

Das Magic History Magazin

— * Geschichte und Geschichten * —



— Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr —

Zauberer



Kalanag
(1903-1963)

Helmut Schreiber – Kalanag

Kein anderer Künstler hat in Deutschland so viel kontroverse Diskussionen ausgelöst wie er. Helmut Ewald Schreiber (1903-1963), alias „Kalanag“. Geboren am 23. Januar 1903 in Backnang und verstorben am Heiligabend 1963 in Gaildorf.

Beruflich war er nicht nur Illusionist, sondern auch Filmproduzent und Produktionsleiter. Auf der Bühne assistierte ihm seine Frau „Gloria“, Gloria de Vos (1918-1885). Sein Bühnenname stammt wohl aus dem Dschungelbuch von Rudyard Kipling, benannt nach einer schwarzen Schlange, die dort erwähnt wird. Allerdings war er keine reine Variété-Figur.

Mit ihm kann man drei Bereiche der deutschen Geschichte im 20. Jahrhundert verbinden, die besonders aufschlussreich sind. Zum einen die moderne Unterhaltungs- und Filmindustrie, dann die Gleichschaltung kultureller Berufsverbände im Nationalsozialismus und die erstaunliche Wiederverwertung belasteter Eliten nach 1945. Seine Fähigkeit lag nicht in der Vorführung oder Erfindung eines einzelnen Zaubertricks, vielmehr zeichnet sich seine Fähigkeit dadurch aus, dass er die Nähe zur Macht suchte, organisatorischen Einfluss und eine spektakuläre Selbstdarstellung miteinander verband. Nach 1945 machte er aus genau dieser Begabung eine internationale Showkarriere und ließ seine NS-Vergangenheit über lange Zeit weitgehend hinter dem Bühnenvorhang verschwinden.

Die Jugend

Helmut Schreiber stammte aus einer wohlhabenden Kaufmannsfamilie. Bereits als

Jugendlicher beschäftigte er sich intensiv mit Zauberkunst. Nach Angaben der Deutschen Biographie trat er im Winter 1918 erstmals in einem Rot-Kreuz-Lazarett in Passau auf. 1921 machte er sein Abitur; 1923 folgten Auftritte auf der Münchner Kleinkunsthöhne „Papa Benz“. Schon früh verband er die Zauberei mit organisatorischer Arbeit. Er schrieb für die Fachzeitschrift Magie, sammelte Zaubergegeräte und knüpfte Kontakte in der deutschen und internationalen Magierszene. Diese Netzwerke waren später mindestens ebenso wichtig wie seine technische Begabung. Der Künstlernamen Kalanag wurde zu einer sorgfältig aufgebauten Marke: exotisch klingend, international verständlich und ohne erkennbare Verbindung zum bürgerlichen Namen Helmut Schreiber.

Wirtschaftliche Grundlage

Seine wirtschaftliche Grundlage bildete zunächst die Filmbranche. Schreiber arbeitete unter anderem als Aufnahme-, Produktions- und Herstellungsleiter für Unternehmen wie Emelka, Tobis und Bavaria. Er wirkte bei einigen Produktionen mit, wie „der Doppelgänger“, „Truxa“, „Der Herrscher“ und „Es leuchten die Sterne“. Besonders problematisch ist seine Mitwirkung an „Robert und Bertram“ von 1939. Der Film gilt als antisemitisch geprägte Musikkomödie des NS-Kinos. Schreibers Tätigkeit darf daher nicht als rein unpolitisches Produzieren von Unterhaltung verstanden werden. Er war Teil eines Filmwesens, das dem Propagandaministerium unterstand und politische, rassistische und kriegsbezogene Zielsetzungen unterstützte. 1942 stieg er in eine leitende Produktionsfunktion bei der Bavaria auf. Dadurch befand er sich nicht am Rand, sondern im Zentrum der

nationalsozialistischen Film- und Unterhaltungswirtschaft.

Hitlers Hofzauberer

Schreiber trat 1933 der NSDAP bei. Er pflegte Beziehungen zu hochrangigen Vertretern des Regimes und trat mehrfach im Umfeld Adolf Hitlers auf. Für 1939 ist ein Aufenthalt auf dem Berghof am Obersalzberg überliefert. Auch zu Hitlers Adjutanten Julius Schaub bestanden enge Kontakte. Die oft verwendete Bezeichnung „Hitlers Hofzauberer“ ist zugespitzt und keine amtliche Berufsbezeichnung. Sie fasst jedoch seine Nähe zum Machtzentrum und seine Auftritte vor der NS-Elite treffend zusammen. Die Formulierung sollte daher als journalistische Charakterisierung, nicht als offizieller Titel verstanden werden.

