herstellen muss. Im 5. Teil eröffnet uns Braco eine Möglichkeit, das „One-Ahead-Prinzip“ derart zu verschleiern, dass es kaum jemandem auffallen dürfte. Zum Einsatz kommt hier eine Austauschbrieftasche und ein kleiner Zettel-Index. Im 6. Teil hebt ein Zuschauer einen Stapel Tarot-Karten mehrmals ab und wählt so eine Karte aus. Der Vorführende findet diese Karte, obwohl er sich vorher abgewendet hat. Im 7. Teil geht es um Legesysteme nach „Si-Stebbins“ und im letzten 8. Teil findet der Vorführende drei von Zuschauern gewählte Karten.



Bracos Psychokinese

Die Psychokinese beschreibt das Bewegen von Gegenständen im Zusammenhang von spiritistischen Erscheinungen oder geistigen Kräften bestimmter Personen. Braco hat hierzu einige Artikel in der „Magischen Welt“ verfasst, die für die Mentalmagie sehr wichtig sind. In der 1. Folge bringt uns Braco das gute alte „Geisterkabinett“ mit einer neuen Vorführform näher, dabei spielen ESP-Karten und eine Pyramide eine Rolle. In der 2. Folge geht es um den Effekt des „Flaschenteufels“, bei dem eine kleine Figur in einer Röhre mit Wasser nach Belieben auf und ab bewegt werden kann. In der 3. Folge lässt er eine Ente in einer mit Wasser gefüllten Schale „tanzen“. In der 4. Folge schreibt ein Stift, wie von Geisterhand, den Namen einer gewählten Spielkarte auf eine Visitenkarte. In Folge 5 lernen wir „Glorpy“ kennen, einen Geist, der sich unter einem Tuch bewegt und verschiedene Bewegungen vollführt. In der 6. Folge wird ein Pendel in Bewegung gebracht und in der letzten Folge bringt er ein „Herz“ unter einer Glasglocke zum schlagen. Ein zusätzlicher Hinweis auf eine Streichholzsachtele, die sich selbst öffnet und sich die darin liegenden Streichhölzer bewegen, ist schon lebenswert.

Mentalmagie

Corinda, 13 Stufen zur Mentalmagie

Tony Corindas „13 Steps to Mentalism“ ist ein Grundwerk für die Mentalmagie. Anfänglich wurden von Corinda 13 separate Hefte veröffentlicht. In jedem Heft ging es um eine andere Thematik. Die in den Heften verwendeten Zeichnungen stammten meist von Jon Tremain (Jahrgang 1936) und Eric Mason (1921-1986). Die Hefte 1 bis 5 kamen im Jahr 1958 heraus, die Hefte 6 bis 11 im Jahr 1959 und die Hefte 12 und 13 im Jahr 1960. Der Buchdrucker Harry Clarke fasste alle Hefte später zu einem gebundenen Buch mit 424 Seiten zusammen. Es wurde von Louis Tannen ab 1968 angeboten.

Alle Lektionen wurden dann von Rudolf Braunmüller (1935-2001) in den Jahren 1977 bis 1982 in Einzelheften unter dem Titel „13 Stufen zur Mentalmagie“ in Deutsch herausgebracht. Ein zweibändiges Werk erschien dann 1982. Der amerikanische Mentalist Richard Osterlind (Jahrgang 1948) veröffentlichte einen DVD-Satz, mit Demonstrationen aller Kunststücke aus den verschiedenen Kapiteln. Im 2. Band der deutschen Ausgabe von Rudolf Braunmüller ist ab Seite 240 ein hochinteressantes zehnseitiges Interview zwischen Maurice Fogel und Tony Corinda abgedruckt.



Abb.: Kapitel der deutschen Ausgabe

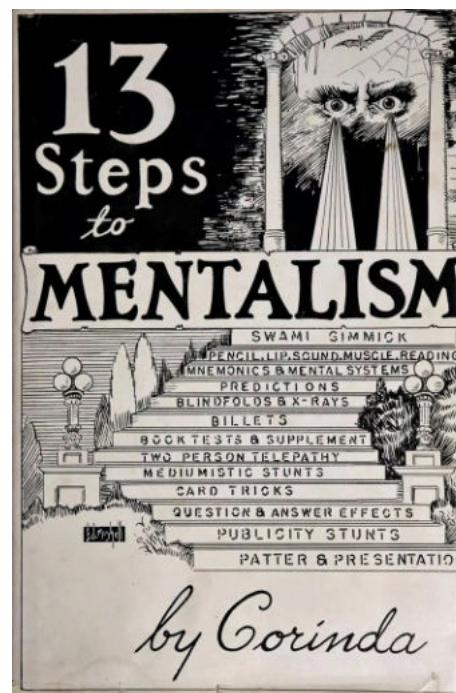


Abb.: Corindas 13 Steps, Original



Easy to Master Mental Miracles

Im Jahr 2004 kam eine DVD-Serie mit Richard Osterlind auf den magischen Markt, die jedes Herz eines Mentalmagiers höherschlagen ließ. Noch heute, mehr als zwanzig Jahre danach, kann man diese Serie jedem empfehlen, der sich in der Zauberkunst mit Mentalmagie beschäftigen möchte. Osterlind zeigt klassische Kunststücke und Methoden, die schon Al Koran, Ted Annemann, Corinda, David Hoy und viele andere in ihren Büchern und Skripten beschrieben haben. Richard Osterlind, einer der weltbesten Mentalisten, öffnet hier eine Schatzkammer und enthüllt die Methoden und Funktionsweisen einiger der besten Mentaltechniken, die je entwickelt wurden! Üben muss man schon, aber die Techniken sind nicht schwer zu erlernen. Richard Osterlind hat die umfangreiche Literatur zum Thema Mentalismus durchforstet, um die stärksten „Mental-Effekte“ hier zusammenzutragen. Noch heute wird man mit diesem Material sein Publikum aufs Beste unterhalten können. Die verschiedenen Kunststücke werden vor einem Live-Publikum vorgeführt, anschließend erklärt Osterlind, gemeinsam mit Jim Sisti, wie es funktioniert. Auf den DVDs wird englisch gesprochen, aber leicht verständlich, sodass man Richard Osterlind leicht folgen kann.

Stimmen zum Inhalt

Barrie Richardson: „Ich wünschte, ich hätte diese Videos von einem Meisterlehrer vor 40 Jahren gehabt, als ich mit Mentalismus anfing!“

Tim Conover: „Eine großartige Sammlung einiger der besten Mentaltechniken aller Zeiten, vorgeführt von einem der wahren Meister unseres Fachs!“

Richard Busch: „Wie König Midas verleiht Richard Osterlind diesen Juwelen aus dem Goldenen Zeitalter der Magie den goldenen Schliff.“

Banachek: „Brillant! Endlich hat sich ein erstklassiger Künstler die Zeit genommen, zu zeigen, dass die Klassiker des Mentalismus immer noch funktionieren.“

DUNNINGER 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

BALDWIN'S ILLUSTRATED BUTTERFLY

PROFESSOR S. S. & KITTIE BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.
Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering
entertainment ever given, the entire programme
being replete with original novelties never seen in
any other place.

Each artist is a star.

THE LATEST SOCIETY SENSATION

PROF. S. S. & KITTIE

B A L D W I N

THE WEIRD ROSICRUCIAN

SOMNAMBULANCIS

MISS KATE RUSSELL.
THE BUTTERFLY
·MIMIC·



THE WORLD'S
GREATEST
FACIAL DELINEATOR

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS,
THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTIE
BALDWIN,

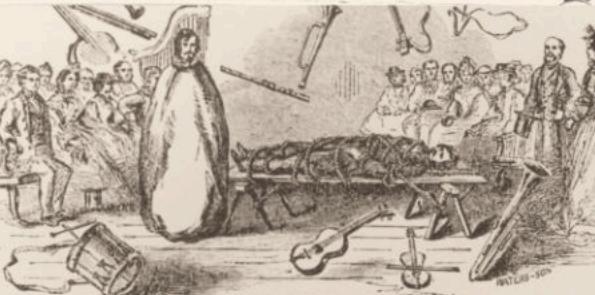
Miss ADA DELROY,
The Pettie Queen of Hearts.

Mr. JIM BELL,
The Benjamite Senator.

Miss MARION CONSTANCE,
Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS.

The Funniest Show on this Great Earth.



THIS EVENING

AND EVERY EVENING DURING THE WEEK EXCEPT WEDNESDAY.
ALSO ON WEDNESDAY AND SATURDAY AFTERNOONS.

THE WORLD-RENNED

DAVENPORT BROTHERS

Will appear after a most extraordinary and successful tour of four years in Europe, in their unique and startling wonders, myste-

13 Steps to MENTALISM

SWAMI GIMMICK
PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING
MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS
PREDICTIONS
BLINDFOLDS & X-RAYS
BILLETS
BOOK TESTS & SUPPLEMENT
TWO PERSON TELEPATHY
MEDIUMISTIC STUNTS

The DUNNINGER

MARVELOUSLY PERPLEXING

YSTIFYING TRIO

EDEN MUSEE

ST. NEAR BROADWAY

MASTER ILLUSIONIST

DUNNINGER

PRONOUNCED BY PRESS AND PUBLIC

TO BE ONE OF THE

MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING
MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS
PREDICTIONS
BLINDFOLDS & X-RAYS
BILLETS
BOOK TESTS & SUPPLEMENT
TWO PERSON TELEPATHY
MEDIUMISTIC STUNTS
CARD TRICKS

man on my Loft is sending me a strong impression of your name; correct sir? Thank you. Now, Madam, back to you. Concentrate strongly on the name you selected. Yes, I see it's Hylus. Right? (Continue in this fashion, always passing from one person to the other revealing a step at the time they selected).

properly presented this effect always leads up to a smashingly successful conclusion, and leaves you with a bewildered audience. I have been asked many times to repeat this effect for a small group at their private parties or social gatherings, and this is one effect that can fill that room

DIE GEISTER, DIE MAN RIEF



Abb.: Anna Eva Fay, 1851-1927

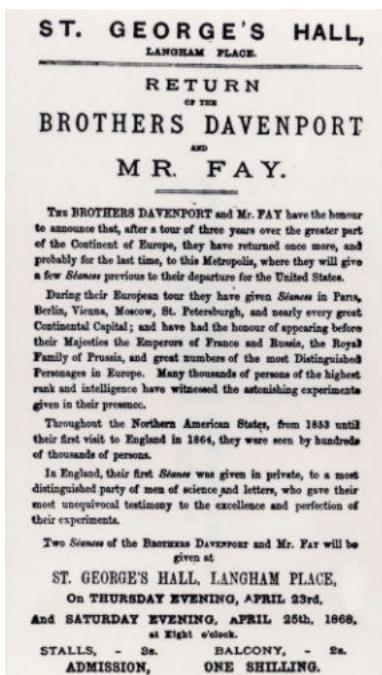


Abb.: Werbeplakat der Davenports

Spiritisten und Geisterbeschwörer kann man sicherlich nicht als Mentalisten oder Mentalmagier im heutigen Sinne betrachten. Es gab einige Menschen, wie Harry Houdini und John Nevil Maskelyne, die diese Scharlatane bekämpft haben, denn meist waren es tatsächlich Leute, die ihrem Publikum etwas vorgemacht haben. Im Fall von Anna Eva Fay schien es den Zuschauern aber egal gewesen zu sein, mit welchen unlauteren Mitteln sie und ihr Mann bei den Séancen getäuscht haben.

Im 19. bis Mitte des 20. Jahrhunderts gab es einige Zauberkünstler, die auf der Bühne, aber auch im kleinen Kreis, die Geister beschworen. Sir Arthur Conan Doyle (1859-1930) hat über diesen Spiritualismus im Jahr 1926 ein Buch mit dem Titel „The History of Spiritualism“ geschrieben und aus Amerika kommend, hat diese Art der Unterhaltung auch Europa erreicht. Doyle und Harry Houdini waren Freunde, über das Buch aber zerbrach ihre Freundschaft. Auch deshalb, weil die zweite Frau von Doyle, Jean Elizabeth Leckie (1874-1940), selbst zwischen 1920 und 1930 Geisterbeschwörungen im privaten Kreis durchführte.

Da ertönt plötzlich und unerwartet eine Tischglocke oder ein Musikinstrument, Tische fangen an zu schweben oder es sind Klopfzeichen zu hören. Das ging sogar so weit, dass ein Medium behauptete, es könne mit Personen aus dem Jenseits Kontakt aufnehmen.

Uns allen bekannt, haben sich hier die Gebrüder Davenport mit ihrem Geisterkabinett einen Namen gemacht. Sie saßen gefesselt in einer Art Schrank und trotzdem spielten innen liegende Musikinstrumente eine Melodie. Zwischen 1855 und 1864 unternahmen sie Tourneen in den USA, bevor es dann ab 1864 bis 1868 nach Europa ging. Sie traten auch in Indien und Australien auf. Die Brüder waren Ira Eratus Davenport (1839-1911) und William Davenport (1841-1877). Bei ihrem Aufenthalt in Sydney starb William, mit nur 36 Jahren. Ira ging zurück in die USA und wurde Farmer. Ein Comeback im Jahr 1895 hatte keinen Erfolg. Den Quellen ist zu



Abb.: Werbezettel von Julius und Agnes Zancig

entnehmen, dass die Ansager der Shows immer von übersinnlichen Kräften der beiden erzählten, die Brüder selbst haben dies nie behauptet. Auch nicht, dass sie mit Geistern im Bunde stehen. Harry Houdini hat diese Künstler bekämpft und ihre Tricks aufgedeckt und enttarnt. In den letzten Lebensjahren von Ira Davenport wurden beide sogar Freunde. Erstaunlich ist nur, dass Houdini mit seiner Frau Bess einen Code vereinbart hat, damit er nach seinem Tod mit ihr Kontakt aufnehmen kann. Bess hielt jahrelang Séancen an Halloween ab, er erschien aber nie.

Zwei weitere bekannte Zauberkünstler bekämpften die Davenport-Brüder. John Nevil Maskelyne und George Alfred Cooke. Sie schufen eine eigene Darbietung, haben aber immer betont, dass es sich um Tricks handelt. Anna Eva Fay (1851-1927) war Mentalistin und Spiritistin. Mit Ihrem ersten Ehemann, Henry Melville Fay, zeigte sie eine Zwei-Personen-Nummer mit Gedanken-

lesen. Sie war es auch, die als Medium tätig war und behauptete, sie könne mit Toten sprechen. Beide wurden als Scharlatane entlarvt und hatten trotzdem einen großen Zulauf. Daniel Dunglas Home (1833-1886) stammte aus Schottland. Er ging früh in die USA, erlangte aber 1855 in England mit seinen „Séancen“ einen gewissen Bekanntheitsgrad. Viele bekannte Persönlichkeiten besuchten ihn. Julius Zancig (1857-1929) stammte aus Dänemark, ging aber in die USA. Mit seiner Frau und Bühnenpartnerin zeigte er eine Zwei-Personen-Gedankenübertragung. Ab dem Jahr 1899 wurde er Profi. Als seine erste Frau Agnes 1916 starb, trat er zuerst mit Paul Rosini (Paul Vucci, 1902-1948), dann mit David Bamberg (1904-1974) und schließlich mit seiner zweiten Frau Ada auf. Im Jahr 1925 trat Zancig nach zwei Operationen kürzer, ließ es sich aber nicht nehmen, für einen kleinen Kreis von Menschen im „Kaffeesatz zu lesen“. Mehr zu ihm erfahren Sie weiter hinten im Buch.

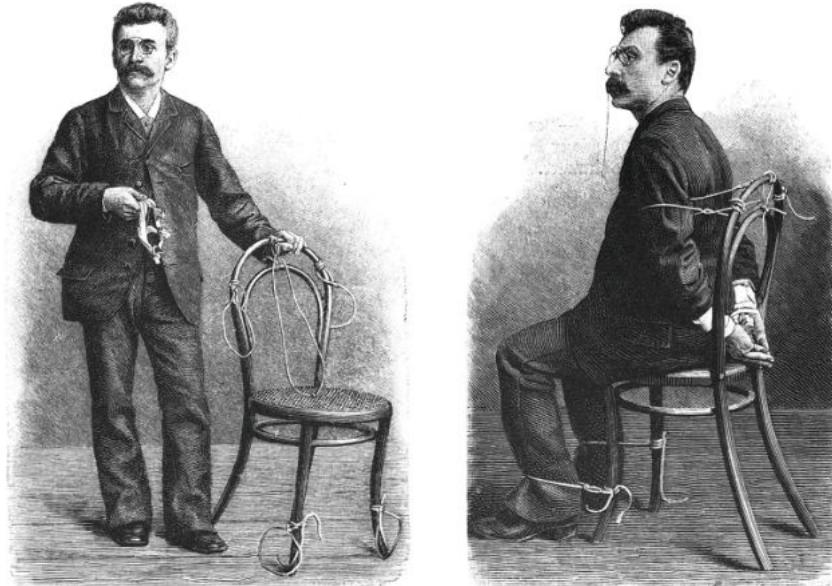


Abb.: Charles Bellini, gefesselt an einen Stuhl, befreit sich, ohne die Schnüre zu beschädigen.
Die Abbildungen stammen aus der Zeitschrift „Die Gartenlaube“ aus dem Jahr 1885.

Um das Jahr 1848 waren in England schon Menschen aktiv, die behaupteten, mit der Welt der Verstorbenen Kontakt aufnehmen zu können. Einer von ihnen war William Stainton Moses (1839-1892), der die These aufstellte, dass Spiritisten für sich selbst festgestellt haben, dass der Tod nicht den Geist tötet, sondern dass dieser überlebt. Zu diesem Thema veröffentlichte schon vor den Fox-Schwestern im Jahr 1847 Andrew Jackson Davis (1826-1910) sein Werk „The Principles of Nature“, ein Gesamtwerk über die spiritistische Philosophie. Die Entstehung des modernen Spiritismus wird den Fox-Schwestern zugeschrieben, die ihre spiritistischen Handlungen mit Klopfzeichen begründeten. Aufgrund deren Thesen wurde eine Spiritismus-Welle ausgelöst, die bald auch Europa erreichte. Als erster Theoretiker gilt hier Allan Kardec (1804-1869) aus Lyon.

Unter dem Künstlernamen Simon Abraham trat Charles Bellini (1848-1911) als Gedankenleser und mit spiritistischen Experimenten auf, erstmals im Jahr 1884. Eigentlich war er Theateragent. Er war stets darauf bedacht, den Zuschauern zu erklären, dass seine Kunststücke auf natürlichem Weg zustande kamen. Während seiner Tätigkeiten lernte er den Gedankenleser Stuart Cumberland (Charles Garner, 1857-1922) kennen. Während Cumberland dem bekannten Mentalisten Washington Irving Bishop assistierte, lernte er alles über das „Muskellesen“. Auch er war stets drauf bedacht, über den Spiritismus aufzuklären und die Scharlatane unter ihnen zu entlarven.



Abb.: Margaretta, 1884



Abb.: Kate, 1884



Abb.: Leah, 1884

Die Fox Schwestern

Weniger bekannt sind die Fox-Schwestern aus Rochester, New York. Sie spielten eine wichtige Rolle bei der Entstehung des Spiritualismus. Die beiden jüngeren Schwestern Margaretta (Maggie, 1833-1893) und Catherine (Kate, 1837-1892) überzeugten ihre ältere Schwester Leah (1813-1890) und andere, dass sie mit Hilfe von Klopfzeichen mit Geistern kommunizieren können. Leah übernahm daraufhin für viele Jahre die Leitung und steuerte die berufliche Laufbahn der drei. Im Jahr 1848 lebten die beiden jüngeren Schwestern im Haus ihrer Eltern John und Margaret. Sie waren Methodisten. In dem Haus soll es gespukt haben, Jahre später erklärten Margaretta und Cathrine, dass sie die Geräusche durch das Knacken ihrer Knöchel und anderen Methoden erzeugt hatten. Nachbarn behaupteten sogar, dass das Haus von einem Mörder heimgesucht wurde.

Im November 1849 traten die Schwestern erstmals öffentlich in der „Corinthian Hall“ in Rochester auf. Kate und Margaretta wurden berühmt und hielten Séancen vor Hunderten von Menschen ab. Horace Greeley, ein damals bekannter Verleger und Politiker hielt seine schützende Hand über die Schwestern und sorgte dafür, dass sie ihre Sitzungen in den gehobenen Kreisen in New York abhalten konnten. Namhafte Persönlichkeiten nahmen daran teil. Erstmals kam im Jahr 1850 Kritik seitens einiger Zweifler auf, dass hier alles mit rechten Dingen zugegangen sei. Man glaubte, dass die Schwestern die Geräusche selbst verursacht haben. 1851 unterzeichnete Mrs. Norman Culver, eine Verwandte, eine Erklärung, dass sie den Schwestern bei den Séancen geholfen hatte. Der Patentanwalt Charles Grafton Page stellte in seinem Buch „Psychomancy“ aus dem Jahr 1853 fest, dass die Klopfergeräusche unter den langen Kleidern der Mädchen hervorkamen.

1857 setzte der „Boston Courier“ eine Belohnung von USD 500,00 für jedes Medium aus, das seinem Komitee eine paranormale Fähigkeit nachweisen konnte. Die Fox-Schwestern nahmen die Herausforderung an, im Komitee saß auch der Zauberkünstler John Wyman, und

sie scheiterten. Man entlarvte sie. Kate wurde zwischen 1871 und 1874 von William Crookes, einem bekannten Physiker, untersucht, der zu dem Schluss kam, dass sie ein Medium war. Allerdings war er zu leichtgläubig gewesen. Auch Harry Houdini zweifelte an den Fähigkeiten der Schwestern. In New York bot ein Reporter den Schwestern USD 1.500 an, wenn sie ihre Methoden preisgeben. Im Oktober 1888 demonstrierte Margaretta im Beisein ihrer Schwester Kate vor 2000 Zuschauern in der „New York Academy of Music“, dass sie beliebige Geräusche erzeugen konnte, die im ganzen Theater zu hören waren. Im Jahr 1904 stürzte im

Elternhaus eine falsche Mauer ein und man fand dahinter Knochenreste. Das „Boston Journal“ schrieb darüber einen Artikel und behauptete, es handle sich um Menschenknochen. Ein Arzt stellte aber fest, dass es Hühnerknochen waren.

Im Laufe der Jahre hatten die Schwestern Kate und Margaretta ernsthafte Alkoholprobleme. Sie gaben im Jahr 1888 zu, dass sie die Geräusche mit ihren Zehengelenken erzeugt hatten. Viele ihrer Bewunderer waren daraufhin schwer enttäuscht. Leah starb 1890, Kate starb 1892 in ihrem Haus in New York. Margaretta starb 1893 im Haus der Spiritistin Emily B. Ruggles.



Abb. v.l.n.r.: Margaretta, Kate and Leah



Abb.: Kate und Margaretta, 1852



Lulu Hurst

Sie nannte sich Georgia Wonder, auch Electric Girl, Lulu Hurst (1869-1950) arbeitete im US-amerikanischen Vaudeville und zeigte eine Nummer, bei der sie angeblich durch Elektromagnetismus übermenschliche Kräfte entwickelte. Angefangen hatte alles in einer Sturmnacht, die im Jahr 1883 stattfand, bei der sie angeblich „Knallen und Klappern“ im Schlafzimmer hörte. Kurze Zeit später berührte sie einen Stuhl, der sich elektrisch auflud. Eine Person, die sich darauf setzte, flog quer durch den Raum. Man wurde auf sie aufmerksam und von da an zeigte sie „ihre Kräfte“ in der Öffentlichkeit. Der Theatermanager Sanford Cohen und der Zeitungsschreiber Henry Grady machten Sie bekannt.

Zwei Jahre lang tourte sie durch die USA, bevor sie die Tour im Jahr 1886 beendete. Eine Europa-Tournee sagte sie allerdings ab. In ihrer Biografie, die sie 1897 veröffentlichte, erklärte sie einige ihrer Darbietungen. Sie gab vor, so viel elektrische Kraft zu besitzen, dass sie damit stämmige und schwere Boxer und Ringer zu Boden warf. Das Publikum staunte nicht schlecht, als sie ihre Kräfte ohne Berührung, nur mit einem Stock oder Regenschirm demonstrierte. Sie kombinierte lediglich einige Show-Effekte mit Hebelwirkungen und machte sich die Physiognomie des Menschen zunutze. Mit ähnlichen Effekten traten auch Annie Abbott, Mamie Simpson und Mattie Lee Price auf.



Annie Abbott

Annie Abbott, mit bürgerlichem Namen Dixie Annie Haygood, (geborene Jarrett, 1861-1915), nannte sich auf der Bühne „Little Georgia Magnet“. Auch sie demonstrierte außergewöhnliche Körperkräfte, die sie in den Jahren 1885 bis 1908 auf Bühnen zeigte. Sie hob einen Stuhl an, auf dem vier Männer saßen, oder zeigte, dass mehrere Männer sie nicht aus dem Gleichgewicht bringen konnten. In den Jahren 1891, 1910 und 1911 tourte sie durch England, weitere Reisen führte sie nach Ägypten, Russland und in die USA. Eine weitere Frau nutzte ihren Namen. Sie heiratete den ehemaligen Manager von Annie Abbott, Richard Abbey und nannte sich Annie May Abbott.



Abb.: Annie Abbott, 1861-1915





Abb.: Samuel Spencer Baldwin,
1848-1924

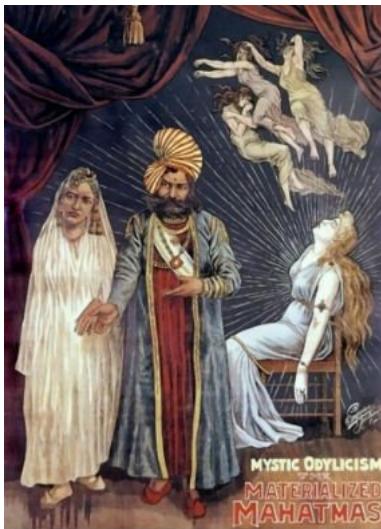


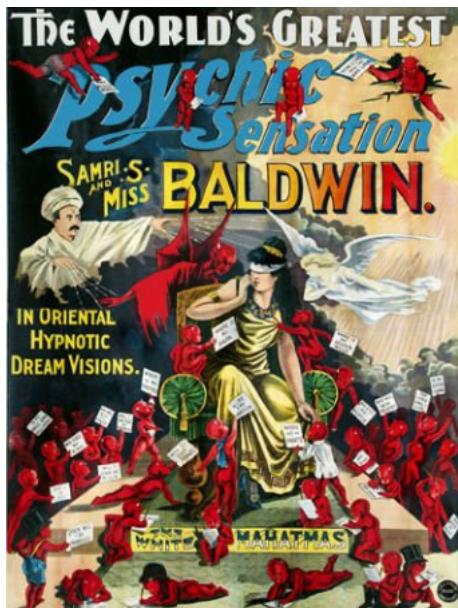
Abb.: Samuel Spencer Baldwin,
Plakat

Samuel Spencer Baldwin

Eine weitere schillernde Figur der damaligen Zeit war Samuel Spencer Baldwin (1848-1924), der die Darbietung der Davenport-Brüder gesehen hatte und so zur Zauberkunst fand. Er war der Erste, der die „Frage-Antwort-Routine“ auf der Bühne zeigte. Ihm wird auch zugeschrieben, als erster mit Handschellen auf der Bühne agiert zu haben. Er nannte sich selbst „The White Mahatma“. Lange bevor Houdini die Machenschaften der Spiritisten aufdeckte, hatte dies schon Baldwin getan.

Er und seine Frau (Julia Clara Mansfield, geboren 1852) bereisten mit ihrer Show viele Länder, in Australien und Indien waren sie in den Jahren 1878 und 1879 sowie 1884 und 1887 besonders erfolgreich. Ihre spiritistischen „Kräfte“ hatte sie angeblich von einer Indianerin erlangt, zu der sie im Alter von drei Jahren gekommen sei. Diese Indianerin hat ihr dann alles innerhalb von elf Monaten beigebracht. Das war natürlich alles nicht wahr. Von Clara ist sehr wenig bekannt und Ende der 1880er-Jahre tauchte dann in den Shows der Name Kittie Baldwin (Kate Russel) auf, wobei sie tanzte und sang, aber keine gemeinsame Mentalnummer mit Samri hatte.

Vielmehr zeigte sie alleine eine Nummer, bei der Zuschauer Fragen auf Zetteln notieren sollten und sie diese beantwortete. In einem Zeitungsartikel der „Hartford Connecticut Post“ wurde Kittie als junge Engländerin mit schlanker Figur und einem hübschen strahlenden Gesicht beschrieben. Zudem nähte sie alle ihre Kleider selbst. Samri und Kittie hatten eine Tochter, Blanche, deren Spitzname „Shadow – Schatten“ war. Vermutlich war das Mädchen von ihnen adoptiert worden. Sie trat später gemeinsam mit ihrem Vater auf. Dabei präsentierte sich Samri als Mystiker. Später schloss er sich einer spiritistischen Kirche an. Ab 1920 war er Berater der Thurston-Show. Als Samri im Jahr 1924 starb, war das Vermögen aufgebraucht und Blanche musste ihren Lebensunterhalt als Wahrsagerin verdienen. Sie las die Zukunft aus Teeblättern. Sie haderte auch mit Houdini, der sich mit den Spiritisten und Scharlatanen der damaligen Zeit auseinandersetzte.



Baldwin's ILLUSTRATED BUTTERFLY
A PAPER THAT WILL INTEREST EVERYBODY

PRICE SIXPENCE.

This special number contains Dr Frank Baldwin's Mesmerism Lecture, Mesmerism thoroughly taught in half an hour.

[CIRCULATION ONE MILLION]

Mrs. KITTY BALDWIN.
THE ROSICRUCIAN SOMNAMBUMANCIST.

Professor S. S. BALDWIN.
THE EMINENT PSYCHOMETRIST.

BOUR paper this week is devoted to the mysterious, and will, we fancy, prove unusually interesting. The engravings above are of Dr. S. S. and Kitty Baldwin, who are creating a great sensation by presenting what Professor Baldwin calls "Somnambulism." (The word is self coined, as it is not to be found in the dictionary.) As near as we can determine, Somnambulism resembles what medical men call "Hypnotic Trance Vision." Mrs. Baldwin is mesmerized, and while in the hypnotic state produces results that are absolutely startling. The scenes are given in conjunction with the performances of a number of talented ladies and gentlemen termed "The Butterfly Coterie," and make a most delightful entertainment. A full description of "Somnambulism" is given on the next page, and although some of the accounts are almost incredible, yet the testimony of the prominent ladies and gentlemen who have been present seems unimpeachable.

DUNNINGER 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

BALDWIN'S ILLUSTRATED BUTTERFLY

PROFESSOR S. S. & KITTIE BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.
Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering
entertainment ever given, the entire programme
being replete with original novelties never seen in
any other place.

Each artist is a star.

THE LATEST SOCIETY SENSATION

PROF. S. S. & KITTIE

B A L D W I N

THE WEIRD ROSICRUCIAN

SOMNAMBULMANCIS

MISS KATE RUSSELL.
THE BUTTERFLY
·MIMIC·



THE WORLD'S
GREATEST
FACIAL DELINEATOR.

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS,
THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTIE BALDWIN, Miss ADA DELROY,

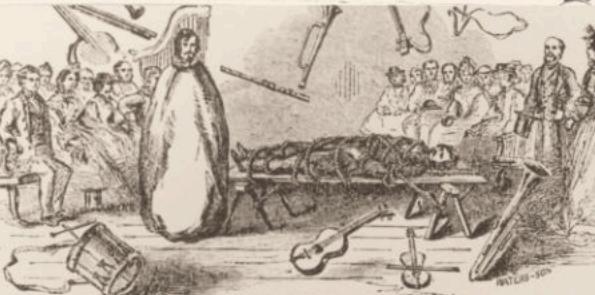
The Little Queen of Hearts.

Mr. JIM BELL,

The Benjamite Senator.

AND A GALAXY OF STARS.

The Funniest Show on this Great Earth.



THIS EVENING

AND EVERY EVENING DURING THE WEEK EXCEPT WEDNESDAY.
ALSO ON WEDNESDAY AND SATURDAY AFTERNOONS.

THE WORLD-RENNED

DAVENPORT BROTHERS

Will appear after a most extraordinary and successful tour of four years in Europe, in their unique and startling wonders, myste-

13 Steps to MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

The Magic 13 Steps to MENTALISM

MARVELOUSLY PERPLEXING

YSTIFYING TRIO

MASTER ILLUSIONIST

DUNNINGER

ST. NEAR BROADWAY

TO BE ONE OF THE

MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

CARD TRICKS

Mentalisten

have the honour
to announce that after three years over the greater part
of their tour through the continent of Europe, they have returned once more, and
probably for the last time, to this Metropolis, where they will give a few *Seances* previous to their departure for the United States.

During their European tour they have given *Seances* in Paris, Berlin, Vienna, Moscow, St. Petersburg, and nearly every great Continental Capital; and have had the honour of appearing before their Majesties the Emperors of France and Russia, the Royal Family of Prussia, and great numbers of the most Distinguished Personages in Europe. Many thousands of persons of the highest rank and intelligence have witnessed the astonishing experiments given in their presence.

Throughout the Northern American States, from 1853 until their first visit to England in 1864, they were seen by hundreds of thousands of persons.

In England, their first *Seance* was given in private, to a most distinguished party of men of science and letters, who gave their most unequivocal testimony to the excellence and perfection of their experiments.

Two *Seances* of the BROTHERS DAVENPORT and Mr. FAR will be given at

ST. GEORGE'S HALL, LANGHAM PLACE,

On THURSDAY EVENING, APRIL 23rd.

And SATURDAY EVENING, APRIL 25th, 1868,

at Eight o'clock.

STALLS, - 2s. BALCONY, - 2s.

ADMISSION, ONE SHILLING.

Man on my Loft is sending me a strong impression of your name; correct sir? Thank you. Now, Madam, back to you. Concentrate strongly on the name you selected. Yes, I see it's Hyrus. Right? (Continue in this fashion, always passing from one person to the other revealing a step at the time they selected).

properly presented this effect always leads up to a smashingly successful result, and leaves you with a bewildered audience. I have been asked many times to repeat this effect for a small group at their social gatherings, and this is one effect that can fill that room

BEKANNTES MENTALISTEN

Schaut man sich in der Mentalisten-Szene um, begegnen uns sehr viele Akteure, die heute kaum noch einer kennt. **Paul Kara** war so jemand, der ähnlich wie „**Alexander**“ in den 1920er-Jahren ein mentales Programm zeigte und sich gerne „Kara the Great“ nannte. Er tourte in den USA, meist mietete er für seine Shows Theater. **Al Mann** (Gilbert S. Aleman, 1924-1999), aus San Antonio in Texas, diente 40 Jahre in der Handelsmarine. Dort stieg er auf bis zum Kapitän. Nebenberuflich arbeitete er ab 1949 als Mentalist, ab 1958 nannte er sich „Al Mann“. Meist zeigte er Gedankenlese-Experimente.

Derren Brown (Jahrgang 1971) ist ein englischer Zauberkünstler und Mentalist. Anfang der 1990er-Jahre arbeitete er mit Karten- und Close-Up Kunststücken. Er befasste sich aber auch mit Hypnose und der Technik von Illusionen. Im Jahr 2000 trat er in einer englischen Fernsehsendung mit Mentalmagie auf und wurde so in England bekannt. Er betonte immer, dass er verschiedene Techniken verwendet, wie Suggestion, Psychologie und Misdirection.

Im Zusammenhang mit meinen Recherchen zu diesem Buch muss man auch **Jan Becker** erwähnen, obwohl er sicherlich kein Mentalist im Sinne der klassischen Zauberkunst ist. Das würde ihm und seinen Tätigkeiten nicht gerecht werden. Jan Becker, Jahrgang 1975, kennen wir vielleicht von der Fernsehsendung „The Next Uri Geller“, die auf Pro Sieben im Jahr 2009 lief. Die 2. Staffel dieses Formats gewann er. Auf Wikipedia wird er als Mentalist, Autor und Hypnotiseur bezeichnet. Nach dem Abitur absolvierte er eine Ausbildung als Hypnotetrainer. Er lebt in Berlin und gibt Vorträge, Veranstaltungen und eine Soirée mit dem Namen „Geist“. Seit 2020 bildet er an seiner Akademie Menschen in Performance, Hypnose und Resonanz aus.

Im Alter von 13 Jahren begann sich **Thorsten Havener**, Jahrgang 1972, für die Zauberkunst zu interessieren. Von Anfang an war er dem Gedankenlesen und der Hypnose zugetan. Beruflich ist er Dolmetscher. Er trat sehr erfolgreich als „Gedankenleser“ in Fernsehshows auf. Er hält außerdem Vorträge, Seminare und spezielle Trainings ab. Über **Professor Dr. Tony Forster** (1948-2024) ist leider nicht sehr viel bekannt. Als Jugendlicher zeigte er Manipulationen, Salonkunststücke und Mentales. Sein Studium der Psychologie finanzierte er sich mit Kinderzauberei. Er war Lehrtherapeut für Verhaltenstherapie und Hypnose. Im Jahr 1978 wurde er Mitglied des „Magischen Zirkels von Deutschland“. Bei den deutschen Meisterschaften 1981 in München gewann er den 1. Preis in der Sparte Mentalmagie. Ein Jahr später, beim Weltkongress in Lausanne, gewann er wieder, in der Sparte „Mentalisme“.

Steven Shaw, uns besser bekannt als „**Banachek**“, wurde 1960 in England geboren. Im Jahr 1969 ging er nach Südafrika, dann, 1975 nach Australien. Ein Jahr später ging er dann in die USA. Aufgrund eines Buches von James Randi, der über Uri Geller schrieb, entwickelte Banachek unterschiedliche Methoden, um Besteck und Nägel zu verbiegen. Er arbeitet als professioneller Mentalist und berät einige Kollegen, wie Criss Angel, James Randi, Penn & Teller und David Blaine.

Mentalmagie

Lee Earle (Lee Loudy, Jahrgang 1945) ist mit seinem Magazin „SYZYGY“ (1994-2003) bekannt geworden. Diese Abkürzung bedeutet „The Journal of Contemporary Mentalism“. Mit 15 Jahren lernte er die Zauberkunst durch Don Seth kennen, der den „Rabbits In Our Hat Magic Club“ für Jugendliche leitete. Im Alter von 16 Jahren wurde er semi-professioneller Zauberer, ab 1985 dann Mentalist. Er trat zwei Jahre lang als Medium bei privaten Séancen auf. Viele seiner Kunststücke aus den Magazinen wurden als Videos produziert. Gemeinsam mit Larry Becker betrieb er ein Projekt mit Namen „Magic Unlimited“, bei dem es um die Produktion und den Vertrieb von eigenen Effekten und Routinen ging.

Lawrence „Larry“ Becker (1929-2023) war ein amerikanischer Profi-Zauberkünstler und Mentalist. Im Jahr 1943 sah er „Dante“ und war begeistert. Von da an verschrieb er sich der Zauberkunst. Zwischen 1969 und 1984 ging er einem Beruf nach, er war Leiter einer Werbeagentur. Bis dahin trat er als Semi-Profi auf, danach machte er sein Hobby zum Beruf. Einem breiten Fachpublikum wurde er spätestens nach der Veröffentlichung seines Buches „Stuners – The Mental Magic of Larry Becker“ mit über 450 Seiten bekannt.

Basil Horwitz (1933-2000) war ein Zauberkünstler und Mentalist aus Südafrika. Er wirkte hauptsächlich in den 1980er- und 1990er-Jahren. Er war Vermögensberater und erfolgreicher Versicherungsagent. Zeit seines Lebens blieb er Amateur. Martin Breese brachte fünf Bände über Horwitz' Mental Magie heraus.

Eine etwas skurrile Geschichte ist von **Washington Irving Bishop** (1856-1889) zu erzählen. Er begann seine Karriere als Manager bei Anna Eva Fay. Ab 1876 trat er dann selbst als „Anti-Spiritist“ auf. Ein Jahr später wurde er professioneller Mentalist. Angeblich ist er drei Mal gestorben, in den Jahren 1873, 1881 und schließlich 1889. Er litt unter Starrkrämpfen und wurde mehrmals für tot erklärt. Als er dann wirklich gestorben war, gingen seine Mutter und seine Witwe vor Gericht. Es wurde vermutet, dass eine verfrühte Autopsie zu seinem Tod geführt hat.

Josef Vogt (1893-1933) aus Augsburg trat unter dem Namen „Axel Hellström“ auf, nachdem er 1928 in die USA ging. Dort machte er das „Muskellesen“ populär. Im Jahr 1933 ging er zurück nach Deutschland. Mit nur 39 Jahren ist er dort verstorben.

Burlingame Gilbert Hull (1889-1982) war ein vielseitiger Zauberkünstler. Er war Autor, Erfinder und Mentalmagier. Er brachte im Jahr 1961 ein dreibändiges Werk mit dem Namen „Encyclopedic Dictionary of Mentalism“ heraus. Hier trug er alles zusammen, was zu dieser Zeit über die Mentalmagie bekannt war. Effekte, Hilfsmittel, Vorträge und Griffe.

Kenton Knepper, Jahrgang 1958, wurde mir bekannt, als er sein Kunststück „Kolossal Killer“ veröffentlichte. Auf der Suche nach dem ultimativen Mentaltrick mit Spielkarten ist dieses Kunststück garantiert die erste Wahl. Ein Zuschauer nennt völlig frei eine Spielkarte. Der Vorführende öffnet seine Brieftasche und holt genau diese Karte hervor.

Mentalisten



Abb.: Al Mann, 1924-1999



Abb.: Tony Forster, 1948-2024



Abb.: Josef Vogt, Axel Hellström



Abb.: Paul Kara

Abb.: Burling Hull, 1889-1982
Genii, 14. Jahrgang, Heft 8 aus 1950



Abb.: Steven Shaw, Banachek



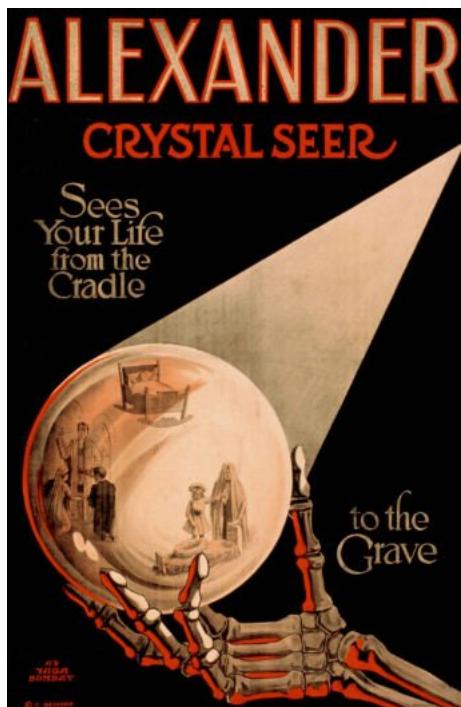


Alexander Conlin

Claude Alexander Conlin Sr. (1880-1954), uns besser bekannt als „Alexander – the man who knows“, startete seine Karriere im Jahr 1907. Hier standen mentale Darbietungen und Gedankenlesen im Vordergrund. Manchmal nannte er sich auch „Dr. Q“. Er trug einen Turban, eine Kristallkugel und trat in orientalischen Gewändern auf. Eines seiner Experimente war das Beantworten von Fragen aus verschlossenen Umschlägen, die ihm aus dem Publikum gereicht wurden. Zwischen 1915 und 1927 hatte er immer zwei Assistentinnen bei seinen mehrstündigen Shows. Die Schwestern Marge und Marie Nartell. Auch bei privaten Gelegenheiten zeigte er seine Kunst. Hier sagte er seinem Publikum die Zukunft voraus.

Er muss wohl ein Vermögen gemacht haben, wobei vermutet wird, dass er sich bei seiner Tätigkeit viel Geld ergaunert hat. Hier verwundert es nicht, dass Gerüchte besagen, er sei wegen Betrugs im Gefängnis gelandet. Als er sich in Los Angeles zur Ruhe setzte, als wohlhabender Mann, übernahm Bob Nelson seine Bühnenausstattung. Sie soll ein Gewicht von sieben Tonnen gehabt haben. Zeitweise betrieb Alexander einen Verlag mit dem Namen „C. Alexander Publishing Company“. Es ist erstaunlich, dass er mehr als siebenmal verheiratet gewesen sein soll. Auch mit mehreren Frauen gleichzeitig. Die Anzahl der Hochzeiten schwankt, denn Aussagen aus der engen Familie sprechen sogar von 14 Hochzeiten.

Seine Eltern waren Berthold James Conlin und Martha Michaels. Sein Bruder Clarence Berthold Conlin war Anwalt und arbeitete auch als Bühnenmentalist. An den Ruhm seines Bruders kam er aber nicht heran. Alexander gilt als Erfinder einer Reihe von elektrischen Bühneneffekten, den Vorläufern moderner Techniken. In der englischen Wikipedia ist zu lesen, dass mehrere Biografen von Alexander übereinstimmend erklärten, dass er



während seiner Bühnenkarriere mehrere Millionen Dollar verdient hat. Er starb 1954 an den Folgen eines Magengeschwürs. Er hinterließ zwei Söhne und eine Tochter. David Charvet berichtet in seiner Alexander-Biografie, dass Alexander einige Zeit im örtlichen Gefängnis und in einem Bundesgefängnis gesessen haben soll. Vor Gericht ging es um eine USD 50.000 Erpressung des Ölmillionärs G. Allan Hancock.

Zudem soll er aus dem Gefängnis ausgebrochen und mit einem Schnellboot, vollgeladen mit geschmuggeltem Alkohol, geflohen sein. Der Biograf Darryl Beckmann bezeichnete Alexander als „Hochstapler“. Der Zauberkünstler Leon Mandrake kaufte Teile von Alexanders Bühnenshow und viele seiner Plakate.