Der Magische Zirkel

Von 1936 bis 1945 stand Schreiber an der Spitze des „Magischen Zirkels von Deutschland“. Unter seiner Führung wurde der Verband in die nationalsozialistische Kulturverwaltung eingegliedert. Die Mitgliederzahl sank erheblich; wer dem kontrollierten Berufsverband nicht angehörte, konnte praktisch keine reguläre Auftrittserlaubnis erhalten. Jüdische Zauberer wurden dadurch ausgegrenzt und ihrer beruflichen Existenz beraubt. Schreiber setzte außerdem kulturpolitische Vorgaben um, darunter das Verbot beziehungsweise die Verdrängung jüdischer Musik im Rahmen von Vorführungen. Einzelne jüdische Kollegen erklärten nach dem Krieg, Schreiber habe persönlich Menschen geschützt oder jüdische Mitarbeiter länger beschäftigt. Solche Aussagen können einzelne Hilfsleistungen belegen,

ändern aber nichts an seiner leitenden Mitwirkung an einem gleichgeschalteten und ausgrenzenden System. Historisch müssen persönliches Verhalten in Einzelfällen und institutionelle Verantwortung getrennt bewertet werden. In diesem Zusammenhang möchte ich hier auf Ottokar Fischer aufmerksam machen, dem Helmut Schreiber sehr zugesetzt hat. Auch Hans Trunk intrigierte gegen ihn.

Die Zeit nach 1945

Nach 1945 war Schreibers Position zunächst gefährdet. Seine Funktionen in Filmwirtschaft und Magierverband, seine NSDAP-Mitgliedschaft und seine Kontakte zur NS-Führung machten ihn für die Besatzungsbehörden belastet. Er erhielt zeitweise ein Berufsverbot und verließ schließlich die amerikanische Besatzungszone in Richtung Hamburg. Die Vorgänge seiner Entnazifizierung sind von widersprüchlichen Aussagen, entlastenden Zeugnissen und offenbar strategisch präsentierten Lebensläufen geprägt. Recherchen auf Grundlage von Bundesarchivmaterial zeigen, dass er bereits 1946 in Hamburg lebte. Ein zentrales Element seines Nachkriegsbildes war die Behauptung, er habe sich vom Nationalsozialismus innerlich ferngehalten oder sogar Verfolgten geholfen. Die neuere Forschung beurteilt diese Selbstbeschreibung sehr kritisch. Sie sieht in Schreiber eher einen geschickten Opportunisten und Profiteur als einen politisch unbeteiligten Künstler.

Ungeklärt beziehungsweise nur teilweise geklärt ist, wie er unmittelbar nach dem Krieg die erheblichen Mittel für seine technisch aufwendige Revue beschaffen konnte. Geschichten



über Schwarzmarktgeschäfte, Diamanten oder verschobenes NS-Vermögen sind Teil der Kalanag-Legende. Manche Indizien sind ernst zu nehmen, aber nicht jede spektakuläre Behauptung lässt sich zweifelsfrei belegen.

Die Nachkriegskarriere

Ab 1947 verwandelte Schreiber die Zauberkunst in seinen Hauptberuf. Er entwickelte eine internationale Großrevue mit zahlreichen Tänzerinnen und Assistenten, Großillusionen, Autos, Tieren und aufwendigen Apparaturen, Musik- und Revueeinlagen und seiner Partnerin Gloria als zentraler Bühnenfigur. Seine Shows waren keine intimen Kartenkunstvorführungen, sondern ein Gesamtspektakel zwischen Variété, Zirkus, Tanzrevue und technischer Illusion. Er tourte durch Europa sowie weitere Teile der Welt und wurde zu einem der bekanntesten deutschen Unterhaltungskünstler der 1950er-Jahre.

Typische Effekte

Zu seinem Repertoire gehörten klassische und modernisierte Großillusionen wie „das Zersägen oder Durchbohren einer Assistentin“, „das Verschwinden und Erscheinen großer Gegenstände“, „schwebende Personen“, er restaurierte Uhren und andere „zerstörte“ Zuschauerobjekte, produzierte Tiere und zeigte seine „Wunderbar“, aus der auf Zuruf verschiedene Getränke flossen. Er kombinierte bekannte Illusionstechniken mit schneller Dramaturgie, luxuriöser Ausstattung und einer enorm wirksamen Werbemaschinerie.