Abb.: Claude Alexander Conlin Sr.
1880-1954, Aufnahme von 1915

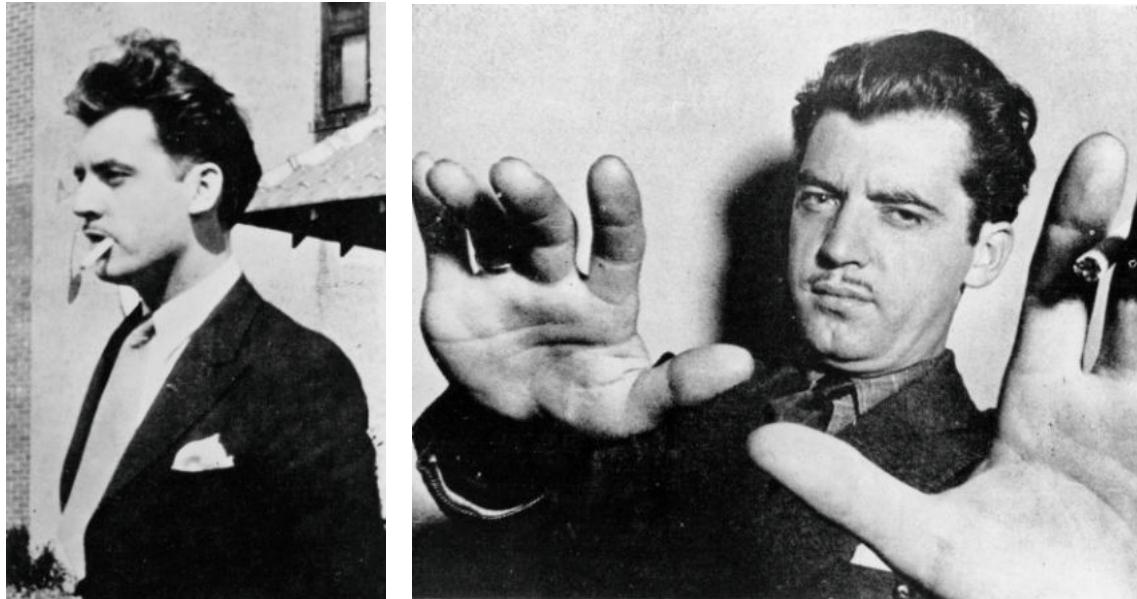


Abb.: Theodore Annemann, rechts im Alter von 30 Jahren

Theodore Annemann

Er hieß eigentlich Theodore John Squires (1907-1942). Im Jahr 1909 wurde er von Stanley Anneman adoptiert und fügte das zweite „n“ im Alter von 23 Jahren seinem Nachnamen hinzu. Durch einen Schulkameraden lernte er im Alter von 10 Jahren die Zauberkunst kennen, dieser zeigte ihm das Kunststück der Ballvase. Er intensivierte seine Leidenschaft für die Zauberkunst und kaufte sich mit 14 Jahren einen Zauberkasten. Er war wohl bei der Bahn beschäftigt, es zog ihn aber auf die Bühne. Als Sänger und Assistent eines Zauberkünstlers startete er seine Karriere. In den 1930er-Jahren entwickelte er eine eigenständige Nummer mit Gedankenlesen und Hellsehen. Aufsehen erregte er bei einer Vorführung des „Kugelfangs“, die er im

Freien zeigte und dramatisch zu verkaufen wusste. Er fing eine markierte Kugel mit dem Mund auf, wobei er dabei etwas blutete. Im Jahr 1934 gründete er die Fachzeitschrift „The Jinx“, die er bis 1941 herausbrachte. Mit nur 35 Jahren nahm er sich das Leben, die Gründe dafür sind unklar. Er hat viele mentale Routinen erfunden und alte verbessert. Aus der „Jinx“ sind nach seinem Tod viele Bücher entstanden. Als Klassiker sei hier das Buch „Ted Annemanns Practical Mental Magic“ zu nennen. Ted Annemann war zweimal verheiratet und hatte mit seiner ersten Frau eine Tochter. Als Grund für seinen Suizid werden Selbstzweifel, Lampenfieber, Drogen und zwei gescheiterte Ehen vermutet.

Al Koran

Edward Doe (1914-1972) wurde in London geboren und starb in einem Krankenhaus in Chikago mit nur 55 Jahren an einem Krebsleiden. Seine Eltern waren Charles Edward und Lois Heckman. Er erlernte den Beruf des Friseurs, begeisterte sich aber schon lange für die Mentalzauberkunst. Hier wurde er ein talentierter und erfolgreicher Künstler, auch deshalb, weil sein Lehrer in mit „Professor Hoffmans“ Zauberbüchern versorgte, die er sich selbst nicht leisten konnte. Im Alter von 16 Jahren trat er dem „Magician’s Club“ bei, wobei er bei der Aufnahme sein Alter mit 19 angab.

Auf dem Gebiet der Mentalmagie erfand er viele Kunststücke, sein bekanntestes ist sicherlich „Gold Medaillon“, beschrieben in dem Buch „Professional Presentations“. Ein Zuschauer aus dem Publikum bestimmt völlig frei eine dreistellige Zahl. Diese Zahl wird im Lauf der Routine als Prägung auf einer Münze zu sehen sein. Während des Zweiten Weltkriegs arbeitete er für eine Organisation zur Truppenbetreuung. Im Jahr 1969 ging er mit seiner Frau Kay in die USA. Anfänglich lebten sie in Cleveland, Ohio. Dann zogen sie nach Chikago. Bei seinen Kollegen war er hoch angesehen. Al Koran zauberte auch vor einigen gekrönten Häuptern.

Im Jahr 1947 schrieb er mit Jack Lamonte das Buch „Mastered Amazement“, das seinen Ruf als kluger Erfinder begründete. Es folgten zahlreiche Manuskripte und Zeitschriftenartikel; seine letzte große Veröffentlichung waren die hervorragenden „Professional Presentations“, die Harry Stanley 1968 herausbrachte. Koran pflegte tatsächlich eine lange Geschäftsbeziehung mit Harry Stanley und dessen „Unique Magic Studio“ in London, und viele von Korans Kreationen wurden dort vertrieben. Neben seinen vielen einfachen, aber eindrucksvollen Kreationen versuchte sich Koran auch im Einsatz von Elektronik, insbesondere für eine Karten-aus-der-Tasche-Routine. Obwohl er für seine makellose Karten- und Close-Up Zauberei bekannt war, entschied er, dass er mit Mentalismus erfolgreicher sein würde.



Abb.: Al Koran, 1914-1972

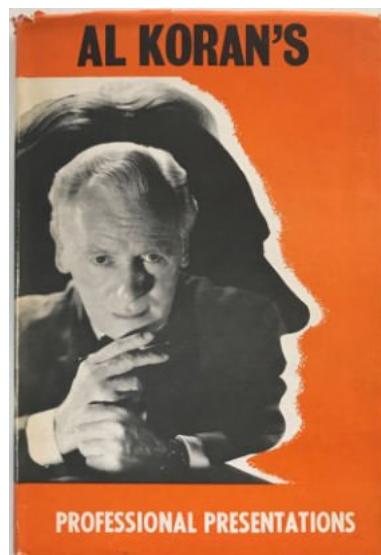
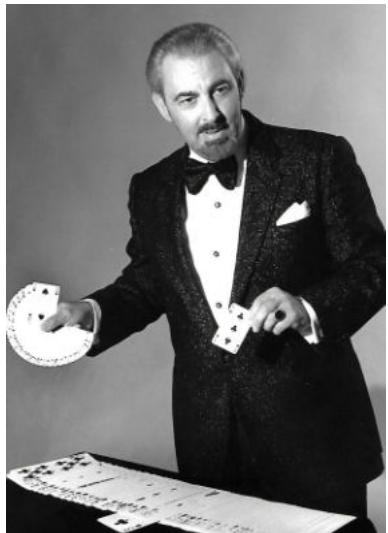


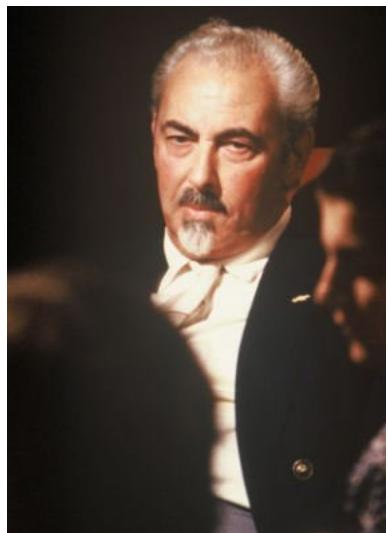
Abb.: Buch
Professional Presentations, 1968
Al Koran und Hugh Miller, 132 Seiten,
The Supreme Magic Company



David Berglas

David Berglas (David Glasberg, 1926-2023) ist der „International Man of Mystery“. So beschreibt man ihn auf der gleichnamigen Website. Dass er in Berlin geboren wurde, wissen nur wenige. Spektakulär waren sicherlich auch seine öffentlichen Auftritte. So stürzte er sich im „Blindflug“ die Eisbahn „Cresta Run“ in St. Moritz hinunter, in Nairobi lief er durch die Straßen und ließ einen Tisch schweben. Im Fernsehen wurde live gezeigt, wie er sich von London nach Glasgow „teleportierte“. Er trat vor zahlreichen Berühmtheiten auf, Michael Jackson, Elton John, den Rolling Stones, Winston Churchill und der britischen Königsfamilie. Im Alter von sieben Jahren floh er mit seinen beiden Geschwistern und der Mutter aus Deutschland. Zuerst fanden sie Zuflucht in Holland. Im Sommer 1938, mit zwölf Jahren, wurde er im Zuge der Kinderlandverschickung nach England gebracht, um ihn in Sicherheit zu bringen. Dort ging er in die Schule, arrangiert von einem Freund des Vaters. Im Zweiten Weltkrieg ging er zur Royal Air Force, musste dafür aber sein Geburtsjahr von 1926 auf 1924 ändern, denn er war eigentlich zu jung gewesen. Da er Deutsch sprach, wurde er von der amerikanischen Abwehr 1945 zur Spionage in Frankreich eingesetzt.

Mit der Zauberkunst kam er im Jahr 1947 in Berührung, als er Ken Brooke kennenlernte. Sechs Jahre später wurde er Berufzauberkünstler. Sein Betätigungsgebiet waren die Mentalmagie, das Gedankenlesen und der Taschendiebstahl. Er gründete eine Scherzartikelfirma und eine Schule für Croupiers in England. Er trat in vielen Fernsehshows auf, hatte 1954 seine eigene Show (*Meet David Berglas*), arbeitete mit Stanley Kubrick zusammen und wirkte bei fünf James Bond Filmen als Berater mit. Zwischen 1989 und 1998 war er der Präsident des „Magic Circle“ in London. Später wurden ihm viele Ehrungen zu Teil. Im Jahr 1992 wurde er zum „Freeman of the City of London“ ernannt und 2018 von Prinz William geehrt, der in mit den Worten begrüßte „David, bist du das wirklich, oder nur eine deiner Illusionen? Unvergessen ist sein „Berglas-Effekt“, „Any Card at any Number“.



David Berglas, 1926-2023



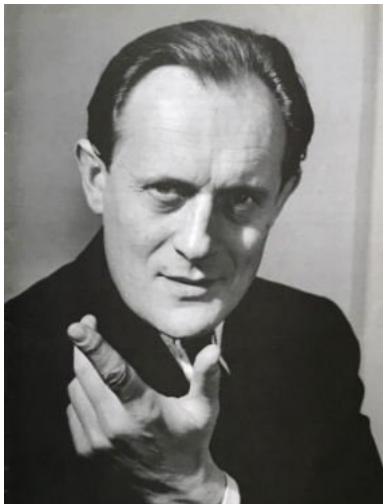
Tony Corinda

Mit seinem Namen verbinden wir bis heute sein „Meisterwerk“, das Buch „13 Steps to Mentalism“, das er zwischen 1958 und 1960 mit über 400 Seiten schrieb und im Jahr 1961 veröffentlichte. Eigentlich hieß er Thomas William Simpson (1930-2010). Der Name „Corinda“ wurde abgeleitet von „Conradi“, den er ab 1920 nutzte. In einigen Quellen ist zu lesen, dass er Friseur gewesen ist. Wie man darauf kam, ist mir schleierhaft. Er interessierte sich aber immer schon für die Zauberkunst und hier im Speziellen für die Mentalmagie. Im Jahr 1954 wurde er Mitglied des „Magic Circle“ in London, dort war er auch im „Inner Circle“

aktiv. Tony Corinda betrieb mehrere Zaubergeschäfte, in denen er in den 1950er- und 1960er-Jahren viele Mentalkunststücke verkaufte. Eine Zeit lang übernahm er die magische Abteilung der Spielzeug-Abteilung bei der Firma „Hamleys“.

In der Fachwelt ist über Corinda nur sehr wenig geschrieben worden. Umso erfreulicher sind die umfangreichen Informationen, die man auf der Website von Roberto Forzoni nachlesen kann. Nur wenige wissen, dass Corinda bedingt durch den Krieg die Schule mit 13 Jahren verlassen musste, und so keinen Abschluss hatte. Schon mit 14 Jahren fing er an zu arbeiten. Nach dem Krieg bekam er eine Stelle am National Institute of Medical Research, in der Nähe seines Zuhause in Mill Hill. Er wurde auf eine technische Hochschule geschickt, um seine Ausbildung zu verbessern und sich zum Mikrobiologen ausbilden zu lassen. Nach einigen Jahren am Institut wechselte er zu den „Central Public Health Laboratories“ in Colindale und wurde mit 18 Jahren zum „Royal Army Medical Corps“ eingezogen; er wurde nach Ägypten versetzt, um in einem Forschungslabor der Armee in der Wüste zu arbeiten. Nach seiner Entlassung aus der Armee arbeitete er noch in einigen Laboren.

Damit war er nicht zufrieden, und so verließ er seine Arbeit, zog zu seinem Freund Pete Hammerton nach Dover und sie beide zauberten für zwei Jahre in einem Kinder-Ferien-Camp in St. Mary's Bay. Danach ging er nach London zurück, wo er David Berglas traf. Dieser half ihm beim Aufbau der Zaubergeschäfte, in denen er Kunststücke und mentale Effekte anbot. Später verkaufte er die Geschäfte und machte dabei einen guten Gewinn. Dann begann er im Jahr 1958, an einer Serie zur Mentalmagie mit 13 Folgen zu schreiben. Für jede Folge gab es ein eigenes Heft, das man für 10 Schilling verkaufte. Später machte man dann ein Buch daraus, herausgegeben von „D. Robbins and Co“. Das Werk kann man heute noch erwerben. Mittlerweile gibt es auch eine DVD-Ausgabe von Richard Osterlind. Hier werden alle Kunststücke mit ihren Methoden vorgeführt.



Chan Canasta

Seine entspannte Persönlichkeit und seine Fähigkeit, eine starke Verbindung zu seinem Publikum aufzubauen und es völlig zu verblüffen, führten zu seinem großen Erfolg. Er bezeichnete sich selbst als Psychomagier und Mentalist, nie jedoch als Beschwörer oder Zauberer. Er wurde als „Der erstaunliche Canasta“ und „Ein bemerkenswerter Mann“ bezeichnet – zwei Auszeichnungen für einen Künstler, dessen Gedankenlesekunst von Zaubерern und Laien gleichermaßen als intelligent, unterhaltsam und verblüffend beschrieben wurde. Obwohl er meist Karten und Bücher verwendete, waren dies lediglich Hilfsmittel für das, was er „psychomagische Experimente“ nannte. Canasta besaß eine

großartige Fähigkeit, sein Publikum zu fesseln und zu faszinieren, das vor Staunen über seine Kunststücke einfach nach Luft schnappte. Seine Popularität wuchs in den 1950er-Jahren durch seine zahlreichen Auftritte im Fernsehen. Er war damals schlichtweg sensationell.

Chanel Mifelew, wie er mit bürgerlichem Namen hieß, wurde 1920 in Krakau in Polen geboren. Seinen Künstlernamen leitete er von einem bekannten Kartenspiel ab. Sein Vater war ein polnisch-jüdischer Pädagoge, und der Großteil seiner Familie kam im Holocaust ums Leben. Mit 17 besuchte er ein Jahr lang die Universität Krakau und studierte dann Philosophie und Naturwissenschaften, bevor er Polen verließ und nach Jerusalem ging, wo er Psychologie studierte. Als ein Jahr später der Zweite Weltkrieg ausbrach, meldete sich Canasta freiwillig zum Dienst bei der Royal Air Force. Er wurde 1947 britischer Staatsbürger. Nach dem Krieg begann er, sich ernsthaft mit Okkultismus, der Wissenschaft der außersinnlichen Wahrnehmung und Magie zu beschäftigen und führte gerne ein paar Tricks vor, um seine Freunde zu unterhalten. Er gab sich nicht mit einfachen Taschenspielertricks zufrieden, sondern erlernte Gedächtnistechniken, mit denen er sich schnell Wörter auf ausgewählten Buchseiten oder die Reihenfolge von Karten in gemischten Kartenspielen einprägen konnte. Diese Fertigkeiten baute er mit großem Erfolg in seine Zaubervorführungen ein, und seine Popularität begann zu wachsen. Er hatte sein eigenes Repertoire, dem er treu blieb und das er auch sehr gut umsetzte, womit er seine Zauberkollegen immer wieder in Erstaunen versetzte. Überraschenderweise für einen Mentalisten verachtete Canasta alle abnormalen Hilfsmittel und verzichtete auf jede Form der Täuschung wie Taschenspielertricks. Er verließ sich einzig und allein auf seine unheimliche Gabe, die Reaktionen seines Publikums einzeln oder en masse vorauszusehen.

Canasta besaß die unheimliche Fähigkeit des unmittelbaren fotografischen Gedächtnisses. Dadurch konnte er augenblicklich die Anzahl der Vokale auf einer von einem Freiwilligen aus dem Publikum zufällig ausgewählten Buchseite nennen oder die Reihenfolge der Spielkarten in einem gemischten Kartenspiel mit perfekter Genauigkeit vorhersagen. Canasta starb im Alter von 79 Jahren im Jahr 1999 in London.



Abb.: Joseph Dunninger, 1892-1975

Joseph Dunninger

Joseph Dunninger (1892-1975) war schon in jungen Jahren in der Zauberkunst bewandert, er täuschte mit seinen Kunststücken sogar Houdini und Howard Thurston. Wie Houdini und andere kritisierte und enthüllte er die Spiritisten, die vorgaben, Geister beschwören zu können. Zu seinen Fähigkeiten als Mentalist gehörte das überzeugende Vortäuschen telepathischer Kräfte. Mehr und mehr waren spezielle Darbietungen gefragt, sodass Dunninger sich von der konventionellen Zauberkunst abwandte und als ernsthafter Gedankenleser auftrat. Vermutlich war er auch der Erste, der das Wort „Mentalist“ prägte. Viele Kollegen waren ihm und seiner Vorführart nicht wohl gesonnen. Dies bewog Dunninger, sich wieder mehr der Zauberkunst zu widmen.

Als erster Künstler trat er 1923 im Radio auf und behauptete, er könne Menschen mit Radiowellen hypnotisieren. Ab 1943 war er regelmäßig im Radio zu hören. Zur damaligen Zeit sagte man, dass seine Stimme bekannter war als die vom Präsidenten. Ab 1948 war er Co-Moderator in der im Fernsehen ausgestrahlten „The Bigelow-Show“. Ab 1955 trat er mit seinem Radio-Konzept im Fernsehen auf. Die „Dunninger-Show“ war geboren und wurde im Jahr 1956 und 1957 zweimal als „Spezial“ wiederholt. Er war der wohl bekannteste Magier in dieser Zeit.

Im Jahr 1964 veröffentlichte er das Standardwerk „Dunninger's Complete Encyclopedia of Magic“. Mit seinen Shows wurde er reich und investierte einen Teil des Geldes in eine bedeutende Sammlung tibetanischer Kunst. Seine Houdini-Sammlung vermachte er einem Museum. Weniger bekannt ist, dass er auch ein gefragter Privatmusiker war. Er trat sogar im Haus von Thomas Edison und Theodore Roosevelt auf. Er entlarvte den „Indian Rope Trick“, den man mit Kameratricks nachahmen konnte. Dunninger lobte USD 10.000 für denjenigen aus, der ihm nachwies, dass er während seiner Shows Komplizen oder „Handlanger“ einsetzte.

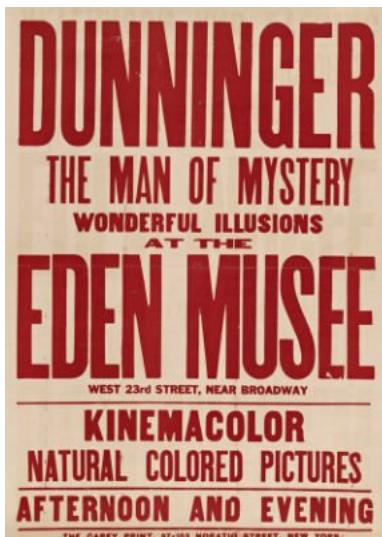


Abb.: Joseph Dunninger, Plakat

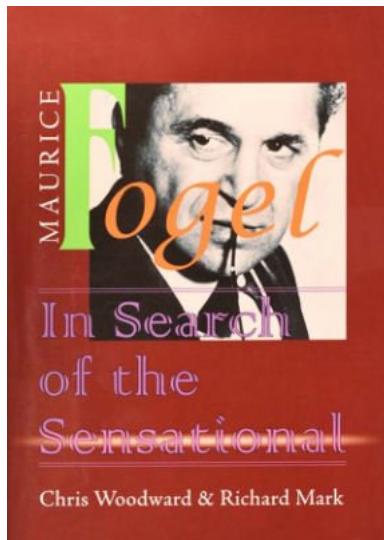


Abb.: Buch, Maurice Fogel,
In Search of the Sensational
Chris Woodward, 2007



Abb.: Maurice Fogel, 1911-1981

Maurice Fogel

Maurice J. Fogel (1911-1981) war das älteste von insgesamt sieben Kindern. Die Familie lebte im East End, einer ärmlichen Gegend von London. Die Eltern waren 1910 mit einer kleinen polnischen Gruppe nach London gekommen. Er war Bäcker, bevor er umsattelte und Schuster wurde. Mit zwölf Jahren begann Maurice sich für die Zauberkunst zu interessieren. Er kaufte sich in einer Bücherei Zauberbücher und studierte die Kunststücke ein, darunter auch die Bücher von Professor Hoffmann. Mit 14 Jahren bestand er die Abschlussprüfung und verließ die Schule. 1930 wurde er Mitglied in „Will Goldston's Magicians' Club“, wobei sein Freund Alec Simpson den Eintritt und den Monatsbeitrag zahlte.

Hier lernte er viele bekannte Zauberer kennen, darunter auch Robert Harbin (Ned Williams, 1909-1978). Die beiden wurden Freunde. Maurice Fogel studierte Psychologie. Dies half ihm später, psychologische Prinzipien, für seine Kunststücke zu verwenden. Im Jahr 1929 arbeitete Maurice als Assistent bei Albert Marchinsky, der als „Rameses“ auftrat. Ab 1935 trat er selbstständig als „The Magical Impressionist“ auf, bevor er 1939 professioneller Mentalist wurde. Schon 1937 hatte er einen Talentwettbewerb in der „Collins Music Hall“ gewonnen.

Dafür erhielt er 10 Pfund und zwei Auftritte in Brighton und Wigan. Er nannte sich „The Amazing Fogel“. Eines seiner Kunststücke war der „Kugelfang“, später änderte er den Plot zu einem „Russisch Roulette“ – Effekt. Während des 2. Weltkrieges war er bei der Truppenbetreuung und nach dem Krieg suchte er, bei sehr eingeschränkten Möglichkeiten, wie er noch bekannter werden konnte. An Requisiten war nur schwerlich heranzukommen und so musste er sich etwas anderes ausdenken. Nach einem Auftritt, der für ihn nicht gut lief, er war mächtig nervös gewesen, rieten ihm einige Produzenten, sich auf die Gedankenlese-Darbietung zu konzentrieren und das Zaubern mit Seilen und Tüchern wegzulassen.



Jan Forster

Jan Forster, Jahrgang 1958) ist jedem Mentalisten in Deutschland bestens bekannt. Seine ausgefeilten Mentalroutinen hat er in einigen Schriften festgehalten. Er arbeitet seit 1983 als professioneller Mentalist, Magier und Entertainer auf den großen Bühnen dieser Welt, aber auch im Close-Up Bereich. Seine Engagements führen ihn in Casinos, Theater, Variétés, Hotels und auf Kreuzfahrtschiffe. Jan Forster hält Seminare für das Fachpublikum und ist hier immer darauf bedacht, den Zusehern die Grundprinzipien guter und erfolgreicher Mentalkunst zu vermitteln. Auf seiner Website ist zu lesen, dass er seine Auftritte in bis zu 6 Sprachen halten kann. Wow. 1975 wurde er Mitglied im „Magischen Zirkel von Deutschland“. Seine unterschiedlichen Programme tragen Titel wie „Einfach irre Irreal“, „Die Gedanken sind frei“, „Schlaue Finger denken flink“ und „Mit allen Sinnen“. In den 1980er-Jahren gewann er einige Preise, darunter 1981 den Grand Prix in Prag, 1983 die Gold-Medaille „Tarocco D’Oro“ in Bologna, 1984-1986 die „Deutschen Meisterschaften“ und 1991 den „Merlin“ in Wien. Über Jahre hinweg präsentierte Jan Forster allerbeste Unterhaltung, locker, witzig, charmant und jederzeit spontan. Das Publikum lacht und staunt. Er ist Mitglied im „Magischen Zirkel“, in der „Society of European Mentalists (Deutschland)“ und in der „Psychic Entertainers Association (USA)“.

Mental Angehaucht

1. Mental angehaucht,
24 Seiten, 2009
2. Noch Mehr Mental
Angehaucht,
28 Seiten, 2010
3. Mental Angehauchtes
zum Dritten,
48 Seiten, 2011
4. Extrem Mental angehaucht,
38 Seiten, 2012
5. Final Mental Angehaucht,
44 Seiten, 2014
6. Unerwartet Mental
Angehaucht,
44 Seiten, 2016
7. Siebenmal mental
Angehaucht,
52 Seiten, 2018

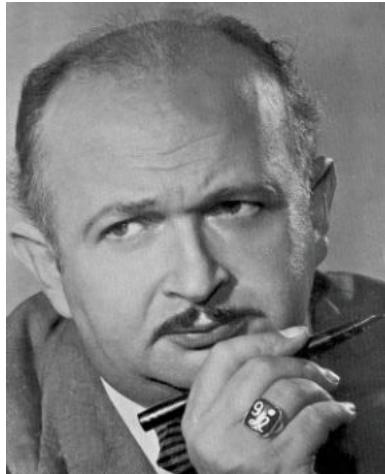


Abb.: Stanley Jaks, 1903-1960

Dr. Stanley Jaks

Herbert Siegbert Jaks (1903-1960) wurde in West-Preußen geboren. Anfänglich machte er eine Ausbildung zum Illustrator und studierte an der Berliner Kunsthochschule. Er kam zur Zauberkunst, nachdem er 1918 „Okito“ in einer Vorstellung gesehen hatte. Sein Glück suchte er dann auch lieber als professioneller Zauberkünstler. Mit einem Freund trat er als „Comedy-Duo“ unter dem Namen „Jax und Jax“ auf. Als der 2. Weltkrieg tobte, trat er in der Schweiz, in Ungarn und in Österreich auf, meist in Nachtklubs und Cabarets. Hier entwickelte er sein späteres Markenzeichen, ein rotes Buch („Book of Mystery“), in dem er alle seine Requisiten für seine Zaubervorstellungen zusammen hatte, um von einem Tisch zum anderen zu gehen. Im Buch selbst sammelte er auf den ersten Seiten Autogramme von Persönlichkeiten, danach bewahrte er seine Utensilien auf. Die Rückseite nutzte er als Close-Up Matte.

Mit Hilfe seines Freundes Max Holden emigrierte er 1935 über Ungarn und die Schweiz in die USA. Der 2. Weltkrieg ließ dies nicht zu, und so konnte er sein Vorhaben erst im Jahr 1946 umsetzen. Von Göteborg aus fuhr er mit dem Schiff „Drottingholm“ nach New York. Zu vermuten ist, dass er nach einer Vorstellung vor dem Präsidenten Harry Truman, Gönner hatte, die ihm die Einbürgerung im Jahr 1951 ermöglichten. Hier änderte er dann auch seinen Namen in „Dr. Stanley Jaks“. Zauberter er anfänglich noch im Close-Up Bereich, veränderte er dann sein Repertoire und zeigte reine Mentalkunststücke. Er trat oftmals in Dinner-Restaurants auf und nannte sein Programm „Curiosities of the Mind“.

Lange Zeit hatte er schriftlichen Kontakt zu Theodore Annemann, schickte ihm sogar Artikel für die Zeitschrift „Jinx“. Annemann druckte die Artikel ab, nannte Jaks dann immer „Dr. Jaks“. Er zählte Michael Seldow und Edgar Benyon (1901-1978) zu seinen Freunden. Stanley Jaks hat viele Artikel für Fachzeitschriften verfasst und einige Bücher illustriert. Verstorben ist er etwas plötzlich an einem Herzinfarkt in seiner Manhattaner Wohnung. Er wurde nur 57 Jahre alt.

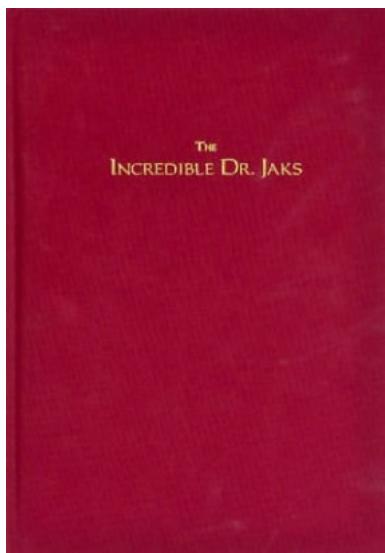


Abb.: Buch „Incredible Dr. Jaks“, 2014
Leo Behnke, Robert L. Bluemle
247 Seiten



Abb.: Ted Lesley, 1937-2008

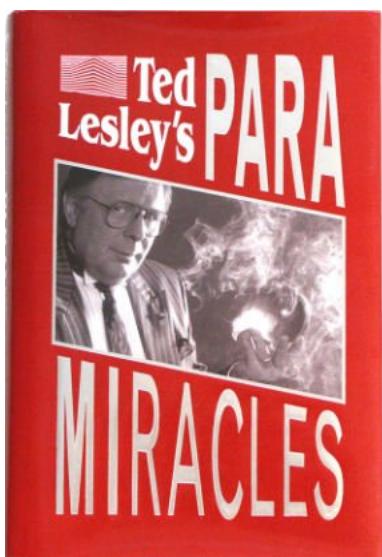


Abb.: Ted Lesley, Para Miracles

Ted Lesley

Friedrich Karl Helzel (1937-2008) ist „Ted Lesley“. In der Schule zeigte ihm ein Lehrer einige Kunststücke und er war begeistert. Er musste allerdings einen ordentlichen Beruf erlernen, und so wurde er Buchhalter und Steuerberater. Erst spät fand er zur Zauberkunst, lernte in Nachtklubs einige Zauberkünstler kennen. Von Ihnen lernte er viel über das lieb gewonnene Hobby. Dann wurde er professioneller Zauberkünstler, vornehmlich im Bereich der Close-Up Magie, der Bühnenzauberei und als Mentalist. Auf der „Hannover Messe“ trat er 1974 erstmals professionell auf.

Nach einem Fernsehauftritt erhielt er mehrere Angebote, meist in Nachtklubs. Dann kam erstmals ein längeres Engagement, er konnte 18 Monate als Close-Up Zauberer im Berliner Hilton Hotel tätig sein. Es ging bergauf. Er zeigte im Jahr 1987 einige Schlagzeilen-Vorhersagen, wurde dann von BMW verpflichtet, um eine Illusionsshow zu entwickeln. Dabei ließ er auch ein Auto erscheinen. Weitere Angebote von Firmen folgten.

1995 war Ted Lesley sogar im Fernsehen zu sehen. Er gründete den „Wonder Workshop“, einen Internet-Shop, in dem er eigene Kreationen verkaufte. Er versuchte sich auch als Autor, er gründete 1997 die Zeitschrift „Mind & Magic Magazine“ in englischer Sprache, diese hielt aber kein Jahr durch. Unter dem Namen „Ted Lesleys Magic Club“ gab er in verschiedenen Ländern in Europa Vorstellungen, meist mit Zauberkunststücken und mentalen Experimenten. Er hat einige Bücher geschrieben, so 1992 „Mental Mind Up“, 1994 „Paramiracles“ und die DVD „Cabaret Mindreading“. Absolut lesenswert ist das Buch „Ted Lesley“ von Perkeo aus dem Jahr 2020 mit insgesamt 480 Buchseiten.



Abb.: Max Maven, 1950-2022

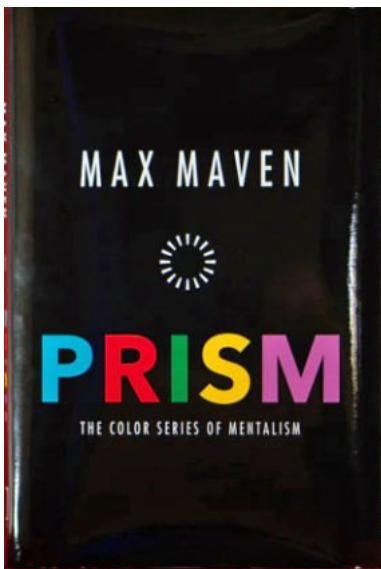


Abb.: Buch „Prism“

Max Maven

Max Maven (Philip Thorner Goldstein, 1950-2022) war ein sehr bekannter Mentalist. Viele moderne Effekte gehen auf seinen Einfallsreichtum zurück. Wir können seine Kunststücke und Gedanken zur Mentalmagie in vielen Publikationen nachlesen. Weniger bekannt dürfte sein, dass er als Berater vieler bekannter Zaubergrößen tätig war, so für David Copperfield, Mark Wilson, Harry Blackstone Jr., Siegfried & Roy und Lance Burton. Zu seinen Tätigkeiten als Produzent gehörten auch magische Shows im Fernsehen und beratende Hilfen in Fernsehserien. Er sprach fließend Japanisch, gewann hier nicht nur den „Tenkai-Preis“, sondern trat auch im japanischen Fernsehen auf. Als Autor hat er sich einen Namen gemacht. So erschienen zwischen 1976 und 1980 seine „Color-Mental-Books“, „The Blue-, The Red-, The Green-, The Yellow- und The Violet Book of Mentalism“. Später wurden diese fünf Bücher zu dem Buch „Prism“ zusammengefasst. In dem 1994 erschienenen Nachdruck des Buches „Greater Magic“ steuerte er viele Anmerkungen des neu hinzugekommenen Materials bei. Viele Jahre lang arbeitete er mit Allan Slaight (1931-2021) an den Büchern über Stewart James, den „James-Files“ mit.

Im Alter von 12 Jahren trat er als „Klancy, der magische Clown“ bei Geburtstagsfeiern auf, mit 13 Jahren war er erstmals bei einem Kongress vertreten. Viele Stunden verbrachte er meist samstags in „Max Holden's Magic Studio“ und lernte dort vom Inhaber, Ronnie Gann, das Zaubern. Für kleines Geld kaufte er sich Hefte der Zeitschrift „Abracadabra“ und lernte daraus. Mitte der 1960er-Jahre veröffentlichte er seine ersten Artikel in Fachzeitschriften und entdeckte seine Liebe für Zauberperiodika. Im Jahr 1972 schloss er das Studium zur amerikanischen Kultur ab. Eine Zeit lang jobbte er als Büroangestellter, Barpianist und Discjockey. Ab 1974 war er als Mentalist tätig. Er veröffentlichte etwa 1800 Kunststücke in bekannten Zauberzeitschriften. Seine Eltern waren von Beruf Astrophysiker und die Mutter Angestellte in einer Universität. Er wuchs in einem Vorort von Boston mit zwei Schwestern auf.



Abb.: Punx, 1907-1996



Abb.: Punx, „Unfaßlich“

Punx

Punx ist uns als der „Unfassliche“ in Erinnerung geblieben. Legendär ist sein Kunststück vom „Gläsernen Herzen“, das er u. a. in der Show von Marvelli Jr. im Fernsehen zeigte. Geboren in England, übersiedelte die Familie von Ludwig Franz Wilhelm Hanemann (1907-1996) nach Deutschland. Zur Zauberkunst fand er, als sein Großvater ihn zu einer Vorstellung von „Dante“ mitnahm. Im Alter von 23 Jahren trat er erstmals öffentlich auf. Zwei Jahre später, im Jahr 1932, war er einer der Mitbegründer des Ortszirkels Bremen des „Magischen Zirkels von Deutschland“. Beruflich war er als Werbefachmann unterwegs. Hier hat er sogar im Jahr 1965 ein Patent für einen „Bierdeckel zu Werbezwecken“ angemeldet. Natias Neutert nannte ihn in einem Artikel in „der Zeit“ von 1993 einen „Verzauberungskünstler“.

Im 2. Weltkrieg wurde er gefangen genommen und in England interniert. Nur wenige wissen, dass ihn dort die Familie Davenport unterstützte, mit Zauberkunststücken und Naturalien. Ab etwa 1940 verwendete er den Namen „Punx“ und nach dem Krieg, mittlerweile aus der Gefangenschaft entlassen, wurde er 1948 professioneller Zauberkünstler. Als einer der Ersten, nach Ottokar Fischer und Kalanag, erhielt er 1948 den „Hofzinser Ring“, den er im Jahr 1985 an Werner Geissler-Werry weitergab. Im Jahr 1950 brachte der Spiegel eine Story über ihn, auf dem Titelbild war er zu sehen.

Punx war ein Geschichtenerzähler, der das Kunststück selbst nicht in den Vordergrund stellte, für ihn war es nur Mittel zum Zweck. Dies bewies er in den Rollen und Kostümen von Till Eulenspiegel, Cagliostro und Münchhausen. Und am Schluss war er wieder „Punx“. Im Fernsehen trat er über vierzigmal auf. Literarisch hat er uns ein Vermächtnis hinterlassen. „Setzt euch zu meinen Füßen“ aus dem Jahr 1977 und „Experimente mit dem Überraum“ aus den Jahren 1978-1985 sowie „Abschiedsvorstellung“ aus dem Jahr 1987 sind gesuchte Bücher.

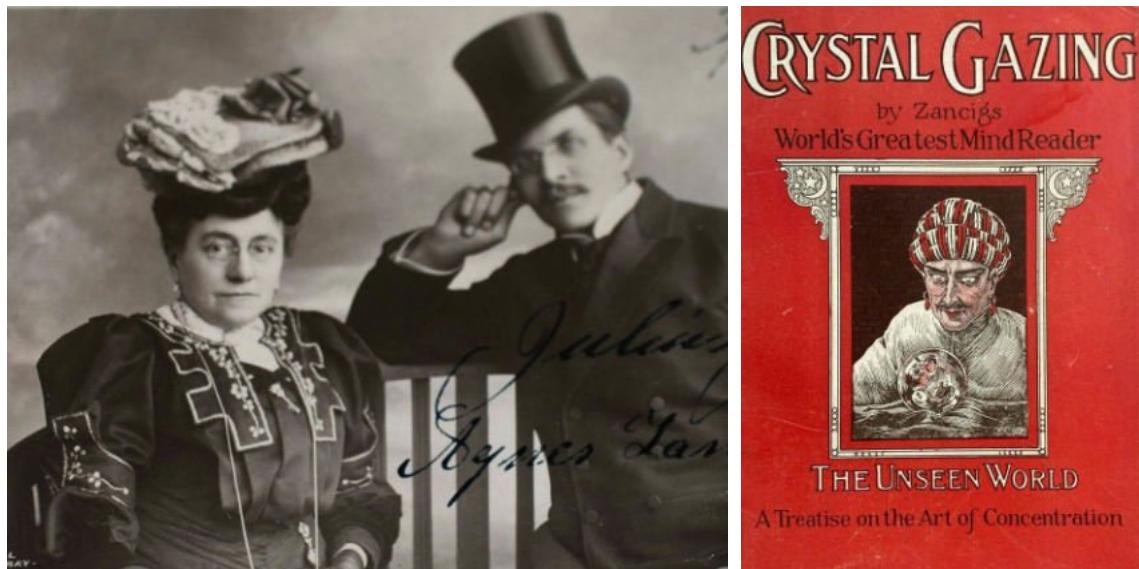
Harry und Mildred Rouclere



Mildred May Searing (1870-1938) begann ihre Bühnenkarriere im Alter von neun Jahren als Sängerin und Tänzerin. Harry Rouclere Terhune (1866-1942), geboren in Paterson, New Jersey, trat mit neun Jahren einer landesweiten Wanderzirkusnummer bei. Harry nahm den Namen Rouclere als Künstlernamen an und trat als Jongleur, Turner und Zauberer auf. Obwohl er eine erfolgreiche Karriere hatte, kam die Sache erst richtig in Gang, als er Mildred heiratete und sie begannen, ihre Gedankenlesenummer aufzuführen. Sie gründeten das Team „Mildred und Rouclere“, auch bekannt als „Mildred Novelty Company“ und „Ellington and Cook“.

Sie führten eine Gedankenlesenummer auf. 1891 legten sie mit der Einführung des „Psychonotismus“ noch einen drauf. Mildred wurde von Rouclere „hypnotisiert“, während sie auf einem Stuhl auf der Bühne saß. Er ging ins Publikum, und das Publikum konnte ihm Aktionen zuflüstern. Ohne dass er etwas sagte, führte sie diese aus. Mildreds Augen waren die ganze Zeit geschlossen. Es war definitiv nicht die traditionelle Gedankenlesenummer und sorgte für Aufsehen. Eine weitere bekannte Nummer war der „Mildredismus“, bei dem Mildred lebendige Darstellungen der Gedanken von Figuren schuf.

Sie wurden zu Headlinern und verdienten mit ihrer Nummer viel Geld. Ein Artikel in einer Sphinx von 1912 berichtete, dass sie gerade 62 Wochen am Stück gearbeitet hatten. Um 1914 gingen sie in den wohlverdienten Ruhestand und leiteten ein Hotel in Ridgewood, New Jersey, das ihnen gehörte. Sie traten immer noch gelegentlich auf und veranstalteten Veranstaltungen für Zauberer in ihrem Hotel. Harry lernte nicht nur fliegen, er kaufte auch mehrere Flugzeuge und einen Flugplatz und führte täglich Passagierflüge durch. Er stellte auch einige Geschwindigkeitsrekorde auf. Obwohl sie einen Sohn, Harry Rouclere Jr., hatten, war es ihre Tochter Mildred Rouclere Jr., die den Familiennamen bewahrte. Nach dem Tod ihrer Mutter arbeitete sie als Assistentin ihres Vaters.



Julius & Agnes Zancig

Julius Zancig (Julius Jörgensen, 1857-1929) wurde in Dänemark geboren. Er ging in die USA und traf dort seine Freundin Agnes Claussen (1857-1916), die er im Jahr 1888 heiratete. Sie wurde seine Bühnenpartnerin. Auf der Bühne zeigten sie einen 2-Personen-Gedankenübertragungs-Akt mit großem Erfolg. Ihr Motto „Zwei Köpfe, aber nur ein Gedanke“. Sie übermittelten sich Informationen mit einem Code-System aus Gesten, Geräuschen, Zeichen und Sprache. Nach dem Tod von Agnes im Jahr 1916 trat Zancig ab 1917 mit Paul Vucci (Paul Rosini, 1902-1948) auf. Als dieser zum Militär eingezogen wurde, ging er mit David Bamberg („Syko“, 1904-1974) auf Tournee. Zwischen 1920 und 1929 trat er mit seiner zweiten Frau Ada auf, sie wurde, wegen des Bekanntheitsgrades von Agnes, auch so genannt. Julius Zancig unternahm viele Tourneen, so durch Dänemark, England, Japan, Indien, China und Burma.

Im Jahr 1925 musste er zwei Operationen überstehen. Das veranlasste ihn, kürzerzutreten. Er trat aber immer noch mit seiner Frau auf privaten Festen auf. Dort betätigten sie sich als Astrologen, Handleser und „Teeblattleser“. Im Jahr 1926 schrieb er ein Buch über das „Lesen aus einer Kristallkugel“. Die Zancigs führten ihre Bühnenshow mithilfe eines äußerst komplexen und undurchschaubaren Codes auf, der später als Zancig-Code bekannt wurde. Im Jahr 1912 verfasste die ebenfalls aus Dänemark eingewanderte Laura Gottlieb Fixen (1853-1923) eine Version dieses Codes. Später, nach seiner Pensionierung, veröffentlichte Julius Zancig seine eigene Version, die zwar im Prinzip dieselbe, aber weitaus komplexer war. Sie war sogar so komplex, dass Agnes und Julius angeblich bis zu vier Stunden täglich damit verbrachten, den Code miteinander zu sprechen, um ihn zu einer fließenden Privatsprache zu entwickeln.

DUNNINGER 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

BALDWIN'S ILLUSTRATED BUTTERFLY

PROFESSOR S. S. & KITTIE BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.
Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering
entertainment ever given, the entire programme
being replete with original novelties never seen in
any other place.

Each artist is a star.

THE LATEST SOCIETY SENSATION

PROF. S. S. & KITTIE

B A L D W I N

THE WEIRD ROSICRUCIAN

SOMNAMBULAMANCIS

MISS KATE RUSSELL.
THE BUTTERFLY
·MIMIC·



THE WORLD'S
GREATEST
FACIAL DELINEATOR.

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS,
THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTIE BALDWIN, Miss ADA DELROY,

The Little Queen of Hearts.

Mr. JIM BELL,

The Benjamite Senator.

AND A GALAXY OF STARS.

The Funniest Show on this Great Earth.



THIS EVENING

AND EVERY EVENING DURING THE WEEK EXCEPT WEDNESDAY.
ALSO ON WEDNESDAY AND SATURDAY AFTERNOONS.

THE WORLD-RENNED

DAVENPORT BROTHERS

Will appear after a most extraordinary and successful tour of four years in Europe, in their unique and startling wonders, myste-

13 Steps to MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS



EDEN MUSEE

ST. NEAR BROADWAY

MASTER ILLUSIONIST

DUNNINGER

PRONOUNCED BY PRESS AND PUBLIC

TO BE ONE OF THE

MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

CARD TRICKS

Hilfsmittel
& Methoden

have the honour
of announcing that after three years over the greater part
of the continent of Europe, they have returned once more, and
probably for the last time, to this Metropolis, where they will give
a few *Seances* previous to their departure for the United States.

During their European tour they have given *Seances* in Paris, Berlin, Vienna, Moscow, St. Petersburg, and nearly every great
Continental Capital; and have had the honour of appearing before
their Majesties the Emperors of France and Russia, the Royal
Family of Prussia, and great numbers of the most Distinguished
Persons in Europe. Many thousands of persons of the highest
rank and intelligence have witnessed the astonishing experiments
given in their presence.

Throughout the Northern American States, from 1853 until
their first visit to England in 1864, they were seen by hundreds
of thousands of persons.

In England, their first *Seance* was given in private, to a most
distinguished party of men of science and letters, who gave their
most unequivocal testimony to the excellence and perfection of
their experiments.

Two *Seances* of the BROTHERS DAVENPORT and Mr. FAR will be
given at

ST. GEORGE'S HALL, LANGHAM PLACE,
On THURSDAY EVENING, APRIL 23rd.

And SATURDAY EVENING, APRIL 25th, 1868,
at Eight o'clock.

STALLS, - 2s. BALCONY, - 2s.
ADMISSION, ONE SHILLING.

Men on my Loft is sending me a strong impression
of a; correct sir? Thank you. Now, Madam, back to you
concentrate strongly on the name you selected. Yes, I see
ession Hyrus. Right? (Continue in this fashion, al
person to the other revealing a step at the time they
selected).

nicely presented this effect always leads up to a smash
leaves you with a bewildered audience. I have been
to repeat this effect for a small group at their
show, and this is one effect that can fill that room

HILFSMITTEL & METHODEN

Bei der Auflistung von Hilfsmitteln und Methoden, wie sie in der Mentalmagie verwendet werden, kann es nur eine grobe Übersicht geben. Dafür kommen fast täglich neue Ideen und Ansätze hinzu. Zudem bleiben einem Autor oft Quellen zu diesem Thema verborgen. Dazu gibt es zu viele. Von daher kann die folgende Auflistung leider nur unvollständig sein.

Acidus Novus

Diese Technik wird für das Zettellesen verwendet. Ein kleiner Text steht auf einem zweimal gefalteten Zettel. Dieser Text muss aber am Rand des Zettels stehen, nicht wie beim Center Tear in der Mitte.

Arm Reading

Diese ist eine Methode, bei der der Vorführende sehen kann, was ein Zuschauer gerade schreibt. Er leitet dies ab, anhand der Armbewegung des Schreibenden.

Billet Reading

Allgemein als „Zettellesen“ bekannt, werden hier von Zuschauern Nachrichten oder Fragen auf kleine Zettel geschrieben, die dann zusammengefaltet werden. Der Vorführende kann die Nachrichten dann lesen, ohne die Zettel auseinanderzufalten. Dies gilt auch für Zettel, die sich in Umschlägen befinden.

Billet Switch

Bei dieser Technik wird ein gefalteter Zettel, palmiert in der Fingerpalmage, gegen einen gefalteten sichtbaren Zettel ausgetauscht.

Blindfold

Hier kommt ein Requisit zum Einsatz, dass den Vorführenden „blind“ macht. Durch eine Augenbinde oder Ähnliches. So kann er ein Auto steuern oder Dinge blind vollführen.

Center Tear

Dies ist ein Klassiker in der Mentalmagie. Ein

Zuschauer schreibt ein Wort in einen Kreis, der auf einem kleinen Zettel in der Mitte aufgemalt ist. Der Zettel wird zweimal gefaltet. So gelangt das Wort aus der Mitte des Zettels an den Rand und kann nun heimlich „abgerissen“ werden. Dann wird der Zettel verbrannt. Jetzt braucht der Magier den Rest des Zettels nur noch heimlich zu öffnen, um das „Wort zu erfahren“.

Clip Line

Hier wird der Ausschnitt aus einer Zeitung von einem Zuschauer mit einer Schere durchschnitten. Der Vorführende kann die Stelle vorhersagen.

Card Clocking

Dies ist eine Methode, bei der es möglich ist, ein Kartenspiel einmal, maximal zweimal durchzublättern, um festzustellen, welche Karte ein Zuschauer diesem Spiel entnommen hat.

Cold Reading

Durch verschiedene Techniken ist es dem Vorführenden möglich, etwas über Menschen herauszufinden, was man eigentlich nicht wissen kann. In dem Zusammenhang wird auch der „Barnum-Effekt“ oder das „Hot Reading“ eingesetzt.

Dollar Bill Switch

Theodore Annemann beschreibt in seinem Buch „Practical Mental Magic“ auch den Austausch eines Geldscheins. Bei einigen Methoden, für Scheine oder Zettel, wird eine

Mentalmagie

Daumenspitze verwendet. Diese Methode kann man nachlesen in einem 1977 erschienenen Skript von Mike Kozlowski. Annemann kommt ohne dieses zusätzliche Hilfsmittel aus. Den Austausch in der Hand beschreibt auch Al Baker, zu finden unter dem Namen „The Baker Switch“ in seinem Buch „Mental Magic“ aus dem Jahr 1949.

Domino-Prinzip

Nach der typischen Regel für das Anlegen der Dominosteine lässt sich ein kompletter Ring auslegen. Die linke Zahl/Farbe des ersten Steins stimmt mit der rechten Zahl/Farbe des letzten Steins überein. Wird ein Stein entfernt, der nicht auf beiden Seiten dieselbe Zahl/Farbe aufweist, muss ein beliebiger anderer Stein aus dem Rest der Steine die Anfangs- und Endzahlen/Farben haben, wie auch der entfernte Stein. Voraussetzung ist, dass man sich an die Anlegeregel hält.

Drawing Duplication

Ein Bild, von einem Zuschauer gemalt, wird vom Vorführenden nachgezeichnet. Erzielt wird dieser Effekt durch geheimes Sichten, das One-Ahead Prinzip oder Durchschreibeblocke.

Durchschreibebunterlagen

Ein Hilfsmittel, bei dem z. B. durch Kohlepapier das Duplikat einer Zeichnung angefertigt wird. Das kann ein Schreibblock, ein Klemmbrett oder ähnliches sein.

Dual Reality

Diese Methode beruht auf verbalen Mitteln. Ein Zuschauer, nicht eingeweiht, nimmt eine Trickhandlung, anders war als das restliche Publikum.

ESP Card System

Ein System für 24 ESP-Karten, von Richard Osterlind erdacht. Alle Karten kommen viermal vor, der Stern einmal mehr. Der Wert einer ESP-Karte kann aus den beiden vorherigen Karten ermittelt werden.

Fishing

Bezeichnet eine Technik, bei der Behauptungen aufgestellt werden, um Informationen aus den Reaktionen eines Zuschauers zu erlangen.

Flashback-Prinzip

Dieses Prinzip wird meist bei Buchtests eingesetzt. Man blättert einem Zuschauer ein komplettes Buch vor, zeigt ihm allerdings immer nur die geraden, also linken Seiten. Er soll sich für eine Buchseite entscheiden und sich das erste Wort auf dieser Seite merken. Die Methode ist, dass man im Vorfeld auf jeder ungeraden Seite, also den rechten Buchseiten, das Wort auf der linken Seite mit Bleistift notiert hat.

Matrix Force

Dies ist eine Methode, um hauptsächlich Zahlen zu forcieren. Den Zuschauern werden Zahlen in einem Gitter präsentiert. Eine der Zahlen wird von einem Zuschauer ausgewählt. Dann soll er die Zeile und Spalte, in der die Zahl steht, durchstreichen. Dies wird mit weiteren Zuschauern fortgeführt, bis nur noch eine Zahl in einer Zeile und Spalte übrig ist. Die Summe dieser Zahlen wird vorhergesagt.

Multiple Out

Dies ist eine Technik, die z. B. bei dem Kunststück „Killer Elite Pro“ zum Einsatz kommt. Für einen Effekt gibt es mehrere „Ausgänge“. Die Zuschauer glauben aber, dass dies immer das Ende eines Kunststücks ist.

Muskel-Lesen

Der Vorführende hält die Hand oder den Unterarm eines Zuschauers und versucht so, an eine Reaktion heranzukommen. Dies ist eine typische Vorgehensweise, wenn es darum geht, einen vom Zuschauer versteckten Gegenstand in einem Raum zu finden.

Non-Contact Mind Reading

Ohne jeglichen Kontakt des Vorführenden zum Zuschauer versucht dieser seine Gedanken zu lesen.

One Ahead – Prinzip

Ein typisches Kunststück ist „Mental-Epic“, bei dem auf einer Tafel mit insgesamt 6 Feldern Zuschauer vorab ein Wort und eine Farbe nennen sollen, die in die Felder eingetragen werden. Als dritte Aufgabe wird eine Spielkarte gewählt, die allerdings forciert wird. Der Vorführende verschafft sich so einen Informationsvorsprung, er ist immer einen Schritt voraus. Dieses Prinzip nennt man auch „X+1“.

One Behind – Prinzip

Ein umgekehrtes Prinzip zu „One Ahead“. Der Vorführende ist immer einen Schritt zurück.

Pateo-Force

Eine Forcier-Methode, bei der durch das Ausschließen von Gegenständen am Ende nur ein Objekt übrig bleibt. Roy Baker gilt als Erfinder dieser Force.

Paradox Papers

Dies ist eine Papierfalttechnik. Martin Gardner nutzte dieses Prinzip für eines seiner Kunststücke. Beschrieben wurde es erstmals in einem Rätsel von Henry Ernest Dudeney.

Peek – Sichten

Bezeichnet das schnelle und unbemerkte Anschauen eines Objekts, um an eine Information zu kommen.

Pencil Reading

Der Vorführende kommt unbemerkt an Informationen heran, die ein Zuschauer geschrieben hat. Anhand der Bewegung des Stiftes kann abgeleitet werden, worum es sich bei dem Geschriebenen handelt.

Pre-Show Work

Vor der Vorstellung bringt der Vorführende oder ein Assistent Dinge über die Zuschauer in Erfahrung, die in der Vorführung genutzt werden können.

Rashomon – Prinzip

Eine Anwendung ist, dass der Vorführende zwei Zuschauern die gleiche Spielkarte forciert. Die Zuschauer werden nie einzeln, sondern in der Gruppe angesprochen. Zeigt man dann zwei Spielkarten vor, darunter die Forcierte, glaubt der jeweils andere Zuschauer, dass die andere Karte die des anderen Zuschauers ist.

Rosenkranz

Hier handelt es sich um eine bestimmte Ordnung in einem gelegten Kartenspiel. Diese Ordnung wird auch durch das Abheben des Spiels nicht unterbrochen. Ein Beispiel ist das „Si-Stebbins-System“.

Shiner

Dieses kleine Hilfsmittel, meist in der Kartenmagie eingesetzt, wird dazu verwendet, um die Vorderseite einer Karte oder den Index einer Karte unbemerkt herauszufinden. Dies kann ein Spiegel oder eine glänzende Oberfläche in einer Kartenschachtel sein.

Si-Stebbins-System

Bezeichnet eine spezielle Legeordnung (Rosenkranz) in einem gelegten Kartenspiel.

Stooge

Dies bezeichnet einen geheimen Helfer im Publikum.

Three-Object Divination

Drei Gegenstände werden vorgezeigt und ein Zuschauer wird gebeten, diese zu vertauschen. Der Vorführende weiß, wo sich jeder Gegenstand befindet.

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 mit Hilfe 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.



Abb.: Super-Mento-Block, Tony Lackner



Abb.: Victorian Add-A-Number Block, Dave Powell



Abb.: Devil's Mail Box, Owen Supreme, 1970



Abb.: Fairview Switching Frame, 1976

Austauschrahmen

Mit den hier abgebildeten Requisiten kann man wundervolle Mentalkunststücke zeigen. Es sind im klassischen Sinn Hilfsmittel, um diese Effekte zu erzielen. Das Kunststück „The Devil's Mail Box“ wurde in den 1940er-Jahren von Floyd Gerald Thayer angeboten. Hier zu sehen, ist eine Ausführung der Firma „Owen Magic Supreme“ aus dem Jahr 1970. Es sieht aus, wie eine Art Schreibtisch. Hier können Umschläge und Stifte abgelegt werden, zusätzlich ist ein Kalender in das Gerät integriert. Möchte man z. B. eine Geisterbotschaft auf einem Zettel erscheinen lassen, legt man einen leeren Zettel in einen Umschlag, verschließt ihn und stellt diesen gut sichtbar im Briefständer ab. Der Umschlag bleibt für die Zuschauer immer sichtbar. Wird er herausgenommen, ist der Wechsel vollzogen. Im Umschlag befindet sich der Zettel, jetzt aber mit einer schriftlichen Botschaft versehen. Schon ab einem Abstand von zwei Metern zum Publikum, ist der Austausch nicht zu bemerken.

Ein ähnliches Requisit, nur etwas moderner, stammt von Frank Pazel der Firma „Magic Unlimited“. Es handelt sich um den „Fairview Switching Frame“ aus dem Jahr 1976, einen Jumbo-Kartenrahmen, mit dessen Hilfe man eine Spielkarte austauschen kann. Eine Spielkarte wird in diesen hineingegeben und bleibt immer sichtbar. Im Rahmen verschwindet erst die Vorderseite der Karte, dann verwandelt sie sich zu einer völlig anderen Karte.

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.

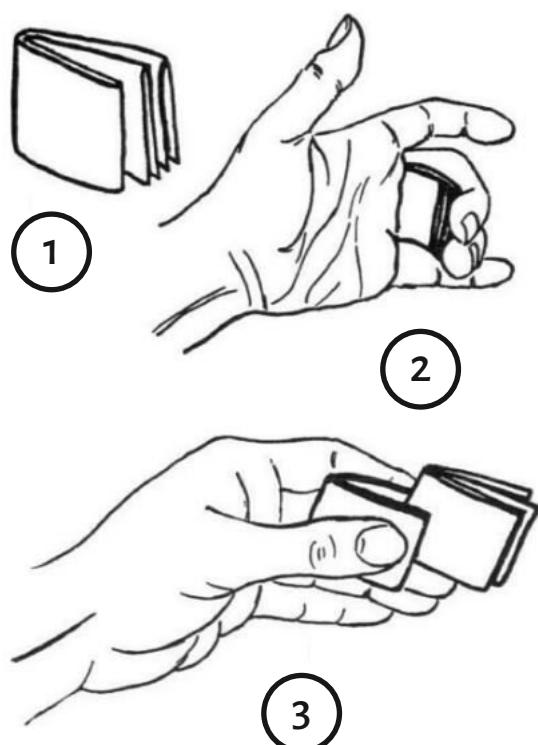
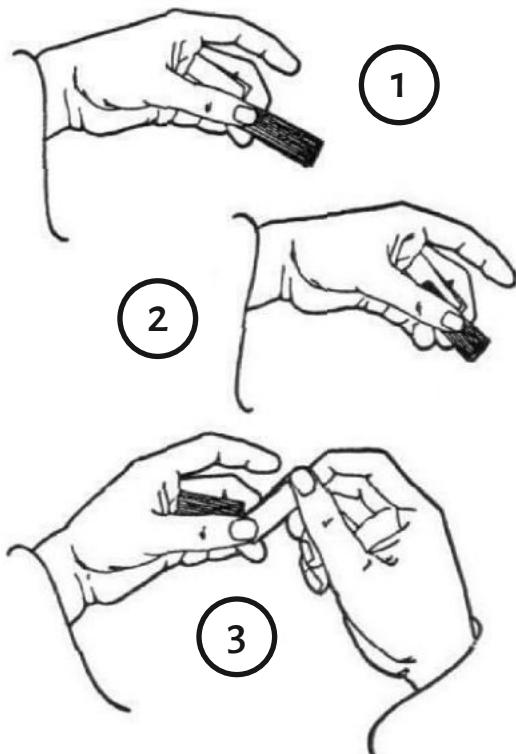


Abb.: Billet Switch Box, Bill Montana, 2014

Abb.: Billet Switch Box, Larry Becker, 2010

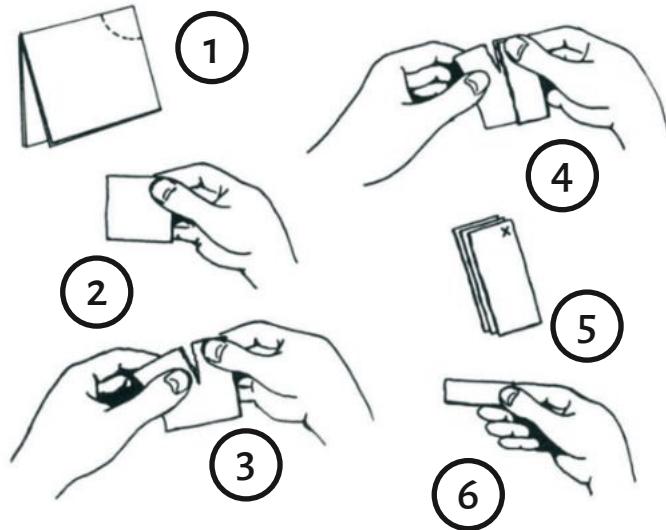
Billet Switch

Bei dieser Technik wird ein gefalteter Zettel, palmiert in der Fingerpalmage, gegen einen gefalteten sichtbaren Zettel ausgetauscht. Mit Daumen und Mittelfinger der Hand hält man den Zettel. Dann wird er mit dem Daumen zurück in die Fingerpalmage gezogen. Umgekehrt wird dann der vorher palmierte Zettel mit dem Daumen zurück an die Fingerspitzen gebracht. Theodore Annemann beschreibt in seinem Buch „Practical Mental Magic“ eine zweite Methode. Hier wird ein Zettel geöffnet, um den Inhalt vorzulesen. Er wird wieder zusammengefaltet. Bei der letzten Faltung kommt der Zettel direkt auf den palmierten Zettel, man ergreift beide zusammen, als wäre es nur ein Einziger. Für einen kurzen Augenblick sind beide Zettel in voller Sicht der Zuschauer.



Dollar Bill Switch

Theodore Annemann beschreibt in seinem Buch „Practical Mental Magic“ auch den Austausch eines Geldscheins. Bei einigen Methoden, für Scheine oder Zettel, wird eine Daumenspitze verwendet. Diese Methode kann man nachlesen in einem 1977 erschienenen Skript von Mike Kozlowski. Annemann kommt ohne dieses zusätzliche Hilfsmittel aus. Den Austausch in der Hand beschreibt auch Al Baker, zu finden unter dem Namen „The Baker Switch“ in seinem Buch „Mental Magic“ aus dem Jahr 1949.



Center Tear

Hier sieht man in sechs Schritten die Vorgehensweise beim Falten und Reißen des Papiers. So wird es in Corinda's „13 Steps to Mentalism“ beschrieben.

Carbon Card

Die „Carbon Card“ ist ein Hilfsmittel für Spielkarten. Die Karte ist aufklappbar und beinhaltet eine Lage Kohlepapier. So lässt sich eine Information auf die Karte übertragen.

Cerebro

Hier handelt es sich um eine Art Lautsprecher, mit dessen Hilfe man einer anderen Person über einen Kontakt auf die Schädeldecke Informationen übermitteln kann.

Clip Line

Hier wird der Ausschnitt aus einer Zeitung von einem Zuschauer mit einer Schere durchschnitten. Der Vorführende kann die Stelle vorhersagen. Etwas moderner zeigte es Jay Sankey auf einem seiner Videos. Hier waren mehrere Begriffe untereinander auf einem länglichen Stück Papier aufgeschrieben. Ein Zuschauer durfte das Papier mit einer Schere an einer beliebigen Stelle durchschneiden. Das erst

„halbe“ Wort des Streifens auf dem Boden wurde vorhergesagt. Wurde anfänglich die letzte Zeile des in der Hand verbliebenen Streifens vorhergesagt, ging man später dazu über, den Streifen am Boden für die Vorhersage zu nutzen. Erstmals wurde diese Methode 1971 in der Zeitschrift „New Pentagram“ von Freddie Firth unter dem Titel „Spackman-Graham via Barker“ beschrieben.

Spackman- Graham via Barker

FREDDIE FIRTH

When I read "PREDICTARHYME" by Tom Barker in 'Abra' 1188, I took an instant dislike to the specially typed card required for this prediction, but was very intrigued by the basic principle which Tom credited to Albert Spackman. Accordingly, I tried out the effect, using the newspaper strip as mentioned in the credit and found I had a real winner on my hands. Three weeks later I learned from a letter to 'Abra' that the original effect had been published in 'Gen' No. 6. Volume 20 dated October 1964. In the meantime, I had performed the effect at the Zodiac and because members were so intrigued, I had requests for further showings. Among the members who were impressed was Len Graham who came up with a really nice idea which really clinched the illusion and it is this improvement which I want to tell you about.

To perform the original effect you require a single column strip of newspaper - I find the originator's suggestion of "The Times" or "Observer" perfectly satisfactory - also the "Daily Telegraph". Actually, most dailies are O.K. as the illustration shows. The strip must be cut with equal margins on either side and the top must be cut close to the line of print - it is this top line which you predict - the strip is clipped UPSIDE DOWN to a piece of card or board and a posi-

tion anywhere on the strip is selected by a member of the audience as you run a pencil up and down, the strip is cut at the point indicated and the piece below the cut is allowed to flutter down. You catch it and hand it to a member of the audience who is invited to read the line at which the strip has been cut. They will, of course, read the original top line of the strip which you have predicted. This handling is slightly different from Albert Spackman's who predicted the bottom line of the original strip and later had to remove the top piece from the board, making sure it was not marked by the clip in the process, the improved (in my opinion) handling stems from the Tom Barker effect.

Len Graham's bright idea was to add a heading to the strip, this heading need not be complete - just as long as it is big enough to be read from a short distance away. This heading really proves that the strip is genuine without any need for the performer to say so. If the heading is readable then the strip is obviously the right way up but, in fact, the body of the strip is upside down. I have used, very successfully, the format of the front page of the "Observer" which uses a large heading right across the front page, directly above single columns. Cut a piece of headline wider than a column, together with just a line or two and stick the prediction strip upside down to it. The join is invisible from a very short distance.

Although both Len Graham and myself are readers of the 'Gen'¹, we must have missed the Albert Spackman original. May I say that we are both thankful to Tom Barker for helping us to discover it.

Editor's Note:

One point that must not be overlooked is that, if you are to be satisfied with a single prediction, then it should be obvious that on the reverse side of the paper no similar printed matter should be seen. In the specimens sent to me by Freddie, the opposite sides show parts of small ads. Which cannot in any way be confused with the print shown. However, the performer could, if he wished, and I know that I would, have similar printing on both sides, and when the piece of paper is allowed to flutter down and is taken by a spectator, he would be confronted with two similar sets of print. His obvious remark would be "Which side". This adds to the effect if the performer says, "That's up to you, choose whichever one you wish!"

Obviously, to achieve the alternate prediction, there are many ways that include double envelopes and similar vehicles. However, I would go for the simple flap slate, either picking up the slate with the flap or leaving the latter behind as the chosen line is announced.

Abb.: „Clip Line“, Artikel aus „New Pentagram“, Freddie Firth, 1971

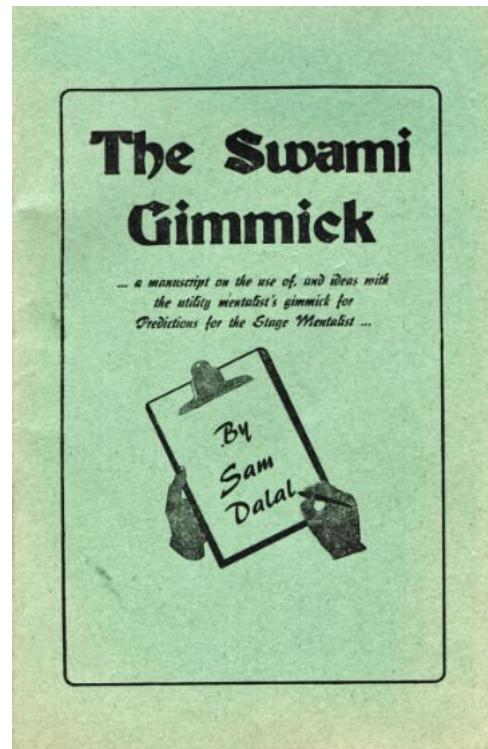


Der Daumenschreiber

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 Daumnagel 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 its name from its 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 classic 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 its 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



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 (*oben links*) 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 (*oben rechts*). Erst viel später kamen Daumenspitzen aus Kunststoff auf den Markt. Al Baker soll einmal scherhaft 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. Netterweise 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.

Mentalmagie



Abb.: Durchsichtiger „Zipper-Bag“ nach Gene Nielsen

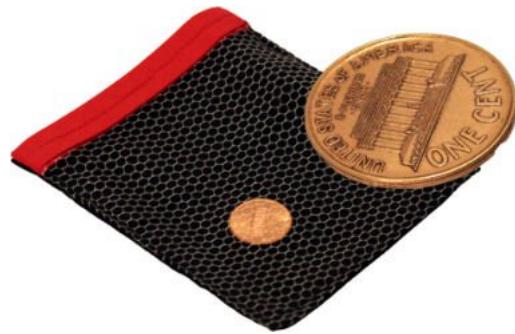


Abb.: Coin Bag, The Stitchery, 2009

Forcieren

Hier gibt es ungezählte Methoden, um einem Zuschauer eine „Wahl aufzuzwingen“. Mit Hilfe der „gezwungenen Wahl (Equivoque)“, einem Forcier-Spiel, Schwerpunktwürfeln, einem Forcier-Kreisel, einem Forcierbuch, mathematischen Mitteln, dem „Prime Number Prinzip“, bei dem mehrere Spielkarten oder Objekte auf dem Tisch liegen und durch Abzählen eines zur Vorhersage ausgewählt wird. Eine sehr bekannte und gute Forciermethode ist die „Pateo Force“. Diese wurde 1968 von Roy Baker eingeführt. Der Vorführende und ein Zuschauer wählen nacheinander Gegenstände, die auf dem Tisch liegen aus, bis nur noch ein Objekt übrig bleibt. Und dieses wird vorhergesagt. Es werden immer zwei Gegenstände ausgewählt und vom jeweils anderen eines aussortiert. Im Bereich der Mentalmagie mit Spielkarten ist das „Al Koran-Deck“ eine gute Methode, um Spielkarten zu forcieren. Im Spiel sind z. B. 4 Forcierkarten mehrfach vorhanden, die in einer bestimmten Legeordnung angeordnet sind.

Für das Forcieren von Gegenständen lohnt sich vielleicht auch ein Changierbeutel oder Forcierbeutel. Moderne Forcierbeutel sind transparent und haben ein zweites, sogar drittes Fach, das man nicht sieht. Homer Hulse (1896-1958) wird die Erfindung zugeschrieben, erfunden im Jahr 1954. Eine Weiterentwicklung ist der „Zipper-Bag“, eines meiner Lieblingswerkzeuge, wenn es darum geht, auf natürliche Weise kleinere Gegenstände zu forcieren. Entwickelt im Jahr 1985 von Gene Nielsen aus einem normalen transparenten Plastikbeutel mit oberem Verschluss. Dies ist eine Tasche im Din-A5-Querformat, als Verschluss dient hier ein Reißverschluss. Im 1. Fach werden z. B. Zettel mit unterschiedlichen Wörtern hineingelegt. Im 2. Fach liegen Zettel mit nur einem gleichen Wort. Zum Forcieren eignet sich auch ein „Netzbeutel“, um vielleicht eine Münze gegen eine andere auszutauschen.



künstler Wilhelm von Sury (1922-2008). Hier zu sehen ist ein Kreisel der Firma „First Magic“ aus dem Jahr 2004.

Forcierkreisel

Mit dem „Forcierkreisel“ kann man eine Zahl von 1-6 oder ESP-Symbole forcieren. Hier kann ein Schwerpunkt eingestellt werden, sodass mehrere Ergebnisse möglich sind. Man kann einen Zuschauer bitten, den Kreisel selbst in Bewegung zu setzen. Eckhard Böttcher verkaufte diesen Kreisel ab 1984, hergestellt von dem Schweizer Zauber-



Quiver

Mit dieser kleinen Geldbörse, sie misst nur 7,5 x 7,5 cm, kann man kleine Gegenstände, wie Zettel oder Münzen, austauschen. Die Funktion ähnelt der eines Changierbeutels. Es gibt auch eine größere Version, 9,5 x 8,8 cm. Sie stammt von Kelvin Chow und kam 2017 auf den Markt.



Predetermine Color Cube

Mit diesem Hilfsmittel wird eine Farbe forciert. Die Idee stammt von Carl Brema aus dem Jahr 1935. Ein Zuschauer hält den Würfel an den querliegenden Anfassern in beiden Händen, dreht mit ihnen den Würfel. Die Farbe, die dann oben ist, ist forciert.



Universal Switching Device

Dieses kleine Kartenmäppchen, hergestellt von Alan Wong und Pablo Amira im Jahr 2017, beinhaltet nur eine Spielkarte. Man zeigt das Mäppchen vor, zu sehen ist z. B. eine Herz 5. Das Mäppchen wird umgedreht, man sieht die Rückseite der Karte. Diese wird herausgezogen und sofort bild oben gedreht. Der Magier hält eine andere Karte in der Hand, z. B. Pik 8.

Forcier-Kartenspiele

Um Spielkarten zu forcieren, kann man spezielle Kartenspiele nutzen. Einige Spiele stelle ich hier vor.

Brainwave Deck: Auch „Geistino Deck“ genannt. Es besteht aus 26 Karten mit rotem und 26 Karten mit blauem Rücken. Die Karten liegen Bildseite an Bildseite. Alle Bildseiten sind mit Rauh-Glatt präpariert.

Half wild Deck: Dieses Spiel wurde von Nick Trost angeboten. Ein Kartenspiel ist diagonal geteilt. Zwei Zuschauer wählen jeweils die Hälfte einer Spielkarte. Beide ergeben dann eine reguläre Karte.

Instanto Deck: Dieses Spiel ist nach Farben und Werten sortiert, die Karten sind unterschiedlich beschnitten. Somit kann man bei jeder genannten Karte abheben.

Invisible Deck: Ein Zuschauer wählt aus einem unsichtbaren Kartenspiel eine Karte aus, steckt sie verkehrt herum ins Spiel zurück. Er wirft es dem Magier zu und plötzlich wird es sichtbar. Mithilfe eines Brainwave Decks kann nun die Zuschauerkarte materialisiert werden.

Halb und Halb: Hier sind im Spiel 50% verschiedene und 50% gleiche Spielkarten vorhanden.

Koran Deck: In einem normalen Spiel sind mehrere Sätze gleicher Spielkarten in einem bestimmten Abstand verteilt.

Miracle Deck: In diesem Spiel sind 48 Karten vereint. Zwölf Karten sind in diesem Spiel jeweils vier Mal vorhanden. Somit ist jede 5. Karte gleich.

Monte Christo Deck: Erfunden von Henry Hardin (1849-1929) im Jahr 1905. Er hat 1903

auch den „Princess Card Trick“ erfunden. Das „Monte Christo Deck“ ist ein Spiel, bei dem die Indizes auf einer Seite der Karten unterschiedlich sind, auf der anderen Seite alle den gleichen Wert haben.

Menetekel Deck: Bei diesem Spiel werden 26 Karten zweimal verwendet, sind also doppelt vorhanden. Tommy Wonder nutzte so ein Spiel für das Kunststück „Elisabeth IV“.

Mirage Deck: Bei diesem Spiel kommen zwei Methoden zusammen. Svengali und Rauh-Glatt. Dribbelt man es vor, sieht man nur gleiche Karten, wird es Bild oben aufgefächert, sieht man nur verschiedene Karten.

Nu-Idea Deck: Das Spiel, mit Rauh-Glatt präpariert, besteht aus 26 gleichen und 26 verschiedenen Karten. Tippt ein Zuschauer in einem Kartenfächern auf eine Karte, wird es eine Forcierkarte sein. Wird auch „Pop-Eyed Popper Deck“ genannt.

One-Way Forcing Deck: Dieses Spiel besteht aus 50 gleichen Karten. Zur Deckung liegen oben und unten andere Kartenwerte. Passend zu diesem Spiel gibt es auch die „Two-Way“ (Zwei Hälften Karten mit gleichen Werten) und die „Three-Way“ Variante mit je einem Drittel gleicher Karten.

Peek Deck: Hier sind die Spielkarten paarweise an der unteren Schmalseite zusammengeklebt. Die hintere Karte ist dabei immer etwas kürzer als die Vordere. Erfinder ist Franklin V. Taylor (1910-1960).

Psychomatic Deck: Hier wird ein Svengali- und Peek Deck kombiniert.

Rainbow Deck: Hier handelt es sich um ein normales Kartenspiel, nur die Rückseiten

sind alle verschieden. Dies können Casino-Karten-Rückseiten, oder Rückseiten mit Regenbogenfarben sein.

Reverse Deck: Bei diesem Kartenspiel sind die Farben vertauscht. Herz und Karo sind schwarz, Pik und Kreuz sind rot. Dieses Spiel wird auch als „Goofy Cards“ bezeichnet.

Split Deck: Dieses Spiel ist in der Diagonale durchgeschnitten. Wählen zwei Zuschauer je eine Hälfte, werden sie immer eine ganze Spielkarte ergeben. Im Jahr 1955 erfand dieses Spiel Robert Haskell (1914-1972).

Stripper Deck: Dies ist ein „konisches Spiel“. Die Längsseiten sind leicht beschnitten und somit konisch. Wird eine Spielkarte verkehrt herum ins Spiel gesteckt, fühlt man diese an der Längsseite des Spiels sofort.

Svengali Deck: Dieses Spiel besteht zur Hälfte aus gleichen, zur anderen Hälfte aus verschiedenen Karten. Dabei sind die gleichen Karten an der Schmalseite etwas gekürzt. Vermutlich hat Burling Hull (1889-1982) dieses Spiel 1909 erfunden.

Tarbell Deck: Ohne Präparation besteht dieses Spiel aus 26 gleichen und 26 verschiedenen Kartenwerten.

Telomatic Deck: Hier werden mehrere Spielkarten auch mehrmals in einem Kartenspiel verwendet. Wird für das Kunststück „Tossed Out Deck“ verwendet.

Trilby Deck: Bei diesem Spiel wird ein Svengali- und konisches Spiel kombiniert. Joe Stuthard (1911-1992) ist der Urheber dieses Spiels.

Ultra Mental Deck: In diesem Spiel (mit Rauh-Glatte-Flüssigkeit bestrichen) sind alle Karten paarweise mit ihren Rückseiten zusammengelegt. Die Werte der Kartenpaare ergeben immer 13.

X-Ray Deck: In diesem Spiel sind die Hälften aller Spielkarten präpariert. Neben den Indizes sind Aussparungen (herausgeschnitten) um ein normale Karte dahinter zu identifizieren.



Abb.: Hier zu sehen sind Karten eines „Monte Christo Decks“. Links so aufgefächert, dass verschiedene Spielkarten zu sehen sind. Rechts, die Karten entgegen aufgefächert, sodass alle Karten gleich sind. Die Indizes der verschiedenen Karten sind nur in die Ecken der Spielkarten gedruckt.



Abb.: Austausch-Automat, Heirloom, 2020



Abb.: Card Box, Indomagic Land, 2012



Abb.: Austauschkassette, Magiro, 1998

Karten Austausch Automat

Für das Austauschen von Kartenspielen sind viele Routinen ersonnen worden, speziell auch mit solchen Methoden, bei denen keinerlei Apparate genutzt werden. So findet man in der deutschen Übersetzung der Frank-Garcia-Bücher von Rudolf Brahmüller „Kartengeheimnisse und Kartenmirakel“ aus dem Jahr 2000 auf Seite 125 drei Methoden, die man am Tisch ausführen kann.

Wer sich das nicht zutraut, kann auf „Austausch-Automaten“, wie die hier Abgebildeten zurückgreifen. „Alakazam Magic“ aus England verkauft ab 2020 den Automaten von der Firma „Heirloom Workbench“. Die hier abgebildete aus dem Jahr 1998 und eine ältere im Jahr 1993. Peter Scarlett fertigte 1996 eine eigene Box an, er nannte sie „Pimpernel Card Box“, diese ist der „Heirloom-Variante“ sehr ähnlich. Im Jahr 2023 nahm sich die Firma „Limited Edition Magic“ der Magiro-Variante an und fertigte eine neue Version.

Es gibt Varianten mit einem Zettelblock oder neben dem Kartenspiel sind einige Würfel untereinander angeordnet, wie hier zu sehen ist. Zusätzlich sind Varianten ersonnen worden, wie das „Karten-Changier-Etui“ von Magiro. Mit allen Exponaten lässt sich ein komplettes Kartenspiel gegen ein anderes austauschen. Eine weitere Version stammt von der Firma „Indomagic Land“. Hier hat man die Box mit Würfeln, einem Kartenspiel, einigen Zetteln und einem Bleistift gefüllt. Dem Thema hat sich auch Alexander de Cova gewidmet. Er beschreibt in seinem Burner Buch Nr. 4 einen Austausch mit Hilfe einer Papiertüte.

Ostin-Clip



Dieser Clip, eine Bulldog-Klammer mit einem Gummizug, dient dazu, einen sichtbaren Zettel in der Klammer gegen einen palmierten auszutauschen. Wird der Clip betätigt, verschwindet der Zettel im Inneren der Klammer. Im Jahr 2019 hat die Firma „Koch Magic“ einen Ständer mit genau diesem Gimmick auf den Markt gebracht. Der Sinn und Zweck eines solchen Apparates erschließt sich mir allerdings nicht, denn er wirkt unnatürlich. Bei der Beschreibung zum Kunststück wird erklärt, dass man eine Spielkarte unterschreiben lässt, diese verbrennt und im Ständer wieder erscheinen lässt.

Rattle Box



Dies ist ein Kästchen, mit dessen Hilfe man einen Ring oder eine Münze verschwinden lassen kann. Bei uns allgemein als „Schüttelkästchen“ oder „Ringkästchen“ bekannt. Man kann die Box beliebig oft schütteln, obwohl sich der Gegenstand nicht mehr darin befindet.

Schwerpunktwürfel



Abb.: Das Kunststück Problema

Für manche Mentalroutine benötigt man eine Möglichkeit, Zahlen zu forcieren. Hier kommt ein „Schwerpunktwürfel“ zum Einsatz, dessen Schwerpunkt eben nicht in der Mitte liegt. Im Fachhandel kann man sie noch heute kaufen. Das Kunststück „Problema“ nutzt so einen Würfel. Schon in der Antike wurden diese „Hilfsmittel“ für das Falschspiel eingesetzt. Eine Variante ist der „Forcierkreisel“. Hier kann ein Schwerpunkt eingestellt werden, sodass mehrere Ergebnisse möglich sind. Man kann einen Zuschauer bitten, den Kreisel selbst in Bewegung zu setzen. Eckhard Böttcher verkaufte diesen Kreisel ab 1984, hergestellt von dem Schweizer Zauberkünstler Wilhelm von Sury (1922-2008).

Sortieretui

Möchte man mehr über dieses Hilfsmittel erfahren, sollte man sich die Ausführungen von Theodore Annemann in seinem Buch „Practical Mental Magic“ anlesen. In deutscher Übersetzung findet man seine Überlegungen zum „Sortieretui“ in dem Buch „Praktische Mental Magie“ von Sascha Morelli aus dem Jahr 2000. Hier lassen sich aber nicht nur einfache Spielkarten sortieren, Annemann bezieht sich aber mehr auf Zettel, auf denen bestimmte Spielkartenwerte vermerkt sind. Er beschreibt genau, wie man sich ein solches Etui herstellen kann und gibt Tipps, wie man die Zettel während der Vorführung austauscht.

Werden Etuis zum Sortieren von Spielkarten benutzt, spricht man auch von einem „Kartenindex“. Im Allgemeinen gilt aber, dass dieser Index in mehrere Fächer unterteilt wird, um alle Karten/Zettel aufzunehmen. Ein Index für Zettel kann so klein bemessen werden, dass er in die Hosentasche oder Jacke passt. Größere Sortieretuis können zum Beispiel hinter einem Klemmbrett oder anderen Gegenstand verborgen werden. Hier sucht man sich bedingt durch die vorgeführte Routine das passende „Versteck“ aus. Beim Material kann man so ein Etui in Leder, Metall, Pappe oder Papier anfertigen oder anfertigen lassen.

Ein einfaches Sortieretui wurde 1883 in dem Buch „Ein Spiel Karten“ beschrieben, noch heute zu beziehen bei Lybrary.Com. Der Autor wird mit R. P. angegeben, mehr ist über ihn nicht bekannt. August Roterberg beschrieb 1897 ein solches Etui und nannte es „Kartenbehälter“.

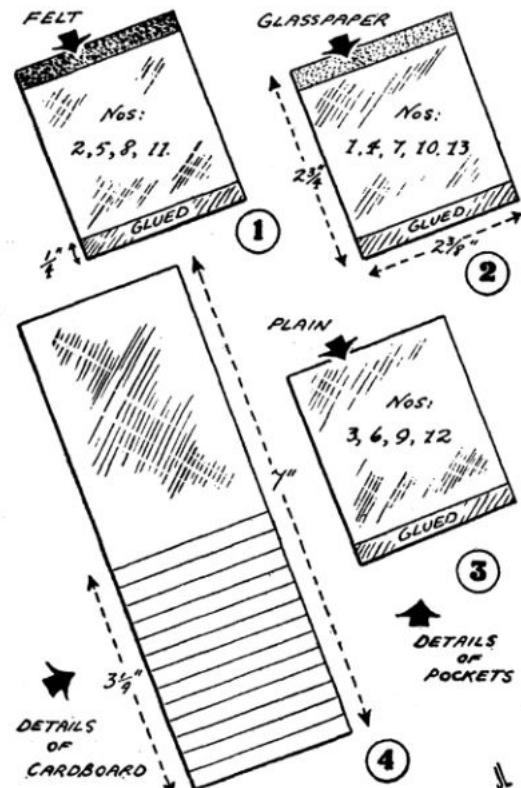


Abb.: Skizze eines Sortieretuise, The Magic Wand, 43. Jahrgang, Heft Nr. 242 aus 1954, Seite 89, „Infallible Pocket Indexes“, Arthur Carter

Auch Al Baker nutzte ab 1925 einen solchen Taschenindex für Zettel. Auf dessen Etui geht Theodore Annemann in seinen Ausführungen ein. Aktuell findet man im Zauberhandel ein Buch von Mark Weston mit dem Titel „Effects with the Card Index“.

Trick-Briefumschläge

Diese Art von speziell präparierten Umschlägen bezeichnet man auch als Trick-Kuverts oder „Fake Envelopes“. Rudolf Braunmüller hat sich dieses Themas in den 1990er-Jahren in seiner Zeitschrift „Intermagic“ angenommen und mehrere Beiträge dazu verfasst, im Jahr 2000 hat er diese Beiträge in einem extra Heft veröffentlicht. Meist geht es darum, einen Zettel, eine Spielkarte oder einen Geldschein auszutauschen. Der „Amerikanische Umschlag“ hat zwei oder mehr Fächer zum Austausch von Gegenständen. Hier werden meist zwei Umschläge mit der Anschriftenseite zusammengeklebt.

Zudem sind auch Varianten mit doppelten oder mehrwandigen Umschlägen möglich. Dann gibt es klappenlose Umschläge, bei denen allerdings die Schnittkanten leicht zu sehen sind. Abhilfe schafft hier der „Shaxon-Umschlag“. Diesem wird die Verschlussklappe eines weiteren Umschlags hinzugefügt, sodass keine Schnittkante mehr zu erkennen ist. Auch Umschläge mit einem Schlitz sind möglich, um flache Gegenstände hineinzuschlieben. Peek-Umschläge, bei denen man unbemerkt hineinsehen kann, Umschläge nach dem Svengali-Prinzip, um eine Spielkarte zu forcieren oder markierte Umschläge, um den Inhalt zu identifizieren.

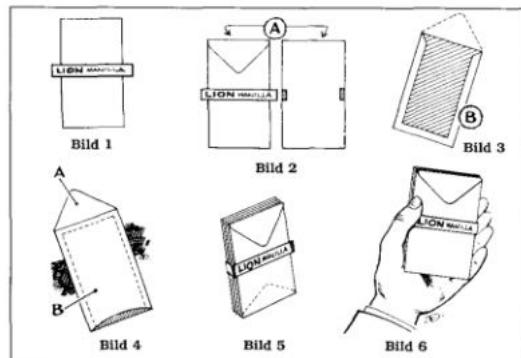
Abb.: Auszüge aus der Intermagic, 18. Jahrgang, Heft Nr. 4/5 aus 1994

Nehmen Sie eines der Bänder und drehen Sie es mit der beschrifteten Seite nach oben. Bringen Sie den beschrifteten Teil (Name der Marke) in die Mitte. Legen Sie das Band auf einen Umschlag und schneiden Sie es so ab, daß es den Umschlag auf beiden Seiten um 6 mm überträgt (**Bild 1**). Während die Adressenseite des Umschlags nach unten liegt und das Klappende von Ihnen wegweist, legen Sie den abgeschnittenen Bandstreifen auf die Mitte des Umschlags und falten die übrigen Teile des Streifens um den Umschlag herum. Dann kleben Sie sie fest (**Bild 2**). Dies ist **Umschlag A**.

Nehmen Sie einen zweiten Umschlag und schneiden Sie die Umschlagklappe ab. Dann schneiden Sie die gesamte Adressenseite aus dem Umschlag heraus, lassen dabei aber unten und auf den Seiten einen Rand von 6 mm stehen (**Bild 3**). Dies ist **Umschlag B**.

Legen Sie **Umschlag A** so auf den Tisch, daß die Adressenseite nach oben und die Umschlagklappe von Ihnen wegweist. Bedecken Sie den 6 mm Rand von **Umschlag B** mit Klebstoff und legen Sie **Umschlag B** umgedreht auf **Umschlag A** (**Bild 4**).

Beenden Sie Ihre handwerkliche Tätigkeit, indem Sie ca. 24 Umschläge nehmen und sie mit geschlossenen (nicht zugeklebten) Klappen auseinander legen. Die Adressenseite liegen nach unten. Obenauf legen Sie den präparierten Doppelumschlag; das Band mit dem Markennamen zeigt nach oben, die Umschlagklappe liegt in der gleichen Richtung, wie die der anderen Umschläge. Nehmen Sie schließlich das zweite Band und legen Sie es direkt über das präparierte Band, so daß die Markennamen miteinander korrespondieren. Falten Sie die Bandenden um das Päckchen herum, wo Sie sie zusammen - und auf dem untersten Umschlag festkleben. Ihre Mühen sind zu Ende.



Ein Zuschauer denkt z.B. an eine Farbe und schreibt den Namen dieser Farbe auf eine Karte. Diese wird mit der Schrift nach unten gedreht und in einen Umschlag gesteckt, der dann auf beiden Seiten markiert wird. Ist dies geschehen, weiß der Vorführende, was auf der Karte steht.

Methode:

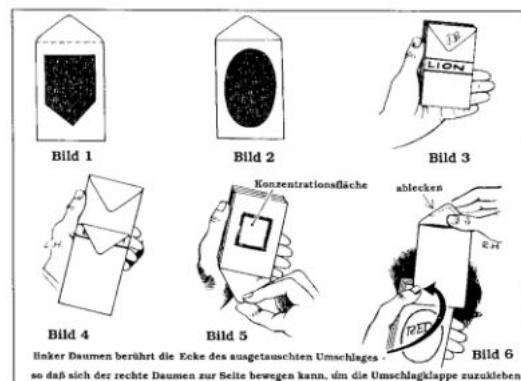
Dies ist eine einfache Abwandlung von "Tadellos", bei der in den präparierten Umschlag statt des aufgeklebten Markenbandstreifens, in eine Seite eine Art Fensteröffnung geschnitten ist.

Nehmen Sie einen Umschlag und schneiden Sie eine große Öffnung in seine Adressenseite (**Bild 1**). Die Form der Öffnung sollte wie auf **Bild 1**, einer Idee von Bill Cheal, die ursprünglich in der Zeitschrift "Abracadabra" veröffentlicht wurde, oder oval, wie auf **Bild 2** sein. Hierdurch ist es möglich, die Karte in den Umschlag zu stecken, ohne daß sie an der unteren Kante der Öffnung hängen bleibt.

Schneiden Sie die Klappe ab und bringen Sie sie über einem normalen Umschlag, in den Sie vorher eine leere Visitenkarte gesteckt haben, in Position. Schieben Sie beide Umschläge unter das Markenband, wie bei "Tadellos", und Sie sind vorführbereit.

Vorführung:

Geben Sie dem Zuschauer eine Blankokarte, bitten Sie ihn, auf eine Seite der Karte den Namen einer Farbe oder irgendeines Gegenstandes zu schreiben und die Karte dann scharfzunutzen zu drehen. Dies geschieht, während Sie beiseite blicken.



El Numero

Zum Thema „Trickumschläge“ ist hier ein Kunststück von Syd Bergson (1904-1980) beschrieben. Es zeigt einmal mehr, mit welcher Raffinesse man ein Mentalkunststück ausführen kann. Richard Osterlind zeigte es in seiner DVD Serie „Easy To Master Mental Miracles, Volume 1“ mit fünf Zahlenkarten. In den amerikanischen Fachmagazinen konnte ich nur in der Genii, 36. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1971, eine Werbung zu dem Kunststück finden, beschrieben wurde es wohl nicht, da es kommerziell verkauft wurde. Hier abgebildet, ist das Kunststück mit ESP-Karten.

Der Vorführende betritt die Bühne mit einem kleinen Manilla-Umschlag. In diesem Umschlag befinden sich fünf ESP-Karten. Auf die Vorderseite des Umschlags malt der Magier mit einem Filzschreiber einen Kreis. Alle Karten kommen in den Umschlag zurück, mit den Vorderseiten zu den Zuschauern gerichtet. Der Kreis auf dem Umschlag befindet sich dem Magier zugewandt. Der Vorführende schreibt nun eine Vorhersage in den Kreis, ohne dass dies jemand sieht. Der Magier bittet nun einen Zuschauer, STOPP zu sagen, wenn er eine Karte nach der anderen aus dem Umschlag zieht. Die Karte, die der Vorführende dann in der Hand hält, gilt als Vorhersage. Der Zuschauer stoppt, zum Beispiel bei der Karte mit dem Kreis. Der Vorführende dreht den Umschlag um, im Kreis ist der KREIS aufgemalt. Übereinstimmung.

Vor der Vorstellung wird ein rundes Loch in die Rückseite des Umschlags geschnitten und mit einem Marker um das Loch herum eine dicke Linie gezogen. Diese Linie kaschiert die Ränder des Lochs. Auf die Rückseiten der Karten werden in der Farbe des Umschlags viereckige Zettel geklebt. Auf diese Zettel malt man das ESP-Zeichen der vorherigen Karte, also auf die Rückseite des KREUZES den KREIS, auf die Rückseite der WELLEN das KREUZ, auf die Rückseite des VIERECKS die WELLEN, auf die Rückseite des STERNS das VIERECK. Der STERN wird durch das Loch hindurch auf die Innenseite des Umschlags gemalt. Wählt der Zuschauer den KREIS, sieht er im Loch den KREIS (Rückseite des KREUZES), wählt er die WELLEN, sieht er im Loch die WELLEN (Rückseite des VIERECKS), wählt er den STERN, sieht er diesen im inneren des Umschlags.

Es gilt zu beachten, dass man die Reihenfolge der Symbole im Umschlag nicht vorab durcheinanderbringt. Man kann sich an der ESP-Ordnung orientieren. Kreis ist 1, Kreuz ist 2, Wellen ist 3, Viereck ist 4 und Stern ist 5. Halten Sie den Umschlag in der Hand und drücken Sie immer von hinten mit der Spitze des Zeigefingers gegen die Rückseite des Umschlags. So kann nicht aus Versehen, das Loch vorne sichtbar werden.



Abb.: ESP-Kreis, Kreis auf der Rückseite des Kreuzes

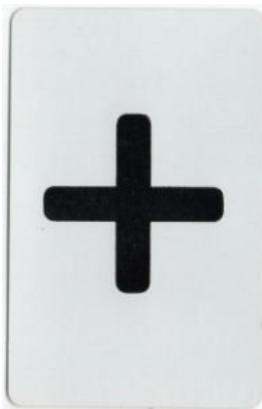


Abb.: ESP-Kreuz, Kreuz auf der Rückseite der Wellen



Abb.: ESP-Wellen, Wellen auf der Rückseite des Vierecks **Abb.:** ESP-Viereck, Viereck auf der Rückseite des Sterns

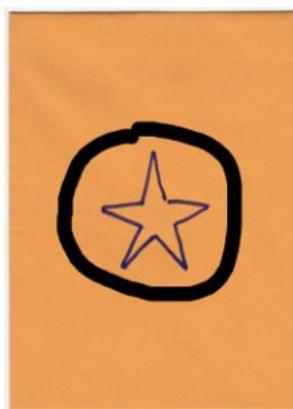
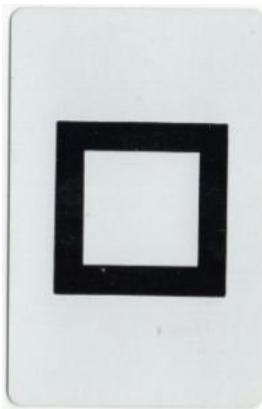


Abb.: ESP-Stern, Stern im Inneren des Umschlags

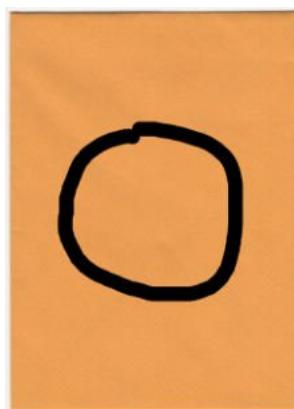


Abb.: Der Umschlag, von Vorne mit dem aufgemalten Kreis

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 Zauber-Spiegel 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“.



Abb.: Framello Brieföffner, Tony Lackner, © Martin Kuhn



Abb.: Classic Billet Knife, Colin Rose, 2015

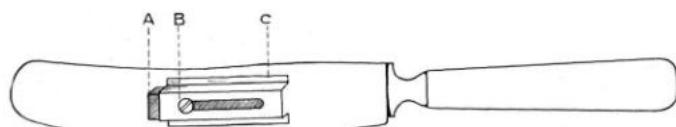


Abb.: Messer, Theodore Bamberg, Sphinx, 1917

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.

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



Trickbrieftaschen

Wenn man an Brieftaschen denkt, fällt einem wohl als Erstes das Kunststück „Karte in Brieftasche“ ein. Ein Zuschauer wählt eine Spielkarte, unterschreibt sie, und gibt sie ins Spiel zurück. Daraus verschwindet sie und taucht in einer Brieftasche wieder auf, die die ganze Zeit auf dem Tisch gelegen hat. Zu diesem Kunststück findet man in Jerry Mentzer's Buch „Card to Wallet“ aus dem Jahr 1991 viele Routinen. Es gibt viele verschiedene Konzepte, mit denen Brieftaschen zu „Trick-Geräten“ umfunktioniert wurden. In einigen Fällen werden Brieftaschen mit Namen von Zauberkünstlern verbunden, so die Balducci-, Fred Kaps-, Tom Mullica-, oder Himber-Brieftasche. Am Markt gibt es natürlich weitaus mehr Exemplare mit unterschiedlichen Methoden. In der Szene weniger bekannt ist sicherlich Roy Arnold Roth (1929-2013). Er hat sich mit seiner Firma „R.A.R. Magic“ auf die Herstellung von Trickbrieftaschen aus Leder spezialisiert. Viele davon wurden von Harry Stanley (1905-1991) vertrieben, so die „Wonder-Wallet“, die „LePaul-Wallet“, die „Balducci-Wallet“ und die „Bendix-Bombshell-Wallet“.

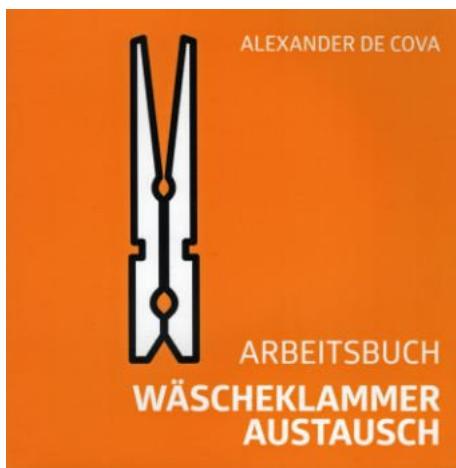
Ein Kunststück möchte ich hier herausheben, denn hier kommt eine teuflisch gute Trickbrieftasche zum Einsatz, die man auch für viele andere Effekte einsetzen kann, „Heirloom“. Sie heißt „Hip-Wallet“ oder „Double Indexed Hip Wallet“ (Bild) und ist eine Geldbörse nach europäischem Standard, die man in der Gesäßtasche trägt. Sie ist unbedingt den kaum bekannten amerikanischen Brieftaschenformaten vorzuziehen. Klappt man das „Portemonnaie“ auf, sieht man normale Fächer für Visiten- und Kreditkarten. Die Fächer für die Geldscheine haben es aber in sich. Hinter dem Geldscheinfach ist ein weiteres Fach vorhanden, was durch die Geldscheine abgedeckt wird. Darin befinden sich kleinere Taschen zur Aufnahme von Zetteln oder kleinen Fotos (Heirloom), je nach Ausführung 10-12 Fächer. Damit kann man sich einen Index zusammenstellen. Die gleiche Konstruktion ist noch mal vorhanden, wenn man die Brieftasche um 180 Grad dreht, also auf der anderen Seite.



Time Control

Das Kunststück „Time Control“ nutzt ein cleveres Gimmick, um einem Zuschauer eine Uhrzeit zu forcieren. Sichtbar und ohne Abdeckung präsentiert man die Parkscheibe und zeigt einem Zuschauer, was er machen soll. Man dreht am Rädchen, oben an der Scheibe und stellt die Uhrzeit zu Demonstrationszwecken z.B. auf 4 Uhr ein. Einem Zuschauer wird die Parkscheibe jetzt so hingehalten, dass er das vordere Feld mit den Uhrzeiten nicht sieht. Er soll so lange an dem Rädchen oben an der Scheibe drehen, bis er glaubt, die richtige Uhrzeit eingestellt zu haben. Der Vorführende hält so lange das

Gimmick hinter der Scheibe verborgen, um es im passenden Augenblick in die Vertiefung der Zeitangabe einzufügen. Es sieht so aus, als hätte der Zuschauer die freie Wahl gehabt. Bei der hier im Bild gezeigten Version ist beim Einfügen des Gimmicks etwas Fummelarbeit nötig. Es wäre hilfreich gewesen, wenn man es magnetisch in der Vertiefung „verankern“ könnte.



Wäscheklammer-Austausch

Auch hier darf ich auf Alexander de Cova verweisen. Er hat im Jahr 2018 ein kleines Arbeitsbuch zum „Wäscheklammer-Austausch“ veröffentlicht. Genutzt wird bei speziellen Routinen eine Wäscheklammer, in der zum Beispiel ein Zettel eingeklemmt ist. Beim „Abziehen“ wird der Zettel dann gegen einen anderen ausgetauscht. Auch hier lässt sich dieses Hilfsmittel garantiert in eine Mentalroutine einbauen, wenn es darum geht, einen Zettel oder Geldschein auszutauschen.

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.

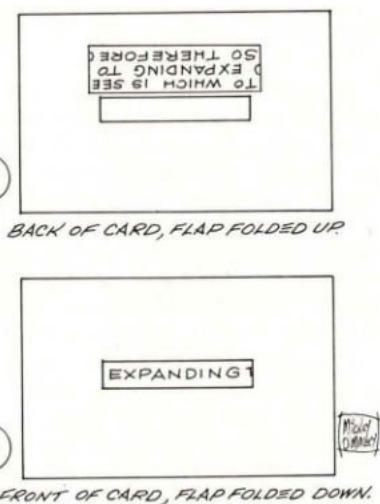
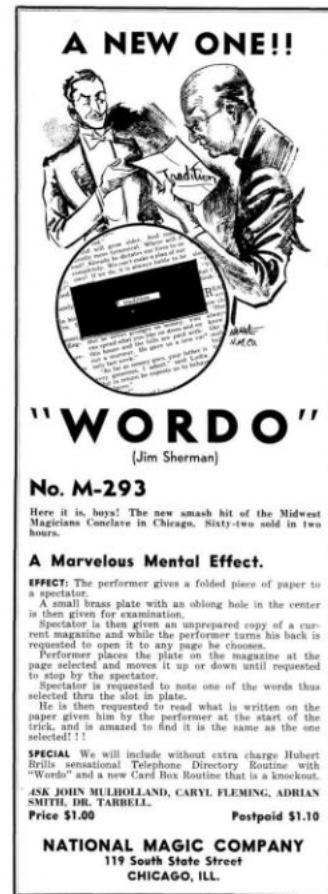
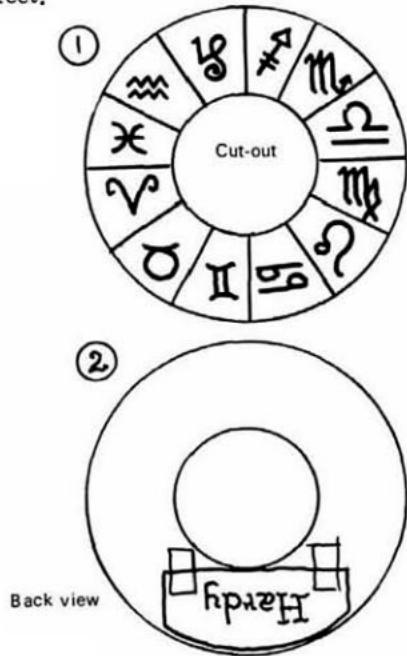


Abb.: Wordo Expanded, Glenn Gravatt, Genii, 42. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1978

ASTRO BOOK TEST

REX TAYLOR

After showing a small card (fig. 1.) and having it examined, you write a word on a slate, and conceal it from view. A book is handed to someone, who is requested to open it at any page. You then run this card all over the page and ask them to call stop at any time. When they do so, they look through the hole in the centre and read the word, or words they see, out aloud. You turn the slate over and find the word is correct.



METHOD:

For this you will require one unprepared book, a slate with a piece of chalk, and a special feke. This is made up as follows.

First get a piece of stiff card and from it cut two circles. Then cut the middles out of each. You then decorate the outside of each with the signs of the Zodiac. Fig. 1. You now take a page from a book that has duplicate type as the pages you are using in the book, and find a piece that has a fairly long word on it. This you cut out and stick on a piece of stiff paper, which you then slotape onto the back of one of the circles you cut out, so it forms a flap. When the flap is open it appears as the other circle, but when the flap is closed you can see the word through the hole. The routine is now quite straight forward. (Fig. 2.)

ROUTINE:

Give out the unfaked circle, making remarks about the signs of the Zodiac and if they can see theirs, etc. then take it back and lay it on the table.

Pick up the book and hand out. While they are looking through it, write on the slate the word which is on the fake.

Pick up the fake, show the hole, and ask for the book to be opened at any page. As you lay the fake on the page, push the flap into position, moving it all the time. When they say stop, you show them the word through the hole. Then turn your slate over to show you were right.

Abb.: Originalartikel aus der MAGIGRAM, 6. Jahrgang, Heft Nr. 8, April 1974

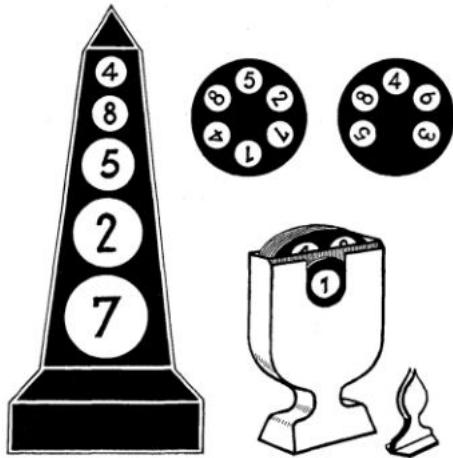


Abb.: Skizze, Pyramiden der Nofretete



Abb.: Mentale Litfaßsäule, Tony Lackner

Zahlenscheiben

Dieses Prinzip eignet sich zum Forcieren einer Zahlenreihe und wurde oft in Zauberkästen verwendet. Einige neuere Adaptionen haben es für den Mikromagier wieder interessant gemacht. Den Zuschauern wird eine Tafel mit fünf verschiedenen vierstelligen Zahlen gezeigt, dazu fünf runde Scheiben, auf denen jeweils dieselben Zahlen aufgedruckt sind. Der Vorführende steckt eine dieser Scheiben in seine Tasche. Völlig frei wird nun eine der Zahlen auf der Tafel ausgesucht. Jetzt wird die Zahl genannt. Der Magier greift in die Tasche und holt die passende Scheibe heraus. Dieses Kunststück kann man sich leicht selbst herstellen, denn es kommt nur eine einzige Ziffernfolge in Betracht. Diese

wird auf den Scheiben immer wieder neu angeordnet, sodass die Zuschauer glauben, es handelt sich um unterschiedliche Zahlen. Um diese Vorhersage möglich zu machen, kommt eine sechste Scheibe zum Einsatz, die ALLE Zahlen der Reihe enthält. Beim Vorzeigen der Scheibe wird eine Zahl mit dem Daumen abgedeckt.

Dr. Reinhard Rohnstein (1877-1955) erfand dazu das Kunststück „Pyramiden der Nofretete“. Hier kommen auch die Zahlenscheiben zum Einsatz. Dazu zwei Obelisken mit je vier Seiten. Auf jeder Seite sind fünf Zahlen aufgemalt. Die Vorgehensweise bleibt aber gleich. So auch bei dem Kunststück „Mentale Litfaßsäulen“ aus der Zauberbutike von Eckhard Böttcher, gefertigt von Tony Lackner.



Abb. links: Ergänzung zu Zodiac, Tony Lackner, 1988

Abb. rechts: Zodiac Exklusiv, Tony Lackner, 1994



Zodiac

Unter diesem Namen bezeichnet man ein Hilfsmittel für eine Routine zur Findung eines Sternzeichens. Dieses Hilfsmittel kann ein speziell dafür gedrucktes Astrologie-Buch sein, oder wie hier abgebildet, eine Scheibe mit den 12 Tierkreiszeichen. Die Idee zu dieser Scheibe stammte von Toshio Akanuma aus Japan. Einem Zuschauer werden zwölf Karten mit je einem Sternzeichen gezeigt. Er soll sich für eines dieser Zeichen entscheiden und die entsprechende Karte beiseitelegen. Nun wird einem weiteren Zuschauer die Scheibe vorgestellt und kurz erklärt, was er darauf sieht. Er soll eine beliebige Zahl zwischen 1 und 12 nennen. Seine gewählte Zahl wird im Sichtfenster der drehbaren Scheibe eingestellt. Im weiteren Verlauf der Routine zeigt ein Pfeil genau auf das Sternzeichen, dass der erste Zuschauer gewählt hat.

Mitte der 1980er-Jahre konnte man eine einfache Version in Eckhard Böttchers Zauberbutike erwerben. Die mitgelieferte Routine stammte von Mike Porstman. Tony Lackner entwickelte im Jahr 1988 eine Ergänzung, eine Zodiac-Scheibe in Schwarz mit goldenen Tierkreiszeichen. Im Jahr 1994 fertigte Tony Lackner eine weitere, sehr schöne Version der Scheibe an. Sie hatte einen Durchmesser von 16,5 cm und wurde in der Zauberbutike unter dem Namen „Zodiac-Exklusiv“ angeboten. Schaut man sich am magischen Markt um, so findet man weitere Ausführungen mit unterschiedlichen Ansätzen. Zum Teil werden zur Erzielung des Effekts nur Karten eingesetzt, andere Hersteller verkaufen zur mitgelieferten Routine das passende Requisit. Bei der Schreibweise wird manchmal die deutsche, je nach Land auch die englische Variante mit einem „c“ benutzt.

DUNNINGER 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

BALDWIN'S ILLUSTRATED BUTTERFLY

PROFESSOR S. S. & KITTIE BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.
Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering
entertainment ever given, the entire programme
being replete with original novelties never seen in
any other place.

Each artist is a star.

THE LATEST SOCIETY SENSATION
PROF. S. S. & KITTIE BALDWIN

THE WEIRD ROSICRUCIAN
SOMNAMBULMANCIS
MISS KATE RUSSELL.
THE BUTTERFLY COTERIE.
•MIMIC•

MISS ADA DELROY,
The Little Queen of Hearts.

THE WORLD'S
GREATEST
FACIAL DELINEATOR.

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS,
THE BUTTERFLY COTERIE,
Prof. and Mrs. KITTIE BALDWIN, Miss ADA DELROY,
Mr. JIM BELL, Miss MARION CONSTANCE,
AND A GALAXY OF STARS.

The Funniest Show on this Great Earth.



THIS EVENING
AND EVERY EVENING DURING THE WEEK EXCEPT WEDNESDAY.
ALSO ON WEDNESDAY AND SATURDAY AFTERNOONS.

THE WORLD-RENNED

DAVENPORT BROTHERS

Will appear after a most extraordinary and successful tour of four years in Europe, in their unique and startling wonders, myste-

13 Steps to MENTALISM

SWAMI GIMMICK
PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING
MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS
PREDICTIONS
BLINDFOLDS & X-RAYS
BILLETS
BOOK TESTS & SUPPLEMENT
TWO PERSON TELEPATHY
MEDIUMISTIC STUNTS

The DUNNINGER

MARVELOUSLY PERPLEXING
MYSTIFYING TRIO

MASTER ILLUSIONIST

DUNNINGER

PRONOUNCED BY PRESS AND PUBLIC

TO BE ONE OF THE

MENTALISM

SWAMI GIMMICK
PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING
MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS
PREDICTIONS
BLINDFOLDS & X-RAYS
BILLETS
BOOK TESTS & SUPPLEMENT
TWO PERSON TELEPATHY
MEDIUMISTIC STUNTS
CARD TRICKS

man on my Loft is sending me a strong impression of your name; correct sir? Thank you. Now, Madam, back to you. Concentrate strongly on the name you selected. Yes, I see it's Hyrus. Right? (Continue in this fashion, always passing from one person to the other revealing a step at the time they selected).

properly presented this effect always leads up to a smash. It leaves you with a bewildered audience. I have been asked to repeat this effect for a small group at their private show, and this is one effect that can fill that room

KUNSTSTÜCKE

In der Mentalmagie sind ungezählte Kunststücke, Plots und Routinen entwickelt worden; man kann sie gar nicht alle aufzählen. Über die Jahre hinweg sind bekannte Effekte von anderen Künstlern verbessert oder erweitert, der Fachwelt in ungezählten Büchern, Manuskripten und Seminarunterlagen präsentiert worden. Dazu kommen Kunststücke und Routinen, die bis heute „unter Verschluss“ gehalten und somit nicht veröffentlicht werden. Historisch ist es somit fast unmöglich, sämtliche mentalen Ausarbeitungen komplett zu erfassen. Einige grundlegende Routinen und Effekte möchte ich in diesem Kapitel zusammenfassen, bevor ich auf bekannte Kunststücke näher eingehe.

Wer glaubt eigentlich heute noch daran, dass bei einer „**Autoblindfahrt**“ der Vortragende nichts sehen kann? Bekannt ist, dass erstmals eine solche Blindfahrt im Jahr 1885 mit einem Pferdewagen von Washington Irving Bishop (1856-1889) gezeigt wurde. 1908 soll eine Frau, die Künstlerin „Vonetta“ (Etty Ion, 1878-1964) eine solche Fahrt vorgeführt haben, womit ist nicht bekannt. Das erste Auto wurde von Joseph Dunninger 1917 gesteuert. Eine weitere Variante, etwas mit verbundenen Augen zu sehen, ist „Eyeless Vision“. Dem Vorführenden werden die Augen verbunden und trotzdem kann er Sachen erkennen, die von Zuschauern ausgewählt wurden.

Jack London publizierte im Jahr 1973 das Kunststück „**Almost Real Prediction**“. Ein Zuschauer soll von einer Banknote die Seriennummer notieren, ein zweiter die Nummer einer Kreditkarte und ein dritter eine Telefonnummer. In der folgenden Routine werden jeweils nur die ersten vier Zahlen verwendet und untereinander auf eine Tafel geschrieben. Das Ergebnis wird vom Magier vorhergesagt. Hier kommt eine spezielle Form der „Matrix-Force“ zum Einsatz. Diese wird oft auch bei „Lotto-Kunststücken“ angewendet.

„**Buchtests**“ sind eine ganz spezielle Form, um ein Wort oder einen Satz in einem Buch vorherzusagen. Viele Methoden sind hier entwickelt worden, um von einem Zuschauer Seiten, Zeilen und Worte bestimmen zu lassen. Erstmals hat wohl Johann Nepomuk Hofzinser (1806-1875) im Jahr 1850 einen solchen Effekt vorgeführt. Möchte man mehr zu den vielen Ideen und Überlegungen zu diesem Plot erfahren, empfiehlt sich eine Artikelserie von „Wonder Man Fred“ in der MAGIE, 83. Jahrgang, Heft Nummern 3-6 aus 2003. Eine Abwandlung des Buchtests ist der „**Zeitungstest**“. Der Vorführende kann ein Wort oder einen Satz voraussagen, den ein Zuschauer aus einer Zeitung oder einem Magazin gewählt hat. Hier erweitern sich die Möglichkeiten zur Präsentation des Effekts, denn man kann das Kunststück mit einem „zerreißen“ oder „zerschneiden“ der Zeitung vorführen.

David Berglas ist wohl der Erfinder des „**Chair Tests**“, bei dem der Vorführende errät, welcher Zuschauer auf welchem Stuhl Platz genommen hat. Man sieht diesen Effekt heute noch des Öfteren.

Bei dem Kunststück „**Clip Line**“ schneidet ein Zuschauer einen Zeitungsabschnitt mit einer Schere durch und der Vorführende errät die Zeile an der Schneidekante. In

einer modernen Fassung wird eine längliche Liste mit vielen untereinandergeschriebenen Wörtern zerschnitten und das erste Wort des Teils, der zu Boden gefallen ist, vorhergesagt. Albert Spackman stellte das zugrunde liegende Prinzip erstmals im Jahr 1964 unter dem Titel „Newspaper Test“ vor. Vorhergesagt wurde hier die letzte Zeile des oberen Abschnitts. Bei späteren Versionen wurde der zu Boden gefallene Abschnitt benutzt.

Beim „**Lebend-Tod-Test**“ geht es darum, dass Zuschauer die Namen noch lebender und schon gestorbener Personen auf einen Zettel schreiben. Der Vorführende findet heraus, wer zu welcher Gruppe gehört. Früher haben Spiritisten ihr Publikum mit solchen Kunststücken unterhalten,

Das „**Nine Card Problem**“ wird meist mit Spielkarten vorgeführt, bei dem ein Zuschauer eine Karte wählt und den Namen dieser Karte von einem Kartenpäckchen mit neun Karten abzählt. In der Literatur findet man oft das Abzählen von englischen Spielkartennamen. Für die deutschen Namen muss man umdenken. Beim Buchstabieren wird für jeden Buchstaben im Päckchen eine Karte von oben nach unten gelegt. Am Schluss liegt die Zuschauerkarte an fünfter Stelle von oben. Eine Abwandlung ist der „Lie-Speller-Effekt“, bei dem ein Zuschauer dem Vorführenden richtige oder falsche Informationen geben darf.

Bei dem Kunststück „**Pegasus Page**“ wählt ein Zuschauer eines von drei Büchern aus. Der Buchtitel wird auf eine Tafel geschrieben. Dann wählt er aus dem Buch eine Seite aus, die Seitenzahl wird auf eine weitere Tafel geschrieben. Die Tafeln werden aufeinandergelegt und wieder getrennt. In der Mitte ist die passende Buchseite erschienen. Arthur Emerson veröffentlichte diesen Plot in einem seiner Seminarhefte aus den 1970er-Jahren. Anfang der 1990er-Jahre bot Ted Lesley in den USA den Effekt „Automatic Pegasus Page“ für über USD 300,00 an. Er beschrieb das Kunststück auch in seinem Buch „Paramiracles“. Lesley nutzte aber keine Tafeln, sondern ließ die Buchseite in einem Umschlag erscheinen.

Beim „**Rösselsprung**“ geht es um die Figur eines „Springers“ auf einem Schachbrett, das von 1 bis 64 durchnummieriert ist. Der Vorführende leitet einen Zuschauer mit verbundenen Augen an, die Figur so zu bewegen, dass jedes Feld nur einmal berührt wird, niemals aber doppelt. Der Zuschauer darf entscheiden, von welchem Feld er startet. Zum Schluss landet die Figur wieder auf dem Ausgangsfeld.

Als „unmöglich“ könnte man den „**Telefonbuchtrick**“ bezeichnen, wenn man sich des Effekts vergegenwärtigt. Ein Zuschauer wählt aus mehreren Telefonbüchern eines aus. Er geht es durch und nennt einen Namen mit der dazugehörigen Adresse. Der Vorführende kann umgehend die dazu passende Telefonnummer nennen. Dieses Kunststück war ein Höhepunkt in Kalanags Show. Seine Frau Gloria wusste alle Telefonnummern. Zum Einsatz kommt hier meist „Mnemotechnik“, eine Art Merkhilfe, mit der man sein Gedächtnis trainieren kann, um sich Begriffe zu merken. Emile Isola (1860-1945) zeigte den Ursprung des Kunststücks schon im Jahr 1900. Hier nutzte er gemeinsam mit seinem Bruder Vincent (1862-1947) eine frechere Methode. Hinter der Bühne schaute ein Helfer nach und übermittelte das Ergebnis.

Beim „**Tossed Out Deck**“ wird ein Kartenspiel, mit einem Gummiband zusammengehalten, ins Publikum geworfen. Jeweils drei Zuschauer merken sich eine Spielkarte und werfen das Spiel zum nächsten Zuschauer. Der Vorführende bekommt es zurück und kann umgehend alle Spielkarten nennen. David Hoy ist der Urheber dieses Kunststücks, das er im Jahr 1963 erfand. Zum Einsatz kommt meist ein „Telomatic-Deck“, bei dem Spielkarten mehrfach vorhanden sind.

Bei „**Touching on Hoy**“ sitzen drei Zuschauer auf der Bühne. Man bittet sie, die Augen zu schließen. Der Vorführende geht nun zum ersten Zuschauer hin, tippt ihn an und bittet ihn, an eine Figur zu denken. Den Zweiten tippt er an, mit der Bitte, an ein wichtiges Datum zu denken. Der Dritte soll an einen Namen denken. Nun sollen alle wieder ihre Augen öffnen. Der Magier schaut nun jeden einzelnen Zuschauer an und nennt korrekt, die Figur, das Datum und den Namen.

Bei der „**Zeitungsvorhersage**“, manchmal auch „**Schlagzeilenvorhersage**“ genannt, kann der Vorführende ein Ereignis vorhersagen. Meist wird die Vorhersage auf einem Zettel notiert, in einem Umschlag versiegelt und an eine vertrauensvolle Person übergeben oder in einem Safe deponiert. Zu einem bestimmten Zeitpunkt wird der Umschlag dann geöffnet, um die Vorhersage zu präsentieren.



MENTALE KARTENWUNDER

Zu diesem Thema gibt es ungezählte Kunststücke, Routinen, Effekte und Methoden. Möchte man sie alle aufzählen, müsste man darüber mehrere Bücher schreiben. Mit der Recherche müsste man sich vermutlich mehrere Jahre beschäftigen. Aus diesem Grund möchte ich Ihnen hier der groben Übersicht halber einige Kunststücke präsentieren, die allgemein bekannt sein sollten.

Das Kunststück „**Extra-Sensory Perception**“ stammt von Theodore Annemann. Einem Zuschauer wird ein Bilderkartenspiel gezeigt und ihm wird erklärt, dass er eines der Bilder auswählen soll, um es dann auf einer Tafel nachzuzeichnen. Der Vorführende tut es ihm gleich und beide Zeichnungen stimmen überein. Annemann beschrieb diesen Effekt 1935 in der Zeitschrift Jinx.

Bei dem Kunststück „**Quantimental**“ stehen fünf farbige Karten in einem Ständer. Der Vorführende wendet sich ab und fünf Zuschauer nehmen jeweils eine Karte an sich. Der Magier kann bestimmen, welcher Zuschauer welche Karte genommen hat. Bei einer Variante stecken die Karten in Umschlägen. Bei „Quantimental“ stehen die Karten in einem Ständer. Jedes Mal, wenn eine Karte entnommen wird, wird im Ständer eine farbige Kugel ausgelöst, die in einen Behälter rollt. Der Vorführende kann anhand der Reihenfolge der Kugeln seine Vorhersage machen.

Mit dem Thema „**Open Prediction**“ kann man sich lange Zeit beschäftigen. Es ist ein richtig starkes Kunststück, bei dem der Vorführende sich am Anfang für eine Spielkarte entscheidet, die ein Zuschauer später wählen wird. Diese Karte, aus einem anderen Spiel, wird offen auf den Tisch gelegt. Schon alleine dieser Plot ist unglaublich. Einem Zuschauer wird ein Kartenspiel ausgehändigt und er soll offen Karten auf den Tisch legen. Er soll sich dann frei entscheiden, wann er eine einzige Karte verdeckt auf den Tisch legt. Die Restlichen werden wieder offen auf den Stapel gelegt. Die Zuschauer schauen genau hin, ob die „Gewählte“ erscheint. Sie tut es nicht. Wird die verdeckt liegende Karte umgedreht, stimmt sie mit der offenen Spielkarte des Magiers überein. Ed Marlo schrieb über dieses Thema in seinem 1953 veröffentlichten Buch „The Cardician“. Paul Curry brachte seine eigene Lösung dazu im Jahr 1977 heraus. Dazu passt eine interessante Vorgehensweise, die Stewart James unter dem Namen „51 Faces North“ 1955 in der Zeitschrift „Ibidem“ veröffentlichte.

Ich bin ein Fan von Kenton Kneppers „**Kolossal Killer**“. Dieses Kunststück kommt schon sehr nah an einen Plot heran, den man sich als Mentalzauberer wünscht. Eine Spielkarte wird verdeckt auf den Tisch gelegt, ein Zuschauer denkt an eine Karte und diese stimmt mit der auf dem Tisch liegenden Karte überein. Dies ist zuerst einmal „Wunschdenken“, denn ohne Hilfsmittel geht es so nicht. „Kolossal Killer“ kann man ohne Spielkarten vorführen. Man bittet einen Zuschauer, er möge an eine Spielkarte NUR denken. Der Vorführende versucht diese zu erraten, scheitert aber. Dann lässt er sich den Kartenwert nennen. Er öffnet seine Brieftasche oder sein Portemonnaie und holt von



Abb.: Quantimental, Ed Mellon, James Swoger, 1957



Abb.: Cataclysm, Brian Caswell, 2006

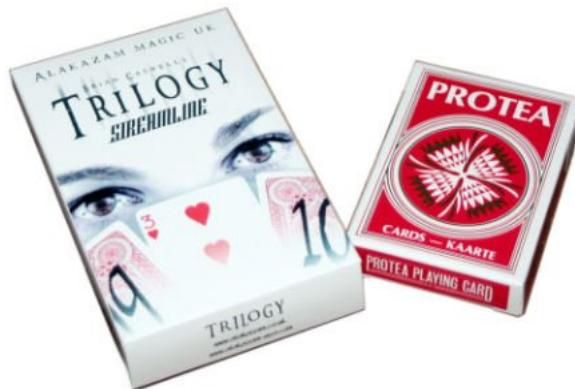


Abb.: Trilogy, Brian Caswell, 2006

dort eine Spielkarte heraus. Es ist die „nur gedachte“ Karte des Zuschauers. In der Tat, wenn das so abläuft, und die Routine erlaubt dies, ist es sensationell. Kenton Knepper hat aber noch ein „Out“ eingebaut, wenn die Zuschauerkarte nicht passt, weniger stark in der Wirkung, aber immer noch sehr gut.

Der klassische Plot von „**Out of this World**“ wurde im Jahr 1942 von Paul Curry (1917-1986) erfunden und wird mit einem normalen Kartenspiel vorgeführt. Dabei wird dieses Spiel mit den Rückseiten nach oben in zwei Reihen ausgelegt. Ein Zuschauer bestimmt, auf welchen Stapel die Karten nacheinander gelegt werden. Am Schluss haben sich alle schwarzen und roten Karten getrennt. Über die Jahre wurden viele weitere Varianten ersonnen, zum Teil mit nur wenigen Spielkarten, um die Routine zu verkürzen. Bei einer Version kommt sogar ein „Stripper Deck“ zum Einsatz. U.F. Grant (1901-1978) nannte seine Version „Nu Way out of this World“ und Harry Lorayne (1926-2023) „Out of this Universe“. Der Effekt ist nicht auf normale Spielkarten beschränkt. So kann sich jeder selbst eigene Motiv-Karten herstellen.

Beim „**Princess Card Trick**“ gibt es zwei Varianten. Bei der Ersten wird nur eine Spielkarte erraten. Einem Zuschauer werden mehrere Spielkarten gezeigt, ein Zuschauer soll sich davon eine merken. Die Karten werden umgedreht und der Vorführende steckt sich eine davon in die Tasche. Werden die restlichen Karten wieder offen gezeigt, ist die Zuschauerkarte verschwunden. Hier kommen meist geteilte Spielkarten zum Einsatz oder man verwendet zwei Kartensätze. Der Erfinder dieses Kunststücks ist Henry Hardin (1849-1929). Bei der zweiten Variante werden einigen Zuschauern mehrere Spielkarten gezeigt. Jeder soll sich eine Karte merken. Die Karten werden eingesammelt. Der Magier zeigt jetzt einige Karten vor und fragt, ob eine gedachte Karte dabei ist. Wenn jemand „Ja“ sagt, kann er die Karte benennen.

Der wunderbare Vorhersageeffekt „**Cataclysm**“ wurde im Jahr 2006 von Brian Caswell entwickelt und ab 2010 von der Firma Alakazam verkauft. Der Vorführende zeigt ein komplettes Kartenspiel vor. Auf der Rückseite jeder Spielkarte ist eine andere Nummer aufgemalt. Das Spiel wird Bild oben ausgefächert und ein Zuschauer darf sich jetzt drei Spielkarten aussuchen. Diese Karten werden separat auf den Tisch gelegt. Nun zeigt der Vorführende ein Foto, auf dem drei Bild unten liegende Spielkarten mit Nummern abgebildet sind. Werden die Zuschauerkarten umgedreht, stimmen die Nummern überein.

Brian Caswell hat auch das Kunststück „**Trilogy**“ erfunden. Dieser dreifache Vorhersage-Effekt nutzt, wie „Cataclysm“, Zahlen auf den Rückseiten der Spielkarten. Der Vorführende nennt die Namen von zwei Spielkarten, zwei Zuschauer dazu eine Nummer. Dann nennt der Vorführende eine Zahl, ein Zuschauer dazu den Namen einer Spielkarte. Genau diese Kombinationen werden vorhergesagt.

Bei dem Kunststück „**Phil**“ wird ein Kartenspiel auf den Tisch gelegt. Ein Zuschauer soll an eine beliebige Spielkarte nur denken. Der Magier sagt, er werde sie finden. Nach kurzem Nachdenken verkündet der Künstler: „Ihre Karte heißt Phil! Sie wissen schon, die Kurzform von Phillip.“ Das Publikum ist verständlicherweise etwas überrascht. Das

Kartenspiel wird herausgenommen und auf der Rückseite jeder Karte sind fett gedruckt Namen zu sehen. Wenn das Kartenspiel bildoben gedreht wird und die Zuschauerkarte identifiziert ist, stellt sich heraus, dass seine Karte auf der Rückseite als Einzige den Namen Phil trägt.

Diese Art von Kunststück hat verschiedene Namen (Oscar, Felix, Fred) und es lohnt sich, den Plot einmal genauer zu betrachten. Es gibt Varianten, bei denen auf den Rückseiten der Spielkarten lauter Frauennamen aufgedruckt sind. Die Zuschauerkarte trägt dann aber als Einzige einen Männernamen. Das kann man so machen, allerdings muss man den Zuschauern dann nach dem Effekt jede Kartenrückseite zeigen. Davon sollte man Abstand nehmen, denn es schmälert ein wenig den Effekt.

Im Original war nur auf der Zuschauerkarte ein Name aufgedruckt, „Fred“. In Deutschland wurde dieses Kunststück durch Dixon unter dem Namen „Ihre Karte heißt Felix“ bekannt. Ursprünglich stammte es von Fred Lowe (1920-1972), hieß „Christened Reverse“ und wurde 1969 auf den Markt gebracht. Nick Trost verwendete bei seiner Version den Namen „Oscar“.

Bei „Any Card at any Number“ denkt ein Zuschauer an eine Spielkarte, ein zweiter Zuschauer an eine Zahl. Bei diesem Kunststück stellt sich am Schluss heraus, dass die nur gedachte Zuschauerkarte an der nur gedachten Stelle im Spiel liegt. Dieser Effekt wird gerne auch als „Berglas Effect“ bezeichnet, weil David Berglas (1926-2023) ihn im Jahr 1976 auf einer IBM Convention zeigte. Seitdem sind ungezählte Varianten entwickelt worden. Es gibt einige Konventionen für diesen Effekt, die nicht immer eingehalten werden können. Weder die Karte noch die Zahl dürfen forciert werden. Ein geliehenes Kartenspiel kann verwendet werden. Der Vorführende berührt das Spiel nie.



Kunststücke zum Thema Film

Eine Zeit lang waren Kunststücke zum Thema „Film“ groß in Mode und wurden auch in Deutschland angeboten. Die meisten Plots ließen Vorhersagen von Filmtiteln und Filmstars zu. Das war mal etwas anderes als nur mentale Kunststücke mit Spielkarten zu zeigen. Dieser „Hype“ kam aus den USA. Dass die mitgelieferten Utensilien meist in englischer Sprache gedruckt waren, tat dem Erfolg kein Abbruch.



Director's Cut

Dieses Kunststück gibt es in einer normalen und einer „Horror“-Version. Angeboten wurden sie im Jahr 2008 und 2009 von Simon Shaw. Den Zuschauern werden 26 laminierte farbige Filmplakate in Postkartengröße präsentiert. Diese Karten eignen sich für das Gedankenlesen, Vorhersagen oder das Zeichnen von Duplikaten. Auf der mitgelieferten DVD findet man einige Routinen.

Flix!

Hier ist ein weiteres Kunststück zum Thema Film und stammt aus dem Jahr 2009 und wurde von Lee Earle herausgebracht. In einer Art Hülle sind 16 verschiedene Filmtitel abgebildet, auf der Rückseite 16 verschiedene Filmstars. Ein Zuschauer wird gebeten, sich einen von den Stars auszuwählen und auf der Rückseite einen Filmtitel. Zusätzlich soll sich der Zuschauer ein Hollywood-Studio auswählen, das auf den Karten der Stars vermerkt ist. Der Vorführende ist nun in der Lage, alle drei Entscheidungen zu erraten.



Surprise Cinema Club

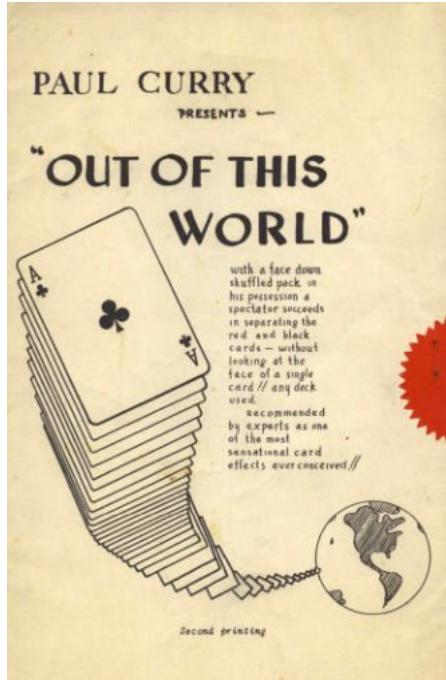
Dieses Mentalkunststück kommt in einer modernen Fassung daher. Es geht um das erraten eines Filmtitels in einem Kino und die Mitgliedschaft in einem Film-Club. Hier bekommt man als Mitglied einmal im Monat einen Umschlag zugeschickt, den man aber erst am Mitgliedstag öffnen darf. Der Vorführende legt zur Untermauerung seines Vortrages einen roten Umschlag auf den Tisch. Am Abend selbst bekommt jedes Mitglied sechs Karten mit den Nummern 1 bis 6 zur Auswahl. Auf den Rückseiten sind sechs verschiedene Filmtitel aufgeführt. Ein Zuschauer wählt nun eine der Zahlen aus. Als Mitglied muss er sich nun den vermerkten Film anschauen. Der rote Umschlag wird geöffnet. Der Magier holt jetzt ein Filmplakat und die passende Eintrittskarte heraus. Sie stimmen mit dem Film überein, den der Zuschauer zuvor ausgewählt hat.



Killer Elite Pro

„Killer Elite Pro“, von Andy Nyman, kam im Jahr 2006 in seiner 2. Pro-Fassung auf den Markt. Der Vertrieb erfolgte durch die Firma Alakazam. Aus einer hochwertigen Lederbrieftasche werden ein Pokerchip und vier Karten entnommen, die verschiedene Killer aus Filmen zeigen. Nun wird die Geschichte erzählt, dass sich alle vier Mörder in einem Raum befinden. Plötzlich fallen Schüsse und nur einer der vier Killer bleibt übrig. Er besitzt den Pokerchip. Ein Zuschauer wird gebeten, den Pokerchip auf eine der Karten zu legen. Und genau dieser Mörder wird vorhergesagt. Dieses Kunststück ist nicht nur hochwertig verarbeitet, vielmehr wird die Vorhersage durch mehrere „Outs“ erst möglich. Ein spannender Plot, der die Zuschauer fesselt.





Out of this World

Dieses klassische Kartenkunststück erfährt in den letzten Monaten eine Renaissance durch einen Effekt mit dem Namen „The Curious Case of Amanda Cole“. Der klassische Plot, erfunden im Jahr 1942 von Paul Curry (1917-1986), wird mit einem normalen Kartenspiel vorgeführt. Dabei wird dieses Spiel mit den Rückseiten nach oben in zwei Reihen ausgelegt. Ein Zuschauer bestimmt, auf welchen Stapel die Karten nacheinander gelegt werden. Am Schluss haben sich alle schwarzen und roten Karten getrennt. Über die Jahre wurden viele weitere Varianten ersonnen, zum Teil mit nur wenigen Spielkarten, um die Routine zu verkürzen. Bei einer Version kommt sogar ein „Stripper Deck“ zum Einsatz. U.F. Grant (1901-1978) nannte seine Version „Nu Way out of this World“ und Harry Lorayne (1926-2023) „Out of this Universe“. Der Effekt ist nicht auf normale Spielkarten beschränkt. So kann sich jeder selbst eigene Motiv-Karten herstellen.

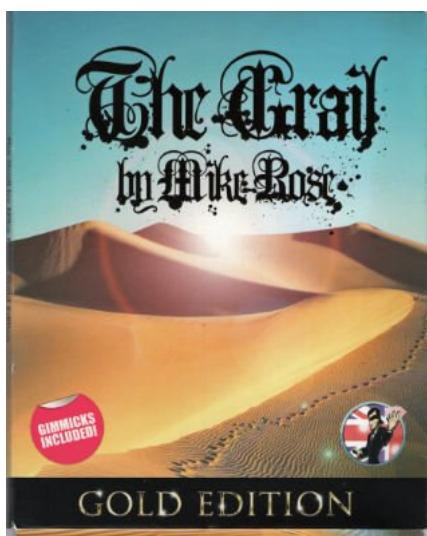
Bei dem Kunststück „The Curious Case of Amanda Cole“, von der Firma „Dead Rebel Productions“ werden insgesamt 24 Karten mit Abbildungen von Kindern aus der viktorianischen Zeit mitgeliefert. Auf 12 Karten sind lachende Kinder zu sehen, auf 12 Karten traurige Kinder. Dieser Kartensatz kann auch für andere Effekte genutzt werden. In der Erklärung wird aber „Out of this World“ beschrieben. Mit Hilfe dieser Karten kann man eine schöne Geschichte erzählen und man ist nicht auf normale Spielkarten angewiesen.



The Man Who Knows

Passend zu dem Künstler „Alexander“ gibt es ein gleichnamiges Kunststück von Liam Montier und Matthew Lingard, bei dem er eine Hauptrolle spielt. Der Vorführende präsentiert einen verschlossenen roten Umschlag mit einer Vorhersage. Er legt ihn sichtbar auf dem Tisch ab. Dann zeigt er fünf kleinere schwarze Umschläge, öffnet jeden einzeln und zeigt Karten mit Plakaten unterschiedlicher Zauberkünstler. Die Plakate verbleiben in den Umschlägen. Ein Zuschauer wird nun gebeten, diese zu mischen. Während dessen öffnet der Vorführende ein Kartenspiel, zeigt es vor, mischt es und legt kleinere Mengen Karten auf dem Tisch ab. Er bittet den Zuschauer,

sich für einen schwarzen Umschlag zu entscheiden und diesen, wann er möchte, auf die abgelegten Karten auf dem Tisch zu legen. Sind in der Hand des Vorführenden noch Karten übrig, legt er sie auf den Umschlag. Wird nun die Karte unter dem Umschlag auf dem Tisch nach vorne geschoben und umgedreht, wird die Kreuz 4 sichtbar. Dies ist die gewählte Spielkarte. Nun öffnet der Magier den roten Umschlag und holt – ein Plakat von Alexander heraus, auf dem die Kreuz 4 abgebildet ist.



The Grail

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 2004, von Mike Rose, handelt es sich um einen „Card at any Number“ – Effekt. Eine Spielkarte wird als Vorhersage verdeckt auf den Tisch gelegt. Dann wird ein Kartenspiel vorgezeigt und ein Zuschauer wird gebeten, eine Zahl zwischen 1 und 52 zu nennen. Ihm wird das Kartenspiel überreicht, und er soll die Karten bis zu seiner Nummer abzählen. Die Karte an dieser Stelle stimmt mit der Vorhersagekarte des Magiers überein.



Freak

Dieses von Dave Forrest im Jahr 2017 herausgebrachte Kunststück, besticht durch den Plot und die schönen Requisiten. Drei jeweils in zwei Hälften zerrissene Fotos von Frauen werden vorgezeigt, in der erzählten Geschichte sind dies „Mordopfer“. Ein Zuschauer hat die freie Wahl und sucht sich nur in Gedanken eine der Frauen aus. Der Vorführende findet die Gesuchte! Aber nicht nur das, er restauriert das Foto wieder und alle wundern sich, warum sich die Frau auf dem Bild „so verändert hat“. Zu sehen ist jetzt ein wahres „Schreckgespenst“.

Freaks

Paul Prater brachte im Jahr 2012 das Kunststück „Freaks“ auf den Markt. Hier handelt es sich um ein „Gedankenlesen“, bei dem fünf Zuschauer jeweils eine Postkarte mit „Freaks“ aus den damals sehr beliebten Sideshows wählen. Der Vorführende kann vorhersagen, welcher Zuschauer welche Postkarte in Händen hält. Im Lieferumfang sind fünf Postkarten, Umschläge und eine kleine Broschüre enthalten. Die Methode ist sehr clever, sodass man sich voll und ganz auf die Präsentation konzentrieren kann.



Elisabeth IV

Der Vorführende zeigt eine Hülle vor, in der sich zwei Spielkarten und zwei Geldscheine befinden. Alles wird mit einem Clip zusammengehalten. Ein Zuschauer soll nun frei eine Spielkarte nennen. Wenn diese Karte nicht unter den beiden Karten in der Hülle ist, bekommt er das Geld. Er nennt eine Spielkarte. Zur Sicherheit wird diese aus einem Kartenspiel genommen und nochmals vorgezeigt. Werden die Karten aus der Hülle genommen, ist die Zuschauerkarte darunter. Das Geld bleibt beim Vorführenden. Dieses unglaubliche Kunststück hat Tommy Wonder ersonnen.



Heirloom

Dieses Kunststück aus dem Jahr 2002 war wohl ein riesiger Erfolg in der Zauberszene und durch die Idee dahinter ist es zeitlos, kann noch heute bedenkenlos vorgeführt werden. Das Kunststück brachte die Firma Alakazam von Peter Nardi auf den Markt, erdacht wurde es von Jamie Badman und Colin Miller. Im Jahr 2012 wurde die Produktion allerdings eingestellt. Die Fotos wurden dann nochmal verbessert, verantwortlich dafür war Steve Dela. Im Jahr 2014 kam dann eine Deluxe-Edition heraus, mit einem zusätzlichen Plot von „Emilys Rache“, mit dem Anspruch, das den Zuschauern ein Schauer über den Rücken laufen soll.

Es geht um die Geschichte eines Kartenspielers, der sein ganzes Vermögen mit einer einzigen Spielkarte beim Pokerspiel gewonnen hatte. Seiner „Lucky Card“. Ein Zuschauer wird gebeten, sich zu überlegen, welche Karte das gewesen sein könnte. Der Vorführende nimmt nun ein altes Foto, ein Erbstück, aus seiner Brieftasche. Es zeigt die beiden Personen, die in der erzählten Geschichte vorkommen. Außerdem hält der Mann auf dem Foto eine Spielkarte mit dem Rücken nach vorne in der Hand. Im Laufe der Routine ändert sich das Foto und der Mann hält genau die Karte in der Hand, die zuvor von einem Zuschauer bestimmt wurde.

Dieses Mental-Kunststück fasziniert bis heute. Zu diesem Kunststück konnte man auch extra eine hochwertige Geldbörse beziehen, eine sogenannte „Shogun- Wallet“, die das Handling des Kunststücks vereinfacht hat. Diese viereckige Börse kann man aufklappen und sogar leer vorzeigen, obwohl sich die Karten für dieses Kunststück in der Wallet befinden. Sie hat zwei Öffnungen, dreht man sie, sind die Karten in mehreren Fächern unterteilt angeordnet.



Annemann's Perfect Card

Theodore Annemann hat im Jahr 1931 den Fensterumschlag für die Zauberkunst erfunden. Dabei war die Herausforderung, eine Spielkarte, die sichtbar in einem Fensterumschlag zu sehen ist, dort als Vorher sage zu platzieren. Der Vorführende spricht einen Zuschauer an und teilt ihm mit, dass er vor der Vorstellung eine Spielkarte in einen Umschlag gesteckt hat, mit der

Vermutung, dass später ein Zuschauer genau diese Karte nur denken und nennen wird. Hier muss ein Kartenindex vorhanden sein und man muss die Karte in den Umschlag bringen. Es wird viel über zu „magisch“ aussehende Geräte gesprochen.

Hier ist ein robuster, praktischer und unschuldig aussehender Zaubertisch, der geschickt eine wundersame mechanische und elektronische Konstruktion verbirgt, die es dem Magier ermöglicht, ein unglaubliches Wunder zu vollbringen. Zu Beginn einer Vorstellung liegt ein Umschlag mit Sichtfenster auf einem Tisch, in dem die Rückseite einer Karte deutlich sichtbar ist. Der Künstler lässt einen Zuschauer eine beliebige Spiel karte nennen. Der Umschlag wird vom Tisch genommen, ein Ende davon abgeschnitten, die Karte im Inneren herausgenommen und dem Publikum gezeigt. Es ist die vom Zuschauer gewählte Karte. Der Tisch wurde im Jahr 2006 von der Firma Signature Pieces für USD 2175,00 angeboten. Die Funktionsweise des Tisches ist praktisch narrensicher.

Die Messing- und Chromkomponenten des Untergestells bestehen aus Metall. Der Tisch ist 97,5 cm hoch. Die Tischplatte hat einen Durchmesser von 38,5 cm und ist nur 3,8 cm dick. Sie besteht aus Metall, mit schwarz lackiertem Messing, und ist mit einem hellen Messingband verziert. Die Platte ist mit Filz ausgekleidet und abnehmbar. Das Gerät lässt sich problemlos in einem hochwertigen Koffer verstauen.

Anmerkungen:

Wer sich für ein Kuvert zum Austausch einer Spielkarte interessiert, muss sich unbedingt die Ausarbeitung von Alexander de Cova in seinem Burner Buch Nr. 3 anschauen. Dort beschreibt er in allen Einzelheiten den AVALON-Umschlag. Dazu gibt er Tipps zum Material und der Handhabung des Kuverts. Sehr empfehlenswert!

In Perkeos Buch über Ted Lesley findet man auf Seite 419 Informationen über den „Teleport-Umschlag“, eine Art „Amerikanisches Kuvert“ und auf Seite 437 weitere Trickumschläge wie den „Billet-Umschlag“, den „Kismet-Umschlag“ und den „Jiffy“, einen gefütterten Din A4-Umschlag, in dem sechs kleinere Kuverts „versteckt“ sind.



Ultissimo Deluxe

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 2009 und wurde von Louis Gaynor gefertigt. Es basiert auf einer Idee von Paul Curry aus dem Jahr 1946. Merv Taylor entwickelte das Kunststück schon 1946 für die Firma „Thayer Quality Magic“. Man bittet zwei Zuschauer, sich jeweils eine rote und eine schwarze Spielkarte aus einem Kartenspiel auszusuchen. Mit dem Rücken zum Publikum schreibt der Magier zwei Vorhersagen auf und steckt sie in zwei Halterungen eines Ständers. Beide Zuschauer werden gebeten, ihre Karten in zwei weitere Halterungen auf dem Ständer zu stecken. Wird der Ständer umgedreht, passen die Karten zu den Vorhersagen. Der Ständer ist perfekt aus Walnussholz gefertigt und verfügt sogar über einen Kunststoffeinsatz, der jahrelanges, problemloses Drehen gewährleistet. Die Gelenke sind alle sehr stabil. Die Karten sitzen sicher und wackelfrei im Ständer, sodass man sie im perfekten Winkel platzieren kann. Jedes Set wurde nummeriert und signiert. Eine Version der Firma Tannen's aus dem Jahr 1983 sieht etwas moderner aus, da hier ein Ständer aus schwarzem Kunststoff und einem durchsichtigen Fuß benutzt wird.



Abb.: Die Version der Firma Tannen, 1983

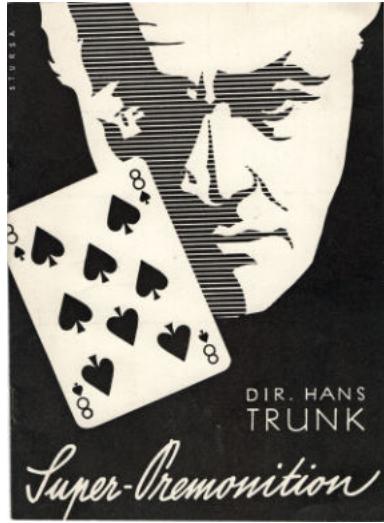


Abb.: Super-Premonition,
Hans Trunk, Joe Wildon, 1953

herausbrachte. Trunk nannte es „Super-Premonition“. Eddie Joseph brachte seine Version im Jahr 1948 heraus, ohne Angaben des Erfinders. In dem Zauberbuch „Greater Magic“ findet man das Kunststück unter dem Titel „The Prize Winner“.

Premonition

Schon Johann Nepomuk Hofzinser hatte einen solchen Effekt im Programm. Er nannte ihn „Der forcierte Gedanke“. Der Vorführende legt zwei Kartenspiele auf den Tisch, ein Zuschauer darf sich frei eine Karte „nur denken“ und diese aus einem Spiel heraussuchen. Der Magier zeigt jetzt das zweite Spiel vor und man stellt fest, dass die Zuschauerkarte fehlt. Nun besteht wahlweise die Möglichkeit, dass der Vorführende die gewählte Spielkarte aus der Jackentasche hervorholte, oder das Kunststück ist zu Ende. Als Erfinder gilt der amerikanische Zauberkünstler William H. McCaffrey (1899-1988). Floyd Gerald Thayer vermarkte das Kunststück im Jahr 1934. Auf sieben Seiten hat Direktor Hans Trunk dieses Kunststück in einer kleinen Broschüre beschrieben, die Joe Wildon im Jahr 1953



But not here

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 2012 und wurde von Mark Elsdon entwickelt. Der Vorführende schreibt auf einen Post-it-Zettel eine Vorhersage und legt sie auf dem Tisch ab. Er holt ein Kartenspiel hervor und zeigt, dass es ein ganz normales Spiel ist. Der Magier und ein Zuschauer denken jeweils an eine Karte. Beide Karten werden aus dem Spiel entfernt und offen auf den Tisch gelegt. Die Vorhersage wird umgedreht und dort steht „But not here“. Dreht der Vorführende jetzt seine Karte Bild unten, steht dort der Name der Zuschauerkarte.



Mentales Riesenkarterrätsel

Im Mai 2000, im Zauberbrief Nr. 110, wurde dieses Kunststück erstmals in der Zauberkunstike von Eckhard Böttcher angeboten, zu einem Preis von DM 68.00. Auf dem Tisch steht ein attraktiver schwarz-gelber Ständer, bestehend aus einem Sockel und einer Wand. Drei Zuschauer werden gebeten, aus einem Riesenkartenspiel je eine Spielkarte zu wählen und an den Ständer anzulehnen. Der Ständer wird umgedreht und man sieht, an einem Clip hängend, einen Zettel, den nun ein Zuschauer entfernen darf. Auf diesem stehen drei Kartenwerte. Werden die drei Karten umgedreht, stimmen sie mit den Werten auf dem Zettel überein.

Hier kommt ein Prinzip für den Austausch dreier Spielkarten zum Einsatz, der einfacher nicht sein kann. Die auf dem Zettel stehenden Karten sind in einem Hohlräum des Ständers verborgen. Die Zuschauerkarten werden auf dem Ständer so abgestellt, dass sie auf einer kleinen Leiste stehen. Hebt man die Wand vom Sockel ab, bleiben die Karten auf der Leiste stehen und die drei vorbereiteten Karten gleiten aus dem Hohlräum heraus. Für die Zuschauer sieht es ganz natürlich aus, da die Karten ja vorher hinter der Wand verborgen waren.

Abbildungen:

Mit freundlicher Genehmigung von Robert Fislage, Stolina Magie

ESP - EXTRA SENSORY PERCEPTION

In der Zauberkunst werden viele mentale Effekte mit ESP-Karten vorgeführt. Hier steht ESP für „Extra Sensory Perception“, übersetzt als „außersinnliche Wahrnehmung“. Die Symbole wurden Anfang der 1930er-Jahre von Dr. Joseph Banks Rine (1895-1980) und Karl Zener (1903-1964) eingeführt. Deshalb nennt man sie auch „Zener-Cards“. Die Symbole bestehen aus einem Kreis (entspricht der Zahl 1), einem Kreuz (Zahl 2), drei Wellenlinien (Zahl 3), einem Quadrat (Zahl 4) und einem Stern (Zahl 5). Theodore Annemann führte die Karten im Jahr 1938 in die Mentalmagie ein. Ein Satz ESP-Karten besteht aus 25 Symbolkarten, jeweils fünf von jedem Symbol. Bestand das Rückenmuster früher aus Sternsymbolen, gibt es die Karten heute in allen Farben und Rückenmustern.

Ein klassisches Kunststück wurde auch auf ESP-Symbole umgemünzt, „**Color Vision**“, bei dem ein Zuschauer, während sich der Vorführende abwendet, einen Würfel mit einem beliebigen Symbol nach oben in eine Box legt und diese mit einem Deckel verschließt. Der Magier kann das Symbol benennen. Hier abgebildet ist eine Version der Firma „Handcrafted Miracles“ aus dem Jahr 2016. Diese Firma bietet auch andere Versionen an.

Ein bekanntes Kunststück sind die ESP-Tafeln, auch „**Perfect Match**“ genannt. Die Zuschauer können die Reihenfolge von fünf ESP-Karten frei bestimmen. Die Karten werden in einen Rahmen auf eine Seite gesteckt. Auf der andern Seite des Rahmens befinden sich verdeckt die Vorhersage-Karten des Vorführenden. Werden diese Karten mit der Bildseite nach vorne gedreht, stimmen alle Symbole überein.

Effekte mit ESP-Symbolen sind aber nicht auf Spielkarten begrenzt. Auch Chips kommen bei diesem Thema zum Einsatz. Hier zu sehen, ist das Kunststück „**Mental ESP**“ der Firma „LabcoMagic“ aus dem Jahr 2005. Zwei Personen bekommen je einen Chip mit einer hellen und einer dunklen Seite in die Hand. Während sich der Magier abwendet, soll eine Person ihren Chip in eine Schachtel auf einem ESP-Symbol platzieren und dann den Deckel schließen. Der Vorführende kann dann sagen, wer seinen Chip in die Box gelegt hat und auf welchem Symbol er liegt.

Bei „**Magic Signs**“ von El Duco's Magic werden 5 Messingchips mit ESP-Symbolen präsentiert. Die Rückseiten sind nicht bedruckt. Der Vorführende unterschreibt nun einen der Chips auf der Rückseite. Jetzt soll ein Zuschauer frei ein Symbol nennen. Werden die Chips umgedreht, ist die Unterschrift zu sehen, genau auf der Rückseite des gewählten Symbols. Bei den „**ESP-Chips**“ von Astor, aus dem Jahr 2014, soll ein Zuschauer mehrere ESP-Chips zu einem Turm aufstapeln. Der Vorführende sagt das Symbol des oberen und unteren Chips voraus.



Abb.: Vision Cube, Varianten, Handcrafted Miracles, 2016



Abb.: Astor Mental „Perfect Match“, Astor, 2007



Abb.: Vision Cube ESP, Handcrafted Miracles, 2016



Abb.: Magic Signs, El Duco, 1992



Abb.: Mental ESP, LabcoMagic, 2005



Abb.: ESP-Chips, Astor, 2014



Dramatic Envelope

Als dieses Kunststück des Japaners Masuda im Jahr 2003 auf den Markt kam, waren viele ob des Effekts begeistert. Der Vorführende zeigt eine Brieftasche vor und legt sie auf dem Tisch ab. Dann nimmt er fünf Karten mit ESP-Symbolen und legt sie nebeneinander auf dem Tisch aus. Ein Zuschauer kann sich nun frei für ein Symbol entscheiden. Der Magier öffnet die Brieftasche, holt einen länglichen Umschlag hervor und öffnet ihn. Im Umschlag liegt eine einzige Karte und diese zeigt das Symbol, das der Zuschauer

vorab gewählt hat. Umwerfend. Wer das Trickgeheimnis kennt, kann sich so Ewas auch selber basteln. Der Umschlag ist an einer Längsseite offen. Diese Seite liegt innen im Umschlag. Im Umschlag selbst befindet sich ein Index mit fünf gleichen ESP-Karten. Man muss nur wissen, wo man den Umschlag beim Herausziehen anfassen muss. So gelangt die Karte in den Umschlag und der Index bleibt in der Brieftasche zurück.



Symbol

Bei diesem Kunststück von Steve Cook aus dem Jahr 2016 legt der Vorführende einen schwarzen Umschlag und sechs Karten mit ESP-Symbolen (als sechstes Symbol wird zusätzlich ein Dreieck verwendet) auf den Tisch. Ein Zuschauer soll in Gedanken einen Würfel nehmen und eine Zahl würfeln. Wird der Umschlag geöffnet, befindet sich darin die richtige Vorhersage. Mitgeliefert wird eine DVD mit einer Anleitung und zusätzlichen Tipps von Peter Nardi. Das Kunststück kann umgehend wiederholt werden.

Perfect Match

Den Ursprung dieses Kunststücks findet man vermutlich in dem Buch „The Bold and Subtle Miracles of Dr. Faust“ von David Hoy aus dem Jahr 1963. Es wird als „ESP-Tafel“ oder „Perfect Match“ bezeichnet. Zuschauer bestimmen frei die Reihenfolge von fünf ESP-Karten, die untereinander in einem Rahmen stecken. Dabei sehen sie die Vorderseiten erst einmal nicht. Werden die parallel angeordneten Karten des Vorführenden umgedreht, sieht man, dass alle Karten mit dem gleichen Symbol nebeneinander stecken. George Kovari war der Erste, der eine durchsichtige Tafel nutzte. Eine Neuerung präsentierte Braco und Hakan Varol mit einer Version, bei der Blankokarten genutzt wurden und die ESP-Symbole, in der Tafel verborgen, bei leichter Neigung über die Karten rutschten.

Möchte man sich näher mit diesen Tafeln beschäftigen, lohnt ein Blick in die Zauberkunst. Hans-Gerhard Stumpf hat sich des Themas angenommen und einige Informationen dazu zusammengetragen. Er verwendet sechs quer geteilte Spielkarten, die auf sechs andere Karten geklebt werden. Dann stellt er drei verschiedene Varianten vor und erläutert umfassend, wie man bei der Herstellung vorgehen muss. Die 1. Variante hat den Nachteil, dass man eine gewählte Karte nur zur Hälfte sieht. Dies wird mit der 2. Variante umgangen. Bei der 3. Variante nennt er eine Quelle, bei der Mappen verwendet werden. Erklärt wird, wie man dies umgeht, um trotzdem mit Tafeln zu arbeiten. Den Ausführungen sollte man mit einem Blick auf die Skizze folgen, sonst kann man den Schritten nicht so einfach folgen.



Abb.: Astor Mental „Perfect Match“, Astor, 2007

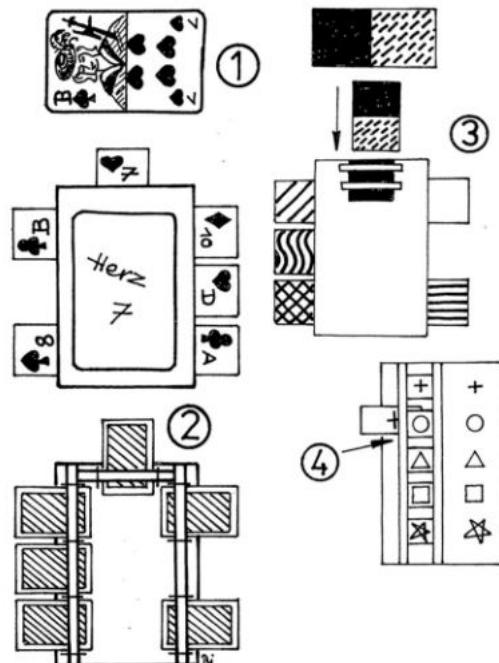


Abb.: Skizze, Zauberkunst, Hans-Gerhard Stumpf, 25. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1979

VORHERSAGETAFELN & GEISTERTAFELN

Wenn es darum geht, einem Publikum während einer Vorführung geheime Botschaften oder Vorhersagen zu präsentieren, hat sich die Zauberszene immer etwas einfallen lassen. Hier kommen „Mental Epic Boards“ oder Geistertafeln zum Einsatz. Bei den Epic-Boards handelt es sich um Konstruktionen, bei denen drei Abteilungen im oberen Bereich durch kleine Türen oder Schieber verdeckt werden und die Vorhersagen beinhalten. Im unteren Bereich befinden sich auch drei Abteilungen, in denen vom Zuschauer genannte Begriffe sichtbar mit Kreide aufgeschrieben werden. Bei den Geistertafeln gibt es in ungezählten Variationen und ermöglicht es dem Vorführenden, Nachrichten und Vorhersagen auf vorher leer gezeigte Tafeln zu produzieren. Dabei gibt es große Exemplare für die Bühne oder Mini-Tafeln für die Arbeit am Tisch. Entweder kommen zwei Tafeln zum Einsatz, oder es wird, je nach Routine, eine Tafel vorher mit einem Tuch bedeckt. Bei zwei Exemplaren legt der Vorführende ein Stück Kreide zwischen die Tafeln. Bei einem Exemplar wird oft ein Daumenschreiber mit einem Kreidestück verwendet. Hier ist viel Übung gefragt, damit die Zuschauer den Schreibvorgang nicht bemerken. Bei einigen Ausführungen kommt eine lose Einlage zum Einsatz, die entweder später entfernt werden muss oder mittels Magnet in der Tafel gehalten wird.

Bei einer Routine wird eine Zeitung verwendet, die auf dem Tisch liegt. Eine Tafelseite ist mit genau dieser Zeitung bespannt und kann nach dem Effekt auf dem Tisch „entsorgt“ werden. Eckhard Böttcher hat eine Variante auf den Markt gebracht, bei der die Schreibfläche einer Tafel verschiebbar war. So konnte man zum Beispiel heimlich den Wert einer Spielkarte ermitteln, die zwischen den Tafeln lag. John Cornelius verwendete eine kleine Tafel, die sich auf beiden Seiten verändert, wenn man sie dreht. Alle vier Seiten verändern sich bei der Ausführung von Dominique Duviviers Tafeln. Bei den Tafeln von Docc Hilford gab es ein „Schreibgeräuch“, als ob die Geister gerade etwas schreiben würden. Bei „Mental Epic“, auch „Epic Slate“ genannt, handelt es sich um ein in sich abgeschlossenes Kunststück. Diese Tafeln sind in sechs Felder aufgeteilt, drei oben und drei unten. Wie oben schon angemerkt geht es darum, dass in den oberen drei Feldern verdeckt, drei Vorhersagen notiert wurden, die von den Zuschauern genannt und in den unteren Feldern sichtbar aufgeschrieben werden. Hier gilt Hen Fettsch (1912-1961) als Erfinder. Die Firma „Tenyo“ brachte im Jahr 1974 eine Close-Up Version mit dem Namen „Occult Board“ heraus. Hier wurde die Tricktechnik nicht verändert. Allerdings ist hier zwingend notwendig, einen Begriff zu forcieren, meist der Name einer Spielkarte. Tenyo hat dieses Manko 1992 mit dem Kunststück „Menta Marvel“ eliminiert. Zur Addition von Zahlen und der Vorhersage der Summe kam früher die „Baker-Dunninger-Slate“ (1929) zum Einsatz, bevor man diese Art von Kunststück mit kleinen Schreibblöcken oder Taschenrechnern ausführte. Der Vorführende lässt sich von vier Zuschauern eine beliebige Zahl nennen und schreibt sie in die Felder auf der Tafel. Im letzten Feld wird dann die Summe notiert. Und diese wird vorhergesagt.



Abb.: Slates of Solomon, Collectors' Workshop, 1996



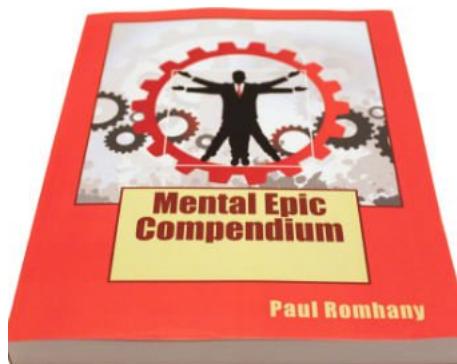
Abb.: Victorian Spirit Slate, Dave Powell, 2016



Abb.: Baker-Dunninger Slate, Louis Gaynor, 2015



Abb.: Supreme Slate of Mind, Joe Lefler, 1994



Anmerkung:

Paul Romhany hat im Jahr 2010 das „Mental Epic Compendium“ herausgebracht, ein Buch über das Mental-Epic Kunststück. Hier werden viele Effekte und Routinen beschrieben, die ohne die Tafel auskommen.

SEVEN KEYS TO BALDPATE

Dieses Kunststück ist ein Klassiker der Mentalzauberkunst. Erfunden hat es Joseph J. Kolar (1884-1949) in den 1920er-Jahren. Theodore Annemann (1907-1942) hat diesem Trick den heutigen Namen gegeben. Viele verschiedene Versionen wurden bis heute erdacht, eine spannender als die andere. Beim Grundeffekt wird ein Vorhängeschloss vorgezeigt, mit sieben Schlüsseln. Die Zuschauer können sich sechs Schlüssel aussuchen, für den Vorführenden bleibt ein Schlüssel übrig. Und genau dieser öffnet das Schloss.

Stewart Judah (1893-1966) hat 1955 eine sehr schöne Variante geschaffen. Er legt nicht einfach nur ein Schloss auf den Tisch, sondern dieses hängt an einer kleinen Tür, die auf dem Tisch steht. „**Key-R-Rect**“ ist ein weiterer Vertreter dieses Effekts, erfunden von Carl Wolf in den 1960er-Jahren, wobei das Schloss präpariert ist. Oft kommen bei der Vorführungen Geldkassetten zum Einsatz. So die „**Key Box**“ von Anverdi, entstanden um 1979. Eine sehr schöne Variante des Themas stammt von Eddie Gibson. 1998 gefertigt nannte er es „**Fort Knox**“. Der Vorführende zeigt eine Schachtel vor und entnimmt ihr eine Messingbox. Er erklärt, dass sich darin ein wertvoller Gegenstand befindet. Von fünf Scheckkarten dürfen die Zuschauer vier wählen, die letzte bleibt dem Vorführenden. Und genau diese öffnet die Box. Auf dem Deckel der Box ist ein Schlitz eingelassen, hier werden die Scheckkarten durchgezogen. Nur die Karte des Vorführenden öffnet den „Safe“.

Zu erwähnen ist auch eine weitere Variante der Firma „Bazar de Magia“ aus dem Jahr 2020. Hier wird eine einfache Geldkassette verwendet. Hier ist es möglich, dass ein Zuschauer die Kassette mit dem Schlüssel des Vorführenden öffnen kann. Das Kunststück nennt sich „**BDM Safe Box**“. Auch das Kunststück „**Keyrumba**“ von Carl Williams aus dem Jahr 1990 beschäftigt sich mit den „7 Schlüsseln“.



Abb.: Keys of Judah, Stewart Judah, 1955



Abb.: Fort Knox, Eddie Gibson, 1998

Seven Keys to Baldpate



Abb.: Key Box, Anverdi, 1979, 2 Varianten



Abb.: BDM Safe, Bazar de Magia, 2020



Abb.: Keyrumba, Carl Williams, 1990

Originaltext - Kunststück „Seven Keys to Baldpate“ von Theo Annemann aus „The Book without a Name“, 1931

Seven Keys to Baldpate...

THE mentalist states that he has discovered such a force as metallic sympathy which arises between any metal objects that must of necessity come into repeated contact with each other. With rapidly moving parts, this has been more or less catalogued as static electricity and produced through friction. But with articles that merely come into close contact through handling there exists a sympathy, even though they be inanimate. In this case, the experiment shall be illustrated by a padlock and key.

A genuine Yale, Corbin, or other well known make of padlock is shown and a reward offered if anyone can prove or show that the lock is not just as it left the factory or has ever been tampered with. With the lock is a key on which has been tied a piece of colored ribbon to identify it from six other keys that are lying at hand.

Announcing that the tagged key is the only one that can open the lock, the other six being odd keys, a spectator is asked to take the lock and try them one by one. As he tries each key and it fails to work, he drops it into a small bag and upon the last one actually fitting and opening the lock, the ribbon is removed and that dropped in also among the others.

Shaking the bag and mixing the keys well inside, the performer steps to each of seven people and they reach in and take one key from the bag in their closed fist. Absolutely no one sees the key removed by each until all seven are out.

Taking the wrist of the party who is still holding the padlock, the performer passes to each closed fist in turn and merely holds his free hand near it. Suddenly he stops at one outstretched hand. "This hand holds the key that fits the lock," he exclaims. The spectator hands the key directly to the party with the lock and holding the lock in full view the key is tried. The lock snaps open! And immediately the performer reoffers his reward if any of the other keys which are still being held, will open the lock.

This can be built into a real astonishing effect for any audience and it is far from being hard.

The necessities are one lock, six odd keys that will not fit and seven that will. The bag is a changing bag and the illustration is of the new P & L Spirit Bag which is the daintiest and nicest bit of such work ever produced. I have found no bag better for this effect. It looks rather silly to drop seven keys into a bag big enough to change a rabbit and this new type just fills the bill.

Now follow this routine closely: Prepare by dropping six of the duplicates into one side of the bag and then change over so the bag is now empty. You are ready. Have a ribbon tied to the other correct key to prevent its being mixed among the six odd ones.

Show the lock and explain about the keys. The spectator comes up. Ask him to try the six odd keys one by one and as he finds they won't work he drops them singly into the empty side of the bag you are holding. He now tries the seventh and the lock opens. Just at the moment the lock opens you change hands with the bag and switch sides bringing the six duplicates up. The spectator then removes the ribbon and drops the key in among the others. As he drops it in, ask him to scoop them out and count them in aloud again. Seven. And one of them fits the lock. Really all seven do that very thing!

The performer now passes among the spectators and asks a man to reach in and to take any one he wishes and keep it in his closed fist. Your telling this first man what to do serves as a slight pause and the bag is switched side for side again. Now the performer passes to six other people in turn and each remove a key until the last is taken.

I advise doing this haphazardly and not in a straight row. This is simply because the first selected key is always the right one and you should be able to eventually pass one or two duds before stopping at the correct one.

The selecting done, the tricky work is done and the finish is played up as strongly as desired to a climax as of course, the right party is known and the other six won't fit the lock.

Thus you start with seven unprepared keys and a lock and end the same way. The use of the bag is merely incidental and is never mentioned but just used and that's all.

It might be a good plan when passing from hand to hand at the finish in search of the key, to pass two duds and hit it the third time. Too much play is boresome. When you touch the first hand, shake your head and say, "No, there isn't a thing there. It can't be the key. Try it." The party with the lock tries it and it doesn't fit. This occurs with the second in the same manner. But with the third one the performer becomes elated and declares that this must be the key itself. It is tried—and works.

Various strong presentation points are in this and will be worked up by the enterprising performer. One is that during the entire effect from start to finish you need never so much as touch a key or the lock. They are laying in full view and are first picked up by the spectator. Throughout the routine you only carry them and mix them. The trying of the keys and the opening of the lock is done by your audience and what could be more fair? Of course, you can use five keys instead of seven but then I wouldn't have had such a good title for this real little mystery.



Psi-Key Look

Das Kunststück „Psi-Key Look“ hat John Snyder um 1936 erfunden und auf den Markt gebracht. Im Jahr 1938 fügte er den Ständer als Erweiterung hinzu, um das Handling mit den Umschlägen zu erleichtern. Er hat von diesem Set etwa 500 Exemplare verkauft, für USD 100,00 pro Stück. So lässt sich sicherlich gutes Geld verdienen.

Vorgezeigt werden der Ständer zur Aufnahme der Umschläge, sieben Schlüssel, mehrere Umschläge, ein Sicherheitsschloss und eine Uhr als „Gewinn“. Nur ein Schlüssel passt, um das Schloss zu öffnen. Dieser ist an einem Band festgemacht, sodass man ihn leicht wiederfinden kann. Die anderen Schlüssel werden ausprobiert, aber keiner kann das Schloss öffnen. Die Uhr, als Gewinn, wird nun im Schloss „gesichert“. Sollte ein Zuschauer in der folgenden Handlung den richtigen Schlüssel finden, darf er die Uhr behalten. Das Band wird vom Schlüssel entfernt, alle werden durcheinandergebracht. Jeder Schlüssel kommt in einen Umschlag, alle werden dann auf dem Ständer nebeneinander abgestellt. Sieben Stück. Der Vorführende konzentriert sich, macht einige magische Handbewegungen über den Umschlägen und nimmt dann einen einzigen Umschlag vom Ständer. Er öffnet ihn, nimmt den Schlüssel heraus und versucht damit, das Schloss zu öffnen. Der Schlüssel passt!

Dieses Kunststück kann man auch so vorführen, dass der Magier vorher den Raum verlässt oder sich abwendet, und die Zuschauer stecken die Schlüssel in die Umschläge, um sie dann auf dem Ständer abzustellen. Hier muss man sich überlegen, wie man die „Geschichte verkauft“, denn man muss vorab schon einiges erklären. Es wird kein Tricksschloss verwendet. Es werden nur sieben Schlüssel verwendet. Es wird nichts ausgetauscht, noch kommen Trickumschläge zum Einsatz. Theodore Annemann äußerte sich nach der Veröffentlichung dieses Kunststück sehr wohlwollend über John Snyder und seine Version von „7 Keys to Baldpate“.



Abb.: Rückansicht des Ständers



Abb.: Verpackung des Kunststücks

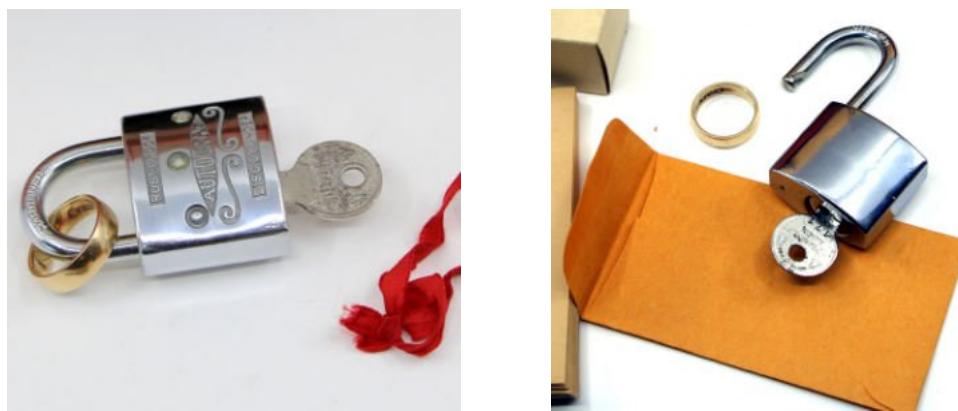


Abb.: Schloss in geschlossenem und geöffneten Zustand

BANK NIGHT

Der „Bank Night“ – Effekt ist ein klassisches Mentalkunststück, das es in den unterschiedlichsten Ausführungen gibt. Klassisch werden einige Briefumschläge präsentiert, in einem befindet sich ein Geldschein. Die Zuschauer dürfen sich nun frei alle Umschläge nehmen, bis auf einen. Und genau in diesem befindet sich das Geld. Im englischen wird dieser Effekt „It's Just Chance“, oder „It's Only Chance“ genannt, erfunden wurde er im Jahr 1935 von Tom Sellers. Jon Allan hat anstelle des Geldscheins eine Kreditkarte verwendet.

Maurice Fogel erfand 1958 einen ähnlichen Effekt mit dem Titel „Fantasy in Flame“. Tony Corinda hat ihn auf den Markt gebracht. Mehrere Umschläge werden auf den Tisch gelegt, in einem wird ein Geldschein deponiert. Nachdem die Umschläge gemischt wurden, werden sie mit Hilfe von Metallklammern an einem Draht aufgehängt. Ein Zuschauer wird gebeten, nach freier Wahl, einen Umschlag nach dem anderen anzuzünden. Im letzten Umschlag befindet sich der Geldschein.

Unter dem Namen „**Bank Night verkehrt**“ veröffentlichte Eckhard Böttcher 1989 eine sehr schöne Routine. Hier liegen fünf Umschläge, mit je einem Farbpunkt versehen, auf dem Tisch. Unter jedem Umschlag liegt ein gleicher farbiger Chip. Nun wird erklärt, dass sich in einem Umschlag ein JOKER befindet, in den anderen nur „Trostpreise“. Wenn jemand den Joker bekommt, gewinnt er fünf Euro. Um sein Versprechen vorab einzulösen, bekommt ein Zuschauer den Geldschein ausgehändigt. Wenn aber niemand den

Joker zieht, muss das Geld zurückgegeben werden. Jetzt wird ein Beutel vorgezeigt und alle Chips kommen hinein. Ein Zuschauer wird gebeten, einen Chip aus dem Beutel zu nehmen. Er wählt zum Beispiel den Roten. Nun soll er den Umschlag mit dem roten Punkt öffnen. Er findet den Joker und freut sich, hat er doch das Geld gewonnen. Werden allerdings die anderen Umschläge geöffnet, befinden sich darin ein zehn, ein zwanzig, ein fünfzig und ein hundert Euroschein.

Dies ist eine tolle Routine! Für die Trostpreise, so merkt Eckhard Böttcher in seiner Routinen-Erklärung an, kann man auch Gutscheine verwenden, die weit höhere Preise aufrufen, wie eine Kreuzfahrt oder Ähnliches. Dieses Kunststück wurde von Tony Lackner gefertigt.

Auch Thomas Pohle hat sich dem Thema gewidmet. Hier kann ein Zuschauer eine Münze mit hohem Wert gewinnen. Das Kunststück nennt sich „**Big Chance**“ und stammt aus dem Jahr 1985, wobei diese Version später nochmals überarbeitet wurde. John Archer präsentierte im Jahr 2012 seinen Effekt „Blank Night“. Hier werden fünf Umschläge gezeigt, in nur einem befindet sich ein USD 100,00-Schein. Die Zuschauer wählen vier Umschläge aus und gehen „leer“ aus. Im Umschlag, den der Vorführende zurückbehalten hat, befindet sich der Geldschein.

Ken de Courcy entwickelte 1976 eine Routine, bei der eine Assistentin vier Schachteln in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb in ihren Händen hält, drei Zuschauer und der Vorführende sich für jeweils einen Zahnchip, mit den Zahlen von 1 bis 4, entscheiden. Auf den Rück-



Abb.: Mental Jackpot, Astor, 2007



Abb.: Bank Night verkehrt, Tony Lackner, 1989



Abb.: Four Color Chance, Ken de Courcy, 1976



Abb.: Big Chance, Thomas Pohle, 1985

seiten der Chips sieht man die verschiedenen Farben der Schachteln. Jeder Zuschauer bekommt nun die passende farbige Schachtel ausgehändigt. Und wie soll es anders sein, alle Schachteln sind leer, bis auf die des Vorführenden! Sie enthält einen Geldschein.

Von Astor stammt die Routine „**Mental Jackpot**“ aus dem Jahr 2007. Genutzt werden hier vier transparente Umschläge, drei sind leer und einer enthält einen Geldschein, den natürlich der Vorführende bekommt.

Originaltext - Tom Sellers Erfindung „It's only Chance“, 1935

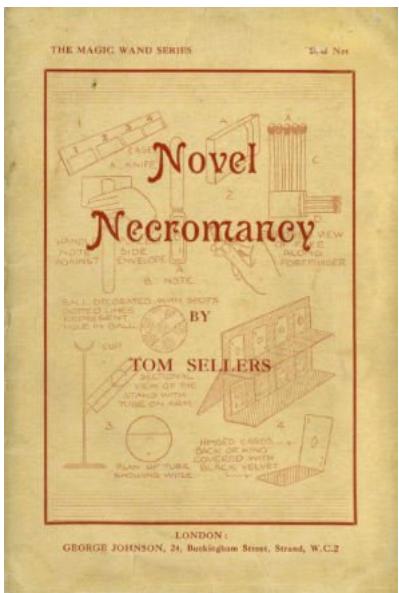


Abb.: Novel Necromancy,
Tom Sellers, 1935
Originalbeschreibung
seines Bank Night Effekts
„It's only Chance“.
Der Text wurde
grafisch aufbereitet.

Tom Sellers

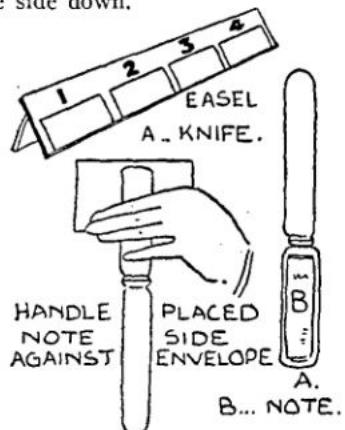
Im Original verwendet Tom Sellers vier Umschläge und ein Messer. Der später erscheinende Geldschein im letzten Umschlag wird gefaltet und mit einem Kugelchen Wachs am Griff des Messers festgemacht. Hier ist die Originalbeschreibung aus dem Heft „Novel Necromancy“ aus dem Jahr 1935 abgebildet.

"IT'S ONLY CHANCE"

Effect. Four envelopes are displayed on an easel. Above each envelope is a figure—1-2-3-4. The performer now patters: "Some people are born black, others white, it's only chance. Some are rich, others poor, it's only chance. Just to demonstrate these facts, will someone please choose a number on this little easel? Number two. Right. I give you envelope number two. Would you open it and see what is inside. Nothing!. Thank you." The other two envelopes are now freely chosen, opened and are found to be empty. The performer takes the remaining envelope, opens it and extracts a 10/- note. He remarks, "You might have had this, but it so happens you left it to me. It's only chance!"

Requirements. A little easel to hold four envelopes, bearing the figures 1-2-3-4 above each envelope, as shown in

Fig. 1; the envelopes are empty and sealed. A knife, a 10/-note. Fold the note in an oblong shape and stick it down with a little wax. With the aid of more wax, stick the note to one side of the handle of the knife. Lay the knife on the table, note side down.



Presentation. The three envelopes are selected, tossed to the spectators and opened. Each envelope is empty. Take the remaining envelope in the left hand, the knife in the right, and slit the envelope open. Now place the knife against the envelope, note side next to it, as shown in diagram. Hold there for an instant while you show the right hand to be empty. Now take the knife and envelope together in the right hand, but turn the whole completely around so that the knife is now behind envelope. Show the left hand empty, put the second, third and fourth fingers of the left hand into the envelope, thumb and finger gripping the note on the handle of knife. The note is now apparently extracted from the envelope. Place the envelope and knife on the table. Unfold the note as you utter the words, "It's only chance."



Abb.: Corindas Werbung für Maurice Fogels Version „Fantasy in Flame“



Abb.: Werbung für Maurice Fogels Version „Fantasy in Flame“ aus der Zeitschrift „Der Magier“.

Mentalmagie



Abb.: Eye of the Buddha, Bali Magic Woodworks, 2018



Abb.: Eye of the Idol, Eric Hansen, 2019



Abb.: Eye of the Idol, aus der Sammlung © Martin Kuhn

EYE OF THE IDOL

Dieses Kunststück kam im Jahr 1995 heraus und stammte von der Firma Tenyo aus Japan. Viele Sammler waren begeistert. In der Kunststoff-Ausführung gefiel es aber nicht jedem und so machten sich einige Handwerker daran, eine hochwertigere Version aus Holz zu fertigen. Zum einen ist hier die Firma „Bali Magic Woodworks“ zu nennen, die ihre Version im Jahr 2018 fertigte, mit dem Zusatz „Deluxe“. Andy Martin betitelt diese Version mit „Eye of the Idol“, ich meine aber, dass dieses Kunststück „Eye of the Buddah“ heißt. Eine weitere richtig schön gemachte Version stammt von Eric Hansen aus dem Jahr 2019. Martin Kuhn aus der Nähe von Kiel hat sich dem Original von Tenyo etwas näher gewidmet und eine wundervolle „Umgebung“ für das Kunststück geschaffen. Hier ging es nicht darum, das Kunststück zu erweitern, vielmehr war ihm wichtig, dass dieses Exponat in seiner Vitrine einen „Aha-Effekt“ erzeugt. Dies ist ihm wahrlich gelungen.

Der Vorführende stellt ein rundes Podest mit fünf Vertiefungen auf den Tisch. Aus einer kleinen Dose werden fünf Kristalle hervorgeholt und jeder dieser Steine in eine der Vertiefungen gestellt. (Dies kann auch ein Zuschauer übernehmen). Unter einer Art Glocke steht der Kopf einer Götzenfigur. (Bei der Version von Bali Magic ist es ein Buddha-Kopf). Dieser wird auf der Plattform in die Mitte der Kristalle gestellt, und zwar so, dass er mit dem Gesicht zum Vorführenden steht. (Auch diese Handlung kann von einem Zuschauer ausgeführt werden). Die Glocke wird dann über den Kopf gestülpt. Ein Zuschauer darf sich für einen Kristall entscheiden. Wird die Glocke abgenommen, zeigt der Kopf in Richtung des gewählten Steins. Bei einer weiteren Variante wird einer der Kristalle entfernt und in die kleine Dose gegeben. Auch hier schaut der Kopf genau in die Richtung, wo der Stein stand.

Eckhard Böttcher hat sich diesem Tenyo-Kunststück angenommen und in seiner Zauberbutike unter dem Namen „Auge des Götzen“ für DM 45,00 angeboten. Näheres dazu findet man im Zauberbrief Nr. 86 aus dem Jahr 1996. In seinen Ausführungen weist Herr Böttcher den Leser darauf hin, dass man, bedingt durch verwendete Magnete, keine metallischen Gegenstände in die Nähe des Aufbaus stellt. Zum Kunststück selbst wurde eine 7-seitige Erklärung mitgeliefert, mit einigen zusätzlichen Anregungen und einigen Vortragssideen.

MENTALE UHREN

Mentale Routinen mit Uhren sind deshalb interessant, weil man den Zuschauern sehr schöne Effekte mit einem Alltagsgegenstand zeigen kann. Leider verkaufen einige Händler Billigversionen, die zwar wie eine Uhr aussehen, dem Publikum aufgrund ihres Aussehens aber doch suspekt vorkommen. Hier sollte man unbedingt hochwertige und teurere Versionen aus Holz denen aus Kunststoff vorziehen. Bei den Routinen unterscheidet man Effekte, bei denen der Vorführende eine vorab von einem Zuschauer eingestellte Uhrzeit erraten muss, wie bei der Wonder Clock, X-Ray Clock oder dem Kunststück Killing Time von Nick de Palma.

Oder der Vorführende stellt selbst eine Uhrzeit vorab ein, die dann mit der im Nachhinein genannten Uhrzeit eines Zuschauers übereinstimmt, wie bei der Nostradamus Clock von Tenyo und dem Kunststück „Chrono Odyssey“ der Firma „Magic Wagon“. Eine weitere Variante besteht darin, dass sich der Zeiger einer Uhr selbstständig dreht und bei einer vom Zuschauer vorab gewünschten Zeit stehen bleibt. Hier wären die Astraluhren von Tony Lackner das Kunststück „European Spirit Clock“ der Firma Gard Modern Magic Studio zu nennen.

Der Zuschauer stellt die Uhrzeit ein

Viele Routinen laufen hier gleich ab. Der Vorführende zeigt eine Uhr vor und stellt diese auf einem Tisch ab. Er verlässt den Raum oder wendet sich ab. Nun bittet er einen Zuschauer, an der Uhr eine Uhrzeit einzustellen. Ohne Zögern, immer noch abgewendet, nennt er die eingestellte Zeit.

Nick de Palma hat im Jahr 1992 ein Kunststück mit dem Namen „Killing Time“ herausgebracht, später, im Jahr 2007 eine kleinere Variante, die hier zu sehen ist. Sie basiert auf dem Kunststück „Spirit Time“ von Bob Kline aus dem Jahr 1989 mit einer limitierten Auflage von 24 Stück. Das massive Gehäuse besteht aus Mahagoniholz, mit Messingbeschlägen verziert. Die Uhr misst 20,0 x 19,0 x 12,0 cm.

In der Zeitschrift „Sphinx“ erschien im Jahr 1928 eine Anzeige von Floyd Gerald Thayer bezüglich einer „Wonder-Clock“ aus Holz. Die hier abgebildete Uhr stammt von der Firma Inzani-Henley aus dem Jahr 1964. Auch hier stellt jemand aus dem Publikum eine Uhrzeit ein und zieht dann den Schieberdeckel nach oben, damit die Uhr nicht mehr zu sehen ist. Und trotzdem errät der Vorführende die korrekte Zeit. Bei diesen Modellen gibt es nur einen Zeiger und dieser muss auf eine Zahl eingestellt werden. Das Geheimnis ist so genial getarnt, dass niemand überhaupt eine Idee haben könnte, wie es funktioniert. Eine billige Variante der „Wonder Clock“ hat Sam Dalal um das Jahr 2000 unter dem Namen „Time Machine“ angeboten.

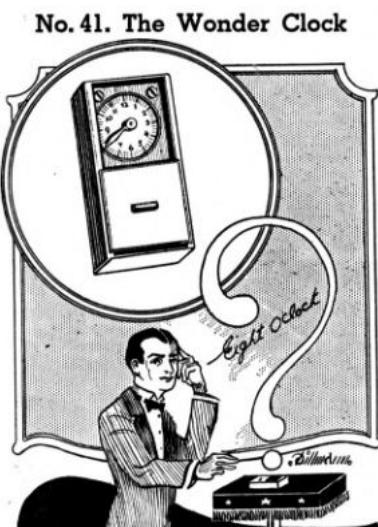


Abb.: Wonder Clock, Inzani-Henley, 1964

Mikrouhr

Diese Uhr wurde von Karl Edler (1877-1945) erfunden und von seinem Freund Anton Pallenberg hergestellt. Heute gibt es davon verschiedene Versionen, meist aus Metall, früher wurden sie aus Holz gefertigt. Es ist sehr schade, dass man heute billige Plastikversionen für unter € 15,00 kaufen kann. Das hat dieses Kleinod der Mikromagie nicht verdient. Im Katalog der Firma Max Haug findet man ein Angebot für diese Uhr, hier wird sie als „Wonder Clock“ angepriesen. Ausführlich wird die Methode in den ALBO-Bänden Nr. 5 und Nr. 9 beschrieben. Floyd

Gerald Thayer hat ab 1926 Werbung für eine Holzversion in der Sphinx geschaltet. Diese findet man auch in seinem Katalog Nr. 8 aus dem Jahr 1936.



The audience may set the clock at any hour they desire and close the sliding lid. The performer may turn his back, or leave the room while this is being done, yet immediately upon his return he names the hour at which the clock is set, without even touching it.

This little specialty is beautifully made of metal, nickel plated, and is small enough to carry in the vest pocket nicely. Positively no extra devices are used.

Price \$2.50

Abb.: Werbung „Wonder Clock“
Thayer-Katalog Nr. 8 aus 1936

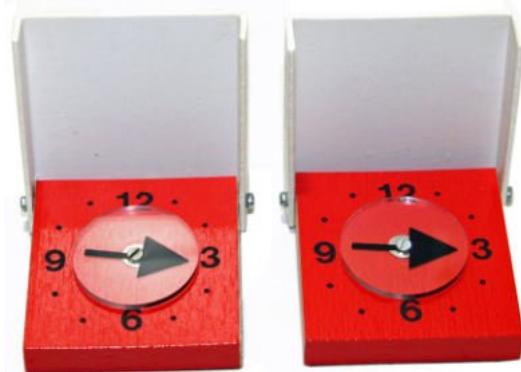


Abb.: Oben, Spirit Time, Bob Kline
Unten, Killing Time, Nick de Palma



Der Vorführende stellt vorab die Uhrzeit ein

Das Kunststück „Chrono Odyssey“, wie hier abgebildet, wurde im Jahr 2009 von „Magic Wagon“ auf den Markt gebracht. Es gibt viele Ausführungen des Effekts, der sich wie folgt darstellt. Die Magier präsentiert eine antike Holzuhr und bittet einen Zuschauer, minutengenau an eine Zeit in seinem Leben zu denken, die für ihn eine besondere Bedeutung hat. Die Uhr wird vom Zuschauer weggedreht und der Vorführende stellt gut sichtbar eine Zeit ein. Zum ersten Mal nennt der Zuschauer die gewählte Zeit. Er wird gebeten, nach vorne zu kommen und die Uhr umzudrehen. Sie zeigt exakt die richtige Zeit. Maße der Uhr: 12,5 cm x 19 cm x 11,5 cm. Bei der „Nostradamus Clock“ der Firma Tenyo, 1991 auf den Markt gebracht, stellt der Vorführende an einer Uhr eine bestimmte Zeit ein. Die Uhr befindet sich in einer Kiste, die mit einem Deckel verschlossen wird. Ein Zuschauer wird gebeten, eine Uhrzeit zu nennen. Wird der Deckel der Kiste abgenommen, sieht man die exakt vorhergesagte Zeit.



Time Special - Zwei Uhren

Das hier abgebildete Kunststück wurde von Eckhard Böttcher Anfang der 1990er-Jahren angeboten. Hergestellt hat es Yrus (Wilhelm von Sury, 1922-2008), ein Erfinder aus der Schweiz. Es handelt sich um eine „Uhrensympathie“, bei der zwei Uhren zum Einsatz kommen, eine bekommt der Vorführende, eine ein Zuschauer. Der Magier stellt nun vorab eine Uhrzeit ein, schließt den Deckel und stellt die Uhr ab. Erst jetzt wird ein Zuschauer gebeten, es ihm gleich zu tun, den Deckel dann zu schließen und seine Uhr neben die des Vorführenden zu legen. Werden beide Deckel abgenommen, zeigt sich, dass beide Uhren dieselbe Zeit anzeigen. Eine perfekte Vorhersage. Bei der Trickbeschreibung von Eckhard Böttcher stellt der Magier die Zeit erst nach der des Zuschauers ein. Beide Uhrenkästchen werden übereinandergelegt und einem weiteren Zuschauer zum Halten gegeben. Und genau hier passiert es dann. In beiden Uhren sind Magnete eingebaut, sodass sich die Uhrzeiten automatisch einstellen.

Der Zeiger einer Uhr dreht sich



Diese Art der Vorführung wird durch eine „Schwerpunktuhren“ umgesetzt, wie bei dem Kunststück „Astraluhru“ (Bild) von Tony Lackner aus dem Jahr 2003. Die Rotation des Zeigers wird durch die Verlagerung eines Gewichts erzeugt, es gibt aber auch Versionen mit Magneten, Fadenzügen und Funkfernsteuerung. Das Thema kann man durchaus erweitern, in dem man bei der Technik auch eine Blumenuhr und eine Kartenuhr mit einbezieht. Bei der Blumenuhr sind auf dem Ziffernblatt Blumen abgebildet. Diese Art von Zauberapparat nutzte z.B. Johann Nepomuk Hofzinser, um Blumen zu forcieren. Bei einer Kartenuhr verhält es sich ähnlich. Hier werden Spielkarten verwendet, die an einer Uhr im Uhrzeigersinn „aufgehängt“ sind. Hier besteht auch die Möglichkeit, eine Karte zu forcieren.



Frozen in Time

Das Original dieses Kunststücks stammte von dem Japaner Katsuya Masuda. Es kam im Jahr 1990 auf den Markt. Der Vorführende zeigt das Bild einer Taschenuhr, die in einem Plexiglasblock eingeschlossen ist. Der Block befindet sich in einer transparenten Plastikhülle. Ein schwarzer Punkt auf der Hülle verdeckt das Zifferblatt, sodass niemand erkennen kann, wann die Uhr fotografiert wurde.

Der Zauberer bittet einen Zuschauer, eine beliebige Stunde zu nennen. Anschließend wird der Plexiglasblock aus der Hülle geholt. Die Uhr zeigt dieselbe Stunde an, wie die vom Zuschauer Gewählte. Lars-Peter Loeld brachte im Jahr 2021 eine neue Version heraus. Man zeigt einen Umschlag vor und behauptet, er enthalte eine Vorhersage. Ein Zuschauer nennt frei eine beliebige volle Stunde des Tages. Der Umschlag wird geöffnet und darin befindet sich ein versiegelter transparenter Rahmen mit einem alten Foto einer Taschenuhr. Und das Foto zeigt genau die Stunde, die der Zuschauer vorab genannt hat. Der Umschlag ist leer.



Abb.: Time Keeper, große Ausführung mit vier Uhren aus Messing und einer Uhr aus Chrom.



Abb.: Time Keeper, kleine Ausführung mit vier Uhren

Time Keeper

Dieses Kunststück wurde im Jahr 2021 von der Firma „Taylor Imagineering“ für fast USD 800,00 angeboten, da hier fünf hochwertige kleine Taschenuhren verwendet werden. Im Jahr 2022 kam eine kleinere Close-Up Version mit vier Taschenuhren für USD 425,00 auf den Markt. Die Uhren liegen in einer Holzkiste, nebeneinander in einzelnen Fächern und für den Vorführenden gilt es herauszufinden, welche Uhr ein Zuschauer gewählt hat. Die Firma ist dafür bekannt, zur Findung der Zuschauerwahl Elektronik einzusetzen. Dabei kann der Magier die Wahl bis zu einer Entfernung von 18 Metern herausfinden. Anhand des Plots von Max Maven, „Kurotsoke“, ist es sogar möglich, die Stelle der einzigen silbernen Uhr (Chrom) unter lauter Messinguhren im Kästchen zu finden und auch die vom Zuschauer eingestellte Uhrzeit zu ermitteln.

Bei dem Kunststück „Kurotsoke“ werden fünf weiße und ein schwarzer Stein in ein Säckchen gegeben. Sechs Zuschauer nehmen sich je einen Stein heraus und verbergen ihn in der Hand. Der Vorführende eliminiert jetzt jeden Zuschauer, der einen weißen Stein in seinen Händen hält, um den schwarzen Stein zu finden.

Kurotsoke - Max Maven

Kurotsoke. It's a very clever effect because it requires no gimmicks. When I watched Maven on the tape do it, I thought at first that the bag must be gimmicked, but then he throws it out to the audience. Here's the scoop:

You have one black and five white stones showing in your hand. When you go to put the stones in the bag, you finger palm the black stone. So the first four specs can only get white stones. Now, however the jig is up--when the fifth spec picks from the bag, if you continued to retain the stone in your hand, he would know something was wrong since there would only be one stone left in the bag--he'll be able to feel that. So for the fifth spec you drop the black stone back into the bag. He now has a free choice of either the black stone or the remaining white stone. The sixth spec gets the last stone.

So the black stone is held by the fifth or sixth spec. Here's where there's a cute verbal misdirection. You say before you begin that your job is to find the black stone and eliminate everyone with the white stone. Now you turn to the fifth spec (who should be near the front of the house) and say with a dramatic flair--"Show me your stone!" If he had the black stone, you've just found him and you declare victory. If he has a white stone however, "Ah, I've eliminated the first suspect." The ambiguity here is very convincing because remember the last thing you said to the audience was that you were going to eliminate everyone with the white stone. So now you go to specs 1, 2 and 3 and demand that they show you their white stones as you announce that you've eliminated them too. So now you're down to specs 4 and 6, with 6 holding the stone. It's nice if you can arrange it so that 4 is near the front and 6 is at the back. You place yourself between them and wheeling from one to the other you point and say, "You've (pointing to 4) got the white stone, and you're (pointing to 6) the murderer."

So that's it. I think it's a very elegant solution, although I think the alternate ending plays better than getting a direct hit.



Box Office

In seinem Buch „Mind, Myth and Magick“ hat Thomas Alan Waters (1938-1998) seine magischen Routinen zusammengefasst, die er zwischen 1979 und 1987 herausgebracht hat. Auf Seite 5 beschreibt er sein Kunststück „Box Office“. Dem Publikum wird eine Holzkiste mit Deckel gezeigt. Wird der Deckel geöffnet, sieht man verschiedene Amulette, die in drei Reihen zu je vier Steinen angeordnet sind. Ein Zuschauer darf sich nun in freier Wahl eines dieser Amulette aussuchen und aus der Kiste nehmen.

Im Frontbereich der Kiste befindet sich eine Schublade, diese wird herausgezogen und ein kleiner Umschlag wird sichtbar. Der Zuschauer selbst darf den Umschlag an sich nehmen, ihn öffnen. Auf einem Zettel steht eine Vorhersage – diese stimmt genau mit dem Amulett überein, das der Zuschauer gewählt hat.

Es gibt sehr viele unterschiedliche Ausführungen dieses Kunststücks. Dabei kommen Amulette, Runensteine, Bilder-

rahmen, Holzsteine und auch Pillendosen zum Einsatz. Hier sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt. Bei uns ist u. a. eine einfache und sehr schlichte Variante als „Juwelen Schatulle“ bekannt. Die Firma „Magic Wagon“ brachte die Variante „Mental Safari“ heraus, bei der 4 Köpfe afrikanischer Tiere in einer hochwertigen Holzkiste zur Wahl stehen. Bei der gleichen Firma konnte man eine weitere Version mit dem Namen „The Sorcerer's Chest II“ erstehen, hier wurden Bilderrahmen mit verschiedenen Bildmotiven verwendet.

Magic Wagon brachte auch eine erweiterte Version mit dem Namen „Mind Painting II“ heraus, hier wurde keine Schublade geöffnet, vielmehr waren vier Bilderrahmen in einem Einsatz angeordnet, hat ein Zuschauer sein Bild gewählt und entfernt, wurde der Einsatz hochgehoben und im Kasten darunter lag das gewählte Bild als Kopie sowie ein Samtsäckchen mit der schriftlichen Vorhersage. Das Grundprinzip bleibt dabei eigentlich immer gleich. In den



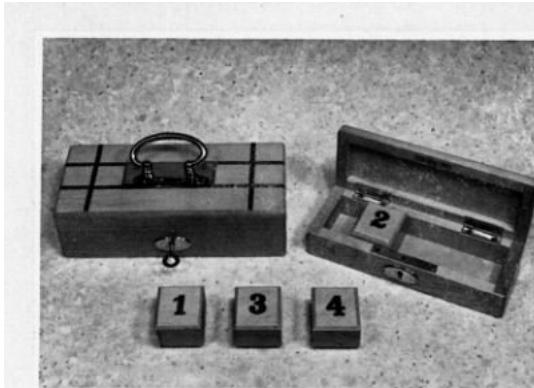
Gegenständen sind Magnete verborgen und in die Umschläge werden kleine Metallplatten eingelegt, oder durch Büroklammern an den Magneten gehalten. Aus diesem Grund kommen ausschließlich Behälter aus Holz zum Einsatz. Wird ein Gegenstand entfernt, löst sich der passende Umschlag und landet in der Schublade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

Es gibt auch Varianten, bei denen kann man vorab die Gegenstände herausnehmen, vorzeigen und dann wieder zurücklegen. Die Umschläge lösen sich zwar unter dem jeweiligen Gegenstand, da aber die Schubladen-Einsätze sehr hoch gebaut sind, werden die Umschläge nach dem Zurücklegen wieder angezogen. T. A.

Waters merkt in seiner Beschreibung an, dass man bei der Wahl eines Zuschauers darauf achten sollte, dass dieser keine metallischen Gegenstände trägt. In der Trickerklärung wird auch beschrieben, wie man mit einer kleinen Zusatzpräparation am Anfang einer Routine einen Vorschlag-Umschlag in die Schublade wirft, dieser Umschlag aber die anderen nicht beeinträchtigt.

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

Mentalmagie



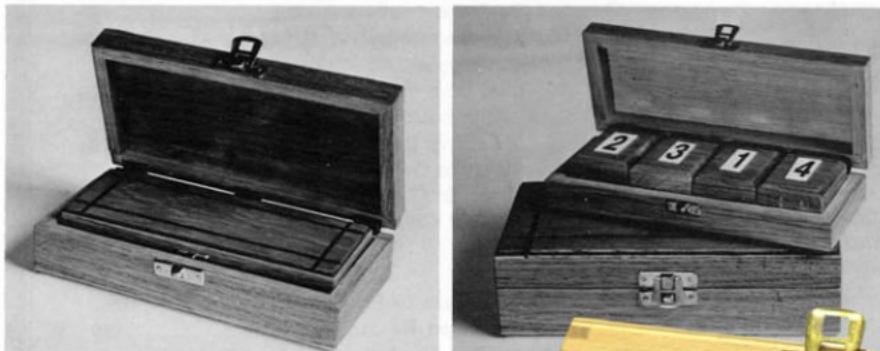
Nr. 170
Television-Box

Das ist ein Trick, der im Salon vorgeführt, einfach unbeschreiblich wirkt! Man könnte verrückt werden, wenn man auch nach mehrmaliger Wiederholung und gründlicher Untersuchung noch nicht einmal eine Vermutung hat, wie das Wunder möglich ist. Es bleibt wirklich nur noch die Erklärung übrig: Sie können wirklich fernsehen und damit hellsehen.

4 mit Zahlen von 1 bis 4 versehene Holzsteine setzt der Zuschauer in ein sauberer Zuhören, merkt sich die vierstellige Zahl. Es ist unglaublich und wenn die Zuschauer die beiden Ziffern, und schließt den Kasten. Dann gibt man in eine zweite Ziffer, wird, so daß niemand nur vermuten kann, ob es sich um eine vierstellige Zahl handelt. Und er nennt die vierstellige Zahl, und sie stimmt von der Richtigkeit überzeugen.

Sie brauchen dazu keinen eingeweihten Zuschauer, aber unsere erfahrene Zuschauerin zahlt Ihnen den Kaufpreis, den genialen Trick aber haben Sie dann

Abb.: Werbung der Television-Box,
Max Haug Katalog



Tele-Vision Box

A spectator arranges numbered blocks inside a box. The box has two locks that close the box inside another. Holding the box closed, the mind reader knows instantly the order of the blocks. It's a great trick for the spectator's nose! Ingenious. Cleverly-made. You'll be proud to own.

Abb.: Werbung der Tele-Vision-Box,
Mephisto-Huis, 1989



TELE-VISION BOX

Bei diesem Kunststück verlässt der Vorführende den Raum oder wendet sich vom Geschehen ab. Ein Zuschauer wird gebeten, vier Zahlenklötze mit den Zahlen von 1 bis 4 in einer Holzkiste nach Belieben anzuordnen. Diese soll er verschließen und in eine weitere, größere Holzkiste legen. Wendet sich der Magier dem Geschehen wieder zu, kann er sofort die Zahlen in der richtigen Reihenfolge nennen. Die Firma Martinka vertrieb schon 1880 ein solches Kunststück unter dem Namen „The Mystery of Mysteries“. Auch die Firma Zauberklingl aus Wien hatte einen solchen Effekt im Programm.

Die Version von Max Haug wurde, nachdem er sein Geschäft 1976 an Hardy übergeben hatte, von der Firma Mephisto-Huis 1980 in einer fast identischen Version angeboten. Die aktuelle Version der Firma „Bali Magic Woodworks“ hat laut Andy Martin nicht die Qualität, wie sie im Internet angepriesen wird. Er merkt an, dass dieses Kunststück schlachtweg nicht zu brauchen ist. Auch der Verschluss der kleineren Kiste hielt nicht das, was er versprechen sollte. Interessant ist auch die Überlegung, dass Max Haug zu diesem Kunststück keine Schlüssel und auch keine Schlosser geliefert hat.

Die Firma Klingl brachte im Jahr 1950 eine Version mit nur einer Kiste heraus. Das Gimmick wurde nicht, wie bei den 2-Kisten-Versionen in der äußeren Kiste versteckt, sondern hier wird eine Röhre verwendet, die man jederzeit wieder entfernen konnte. Durch die Röhre konnte man erkennen, wo sich die Zahlen befinden.

No. 58. The Box of Numbers

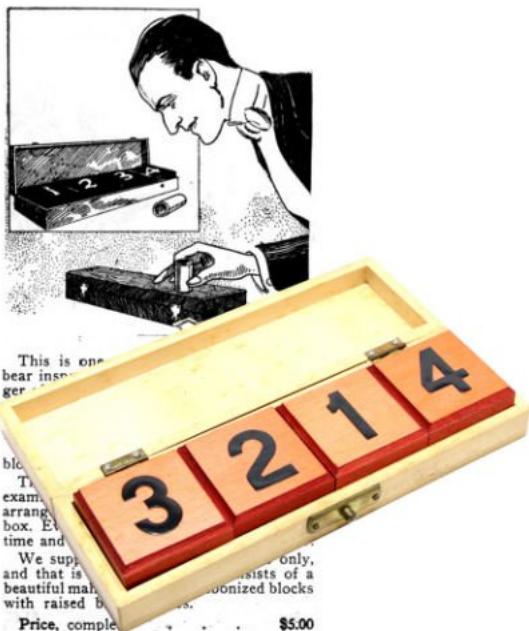


Abb.: Television-Box, Klingl,
Werbung aus Tayer-Katalog Nr. 8, 1936



Abb.: Television-Box, Bali Magic
Woodworks, 2024



Abb.: 4 Block 4 Tell, Gimpy's Magic, 2016

MENTAL BLOCK

„4 Block 4 Tell“, dieses mentale Wunder wurde im Jahr 2016 von der Firma „Gimpy's Magic“ gefertigt. Ein längliches Schränkchen mit einem Deckel wird vorgezeigt, dazu vier Würfel, die auf allen Seiten verschiedene Zahlen tragen. Ein Zuschauer wird gebeten, einen Würfel auszuwählen und mit einer gewünschten Zahl in das Schränkchen zu legen. Dies wird noch dreimal wiederholt, der Zuschauer hat die freie Wahl. Zum Schluss wird der Deckel aufgesetzt. Nun wird erklärt, dass durch diese vier Würfel und ihre verschiedenen Anordnungen mit den Zahlen insgesamt 256 Möglichkeiten bestehen. Auf der Rückseite des Kästchens befindet sich eine Tafelfläche. Mit einem Stück Kreide schreibt nun der Vorführende eine vierstellige Zahl auf diese Fläche. Wird der Deckel abgenommen, zeigt sich, dass er mit seiner Vorhersage genau richtig lag. Alle Requisiten können untersucht werden. Es gibt keine Elektronik und das Kunststück kann umgehend wiederholt werden. Das Schränkchen ist 28,0 cm lang und 12,7 cm hoch. Die Größe der Würfel misst 6,4 cm im Quadrat.

Dieses Kunststück gibt es seit geraumer Zeit in verschiedenen Ausführungen. Im Jahr 1972 wurde erstmals dieses Kunststück von Alan Warner vorgestellt. Mit seinem „Mini Mental“ Effekt kreierte er eine schöne Version mit vier farbigen Blöcken. Kurz danach brachte er dazu auch eine größere Version heraus, er nannte es „Maxi Mental“. 1990 gab es dann eine kleine Neuauflage. Der Ablauf ist eigentlich immer derselbe. Ein

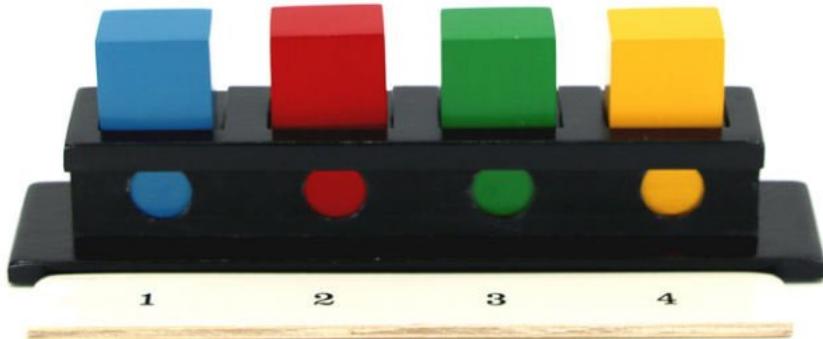


Abb.: Mini Mental, Alan Warner, 1990



Abb.: Elite Premonition, Magic Wagon, 2016

Zuschauer wählt frei vier verschiedene farbige Blöcke aus und stellt sie nacheinander in Vertiefungen eines Ständers. Dann wird eine Frontplatte am Ständer abgenommen und die Zuschauer sehen, dass alle vier Farben richtig vorhergesagt wurden. Heute findet man zum Beispiel eine modernisierte Version, die sich an dem Thema der sozialen Medien orientiert, wie Facebook oder Instagram.

„Elite Premonition“ nannte die Firma „Magic Wagon“ ihre Version des Effekts. Er stammt aus dem Jahr 2016. Der Mechanismus ist gegenüber den Ausführungen von Alan Warner etwas ausfeilter. Hier wird ein Schrank vorgestellt, in dem sich Schubladen befinden. Der Zuschauer entscheidet, welche Holztafel mit welchem ESP-Symbol auf dem oberen Sockel angeordnet wird. Werden die Schubladen geöffnet, zeigt sich, dass alle ESP-Symbole korrekt vorhergesagt wurden. Der Schrank, aus Teakholz, ist 26,0 cm lang, 5,0 cm hoch und 5,5 cm tief. Die Holztafeln mit den Symbolen sind 4,5 cm hoch, 3,5 cm breit und 0,7 cm dick.

No. 1353. Thayer's "Dr. Q." Spirit Hand



In this effect a beautifully carved, wooden hand, while resting upon a plain wooden board, raps answers to questions. It is the only rapping hand effect in the world to be worked without the use of threads, wires, magnets, electrical or balancing devices of any sort, and yet it is so simple and reliable that a child can operate it.

Worked in the midst of the audience it will answer any desired amount of questions, yet at any time the hand may be removed from the board either by yourself or a spectator. Upon being replaced the raps will continue as before, a feature that no other talking hand effect in the world will do.



Abb.: Thayer's „Dr. Q“ Spirit Hand, 1919



Abb.: Spirit Hand, Tabman, 2007



Abb.: Sprechender Totenkopf, Vienna Magic

FRAGEN – ANTWORTEN

Möchte man seinen Zuschauern eine spiritistische Vorführung präsentieren, kann man zum Beispiel auf ein Frage-Antwort-Szenario zurückgreifen. Um dies umzusetzen, kann man zwei Wege gehen. Mit einer Geisterglocke, die unter einer gläsernen Abdeckung steht, oder als Tischglocke, oder mit einer „spiritistischen Hand“, die auf einem Sockel aus Holz liegt. Generell werden von Zuschauern aus dem Publikum Fragen gestellt. Diese werden von der Glocke mit einem einfachen Klingeln für „Nein“, oder mit einem doppelten Klingelton für „Ja“ beantwortet. Dasselbe gilt für eine „Geisterhand“. Die Hand klopft einmal für „Nein“ und zweimal für „Ja“.

Die Firma Floyd Gerald Thayer brachte im Jahr 1919 eine Geisterhand heraus, die man unter dem Titel „Thayer's Dr. „Q“ Spirit Hand“ verkaufte. Eine moderne Ausführung wurde im Jahr 2007 von der Firma „Tabman“ verkauft. Im erweiterten Sinn kann man auch einen „Sprechenden Totenkopf“ einsetzen. Die Firma Vienna Magic hat im Jahr 1988 einen solchen angeboten. Durch die Mechanik im Inneren kann der „Kopf“ aber auch sprechen. Dieses Exponat wäre für Vorhersagen sehr gut geeignet.

Bei den Geisterglocken wurden unterschiedliche Techniken verwendet, um sie zum Läuten zu bringen. Anverdi nutzte eine Fernsteuerung, Max Haug verwendete ein externes Läutwerk, das am Körper getragen wurde. Ältere Exemplare verwendeten Fäden. Bei dem Kunststück „Das Glöckchen von Poating-Fu“ von Herbert Martin Paufler wurde die Glocke über Funk gesteuert.



Abb.: Spirit Bell, Tim Wiseman, 2008



Abb.: Spiritas, Outlaw Effects, 2014



For All Eternity

Dieses Kunststück („Für alle Ewigkeit“) von Chance Wolf wird von der erzählten Geschichte geprägt und hinterlässt bei den Zuschauern einen bleibenden Eindruck. Es wurde im Jahr 2010 für USD 595,00 verkauft. In der Werbung zu diesem Kunststück wird betont, dass man dieses Kunststück am besten vor einem kleinen Zuschauerkreis in 2-3 Metern Entfernung zeigt, damit der Effekt seine volle Wirkung entfalten kann. Der Bilderrahmen wurde aus massivem Walnussholz gefertigt, der kleine Ständer ist aus Metall. Mitgeliefert werden zudem eine Kerze, ein Kerzenhalter, eine massive Messing-schale, eine DVD mit Musik- und Fotodateien. Das Rahmenfoto kann man sich zu Hause selbst ausdrucken. Der Rahmen ist 26,7 cm hoch und 21,5 cm breit. Benötigt werden zwei Batterien und Flash-Paper.

Erzählt wird die Geschichte von Harry Kellar und seiner Frau Medley. Er schenkte ihr ein Foto von sich, mit der Inschrift „For all Eternity“. Jede Nacht, wenn Harry nicht da war, nahm sie sein Foto aus dem Rahmen und presste es fest an sich. In einer schicksalhaften Nacht, Harry Kellar stand wieder einmal auf seiner Theaterbühne, brach in der Nachbarschaft der Kellars ein Feuer aus. Harry wurde darüber informiert und stürmte sofort nach Hause, um seine Frau zu retten. Er wusste nicht, dass sie das Haus längst verlassen hatte. Nur der Fotorahmen überstand das Feuer. In der Nacht ihres Todes gab er ihr ein Versprechen ab. Bei dieser fiktiven Geschichte wird das Foto aus dem Rahmen genommen und in der Messingschale verbrannt. Über eine im Fotorahmen verbaute Mechanik wird das Bild im Rahmen wieder sichtbar. Die Zuschauer sehen, wie sich das Foto ganz langsam im Rahmen materialisiert.



Würfel-Halskette

Dieses Kunststück wurde im Jahr 1985 von „El Duco Magic“ angeboten. Einen Hinweis auf diesen Effekt findet man auch in der August-Ausgabe der Genii von 1988 durch Phil Goldstein in der Rubrik „Product Review“. Ein kleines Etui wird den Zuschauern präsentiert, dazu vier Würfel in den Farben Grün, Rot, Blau und Gelb. Ein Zuschauer wird nun gebeten, sich für einen dieser Würfel zu entscheiden. Wird die Schatulle geöffnet, wird eine Halskette sichtbar, an der ein Würfel mit genau der gewählten Farbe hängt.

Eckhard Böttcher hat dieses Kunststück im Jahr 1985 (Zauberbrief Nr. 23) unter dem Namen „Würfel-Halskette“ für DM 30,00 angeboten. In seiner beschriebenen Routine liegen die vier Würfel in einem kleinen Glas, und zwar so, dass zwei Würfel oben, die beiden anderen darunter liegen. Sinn dieser Anordnung ist, dass man dem Zuschauer zwei Farben forcieren muss. Im späteren Verlauf, wenn der Zuschauer sich z. B. für eine andere Farbe entscheidet, muss man ihm zwei der Würfel forcieren. Denn, im Etui befindet sich die Halskette, an der ZWEI Würfel hängen. Je nach Wahl des Zuschauers zieht man nach dem Öffnen der Schachtel die Halskette so heraus, dass man den nicht gewählten Würfel in der Hand palmiert.

Ich finde diesen Plot sehr interessant. Diesen Effekt kann man leicht abändern, wenn einem die Würfel nicht zusagen. Jederzeit kann man auch andere passendere Gegenstände auf diese Art forcieren. Eckhard Böttcher hat in seinem Routinen-Service 7800 aus dem Jahr 1994 einen gleichen Effekt unter dem Titel „In Memory of my Girl“ beschrieben, aber mit vier Schmuckanhängern, einem Delfin, einem Notenschlüssel, zwei Mini-Würfeln und zwei Herzen mit einem Pfeil.



Abb.: Color Prediction, Murphy's Magic, 2022

Color Prediction

Mentalmagie mit Alltagsgegenständen kommt bei Zuschauern immer gut an. Man präsentiert den Zuschauern einen Ständer, in dem sich fünf verschiedenfarbige Stifte befinden. Dem Vorführenden werden die Augen verbunden. Dann wendet er sich vom Geschehen ab. Ein Zuschauer wird nun gebeten, sich einen Stift aus dem Ständer herauszunehmen und in seine linke Jackentasche zu stecken. Dann soll er einen weiteren Stift nehmen und diesen in die Brusttasche seines Hemdes geben, einen weiteren Stift in die Hosentasche und noch einen Stift in seine Socken stecken. Den letzten Stift soll er in der Hand verbergen. Und trotzdem, der Vorführende kann umgehend jeden Ort benennen, wo sich die Stifte befinden.

Wahlweise kann man auch fünf verschiedene Zuschauer bitten, eine geometrische Figur auf ein Blatt Papier zu malen. Der Vorführende weiß, wer welche Figur gemalt hat. Eine weitere Möglichkeit wäre, die Strichzeichnung einer Figur von Zuschauern ausmalen zu lassen, um dann die perfekte Übereinstimmung mit einer weiteren Zeichnung zu zeigen. Diese Art von Kunststücken sind nicht günstig, wenn man sie im Zauberhandel kauft. Aber die Möglichkeiten sind sehr vielfältig, denn die Stifte „haben es in sich“. Anverdi brachte ein solches Kunststück im Jahr 1983 auf den Markt, und die Firma „Murphy's Magic“ perfektionierte das Kunststück mit einer Version aus dem Jahr 2022. In beiden Fällen spielt Elektronik eine Rolle. Mit Hilfe eines Empfängers kann man als Vorführender sofort feststellen, welcher Stift mit welcher Farbe aus dem Ständer genommen wird.

Kunststücke



Abb.: Color Match, mit Wachsmalstiften



Abb.: Color Match, mit Acrylfarben



Abb.: Ausmalen von Strichzeichnungen

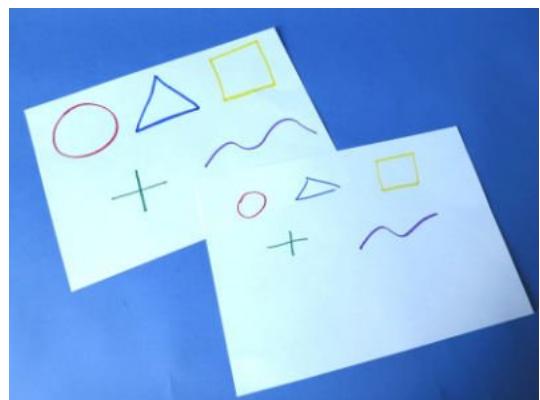


Abb.: Zeichnen von geometrischen Figuren



Abb.: Color Match, mit Spraydosen

Abbildungen:

Mit freundlicher Genehmigung
von Robert Fislage, Stolina Magie



Mini Pool Balls Prediction

Hier kommt ein klassischer Mentaleffekt einmal in einem frischen und modernen Gewand daher. Der Vorführende öffnet eine Schachtel, in der sich vier Billardbälle befinden. Er wendet sich vom Publikum ab und bittet vier Zuschauer, sich je eine Kugel zu nehmen und in die Tasche zu stecken. Mit Bestimmtheit kann er nun sagen, welcher Zuschauer welche Kugel hat. Das Kunststück stammt von 2014 und wurde von der Firma „Magic Wagon“ gefertigt. Die Schachtel ist 20,0 cm lang, 6,5 cm hoch und 8,0 cm tief.

MindBloc Mini

Dieser Mentaleffekt wurde im Jahr 2015 von der Firma „Illusion Arts Magic“ gefertigt. Zwei Sätze mit je fünf verschiedenen farbigen Blöcken werden den Zuschauern auf einer Spindel aus Messing präsentiert. Ein Zuschauer wird gebeten, nach freier Wahl, einen Satz zu nehmen und die Blöcke in einer Halterung zu platzieren. Auch hier hat er eine freie Wahl. Und trotzdem hat der Vorführende seinen Satz Blöcke, vorhersagend, genauso in seiner Halterung angeordnet.





Abb.: Medaillon Box, Steve Cook, 2017



Abb.: Bermuda-Medaillon, Magic Wagon, 2013

Gold Medallion

Mit diesem wunderbaren Mentalkunststück wird immer Al Koran (1914-1972) in Verbindung gebracht. Aus dem Publikum werden drei Zuschauer auf die Bühne gebeten. Jeder soll frei eine einstellige Zahl nennen. Aus diesen drei Zahlen wird eine dreistellige gebildet und notiert. Einem vierten Zuschauer wird nun ein Medallion gezeigt, welches sich in einer Kassette befindet. Er soll das Stück herausnehmen und dort findet er auf der Rückseite genau die dreistellige Zahl, die vorher ermittelt wurde. Eine Variante hat Don Wayne 1998 ersonnen. In dem Kunststück „Room Service“ wird eine Zahl ermittelt, die sich dann auf einem Hotelzimmerschlüssel befindet.

Von Magic Wagon stammt die 2013 entstandene Version „Bermuda-Medaillon“. Präsentiert wird eine Schatulle mit einem Medaillon darin und zusätzlich noch ein Umschlag. Mit „Gedankenübertragung“ übermittelt der Vorführende nun einem Zuschauer eine Zahl zwischen 1 und 1000. Der Zuschauer nennt eine Zahl. Wird der Umschlag geöffnet, befindet sich darin ein „Echtheitszertifikat“ für das Medallion und die korrekt genannte Zahl.

Steve Cook hat 2017 sein Kunststück „Medallion Box“ auf den Markt gebracht. Hier leit sich der Vorführende einen Geldschein von einem Zuschauer und legt ihn in ein Kästchen, in dem sich eine Medaille befindet. Auf dieser sind die letzten drei Ziffern des Geldscheins eingraviert.



Bewitched Blocks Redux

Informationen zu diesem Kunststück findet man u.a. in den Büchern von Okito. George Ledo hat 2014 dieses schöne Kunststück erschaffen. Der Vorführende zeigt auf einem Tablett 26 Holzklötze mit einer Seitenlänge von fünf Zentimetern vor. Auf jedem Klotz sind sechs verschiedene Buchstaben des Alphabets zu sehen. Die Klötze können gründlich untersucht werden. Der Zauberkünstler zeigt einen Schreibblock und fordert einen Zuschauer auf, darauf ein beliebiges Wort mit acht Buchstaben zu schreiben. Dann zeigt er ein längliches Schränkchen vor.

Dieser Schrank hat acht Fächer, und der Zauberkünstler legt acht Klötze hinein und schließt die Tür. Der Schrank wird dann an den Ketten am Ende in der Mitte der Bühne aufgehängt. Der Zauberkünstler fragt die Person, die das Wort geschrieben hat, ob sie dem Publikum freundlicherweise sagen würde, um welches Wort es sich handelt. Die Tür des Schranks wird geöffnet, und das Publikum sieht, dass sich die Klötze auf mysteriöse Weise in der richtigen Reihenfolge angeordnet haben; sie ergeben nun das auf dem Block geschriebene Wort.



Abb.: Auto Test, 1982



Abb.: Auto Race, 1981

Auto Race und Auto Test

Autos haben es Theo Timmerman aus Holland wohl angetan. Im Jahr 1981 schuf er das Kunststück „Auto Race“ und ein Jahr später „Auto Test“. Beim Autorennen wird ein Kartenspiel mit Oldtimer-Autos gemischt und auf den Tisch gelegt. Der Vorführende breitet nun eine Matte auf dem Tisch aus, die eine Rennstrecke für sechs Autos zeigt. Auf jedem Startfeld wird ein andersfarbiges Auto gestellt. Der Vorführende platziert nun in einem Umschlag eine Vorhersage auf dem Tisch. Jetzt wird die oberste Spielkarte vom Stapel umgedreht und das sichtbare Auto auf der Rennstrecke um eine Position nach vorne bewegt. Das wird so lange wiederholt, bis ein Auto gewonnen hat. Wird der Umschlag geöffnet, stellt sich heraus, dass der Vorführende den Gewinner schon vorher kannte.

Das Kunststück „Auto Test“ aus dem Jahr 1982 besticht durch seine schönen Requisiten. Sechs Karten, bedruckt mit je einem anderen Auto-Typ und sechs Nummernschilder werden vorgezeigt. Die Karten werden von einem Zuschauer gemischt und er wählt dann eine Karte aus. Der Vorführende zieht jetzt aus seiner Tasche einen Schlüssel mit einem Nummernschild heraus. Er legt ihn verdeckt auf den Tisch. Durch Abzählen wird jetzt ein Nummernschild gewählt. Dreht der Vorführende den Schlüssel mit dem Schild um, zeigt sich, dass er das Auto und das Nummernschild vorhergesagt hat. Alle Requisiten finden in einer schönen Schachtel Platz.



Auswahl eines Gegenstandes

Sechs Spielkarten oder Gegenstände werden im Uhrzeigersinn auf dem Tisch ausgelegt. Der Vorführende holt einen Umschlag mit einer Vorhersage hervor, die er auf dem Tisch sichtbar ablegt. In die Mitte wird nun ein Ständer oder eine Box gestellt. Darauf kann eine sich drehende Hand oder ein sich drehender Pfeil platziert werden. Ein Zuschauer selbst kann die Hand/den Pfeil zum Rotieren bringen. Zielsicher bleibt die Hand/der Pfeil auf einem Gegenstand/einer Spielkarte stehen. Es stellt sich heraus, dass der Vorführende die Wahl schon vorab erraten hat. Die Erfindung des Hilfsmittels wird Herbert Martin Paufler zugeschrieben. Bekannt war das Prinzip der sich drehenden Hand aber schon vorher. Norman Hunter beschreibt es in seinem Buch „Successful Conjuring for Amateurs“ aus dem Jahr 1952 unter dem Titel „Revolving Hand“.

Für diese Art von Kunststück kommen Tony Lackners „Hand der Kleopatra“, die Ausführungen von Herbert Martin Paufler und „The Arrow of Truth“ von Magic Wagon aus dem Jahr 2020 in Frage. Eine spezielle Form des Effekts hat John Good (Collectors' Workshop) im Jahr 1988 geschaffen, mit zwölf, im Uhrzeigersinn ausgelegten normalen Spielkarten. Hier werden die Spielkarten im Kreis ausgelegt, das restliche Kartenspiel wird in die Mitte gelegt und darauf ein Stift platziert. Dieser Stift fängt sich, nach kurzer Zeit, an zu drehen, und bleibt bei der Zuschauerkarte stehen. Bei der Ausführung von Magic Wagon wird das Kunststück normal vorgeführt. Zielsicher bleibt der Pfeil auf der Zuschauerkarte stehen. Bei diesem Plot wurde aber eine zweite Spielkarte gewählt. Der Pfeil bleibt zuerst auf der falschen Karte stehen, dreht sich dann aber zurück und findet die Richtige.



Casino Royal Larry Becker

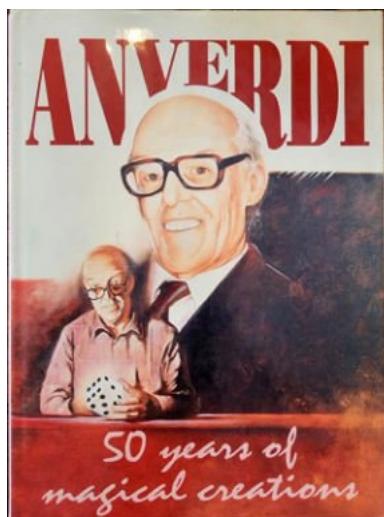
Bei diesem Kunststück von Larry Becker handelt es sich um eine 3-Wege-Vorhersage. Dabei ist das Thema „Casino“ immer ein interessanter Plot. Mit einer „Casino-Light“ Version hat Larry Becker eine weitere Routine geschaffen, die aber auf einer anderen Methode beruht. Die Zuschauer werden in die Welt der Casinos entführt. Ein großes Glas wird auf den Tisch gestellt, es beinhaltet 30 Jetons aus den unterschiedlichsten Casinos. Ein Zuschauer darf sich nun frei einen der Jetons nehmen und in seine Tasche stecken. Dann wird ein Kartenspiel gemischt und der Zuschauer soll sich zwei Spielkarten nehmen, und auch diese in seine Tasche stecken. Dann soll der Zuschauer aus einem Bündel von 50 Geldscheinen einige nehmen und in einen Umschlag geben. Der Vorführende hat sich dabei abgewendet.

Jetzt macht der Magier auf einen großen Umschlag aufmerksam, der die ganze Zeit an der Wand hing. In diesem steckt ein Brief, der laut vorgelesen wird. Der Inhalt besagt, dass der Zuschauer ein Casino in Las Vegas besucht hat. Zur Kontrolle holt der Zuschauer den Chip aus seiner Tasche – Übereinstimmung. Nun folgt die zweite Vorhersage. Im Brief werden zwei Spielkarten zum Blackjack verkündet. Der Zuschauer holt seine beiden Spielkarten hervor – Übereinstimmung. In der letzten Vorhersage wird genau der Geldbetrag genannt, der sich im Umschlag des Zuschauers befindet – Übereinstimmung.



Gambler

Dieses Kunststück von Julien Labigne kam im Jahr 2011 auf den Markt. Es geht um die Vorhersage aus 2 Gegenständen (Jetons), eine Auswahl aus 6 (Würfel) und eine Auswahl aus 52 Spielkarten. Zuerst soll sich ein Zuschauer zwischen zwei Jetons entscheiden und einen für sich wegnehmen. Dann kann er frei entscheiden, welche Zahl eines Würfels er wählt. Zum Schluss zählt der Magier 52 Spielkarten auf den Tisch und der Zuschauer kann den Vorgang jederzeit unterbrechen. Dadurch wählt er eine Spielkarte aus. Und trotzdem hat der Vorführende seine Vorhersage bereits vorab getroffen und präsentiert das Ergebnis.



Mental Die

Dieses Kunststück wurde 1976 von Anverdi (Antonius Albertus de Vries, 1925-1995) gefertigt. Der Vorführende berührt zu keinem Zeitpunkt einen großen schwarzen Würfel, den ein Zuschauer, mit einer frei gewählten Augenzahl nach oben in eine undurchsichtige Box legt. Der Magier dreht sich dabei um, sodass er nichts sehen kann. Obwohl die Box fest verschlossen ist und der Vorführende etwas vom Würfel entfernt steht, verkündet er zuverlässig die Augenzahl auf der Oberseite des Würfels.



Mentales Schach

Dieses Kunststück stammt von Hardini (Jürgen Blümel, 1949-2011) und kam 1997 auf den Markt. Der Mentalist präsentiert drei Schachfiguren auf einem schmalen Mahagoni-Tablett, den König und zwei Bauern. Ein Zuschauer wird gebeten, alles zu überprüfen, auch die drei goldenen Abdeckungen. Der Mentalist dreht dem Publikum dann den Rücken zu, während der Zuschauer die Figuren nach Belieben anordnet und mit den Abdeckungen bedeckt. Der Mentalist dreht sich um und nennt sofort den Standort des Königs. Hier ist eine zweite Variante möglich. Der Zuschauer soll eine der Figuren mit Abdeckung in ein Samtsäckchen geben, es verschließen und auf dem Tisch abstellen. Und trotzdem kann der Magier alle Figuren benennen.

Die Methode zur Findung der Figuren unterscheidet sich etwas von den meisten anderen Kunststücken. Das Lichtsignal ist nur an einem winzigen Punkt in der hinteren Ecke des Tablets sichtbar. Es ist ein einzelner Lichtpunkt, der die Farbe wechselt, um die Positionen anzuzeigen. Es gibt keinen Ein- und Ausschalter, wie es bei vielen Requisiten dieser Art üblich ist. Was dieses Gerät jedoch wirklich von ähnlichen Effekten unterscheidet, ist die Schönheit der Requisiten. Es ist ein Beweis für Hardinis wunderbare Handwerkskunst. Sie werden mit diesen Requisiten nicht nur auftreten, sondern sie auch stolz präsentieren. Mitgeliefert wird ein Transportkoffer aus Mahagoniholz, in dem alle Requisiten Platz haben.



Mental Die

Dieses klassische Kunststück findet man heute in vielen Zauberkästen, allerdings in billigen Kunststoff-Ausführungen. Es ist unklar, von wem die hier abgebildete Version aus dem Jahr 1973 stammt. Es könnte die Firma Tannen oder auch Paul Diamond sein. Ein Zuschauer legt einen Würfel in eine runde Aluminiumdose und verschließt sie mit dem Deckel. Der Würfel ist 1,9 cm groß und passt genau in die Dose. Er kann nicht umgedreht werden. Der Vorführende errät die Augenzahl, die oben liegt.

Eine Variante besteht darin, dass der Vorführende ein Kartenspiel aufnimmt, nachdem der Zuschauer den Würfel in die Dose gelegt hat. Es werden jetzt sechs Spielkarten verdeckt auf dem Tisch ausgelegt, der Zuschauer soll die Dose auf eine Karte stellen. Wird die Dose geöffnet, stimmt die gewählte Karte mit der oben liegenden Augenzahl überein.



Mental Sticks

Dieses Kunststück aus dem Jahr 1987 stammt von Magiro. Ein Zuschauer wählt einen von fünf verschiedenfarbigen Metallstäben aus, steckt ihn in eine Metallröhre, schraubt den Deckel auf und versteckt die restlichen vier Stäbe. Sobald der Magier die Röhre erhält, erkennt er sofort die Farbe des darin befindlichen Stabes.



Mental Logs Outdone

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 2018 von Brian Watson zeigt der Vorführende den Zuschauern eine Kiste aus Kunstleder vor, öffnet sie und holt vier Stäbe aus Zinn heraus, die auf allen Seiten verschiedene Zahlenreihen aufweisen. Ein Zuschauer wird gebeten, die Stäbe nach eigenen Wünschen in die Kiste zurückzulegen und diese zu schließen. Der Vorführende bittet vorab, dass der Zuschauer die Zahlenreihen mit einem Taschenrechner addiert. Die Summe kann der Magier vorhersagen. Jederzeit ergibt sich bei einer Wiederholung des Kunststücks eine andere Summe. Die Stäbe sind handgefertigt und werden danach noch poliert. Insgesamt wurden weltweit nur 100 Exemplare gefertigt.

Mental Numero

Dieses Kunststück der Firma „Magic Wagon“ von 2019 ist ein Vorhersage-Effekt, bei dem ein Zuschauer aus 10 Steinen vier beliebige Steine in eine kleine Kiste legt und sie dann verschließt. Der Vorführende hatte sich vorher abge-wendet. Er wendet sich dem Geschehen wieder zu und kann umgehend die Zahlenkombination nennen. Die Kiste ist 12,5 cm breit, 5,2 cm hoch und 5,8 cm tief.





Mystery of the Laughing Buddha

Dieses Kunststück der Firma „Limited Edition“ entstand im Jahr 2015. Es ist eine Magiro-Adaption des Kunststücks „Tablett des Dr. Mabuse“, vertrieben 1990 von der Zauberbutike. Der Magier präsentiert ein dünnes Holztablett, einen dreiseitigen Holzschild mit den goldenen Zahlen 1 bis 5 an der Rückwand sowie ca. 5 cm große Figuren, die fünf „Lachende Buddhas“ darstellen. Die Requisiten können frei gezeigt werden. Die Buddhafiguren ruhen auf Holzplattformen, die in fünf Vertiefungen des Tablett's eingelassen sind. Sie können in beliebiger Reihenfolge platziert werden. Der undurchsichtige Schirm wird dann in eine Vertiefung an der Rückseite des Tablett's eingesetzt. Für jeden, der hinter dem Tablett steht, sind die Buddhafiguren durch den Schirm vollständig verdeckt.

Während der Vorführende in einiger Entfernung steht, wird der Zuschauer gebeten, eine der Figuren herauszunehmen und in seiner geschlossenen Hand zu verbergen. Der Magier verrät, welche Figur der Zuschauer genommen hat. Der Effekt kann auf Wunsch wiederholt werden. Das ursprüngliche Magiro-Tablett bestand aus Kunststoff mit einem dünnen dreifach gefalteten Schirm und billig wirkenden Gnomenfiguren aus Plastik. Diese neue limitierte Edition wurde von Paul Lembo wunderschön gestaltet. Das Tablett hat einen reich verzierten Rand, und der passende Schirm aus Ebenholz mit goldenen Zahlen sieht hervorragend aus. Das dünne Tablett misst ca. 31,8 cm x 8,9 cm und ist nur 2,5 cm dick. Die Rückseite des Schirms ist ca. 10 cm hoch.



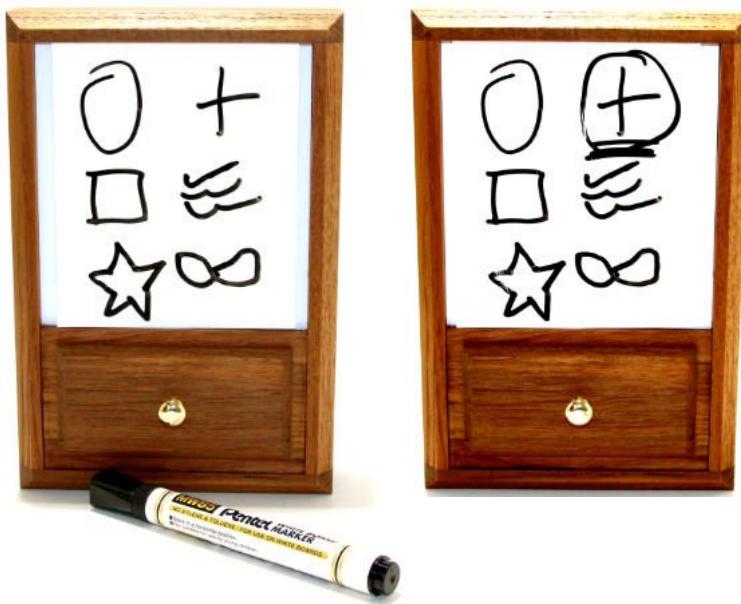
Abb.: Syned Soja-Box, Jos Denys, 1996



Abb.: The Chest of Nostradamus,
Collectors' Workshop, 2008

The Syned Soy Box

Dies ist die Originalversion, die Syned Soy (ein Akronym für Jos Denys) um 1996 erfand und über seine belgische Firma „Select Magic“ verkauft hat. Die Herstellungsrechte erwarb „Viking Magic“ im Jahr 1997. Die erste Version aus Eichenholz kam dann im Jahr 2008 auf den Markt, es folgte 2010 eine Version aus Walnussholz. Die Kiste sieht mit der Kette fantastisch und faszinierend aus. Der Effekt ist umwerfend und es gibt absolut nichts daran zu entdecken. Die Idee dahinter ist sehr clever, und das Erstaunliche daran ist, dass die Box und das Kartenspiel zu 100 % unverfälscht sind und nichts hinzugefügt oder weggenommen werden muss. Und trotzdem lässt sich immer vorhersagen, welche Spielkarte gewählt wurde. Beim Kauf erhält man die Syned Sojabox, zwei Ketten mit Stiften an deren Enden und ein Kartenspiel sowie einige Umschläge. Optional kann man den Ständer dazu erwerben, damit die Box auch aufgehängt werden kann. Die Truhe ist 11,0 cm breit, 10,0 cm tief und 8,0 cm hoch.



Mystische Vorhersage

Dieses Kunststück stammt von der Firma „Magic Wagon“ und wurde 2019 angeboten. Dies ist eine Art „Box-Office-Effekt“, mit einem Whiteboard und zusätzlicher Schublade darunter. Ein schöner Holzständer mit einer weißen Tafel, die laut Magier eine Vorhersage enthält, wird präsentiert. Der Künstler zeichnet nun ESP-Symbole auf die Tafel und bittet einen Zuschauer, eines davon zu nennen. Die Wahl ist völlig frei und es besteht keinerlei Zwang. Der Zuschauer wird nun angewiesen, die Schublade unter dem Board zu öffnen. Darin findet er eine mit einem Faden festgebundene Papierrolle. Er selbst nimmt die Vorhersage heraus und liest, was darauf steht. Zur Überraschung des Zuschauers passt die Vorhersage perfekt zum gewählten Symbol!

Dieser wunderschöne Effekt ist ca. 14,0 cm breit, 21,0 cm hoch und 4,5 cm tief und wurde komplett von Hand aus echtem Teakholz mit einer leicht gealterten Öloberfläche gefertigt. Das Vorhersagepapier ist ca. 2,5 cm breit und 21,0 cm lang. Der Mechanismus ist sehr clever und funktioniert zuverlässig. Die Möglichkeit, sechs beliebige Symbole auszuwählen und sechs „Ausgänge“ zu haben, ist wirklich praktisch. Mit der richtigen Routine ließe sich diese Zahl ganz einfach erweitern. Außerdem kann man das Gerät von allen Seiten zeigen und es sogar dem Zuschauer geben, ohne befürchten zu müssen, dass er etwas sieht.



Perfect Match

Dieses Kunststück ist schon sehr alt, hier in einer Ausführung der Firma „Future Magic“ aus dem Jahr 2005. Es ist ein typisches Mentalkunststück für den Zauberkünstler auf einer Bühne oder im Parlour-Bereich. Zwei völlig normale transparente Röhren werden vorgezeigt, die jeweils auf einem dünnen Sockel montiert sind, und zwei geschmackvoll in Schwarz und Silber gehaltene, aber sonst nicht präparierte Hüllen. Sie nehmen eine gefaltete Papiertüte aus Ihrer Jackentasche und zeigen sie von allen Seiten. Ein Zuschauer wählt eine Röhre und eine Hülle. Der Zuschauer stülpt die Hülle über seine Röhre und stellt sie weit weg von Ihnen ab. Anschließend macht er dasselbe mit der Röhre, die dem Vorführenden zugeschoben ist. Dann werden 8 Bälle vorgezeigt, zwei rote, blaue und zwei grüne.

Die Kugeln werden in die Papiertüte gelegt und gründlich vermischt. Während des Mischvorgangs und auch während der gesamten Präsentation wird die Tüte so hochgehalten, dass niemand von oben hineinsehen kann. Ein Zuschauer und der Zauberer holen jetzt nacheinander einen Ball aus der Tüte und werfen ihn in die eigene Röhre. Dies wird noch drei Mal wiederholt. Der Zuschauer stellt sich sicherlich die Frage, welche Bälle er gewählt hat und in welcher Reihenfolge sie in der Röhre liegen. Die Überraschung ist groß, wenn der Zuschauer feststellt, dass er von jeder Farbe einen Ball gewählt hat. So richtig verwundert wird er aber sein, wenn der Vorführende seine Röhre enthüllt. Beide Röhren zeigen die gleiche Reihenfolge der Bälle. Eine Übereinstimmung. Die Röhren sind 18,0 cm hoch, die Bälle haben einen Durchmesser von 38,0 mm.



Abb.: Ju Ju Man, Close-Up Version, Buma, 2018



Abb.: Ju Ju Man, Große Version, Buma, 2011

Ju Ju Man

Das Thema mit Voodoo-Puppen taucht seit einiger Zeit auch in der Zauberkunst auf. Hier speziell in Vorführungen, die etwas „bizzare“ wirken sollen. Zum Thema gibt es in der Zauberliteratur einige Schriften. Hier abgebildet sind zwei Kunststücke der Firma Buma, eine große Version aus dem Jahr 2011 und eine Close-Up Version aus dem Jahr 2018. Bei „Voodoo“ geht es darum, dass der Vorführende vorab mit einer Nadel ein Körperteil der Puppe markiert. Der Zuschauer tut es ihm gleich und es stellt sich heraus, dass beide das selbe Körperteil mit der Nadel durchbohrt haben. Eine perfekte Übereinstimmung. Hat man früher eher abstrakte Objekte verwendet, nähert man sich dem Thema heute meist mit realistisch wirkenden Puppen. In abgewandelter Form können auch Fotos benutzt werden, auf einem erscheint dann eine Stecknadel.





Snooker Vorhersage

Dieses Kunststück wurde 2021 von der Firma „Taylor Imagineering“ hergestellt. Eine Holz-kiste mit sechs innen liegenden farbigen Billardbällen wird vorgezeigt. Drei Zuschauer werden nun gebeten, nachdem sich der Vorführende abgewendet hat, einen Ball aus der Kiste zu nehmen. Jeder Zuschauer wird gebeten, den Ball in einer anderen Tasche zu verstauen, der linken Jackentasche, der Rechten und in der rechten Hosentasche. Der Vorführende kann nun alle drei farbigen Bälle benennen und welcher Zuschauer sie in welcher Tasche hat.



Synchronicity

Fünf kleine Kisten mit ESP-Symbolen auf dem Deckel werden vorgezeigt. In jeder Kiste befindet sich ein Gegenstand, ein Ring, ein Schlüssel, ein kleiner Bleistift, ein Stein und eine Münze. Der Magier wendet sich ab und bittet einen Zuschauer, sich für eine Kiste zu entscheiden. Diese soll er öffnen, sich den Gegenstand merken, wieder verschließen und mit den anderen Kisten vermischen. Dann dreht sich der Vorführende dem Geschehen wieder zu und kann die

Kiste und den Inhalt benennen. Hier abgebildet ist eine Version des Kunststücks von Jeff Sheridan aus dem Jahr 2017.



Three Choice

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 2004 von Wayne Dobson präsentiert der Vorführende eine Brieftasche mit einer Visitenkarte, einem Geldschein und einer Kreditkarte. Er bittet drei Zuschauer, während er sich abwendet, sich je einen Gegenstand zu nehmen und in eine Tasche zu stecken. Nachdem er sich dem Geschehen wieder zugewendet hat, kann er sofort bestimmen, welcher Gegenstand sich in welcher Tasche der

Zuschauer befindet. Die hier verwendete Methode findet man auch bei Stephen Tuckers Kunststück „Vi\$a Cabaret“ aus dem Jahr 1995, der dazu eine Hip Wallet nutzte.

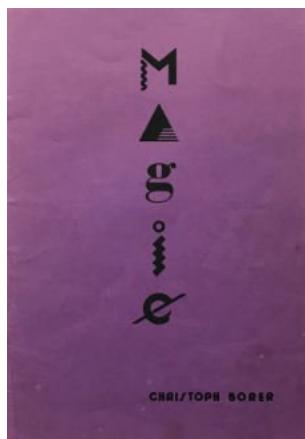


Abb.: Magie, 1991

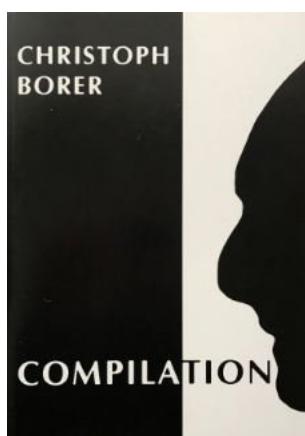


Abb.: Compilation, 2006

Runenmirakel

Dieses Kunststück stammt von Christoph Borer und wurde in seinen Büchern „Magie“ aus dem Jahr 1991 und seinem Buch „Compilation“ aus dem Jahr 2006 beschrieben. Der Vorführende stellt ein Samtsäckchen auf den Tisch. Eine Dame aus dem Publikum darf nun einen von 25 Runensteinen wählen. Wird das Säckchen geöffnet, befindet sich in ihm ein Band aus Leder, an dem exakt der Runenstein hängt, den die Dame ausgewählt hat.

Zur „Force“ sucht die Dame sich einige Runen aus, der Rest kommt zurück ins Säckchen. Der zu forcierende Stein muss natürlich dabei sein. Nun werden die Steine auf den Tisch geworfen und alle, die mit dem Symbol nach oben/oder nach unten liegen, werden entfernt, bis nur noch das richtige Symbol übrig bleibt. Christoph Borer schlägt zur weiteren Vorgehensweise zusätzlich die „Anemann-Force“ vor. Die erste Methode ist etwas ungenau, denn man muss jedes Mal entscheiden, ob die Runen weggenommen oder auf dem Tisch belassen werden. Ich persönlich würde hier die „Pateo-Force“ anwenden. Sie ist sicher und man kann „das Geschehen“ leichter kontrollieren.



Becherschlagen

Diese Art von Kunststück ist unter dem Begriff „Becherschlagen“ bekannt. Vier Trinkbecher aus Kunststoff werden nebeneinander auf dem Tisch aufgestellt. Unter einem der Becher befindet sich ein Dorn aus Metall. Der Vorführende weiß nicht, unter welchem Becher er sich befindet. Er schlägt nun mit der flachen Hand auf jeden Becher, bis nur noch einer übrig ist und unter diesem befindet sich der Dorn. Es erübrigt sich, zu erwähnen, dass solche Kunststücke nichts in einem Mentalprogramm zu suchen haben. Es hat schon einige Verletzungen gegeben. Hier abgebildet ist das Kunststück „The Pain Game“ aus dem Jahr 2009 von Jon Allan und mit dem Messer, „Death Trap“ eines unbekannten Herstellers.



Free Will

Im Jahr 2003 veröffentlichte Deddy Corbuzier das Kunststück „Free Will“. Dieses konnte man auch in Deutschland kaufen, allerdings mit einem vorgedruckten Vorhersagezettel. Hier macht man es sich leicht, denn ein findiger Zuschauer könnte auf die Idee kommen, dass alles irgendwie schon „vorgeplant“ ist. Zu Beginn notiert der Magier eine Vorhersage, die auf dem Tisch abgelegt

und nicht wieder berührt wird. Auf dem Tisch liegen drei runde Scheiben mit ESP-Symbolen. Ein Zuschauer wird nun gebeten zu entscheiden, welche Scheibe der Vorführende bekommt, welche Scheibe der Zuschauer bekommt und welche beiseitegelegt wird. In der Vorhersage steht dann genau das Ergebnis der Verteilung. Hier kommt u. a. die „gezwungene Wahl“ zum Einsatz. Dieses Prinzip nennt man auch das „Free Will Prinzip“.



Mörderspiel

Dies ist ein Plot zu einer spannenden Mental-Routine, bei der mehrere Zuschauer beteiligt werden. Manchmal wird dieser Plot auch als „Detektivspiel“ bezeichnet. In Abwesenheit des Vorführenden bestimmen sie, wer den Mörder spielt, wer das Opfer ist und wer die Tatwaffe bereit hält. Der Magier kommt zurück und kann alle Rollen korrekt benennen. Len Belcher hat so ein „Spiel“ unter dem Namen „Anything you Say“ im Jahr 1950 in der Zeitschrift „Abracadabra“ beschrieben.

Eine Abwandlung ist das Kunststück „Pay Day“ von Jack Vosburgh. In der deutschen Übersetzung von Sasha Morelli heißt es „Die Macht des Geldes“. Eckhard Böttcher hat es „Das Mörderspiel“ genannt, beschrieben in der Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 2003. Bei Pay Day spielen Zuschauer einen Firmenchef, einen Büroarbeiter und einen Hausmeister. Mit mehreren Geldstücken wird eine Lohnzahlung für alle drei simuliert. Jeder handelt auf Anweisung des Vorführenden. Es handelt sich hier um ein mathematisches Prinzip. Der Vorführende sieht anhand der übrig gebliebenen Geldstücke auf dem Tisch, wer welche Rolle eingenommen hat.

Zu diesem Plot gibt es einen weiteren Ansatz. Er nennt sich „Apple, Egg and Orange“. Der Vorführende zeigt drei Gegenstände vor, wendet sich ab und bittet drei Zuschauer, sich je einen zu nehmen. Der Magier dreht sich wieder um und legt einige Chips auf den Tisch. Er gibt einem Zuschauer 1 Chip, dem nächsten zwei Chips und dem dritten Zuschauer drei Chips. Nun folgen einige Anweisungen, nach denen jeder der Zuschauer weitere Chips vom Tisch aufnehmen soll. Anhand der restlichen Chips auf dem Tisch kann der Vorführende ermitteln, wer welches Objekt gewählt hat.

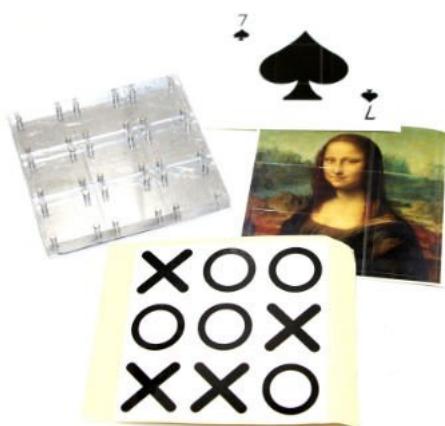


Abb.: Das Equipment von Tic Tac Toe

Vorführende das Spielfeld um. Dort ist die Mona Lisa abgebildet, trotz freier Wahl der Spielsteine. Im Lieferumfang ist ein Aufkleber mit einem Spielkartensymbol, zum Beispiel der Pik 7. So kann Tic Tac Toe auch in eine Kartenroutine eingebunden werden. Alles hat Platz in einem kleinen Samtsäckchen. In der Bühnen-Fassung kann man hier am Schluss das Bild eines Auftraggebers oder ein Firmensymbol präsentieren.



Abb.: „Mystic Tappit“, Royal Vale Heath,
Vorder- und Rückseiten der Steine, 1925

stehen. Der Trick funktioniert, weil die Zahlen (16, 13, 49, 85, 88, 77) so gewählt sind, dass die Zahlenwörter im Englischen aus 7, 8 bis 12 Buchstaben bestehen.

Tic Tac Toe

Jeder kennt das Spiel, bei dem auf einem Blatt Papier ein 3×3 Gitter gezeichnet wird und zwei Spieler ihr Kreuz oder Kreis abwechseln zeichnen müssen. Wer zuerst drei gleiche in einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe vereinen kann, gewinnt das Spiel. Bond Lee hat daraus ein Kunststück gemacht, zuerst für die Bühne und dann auch für den Close-Up Bereich, „Mini Tic Tac Toe“. Das Spielfeld aus transparentem Kunststoff der Mini-Version misst $6,0 \times 6,0$ cm. Das Feld ist magnetisch, sodass die neun Steine daran haften bleiben. Magier und Zuschauer legen abwechseln ihre Steine auf das Feld. Sind alle Felder belegt, dreht der

Mystic Tappit

Im Jahr 1925 erfand Royal Vale Heath (1883-1960) das Buchstabierkunststück „Tapp-It“. Sechs kleine Steine aus Bakelit werden gezeigt, die auf einer Seite leer sind und auf jeder Seite eine andere Zahl haben. Der Vorführende verlässt den Raum oder wendet sich ab, während ein Zuschauer heimlich die Zahl eines Steins auf einem Schreibblock notiert. Schließlich dreht er alle sechs Steine verdeckt auf dem Tisch um und mischt sie durch. Nachdem sich der Magier dem Geschehen wieder zugewendet hat, beginnt er, mit einem Bleistift auf jeden Stein zu tippen. Der Zuschauer soll gleichzeitig seine Zahl mit Namen, Buchstabe für Buchstabe, buchstabieren. Beim letzten Buchstaben ruft er „Stopp“. Der Stift des Magiers bleibt immer auf dem gewählten Stein



Abb.: The Savoy, Magikraft Studios, 1994



Abb.: The Savoy, die Rückseite



Abb.: The Savoy, Carl Williams, 1991

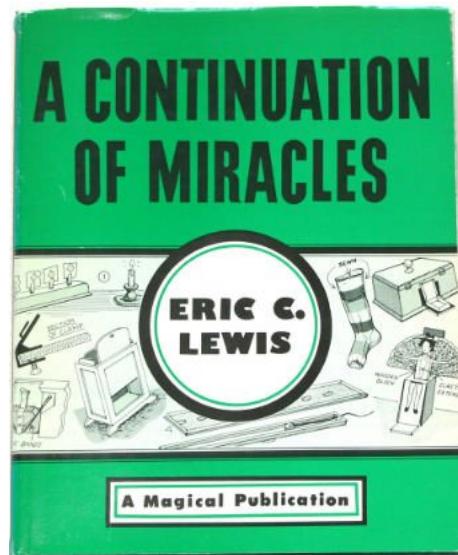


Abb.: A Continuation of Miracles,
Eric C. Lewis, 1981

The Savoy

Eric Lewis hat dieses Kunststück 1977 entwickelt und in seinem Buch „A Continuation of Miracles“ aus dem Jahr 1981 beschrieben. Eric erlaubte Carl Williams im Jahr 1991, sein Original nachzubauen. Die hier abgebildete Version hat Erics Sohn Martin 1994 erneut gefertigt. Mit diesem Exponat kann man das klassische Kunststück „Gold Medallion“ von Al Koran zeigen, oder man lässt von einem Zuschauer aus einem Gruppenfoto ein Gesicht herausschneiden, verbrennen um es dann im Medallion wieder erscheinen zu lassen. Möglich wäre auch ein Effekt, bei dem eine markierte Münze verschwindet und im Schmuckstück wieder auftaucht. Im Wesentlichen kann man mit diesem Kunststück Vorhersage-Effekte zeigen, denn beim Anheben der Halskette wird das Medallion ausgetauscht. Der Ständer ist aus Nussbaumholz gefertigt und die Innenseite mit rotem Wildleder. Der Ständer ist 15,2 cm breit und 20,3 cm hoch.

Die Firma „Mikame Craft“ hat dieses Kunststück im Jahr 1988 nachgebaut. Sie nannten es „Heart of Gold“. Auch die Firma „Magic Wagon“ hat sich dieses Themas angenommen und im Jahr 2015 ihre Version auf den Markt gebracht. Hier ist der Ständer 16,0 cm breit, 23,0 cm hoch und 1,0 cm dick. Bei diesem Plot kommt ein Würfel ins Spiel, mit dessen Hilfe man sechs verschiedene Symbole würfeln kann. Eines der Symbole erscheint dann in der Halskette.



Abb.: Heart of Gold, Mikame Craft, 1988



Abb.: Adinkra Halskette, Magic Wagon, 2015

Eli's Die Box

Es handelt sich um eine Würfelbüchse, die man durchaus auch für mentale Routinen verwenden kann, da man mit ihr die Augenzahlen von Würfeln manipulieren kann. Hier abgebildet ist eine Version von Ralph Eli Hackman aus den 1920er-Jahren, gefertigt aus Mahagoniholz und vertrieben von Floyd Gerald Thayer. Mit einer Würfelbüchse, auch Würfeldose genannt, kann man ein Würfelergebnis vorhersagen. Ursprünglich stammt diese Büchse aus Falschspielerkreisen und man nannte sie „Doctor Dice Box“, es war aber eher ein Würfelbecher mit einer Einlage. So wurde das Drehen der Würfel im Becher verhindert. Mit diesem „System“ sind uns auch Kunststücke wie die „Sure Shot Dice Box“ und das Kunststück „Flash Dice“ von Tenyo bekannt. Thomas Pohle fertigte im Jahr 1991 eine sehr schöne Würfelbüchse mit sechs Ecken an. Sie wurde in der Zauberbutike unter dem Namen „J.Z. Würfelbüchse“ verkauft, kein Geringerer als Jochen Zmeck stand hier Pate für das Kunststück. Meines Wissens wurde die Büchse mit vier Routinen ausgeliefert.

Eine ähnliche Funktion hat die Würfelurne. Hier werden drei kleine Würfel in eine Art Urne geworfen. Wird der Deckel abgenommen, liegen dort die drei Würfel, allerdings zeigen sie forcierte Zahlen. Auf der Suche nach Beschreibungen zu einer Würfelurne wird man in der Zauberliteratur kaum fündig. Es handelt sich um ein Gefäß, mit dem man mit zwei oder drei Würfeln eine Vorhersage machen kann. In alten Zauberkästen ist dieses Kleinod der Close-up-Zauberei noch zu finden. Diese „Urne“ besteht aus zwei Teilen, dem unteren Teil, in dem sich Würfel mit der vorhergesagten Augenzahl befinden und der obere Teil, er ist abnehmbar, in den man durch eine Öffnung die Würfel hineinwirft. Eine kurze Beschreibung findet man in dem Buch Non Plus Ultra, Band Nr. 3A, von Magic Christian. Hier wird dann auch das Trickprinzip kurz angedeutet; die Würfel bleiben im Oberteil der Urne festgeklemmt. Man muss nur darauf achten, dass sie nicht „klappern“. Die Firma „Mikame Craft“ brachte im Jahr 1986 eine „Tiny Dice Vase“ in moderner Optik auf den Markt.



Abb.: J.Z. Würfelbüchse, Thomas Pohle, 1919



Abb.: Eli's Die Box, Ralph Eli Hackman, 1920

No. 47. Eli's Die Box

A neat circular mahogany box with a lid and three ordinary celluloid dice are shown and examined. The performer allows any spectator to place the dice in the box and write down the uppermost total after the box has been vigorously shaken.

This is repeated until a grand total of three shakes has been added.

The performer never sees the dice or figures after they are written down, yet he



instantly names the total, even before the spectator has time to add them.

Or if desired, the number may be predicted beforehand, or caused to appear on slates held by the audience. Positively no trick dice are used. Easy to do and a knockout.

Box, dice and instructions. Best grade.

Price, complete \$1.50

Abb.: Werbung aus dem Thayer-Katalog, 1936



Abb.: Tiny Dice Vase, Mikame Craft, 1977



Abb.: Three Mystic Dice, National Magic Co., 1945



Abb.: Artikel aus der Jinx, 1939

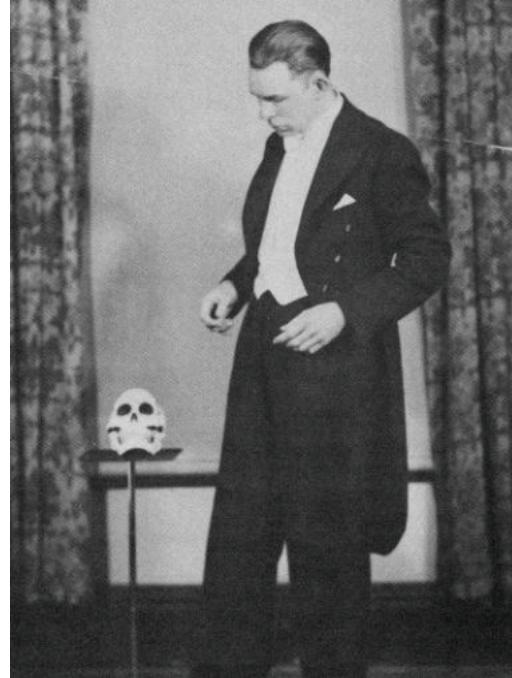


Abb.: Stewart James, Genii, Heft Nr. 5 aus 1991

Sefalaljia

Das Kunststück mit diesem wundersamen Namen „Sefalaljia“ wurde im Jahr 1939 von Stewart James erfunden. Es ist eine Art Geisterkabinett, nur in kleiner Ausführung. In dieser Kiste geschehen merkwürdige Dinge. Zwei Seile verknoten sich, ein Ring ist plötzlich auf einem Seidenband aufgefädelt oder ein Ball wandert in ein Glas. Dieser Plot wird bei vielen anderen „Spirit Cabinets“ gezeigt. Dieser Einzeleffekt ist heute schon ein Klassiker. Ein Nagel verbiegt sich plötzlich. Aber Sefalaljia kann noch mehr.

Die Sache mit dem Ring: Ein Schnürenkel wird durch den Schrank gefädelt, dessen Enden aus Löchern an beiden

Enden der Schachtel herausragen. In der Mitte des Schnürenkels wird im Schrank eine Schlaufe geformt und mit einer Sicherheitsnadel befestigt. Ein geliehener Ring wird nun in den Schrank gelegt und die Geister gebeten, ihre Arbeit zu tun. Als der Schnürenkel aus dem Schrank gezogen wird, sieht man, dass der Ring den Schnürenkel durchdrungen hat und mit der Sicherheitsnadel befestigt ist.

Ring-A-Lore: Ein Schnürenkel wird erneut durch den Schrank gefädelt. Vier kleine, untersuchte Messingringe werden dann in den Schrank gelegt. Beim Herausziehen des Schnürenkels sieht man, dass drei Ringe den Schnürenkel durchdrungen haben und vom vierten Ring an Ort und Stelle gehalten werden.



Abb.: Sefalaljia II, Stewart James, 2020

Das 5,5-Yard-Mysterium: Eine massive Messingstange wird durch den Schrank geführt, deren Enden auf beiden Seiten aus der Box herausragen. Zwei große Messingringe werden untersucht und dann mit der vom Publikum abgewandten Seite in den Schrank gelegt. Dreht man den Schrank, sodass die offene Vorderseite sichtbar wird, sind die beiden Ringe auf die Stange gefädelt.

Knotabilia: Im Schrank erscheint in der Mitte eines Seilstücks ein Knoten, obwohl die Enden des Seils die ganze Zeit außerhalb des Schranks sichtbar waren.

Paul Currys „Linked“: Ein zusätzliches Seil wird eingeführt und die beiden Seile werden durch die Löcher an den Enden des Schranks geführt. Nur die gefaltete Mitte jedes Seils befindet sich im Schrank, die Enden sind deutlich außerhalb der Box sichtbar. Die gefalteten Mitten werden aus dem Schrank herausgehoben und als

getrennt gezeigt. Anschließend werden sie nur kurz in den Schrank gesenkt. Beim Herausheben verbinden sich die Mitten der Seile.

Der große Binder: Ein großer Nagel wird ausgestellt und auf den Tisch geklopft, um seine Festigkeit zu beweisen. Mit einem lauten Klinnen fällt er auf eine Porzellanuntersetzung im Schrank. Nimmt man die Untersetzung aus dem Schrank und kippt sie nach vorne, tropft vom Nagel, der von den Geistern vollständig in zwei Hälften gebogen wurde, Öl in die Hand.

Ballistikrick: Ein Ball wird in den Schrank gelegt. Die Vorderseite des Schranks wird mit einem Taschentuch abgedeckt und innerhalb weniger Sekunden rollt der Ball, wie von Geistern bewegt, aus dem Schrank.

Geschenk unter Glas: Ein Zuschauer unterschreibt einen Geldschein und legt ihn in ein kleines Plastikfläschchen. Dieses Fläschchen wird in ein größeres Fläschchen gelegt und in den Schrank gestellt. Ein Plastikbecher steht auf der anderen Seite der ineinander verschachtelten Fläschchen im Schrank. Der Schrank wird mit einem Taschentuch bedeckt. Als das Taschentuch entfernt wird, haben die Geister die Gegenstände im Inneren neu angeordnet. Die Fläschchen sind auf die andere Seite des Schranks gewandert, und der Becher wurde umgedreht.



Mentale Briefmarken – Georg Walter

Ich möchte Ihnen mit dem folgenden Kunststück einen Artikel aus der „Magischen Welt“ näherbringen, denn ich im Jahr 2008 (57. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 2008) dort eingereicht habe, und der auch abgedruckt wurde. Mit dem Titel „Liebesmarken“ war ich aber nicht sehr glücklich. „Viele kennen das. Da stöbert man in seinem Zauberschrank, auf der Suche nach einer ultimativen Eingebung für ein neues Kunststück, und oft wird man auch fündig, weil sich eine Idee schon vorher in Ihrem Kopf festgesetzt hat. Für ein mentales Close-Up Wunder in Verbindung mit dem Thema „Briefmarken“ fand ich dann auch den guten, alten Forcierbeutel wieder. Und so entstand das folgende Wunder.“

Die Vorführung: Sie präsentieren Ihrem Publikum einen Beutel mit vielen verschiedenen Briefmarken. Dazu legen Sie einen Briefumschlag auf den Tisch und erklären, dass es Menschen gibt, die im Zeitalter von E-Mails immer noch die altmodische Methode bevorzugen und lieber einen klassischen Brief schreiben, da dies sehr viel persönlicher ist. Weiterhin erläutern Sie, dass es auch einige Mitmenschen gibt, die, wenn sie einen Brief schreiben, Wert darauf legen, eine schöne Briefmarke zu benutzen. Sie bringen einen Beutel hervor, greifen hinein und holen einige verschiedene Briefmarken heraus. (Zum Thema passend, kann man auch etwas über Briefmarkensammler erzählen.) Nun zeigen Sie kurz den Briefumschlag vor und erklären, dass Ihnen ein Freund geschrieben habe, um Sie auf neu erschienene Marken hinzuweisen, und wo man sie beziehen könne. Sprechen Sie einen Zuschauer an, und bitten Sie ihn um Mithilfe, da Sie sich bei dem

neuen Angebot nicht entscheiden können - er möge in den Beutel greifen, um für Sie eine Briefmarke zu wählen und auf den Tisch zu legen. Ziehen Sie dann aus dem Briefumschlag einen Brief hervor und lesen kurz den Inhalt vor: „Lieber..., da ich genau weiß, wie schwer du dich bei dem neuen Briefmarkenangebot für eine Marke entscheiden kannst und da ich dich sehr gut kenne, habe ich für dich eine Vorauswahl getroffen. Schau mal auf die Vorderseite meines Briefumschlages! Und da klebt, abgestempelt, genau die Briefmarke, die der Zuschauer aus dem Beutel „gefischt“ hat.“

Die Vorbereitung: Am Anfang wird ein Briefumschlag mit einer Briefmarke nach unten auf dem Tisch abgelegt, damit niemand die Marke sieht. In einem Fach des Forcierbeutels befinden sich einige Briefmarken, vielleicht 20-30 Stück, die man ja mittlerweile überall erhält. Dazu besorgt man sich die gleiche Menge von ein und derselben Marke und platziert sie in das Fach, aus dem später der Zuschauer eine auswählt. Den Brief sollte man handschriftlich verfassen. Ich benutze einen schönen DIN A4-Lang-Umschlag. Den Brief kann man an sich selber schicken, mit der besagten Briefmarke - so ist er von der Post abgestempelt. Der Rest ist Verkauf.

Eine Variante: Für diejenigen, die mit einem Forcierbeutel nicht so recht etwas anfangen können, gibt es natürlich Alternativen. Eine wäre die PATEO-Force. Besorgen Sie sich 20-30 verschiedene Briefmarken und dazu mindestens 2 gleiche Marken (besser 4-6, damit man einen Ersatz hat). Die eine Marke kleben Sie auf den Briefumschlag, den Sie sich selbst per Post zuschicken, die andere nehmen Sie mit in die Kollektion auf. Besorgen Sie sich ein Briefmarkenalbum, für den Close-Up Bereich sollte das Format DIN A5 genügen. Platzieren Sie z.B. 19 Briefmarken in ein Albumblatt und die 20ste, die Vorhersagemarke, irgendwo dazwischen. Wichtig ist nur, dass man die Briefmarken leicht herausnehmen kann, denn im Laufe der Force werden Briefmarken ausgewählt und verkehrt herum ins Album zurückgesteckt. Bei der PATEO-Force bleibt zum Schluss eine Marke übrig - die Vorhersagemarke!

Zusatz: Sie können natürlich auch wie folgt verfahren: Wenn Sie mehrere Albumblätter mit sehr vielen Briefmarken verwenden, dann können Sie Ihre Vorhersagemarke auf jeder Seite einmal mit in die Kollektion aufnehmen, ein Zuschauer kann dann eine Seite frei wählen.

Auswahl mittels PATEO-Force: Bei dieser „Force“ werden immer zwei Briefmarken berührt, und der Mitspieler sortiert davon eine aus. Wichtig dabei ist, dass man wissen muss, wer mit dem Auswählen anfängt. Bei einer geraden Anzahl fängt immer der Zuschauer an, bei ungerader Anzahl der Vorführende. So ist am Schluss gewährleistet, dass der Magier als Letzter eine Marke beiseitelegt und nur die gewünschte Marke übrig bleibt. Wählt ein Zuschauer während des Auswählens die Force-Marke, brauchen Sie nur die andere Marke zu wählen, und Sie selber tippen nie auf „Ihre“ Marke.

DUNNINGER 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

BALDWIN'S ILLUSTRATED BUTTERFLY

PROFESSOR S. S. & KITTIE BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.
Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering
entertainment ever given, the entire programme
being replete with original novelties never seen in
any other place.

Each artist is a star.

THE COMPLIANT
Is funnier than a Peacock, more exciting
than Comedy or Romance.

THE FUNNIES

THE LATEST SOCIETY SENSATION

PROF. S. S. & KITTIE

B A L D W I N
THE WEIRD ROSICRUCIAN
SOMNAMBULAMANCIS

MISS KATE RUSSELL.
THE BUTTERFLY
·MIMIC·



THE WORLD'S
GREATEST
FACIAL DELINEATOR.

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS,

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTIE BALDWIN, Miss ADA DELROY,

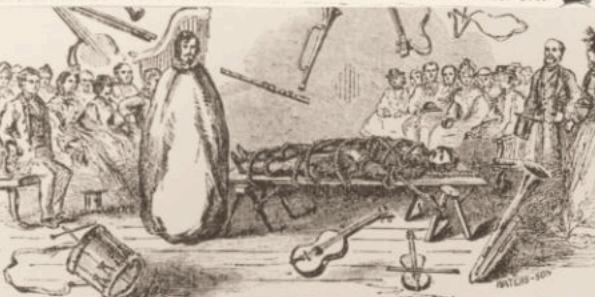
The Petty Queen of Hearts.

Mr. JIM BELL,

The Benjamite Senator.

AND A GALAXY OF STARS.

The Funniest Show on this Great Earth.



THIS EVENING

AND EVERY EVENING DURING THE WEEK EXCEPT WEDNESDAY.
ALSO ON WEDNESDAY AND SATURDAY AFTERNOONS.

THE WORLD-RENNED

DAVENPORT BROTHERS

Will appear after a most extraordinary and successful tour of four years in Europe, in their unique and startling wonders, myste-

13 Steps to MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS



EDEN MUSEE
ST. NEAR BROADWAY

MASTER ILLUSIONIST

DUNNINGER
PRONOUNCED BY PRESS AND PUBLIC

TO BE ONE OF THE

MENTALISM

SWAMI GIMMICK

PENCIL, LIP, SOUND, MUSCLE, READING

MNEMONICS & MENTAL SYSTEMS

PREDICTIONS

BLINDFOLDS & X-RAYS

BILLETS

BOOK TESTS & SUPPLEMENT

TWO PERSON TELEPATHY

MEDIUMISTIC STUNTS

CARD TRICKS

have the honour
of three years over the greater part
of continent of Europe, they have returned once more, and
probably for the last time, to this Metropolis, where they will give
a few *Seances* previous to their departure for the United States.

During their European tour they have given *Seances* in Paris, Berlin, Vienna, Moscow, St. Petersburg, and nearly every great Continental Capital; and have had the honour of appearing before their Majesties the Emperors of France and Russia, the Royal Family of Prussia, and great numbers of the most Distinguished Personages in Europe. Many thousands of persons of the highest rank and intelligence have witnessed the astonishing experiments given in their presence.

Throughout the Northern American States, from 1853 until their first visit to England in 1864, they were seen by hundreds of thousands of persons.

In England, their first *Seance* was given in private, to a most distinguished party of men of science and letters, who gave their most unequivocal testimony to the excellence and perfection of their experiments.

Two *Seances* of the BROTHERS DAVENPORT and Mr. FAR will be given at

ST. GEORGE'S HALL, LANGHAM PLACE,
On THURSDAY EVENING, APRIL 23rd.

And SATURDAY EVENING, APRIL 25th, 1868,
at Eight o'clock.

STALLS, - 2s. BALCONY, - 2s.

ADMISSION, ONE SHILLING.

Simon on my Loft is sending me a strong impression of your name; correct sir? Thank you. Now, Madam, back to you. Concentrate strongly on the name you selected. Yes, I see it's Hyrus. Right? (Continue in this fashion, always passing from person to the other revealing a step at the time the person selected).

properly presented this effect always leads up to a smashingly successful result, and leaves you with a bewildered audience. I have been asked many times to repeat this effect for a small group at their social gatherings, and this is one effect that can fill that room

QUELLEN – PERSONEN

Theodore Annemann

Magisches Magazin, 11. JG., Heft Nr. 2 aus 1961, S. 58.
Linking Ring, 46. JG., Heft Nr. 3 aus 1966, S. 36.
Die Kunst zu zaubern, Alexander Adriom, 1978, S. 179.
Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 13.

Anverdi

Magie, 41. JG., Heft Nr. 3 aus 1961, S. 75.
Linking Ring, 101. JG., Heft Nr. 2 aus 2021, S. 23.
Linking Ring, 103. JG., Heft Nr. 11 aus 2023, S. 35.

Banachek

Magie, 102. JG., Heft Nr. 10 aus 2022, S. 434.

Larry Becker

Linking Ring, 103. JG., Heft Nr. 11 aus 2023, S. 98.
Magische Welt, 72. JG., Heft Nr. 6 aus 2023, S. 248.
Genii, 86. JG., Heft Nr. 12 aus 2023, S. 7.

David Berglas

Linking Ring, 57. JG., Heft Nr. 1 aus 1977, S. 49.
Magie, 60. JG., Heft Nr. 4 aus 1980, S. 112.
The Mind & Magic of David Berglas, 2002.
Magische Welt, 72. JG., Heft Nr. 6/2023, S. 248.
Linking Ring, 103. JG., Heft Nr. 12 aus 2023, S. 98.
Genii, 87. JG., Heft Nr. 1 aus 2024, S. 8.

Derren Brown

Magie, 86. JG., Heft Nr. 12 aus 2006, S. 622.
Magie, 96. JG., Heft Nr. 2 aus 2016, S. 78.
Genii, 80. JG., Heft Nr. 9 aus 2017, S. 84.
Genii, 82. JG., Heft Nr. 12 aus 2019, S. 40.
Magische Welt, 72. JG., Heft Nr. 2 aus 2023, S. 52.

Alexander Conlin

David Charvet, Alexander - The Man Who Knows (2006)
Hokuspokus, Paul Kieve, 2007, S. 48.
Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 112.

Corinda

Magic, 17. JG., Heft Nr. 7 aus 2008, S. 26.
Magie, 90. JG., Heft Nr. 1 aus 2010, S. 4.

Stuart Cumberland

Carl Willmann, Moderne Wunder, 1896.
Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 37.

Joseph Dunninger

Magisches Magazin, 10. JG., Heft Nr. 4 aus 1961, S. 144.

Das große Hokuspokus, 1981, S. 433.
Zauberkunst, 38. JG., Heft Nr. 3 aus 1992, S. 131.
Magie, 88. JG., Heft Nr. 6 aus 2008, S. 313.
Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 5.

Lee Earle

Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 84.

Toni Forster

Magie, 89. JG., Heft Nr. 1 aus 2009, S. 26.
Arcane Crumbs, 1. JG., Heft Nr. 2 aus 2024, S. 6.
Magische Welt, 73. JG., Heft Nr. 6 aus 2024, S. 266.
Magie, 105. JG., Heft Nr. 1 aus 2025, S. 73.

Erik Jan Hanussen

Die Kunst, Frauen zu zersägen, 1964, S. 163.
Magie, 90. JG., Heft Nr. 10 aus 2010, S. 483.
Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 45.
Magische Welt, 67. JG., Heft Nr. 6 aus 2018.

Maurice Fogel

Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 19.
In Search of the Sensational, Chris Woodward, 2007.

Axel Hellström

Magisches Magazin, 9. JG., Heft Nr. 2 aus 1959, S. 49.
Magie, 48. JG., Heft Nr. 6 aus 1968, S. 496.

Dr. Stanley Jaks

Sphinx, 47. JG., Heft Nr. 12 aus 1949, S. 334.
Linking Ring, 34. JG., Heft Nr. 8 aus 1954, S. 23.
Magisches Magazin, 6. JG., März 1957, Nr. 12 aus 1957, S. 267.
Intermagic, 8. JG., Heft Nr. 4 aus 1981, S. 132.
Magic, 24. JG., Heft Nr. 2 aus 2014, S. 44.
Dr. Siegbert Stanley Jaks , Perkeo, 2018, 450 S.n.
Aladin, Heft Nr. 4 aus 2018, S. 42.

Al Koran

Magie, 82. JG., Heft Nr. 6 aus 2002, S. 261.
Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 20.

Ted Lesley

Magische Welt, 28. JG., Heft Nr. 4 aus 1979, S. 163.
Magische Welt, 29. JG., Heft Nr. 6 aus 1980, S. 319.
Magie, 76. JG., Heft Nr. 5 aus 1996, S. 214.
Magie, 81. JG., Heft Nr. 7 aus 2001, S. 301.
Magie, 98. JG., Heft Nr. 8+9 aus 2018, S. 426-431.
Perkeo: Ted Lesley, 2020, 480 S.n.

Mentalmagie

Max Maven

Linking Ring, 55. JG., Heft Nr. 8 aus 1975, S. 51.
Genii, 81. JG., Heft Nr. 2 aus 2018, S. 72.
Magische Welt, 54. JG., Heft Nr. 6 aus 2005, S. 322.
Magie, 85. JG., Heft Nr. 10 aus 2005, S. 461.
Magie, 102. JG., Heft Nr. 12/2022, S. 563.
Genii, 86. JG., Heft Nr. 1 aus 2023

Punx

Magisches Magazin, 5. JG., Heft Nr. 1 aus 1955, S. 3.
Magische Welt, 29. JG., Heft Nr. 3 aus 1980, S. 116.
Das große Hokuspokus, 1981, S. 491.
Natias Neutert, Unfasslich - aber wahr!, Die Zeit, Nr. 52/1993.
Magische Welt, Heft Nr. 1 aus 1994, S. 61.
Das Buch der Zauberer, Olaf Benzinger, 2003, S. 173.

Magie, 96. JG., Heft Nr. 2 aus 2016, S. 84 - 86.

Punx, Perkeo, 2023
Punx' Experimente mit dem Überraum, 2024
Punx' Effekte zwischen Bühne und TV, 2024

T.A. Waters

Genii, 61. JG., Heft Nr. 5 aus 1998, S. 29.
Magie, 79. JG., Heft Nr. 3 aus 1999, S. 145.

Julius Zancig

Sphinx, 3. JG., Heft Nr. 12 aus 1905, S. 147.
Magie, 38. JG., Heft Nr. 4 aus 1958, S. 99.
Linking Ring, 43. JG., Heft Nr. 5 aus 1963, S. 74.
Encyclopedia Mentalism & Mentalists, 2011, S. 42.

QUELLEN – KUNSTSTÜCKE

Add a Number Block

Magie, 84. JG., Ein Wendeblock ohne Wende (Joro), Heft Nr. 10 aus 2004, S. 497.
Perkeo: Diabelli, 2020, S. 386.
Zauberkunst, 22. JG., Shitans Geistertafel, Heft Nr. 1 aus 1976, S. 14.

Any Card at any Number

Magie, 89. JG., Any Card At Any Number (Jan Forster) Heft Nr. 7 aus 2009, S. 356.
Roberto Giobbi, Grosse Kartenschule, Telekinese, Band 2, S. 269.
Magische Welt, 48. JG., Heft Nr. 2 und Heft Nr. 3 aus 1999.
Juan Tamariz, Mnemonica, 2004, Any Card at Any Number, S. 82.
T. A. Waters, Mind Myth and Magic, Imposition, 1993, S. 209.

Astraluhruhr

Magie, 36. JG., Die Uhrensympathie (Jochen Zmeck), Heft Nr. 2-3 aus 1956, S. 42.
Magie, 39. JG., Eine neue Astraluhruhr (Paufler), Heft Nr. 5 aus 1959, S. 143.
Magie, 43. JG., Astral 1003 (Paufler), Heft Nr. 1 aus 1963, S. 4.
Magie, 58. JG., Meine Wunderuhruhr, Wolfgang Großkopf, Heft Nr. 1 aus 1978, S. 10.
Zaubermechanik, Johann Güttle, Die mechanische Zauberuhruhr, 1794, S. 162.

Johann N. Hofziner Zauberkünste, Ottokar Fischer, 1942, S. 329.

Bank Night

Tarbell Course in Magic Vol. 5, 1948, S. 183.
Magie, 34. JG., Heft Nr. 11 aus 1954, S. 317
Magie, 41. JG., Heft Nr. 8+9 aus 1961, S. 241.
Magie, 70. JG., Heft Nr. 8+9 aus 1990, S. 261.
Christoph Borer, Compilation, 2006, S. 104
Zauberkunst, 52. JG., Heft Nr. 2 aus 2006, S. 25.
Magie, 88. JG., Nr. 10 aus 2008, S. 478.

Box Office

Mind, Myth and Magick, T. A. Waters, 1991.
Genii, 56. JG., Heft Nr. 12 aus 1993.
Genii, 60. JG., Heft Nr. 5 aus 1997.
Linking Ring, 78. JG., Heft Nr. 9, September 1998.
Linking Ring, 78. JG., Heft Nr. 10, Oktober 1998.

Buchtest

Zauberkunst, 2. JG., Heft Nr. 6 aus 1956, S. 28.
Hokus Psikus, Band Nr. 2, München, 1982, S. 34.
Magie, 83. JG., Heft Nr. 3 aus 2003, S. 126.
Magie, 83. JG., Heft Nr. 4 aus 2003, S. 172.
Magie, 83. JG., Heft Nr. 5 aus 2003, S. 212.
Magie, 83. JG., Heft Nr. 6 aus 2003, S. 286.

Domino-Prinzip

Magische Welt, 10. JG., Heft Nr. 2 aus 1961, S. 41.
Zauberkunst, 40. JG., Heft Nr. 3 aus 1994, S. 133.
Zauberkunst, 47. JG., Heft Nr. 2 aus 2001, S. 97.

ESP-Tafel

Linking Ring, 50. JG., Heft Nr. 1 aus 1970, S. 72.
Encyclopedic Dictionary of Mentalism 1, 1972 S. 81.
Zauberkunst, 25. JG., Heft Nr. 3 aus 1979.
Zauberkunst, 46. JG., Heft Nr. 4 aus 2004, S. 292.

Eli Die Box

Wunderbuch der Zauberkunst, Ottokar Fischer, 1929, S. 86.
Zauberkunst, 13. JG., Heft Nr. 2 aus 1967, S. 7.

Free Will

Magie, 90. JG., Heft Nr. 11 aus 2010, S. 512.

Geisterglocke

Modern Magic, Professor Hoffmann, 1876, S. 486.
The Gen, 7. JG., Heft Nr. 2 aus 1951, S. 36.
Trickspiegel, 1. JG., Heft Nr. 4 aus 1961, S. 7.
Zauberkunst, JG. 1965, Heft Nr. 4 aus 1965, S. 32.
Zauberkunst, 22. JG., Heft Nr. 1 aus 1976, S. 16.
Magie, 71. JG., Heft Nr. 8/9 aus 1991, S. 293.
Magie, 80. JG., Heft Nr. 1 aus 2000, S. 8.

Geistertafeln

Annemann's Practical Mental Effects, 1944, S. 189.
Zauberkunst, 11. JG., Heft Nr. 1 aus 1965, S. 42.
Magie, 50. JG., Heft Nr. 10 aus 1970, S. 247.
Intermagic, 4. JG., Heft Nr. 2 aus 1976, S. 90.
Zauberkunst, 45. JG., Heft Nr. 2 aus 1999, S. 92.
Magie, 96. JG., Heft Nr. 1 aus 2016, S. 38.

Ihre Karte heißt Felix

Dixon Seminar 76, Ihre Karte heißt „Felix“, 1976.
Workers Nummer 4, Michael Close, Erma, 1999, S. 18.
Enzyklopädie der Rau-Glatt-Kartentricks, Die Karte heißt Otto, 2003, S. 80.
Burners Vol. 2, Alexander De Cova, Female, 2015, S. 113.

Lottotrick

Aladin, 23. JG., Heft Nr. 3 aus 1971, S. 44.
Rudolf Braunmüller, Seminar 1994 - Mein Lottotrick.

Mental Epic

Magische Welt, 5. JG., Heft Nr. 4 aus 1956, S. 112.
Magie, 50. JG., Heft Nr. 2 aus 1970, S. 38.
Intermagic, 12. JG., Heft Nr. 3/4 aus 1986, S. 174.
Zauberkunst, 40. JG., Heft Nr. 2 aus 1994, S. 81.
Mental Epic Compendium, Paul Romhany, 2010.
Linking Ring, 90. JG., Heft Nr. 5 aus 2010, S. 58.
Bev Bergeron, Predicting Time, Mental Epic Prediction, S. 12.

Mörderspiel

Magische Welt, 7. JG., Heft Nr. 5 aus 1958, S. 142.
Zauberkunst, 18. JG., Heft Nr. 2 aus 1972, S. 7.
Linking Ring, 73. JG., Heft Nr. 1 aus 1993, S. 76.

Open Prediction

Ed Marlo, Open Prediction, The Cardician, 1953, S. 152
Paul Curry, The Open Prediction, Special Effects, 1977, S. 44
Braco: Open Prediction, Zauberlin, Ausgabe 1 aus 1990, Heft Nr. 13
Nick Trost, Open Prediction, Subtle Card Creations – Vol. I, 2008, S. 153
Thomas Baxter, The Open Prediction Project, Buch 2010
Stewart James, 51 Faces North, The James File – Vol. I, 2000, S. 1465

Pay Day

Pentagram, 4. JG., Heft Nr. 4 aus 1950, S. 25.
Linking Ring, 37. JG., Heft Nr. 3 aus 1957, S. 69.
Hugard's Magic Monthly, 12. JG., Heft Nr. 12 aus 1955, S. 277.
Magie, 59. JG., Heft Nr. 7/8 aus 1959, S. 218.
Magische Welt, 17. JG., Heft Nr. 6 aus 1968, S. 205.
Intermagic, 7. JG., Heft Nr. 3 aus 1980, S. 100.
Zauberkunst, 45. JG., Heft Nr. 2 aus 2003, S. 84.

Perfect Match

Linking Ring, 50. JG., Heft Nr. 1 aus 1970, S. 72.
Zauberkunst, 25. JG., Heft Nr. 3 aus 1979, S. 64.
Zauberkunst, 46. JG., Heft Nr. 4 aus 2004, S. 292.

Premonition

Trunk, Hans: Super-Premonition, Bielefeld 1953.
Magisches Magazin, 3. JG., Heft Nr. 2 aus 1953, S. 39.
Magische Welt, 18. JG., Heft Nr. 1 aus 1969, S. 33.
Mental Mind-Up, Ted Lesley, 1992, S. 143.
Paramiracles, Ted Lesley, 1994, S. 149.
Zauberkunst, 43. JG., Heft Nr. 3 aus 1997, S. 152.
Genii, 78. JG., Heft Nr. 12 aus 2015, S. 29/35.

Psychokinese II – Braco

Magische Welt, 55. JG., Heft Nr. 1 aus 2006, S. 34.
Magische Welt, 55. JG., Heft Nr. 3 aus 2006, S. 148.
Magische Welt, 55. JG., Heft Nr. 6 aus 2006, S. 334.
Magische Welt, Heft Nr. 1 aus 2007, Heft Nr. 4 aus 2007, Heft Nr. 6 aus 2007
Magische Welt, Heft Nr. 2 aus 2008.

Quantimental

Linking Ring, 38. JG., Heft Nr. 10 aus 1958, S. 47.
Zauberkunst, 11. JG., Heft Nr. 5 aus 1965, S. 11.

Genii, 46. JG., Heft Nr. 6 aus 1982, S. 375.
Mind, Myth and Magick, Quantum, 1993, S. 141.
Mind, Myth and Magick, Candleabrum, 1993, S. 288.

Schwerpunktuhren

Die moderne Salon-Magie, 1891, S. 412.
Die moderne Salon-Magie, 1926, S. 354.
Der Zauberspiegel, 9. JG., Heft Nr. 4-6 aus 1924, S. 63.
Magie, 36. JG., Heft Nr. 2-3 aus 1956, S. 42.
Magie, 36. JG., Heft Nr. 4 aus 1956, S. 87.
Magie, 39. JG., Heft Nr. 11 aus 1959, S. 309.
Magisches Magazin, 11. JG., Heft Nr. 2 aus 1961, S. 82.
Magie, 57. JG., Heft Nr. 3 aus 1977, S. 76.
Magie, 64. JG., Heft Nr. 4 aus 1984, S. 24.

Tarot Kunststücke – Braco

Magische Welt, 50. JG., Heft Nr. 1 aus 2001, S. 34.
Magische Welt, 50. JG., Heft Nr. 2 aus 2001, S. 88.
Magische Welt, 50. JG., Heft Nr. 5 aus 2001, S. 258.
Magische Welt, 50. JG., Heft Nr. 6 aus 2001, S. 320.
Magische Welt, 51. JG., Heft Nr. 4 aus 2002, S. 552.
Magische Welt, 51. JG., Heft Nr. 5 aus 2002, S. 616.
Magische Welt, 52. JG., Heft Nr. 2 aus 2003, S. 97.
Magische Welt, 52. JG., Heft Nr. 5 aus 2003, S. 268.

Voodoo

Magische Welt, 19. JG., Heft Nr. 2 aus 1970, S. 46.
Handbuch der Magie, Voodoo, 1978, S. 309.
Magische Welt, 29. JG., Heft Nr. 5 aus 1980, S. 237.
Magische Welt, 46. JG., Heft Nr. 4 aus 1997, S. 304.
Diabelli, Perkeo, Die Voodoo-Nadel, 2020, S. 132.

Würfelbüchse

Sphinx, 24. JG., Heft Nr. 7 aus 1925, S. 218.
New Tops, 13. JG., Heft Nr. 10 aus 1973, S. 25.
New Tops, 13. JG., Heft Nr. 11 aus 1973, S. 29.
Zauberkunst, 13. JG., Heft Nr. 2 aus 1967, S. 7.
Magie, 72. JG., Heft Nr. 1 aus 1992, S. 10.
Linking Ring, 86. JG., Heft Nr. 11/2006, S. 105.

Zwei Uhreneffekte

Zaubermechanik, Johann Conrad Gütte, 1794, S. 204.
Johann Nepomuk Hofzinser Zauberkünste, Ottokar Fischer, 1942, S. 329.
Magie, 36. JG., Heft Nr. 2-3 aus 1956, S. 42.
Zauberkunst, 5. JG., Heft Nr. 3 aus 1959, S. 54.
Zauberkunst, 6. JG., Heft Nr. 3 aus 1960, S. 72.
Zauberkunst, 11. JG., Heft Nr. 4 aus 1965, S. 37.
Non Plus Ultra, Band 3B, 2012, S. 466.

QUELLEN – FORCIERMETHODEN

Forcieren Spielkarten

Zauberkunst, 8. JG., Heft Nr. 4 aus 1962, S. 80.
Magie, 45. JG., Heft Nr. 10 aus 1965, S. 304.
Magie, 49. JG., Heft Nr. 10 aus 1969, S. 277.
Zauberkunst, 18. JG., Heft Nr. 4 aus 1972, S. 21.
Magische Welt, 27. JG., Heft Nr. 1 aus 1978, S. 33.
Zauberkunst, 25. JG., Heft Nr. 2 aus 1979, S. 37.
Zauberkunst, 42. JG., Heft Nr. 1 aus 1996, S. 16.
Zauberkunst, 46. JG., Heft Nr. 1 aus 2000, S. 17.
Magie, 81. JG., Heft Nr. 3 aus 2001, S. 106.

Forcieren von Farben und Bildern

Magie, 44. JG., Heft Nr. 7&8 aus 1964, S. 198.
Magische Welt, 20. JG., Heft Nr. 2 aus 1971, S. 62.
Zauberkunst, 22. JG., Heft Nr. 2 aus 1976, S. 12.
Magische Welt, 26. JG., Heft Nr. 6 aus 1977, S. 269.
Magische Welt, 28. JG., Heft Nr. 2 aus 1979, S. 73.
Zauberkunst, 39. JG., Heft Nr. 2 aus 1993, S. 98.
Zauberkunst, 46. JG., Heft Nr. 2 aus 2000, S. 14.

Forcieren von Zahlen

Magische Welt, 20. JG., Heft Nr. 3 aus 1971, S. 92.
Magische Welt, 28. JG., Heft Nr. 3 aus 1979, S. 122.
Zauberkunst, 40. JG., Heft Nr. 1 aus 1994, S. 17.
Zauberkunst, 40. JG., Heft Nr. 2 aus 1994, S. 71.
Zauberkunst, 44. JG., Heft Nr. 3 aus 1998, S. 143.
Magie, 83. JG., Heft Nr. 8 aus 2003, S. 403.

Matrix Force

Magie, 42. JG., Heft Nr. 12 aus 1962, S. 345.
Magische Welt, 16. JG., Heft Nr. 4 aus 1967, S. 134.
Magische Welt, 29. JG., Heft Nr. 5 aus 1980, S. 227.
Zauberkunst, 36. JG., Heft Nr. 2 aus 1990, S. 28.
Magische Welt, 57. JG., Heft Nr. 5 aus 2008, S. 272.

Pateo Force

Zauberkunst, 35. JG., Heft Nr. 1 aus 1989, S. 38.
Intermagic, 17. JG., Heft Nr. 4/5 aus 1993, S. 165.
Don't Go Where The Road Don't Go, 2007, S. 49.
Linking Ring, 96. JG., Heft Nr. 3 aus 2016, S. 108.

Forcierbuch

Semi-Mental Journey, 2004, S. 29.

Forcierbeutel

Magie, 44. JG., Heft Nr. 7&8 aus 1964, S. 198.
Zauberkunst, 15. JG., Heft Nr. 5 aus 1969, S. 17.
Das Rudolf Braunmüller Seminar, 1991
Magie, 93. JG., Heft Nr. 12 aus 2013, S. 490.

Forciergeisel

Zauber-Brief Nr. 20, 1985

Zauber-Brief Nr. 36, 1987

Zauber-Brief Nr. 37, 1988

Zauber-Brief Nr. 62, 1992

Zauber-Brief Nr. 121, 2002

Schwerpunktwürfel

Magie, 33. JG., Heft Nr. 4 aus 1953, S. 76.
Magie, 35. JG., Heft Nr. 4 aus 1955, S. 89.
Zauberkunst, 44. JG., Heft Nr. 4+5 aus 1998, S. 216.
Magische Welt, 57. JG., Heft Nr. 2 aus 2008, S. 94.

QUELLEN – AUSTAUSCH KARTENSPIEL

Zauberspiegel, 1. JG., Heft Nr. 1 aus 1895, S. 8.
Zauberwelt, 2. JG., Heft Nr. 1 aus 1896, S. 10.
Zauberwelt, 4. JG., Heft Nr. 6 aus 1898, S. 87.
Zauberwelt, 9. JG., Heft Nr. 5 aus 1903, S. 70.
Zauberspiegel, 5. JG., Heft Nr. 8 aus 1905, S. 116.
Magie, 5. JG., Heft Nr. 10 aus 1923, S. 697.
Zauberspiegel, 12. JG., Heft Nr. 6 aus 1928, S. 102.
Magie, 15. JG., Heft Nr. 6 aus 1932, S. 72.

Magie, 15. JG., Heft Nr. 7 aus 1932, S. 83.
Magie, 49. JG., Heft Nr. 4 aus 1969, S. 109.
Zauberkunst, 16. JG., Heft Nr. 2 aus 1970, S. 26.
The Book of Wonder, Vol. 1, 1996, S. 152.
Burners, Vol. 4, Alexander de Cova, 2016, S. 255.
Buch Misdirection, Alexander de Cova, 2016, S. 52.

QUELLEN – DAUMENSPITZE

Magische Post, 1948, S. 15.
Magie, 34. JG., Heft Nr. 1 aus 1954, S. 20
Magisches Magazin, 7. JG., Heft Nr. 3 aus 1957, S. 104.
Magische Welt, 8. JG., Heft Nr. 6 aus 1959, S. 177.
Magische Welt, 10. JG., Heft Nr. 1 aus 1961, S. 10.
Zauberkunst, 7. JG., Heft Nr. 3 aus 1961, S. 75.
Magie, 42. JG., Heft Nr. 1 aus 1962, S. 22.
Magie, 47. JG., Heft Nr. 11 aus 1967, S. 282.
Magie, 54. JG., Heft Nr. 10 aus 1974, S. 276.
Magie, 58. JG., Heft Nr. 5 aus 1978, S. 136.
Magische Welt, 27. JG., Heft Nr. 3 aus 1978, S. 116.
Intermagic, 6. JG., Heft Nr. 2 aus 1979, S. 60.

Magie, 60. JG., Heft Nr. 2 aus 1980, S. 37.
Zauberkunst, 27. JG., Heft Nr. 3 aus 1981, S. 53.
Magie, 62. JG., Heft Nr. 3 aus 1982, S. 74.
Magie, 63. JG., Heft Nr. 8+9 aus 1983, S. 244.
Patrick Page, Book of Thumtups, London 1984.
Zauberkunst, 33. JG., Heft Nr. 3 aus 1987, S. 38.
Magie, 71. JG., Heft Nr. 8/9 aus 1991, S. 310.
Intermagic, 19. JG., Heft Nr. 2 aus 1995, S. 54.
Magie, 85. JG., Heft Nr. 6 aus 2005, S. 275.
Linking Ring, 95. JG., Heft Nr. 6 aus 2015, S. 92.
Arbeitsbuch Daumenspitze, Alexander de Cova, 2017.

QUELLEN – SORTIERETUI

Practical Mental Effects, Annemann, 1944, S. 91.
Hugard's Magic Monthly, 7. JG., Heft Nr. 2 aus 1949, S. 557.
The Magic Wand, 44. JG., Heft Nr. 245 aus 1955, S. 22.
Hugard's Magic Monthly, 20. JG., Heft Nr. 3 aus 1962, S. 18.
Magische Welt, 11. JG., Heft Nr. 4 aus 1962, S. 133.
The Gen, 18. JG., Heft Nr. 5 aus 1962, S. 123.

Magische Welt, 19. JG., Heft Nr. 3 aus 1970, S. 98.
Cyclopedia of Magic, 1975, S. 38.
Intermagic, 9. JG., Heft Nr. 4 aus 1982, S. 156.
Non Plus Ultra, Band 2, 2004, S. 78.
Nachtkauz, Annemanns Traumeffekt, 2005, S. 124.
Magie, 85. JG., Heft Nr. 6 aus 2005, S. 275.

QUELLEN – TRICKUMSCHLÄGE

Zauberspiegel, 2. JG., Heft Nr. 11 aus 1897, S. 164.
Jinx, Heft Nr. 15 aus 1935, S. 72.
Magische Welt, 9. JG., Heft Nr. 6 aus 1960, S. 186.
Zauberkunst, 8. JG., Heft Nr. 5&6 aus 1962, S. 23.
Linking Ring, 53. JG., Heft Nr. 11 aus 1973, S. 89.
Zauberkunst, 24. JG., Heft Nr. 1 aus 1978, S. 38.
Intermagic, 18. JG., Heft Nr. 4+5 aus 1994, S. 184.
Intermagic, 19. JG., Heft Nr. 1 aus 1994, S. 20.
Intermagic, 19. JG., Heft Nr. 2 aus 1995, S. 74.

Roy Johnson, gesammelte Werke Band 1, 1997, S. 107.
New Avantgarde Magic, Ausgabe 4, 2013, S. 19.
Magie, 94. JG., Heft Nr. 4 aus 2014, S. 200.
Magie, 94. JG., Heft Nr. 8+9 aus 2014, S. 436.
Burners, Band 1, Shaxon-Umschlag, 2015, S. 269.
Burners Band 3, Avalon-Umschlag, 2015, S. 271.
Perkeo, Buch Ted Lesley, 2019, Seite 418.
Perkeo, Buch Ted Lesley, 2019, Seite 437.

QUELLEN – TRICKBRIEFÖFFNER

Die moderne Salon-Magie, 1891, S. 201.
Zauberspiegel, 4. JG., Heft Nr. 7 aus 1904, S. 108.
Sphinx, 16. JG., Heft Nr. 7 aus 1917, S. 128.
Magie, 40. JG., Heft Nr. 7 aus 1960, S. 206.

Thirteen Steps to Mentalism, Corinda, 1968, S. 87.
Magie, 75. JG., Heft Nr. 6 aus 1995, S. 226.
Linking Ring, 95. JG., Heft Nr. 8 aus 2015, S. 89.

QUELLEN – TOSSED OUT DECK

The Bold and Subtle Miracles of Dr. Faust, 1963, S. 25.
Magie, 50. JG., Heft Nr. 12 aus 1970, S. 324.
Pallbearers Review, 9. JG., Heft Nr. 11 aus 1974, S. 787.
Mind Myth and Magick, Hoydle, 1993, S. 212.
Zauberkunst, 48. JG., Heft Nr. 4+5 aus 2002, S. 227.
Zauberkunst, 51. JG., Heft Nr. 1 aus 2005, S. 4.

Magie, 88. JG., Heft Nr. 1 aus 2008, S. 22.
Mental angehaucht, Jan Forster, 2009, S. 3.
Linking Ring, 95. JG., Heft Nr. 12 aus 2015, S. 80.
Magische Welt, 68. JG., Zaubersalz, Heft Nr. 6 aus 2019.

QUELLEN – ZETTELLESEN/AUSTAUSCH

Al Baker's Pet Secrets , Billet Switch, 1951, S. 64.
Magie, 33. JG., Heft Nr. 10 aus 1953, S. 222.
Magie, 37. JG., Heft Nr. 5 aus 1957, S. 130.
Magie, 37. JG., Heft Nr. 5 aus 1957, S. 130.
Magische Welt, 11. JG., Heft Nr. 5 aus 1962, S. 165.
Magische Welt, 16. JG., Heft Nr. 5 aus 1967, S. 172.
13 Steps to Mentalism, Corinda, 1968, S. 177.

Magie, 49. JG., Heft Nr. 2 aus 1969, S. 39.
Magie, 49. JG., Heft Nr. 3 aus 1969, S. 75.
Zauberkunst, 18. JG., Heft Nr. 4 aus 1972, S. 30.
Sheherized, Borodin, 1999, S. 201.
Nachtkauz 2004, S. 110.

INDEX – PERSONEN

- | | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Agnes Claussen 47
Al Koran 17, 35
Al Mann 29
Alexander de Cova 9
Alexander Römer 9, 11
Allan Kardec 21
Andrew Jackson Davis 21
Anna Eva Fay 19, 30
Annie Abbott 25
Axel Hellström 30
Banachek 17, 29
Barrie Richardson 17
Basil Horwitz 30
Bernhard Geue 7
Berthold James Conlin 32
Boretti 7
Borodin 7
Braco 14
Burling Hull 9
Burlingame Gilbert Hull 30
Chan Canasta 38
Chanel Mifelew 38
Charles Bellini 21
Charles Garner 21
Charles Grafton Page 22
Christoph Borer 9
Clarence Berthold Conlin 32
Claude Alexander Conlin 32
Conradi 37
Criss Angel 29
Daniel Dunglas Home 20
Darryl Beckmann 33
David Bamberg 20
David Berglas 9, 36
David Blaine 29
David Charvet 33
David Copperfield 44
David Hoy 17
Derren Brown 29
Dixie Annie Haygood 25
Don Seth 30
Dr. Stanley Jaks 42
Eckhard Böttcher 7
Edgar Benyon 42 | Edward Doe 35
Emily B. Ruggles 23
Eric Mason 16
Fox-Schwestern 22
George Alfred Cooke 20
Gilbert S. Aleman 29
Harry Clarke 16
Harry Houdini 19, 23
Harry Rouclere Terhune 46
Harry Stanley 35
Henry Grady 24
Henry Melville Fay 20
Herbert Siegbert Jaks 42
Horace Greeley 22
Houdini 39
Howard Thurston 39
Ira Eratus Davenport 19
Jack Lamonte 35
James Randi 29
Jan Becker 29
Jan Forster 41
Jean Elizabeth Leckie 19
Joe Wildon 8
John Nevil Maskelyne 19–20
John Wyman 22
Jon Tremain 16
Josef Vogt 30
Joseph Dunninger 39
Julia Clara Mansfield 26
Julius Jørgensen 47
Julius Zancig 20, 47
Kate Russel 26
Ken Brooke 36
Kenton Knepper 30
Lance Burton 44
Larry Becker 9, 30
Lee Earle 30
Leon Mandrake 33
Louis Tannen 16
Lulu Hurst 24
Mamie Simpson 24
Mark Wilson 44
Martha Michaels 32
Mattie Lee Price 24 | Maurice Fogel 16, 40
Max Holden 42
Max Maven 9, 44
Michael Seldow 42
Mildred May Searing 46
Natias Neutert 45
Paul Kara 29
Paul Romany 9
Paul Rosini 20
Paul Vucci 20
Penn & Teller 29
Perkeo 7, 43
Pete Hammerton 37
Professor Hoffman 35
Punx 45
Ralf Wichmann 14
Richard Abbey 25
Richard Osterlind 16–17
Robert Harbin 40
Rudolf Brahmüller 7, 9, 16
Samuel Spencer Baldwin 26
Sanford Cohen 24
Sascha Morelli 9
Siegfried & Roy 44
Sir Arthur Conan Doyle 19
Steven Shaw 29
Stuart Cumberland 21
Ted Lesley 7, 43
Theodore Annemann 9, 34
Thomas Alan Waters 9
Thomas William Simpson 37
Thorsten Havener 29
Tony Corinda 8, 16, 37
Tony Forster 29
Washington Irving Bishop 30
Will Goldston 40
William Crookes 23
William Davenport 19
William Stainton Moses 21
Wonder Man Fred 8 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

DUNNINGER
THE MAN OF MYSTERY
WONDERFUL ILLUSIONS
AT THE
EDEN MUSEUM

WEST 23rd STREET, NEAR

KINEMACO
NATURAL COLORED
AFTERNOON AND

THE CAREY PRINT. 27-102 HORATIO

BALDWIN'S ILLUSTR.

PROFESSOR S. S. & KITTY BALDWIN,
AND THE BUTTERFLY COTERIE.

Are presenting the queerest, quaintest, most bewildering

entertainment ever given. The entire programme

being replete with absolute novelties never seen in

Great Britain.

EACH ARTIST IS A STAR.

THE LATEST SOCIETY

PROF. S. S.

BALDWIN

THE WEIRD

SOMNAMBUL

MISS KATE RUE

THE BUTTERFLY COTERIE

MIMIC

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE WORLD'S GREATEST

FACIAL DELINEATOR.

INTRODUCING TO THE PUBLIC THE MOST PLEASING OF MODERN ENTERTAINERS.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Miss ADA DELROY,

The Petite Queen of Hearts.

Miss MARION CONSTANCE,

Protean Character Artist.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.

THE BUTTERFLY COTERIE,

Prof. and Mrs. KITTY

BALDWIN,

Mr. JIM BELL,

The Scengambian Senator.

AND A GALAXY OF STARS,

The Funniest Show on this Great Earth.