„Simsalabim“

Kalanag machte „Simsalabim“ zu seinem Markenzeichen und erweckte teilweise den

Eindruck, der Schöpfer des modernen Zauberspruchs zu sein. Die Formel ist jedoch älter, und auch ihre Verwendung als Bühnenruf wird anderen Zauberkünstlern zugeschrieben, insbesondere „Dante the Magician“. Sein eigentliches Verdienst war deshalb nicht die Erfindung des Wortes, sondern dessen konsequente Markenbildung. „Simsalabim“ verband sich beim Deutschen Nachkriegspublikum dauerhaft mit Kalanag.

Bühnenfigur und Persönlichkeit

Kalanags Erscheinung wich vom romantischen Bild eines geheimnisvollen, schlanken Magiers ab. Er trat häufig als korpulenter, freundlich lächelnder Herr mit runder Brille auf. Gerade diese scheinbar harmlose Bürgerlichkeit war wirkungsvoll: Der Zuschauer sollte ihm vertrauen, bevor die große Täuschung begann.

Die Assistentin „Gloria“

Gloria war weit mehr als eine beliebige Assistentin. In der Revue verkörperte sie Eleganz, Glamour und Gefährdung. Sie wurde zersägt, ließ sich verwandeln oder erschien aus Apparaturen, während Kalanag als souveräner Urheber des Wunders auftrat. Diese Rollenverteilung entsprach dem klassischen Muster damaliger Großillusionen: Der Mann kontrolliert das Geheimnis, der weibliche Körper wird sichtbar geteilt, durchbohrt oder zum Verschwinden gebracht. Gloria war jedoch zugleich eine zentrale Mitgestalterin und trug wesentlich zur Wiedererkennbarkeit der Show bei. Das Paar trennte sich gegen Ende von Schreibers Leben.

Zauberkunststücke

Trio-Würfel-Trick

Der Trio-Würfeltrick ist ein klassisches Close-up-Kunststück mit drei Würfeln in einem kleinen Kästchen. Ein Würfel wird sichtbar herausgenommen und meist in die Tasche gesteckt. In der Box bleiben eindeutig zwei Würfel zurück. Nach dem Schließen erscheint der entfernte Würfel dennoch wieder im Kästchen. Bei manchen modernen Ausführungen verschwindet er anschließend erneut und wird wieder aus der Tasche hervorgeholt.

Was der Zuschauer erlebt

1. In einem schmalen Kästchen liegen drei Würfel.
2. Einer wird herausgenommen.
3. Das Kästchen wird geschlossen, oft mit einem transparenten Schiebedeckel.
4. Der Magier greift einen „unsichtbaren Würfel“ aus der Luft oder macht eine magische Bewegung.
5. Beim erneuten Öffnen liegen wieder drei Würfel im Kästchen.

Die Illusion ist besonders stark, weil die Box sehr klein ist und ein durchsichtiger Deckel den Eindruck vermittelt, der Inhalt sei jederzeit kontrollierbar. Moderne deutsche Ausführungen werden als weitgehend automatisch, ohne schwierige Fingerfertigkeit und für Tisch- oder Stand-up-Zauberei geeignet beschrieben.

Wahrscheinliche Entstehungsgeschichte

Eine zweifelsfreie Zuordnung an einen einzigen Erfinder ist bislang nicht möglich. Die nachvoll-

ziehbare Geschichte beginnt jedoch um das Jahr 1970. Der deutsche Zauberkünstler Marvillo berichtete, dass ihn im August 1970 ein niederländischer Zauberfreund namens „Mavo“ besuchte und ihm ein Modell des Kunststücks zeigte. Bei diesem frühen Modell arbeitete ein federnd gelagerter Teilwürfel mit. Über Mavos vollständige Identität oder frühere Veröffentlichungen sind bisher keine belastbaren Angaben auffindbar.

Damit ist Mavo der früheste konkret genannte Ideengeber, aber nicht mit Sicherheit der ursprüngliche Erfinder.

„Marvillo“, mit bürgerlichem Namen Arnold Liebertz, wurde 1927 in Euskirchen geboren und starb 1989. Er war Zauberkünstler, Autor, Erfinder und Hersteller eigener Kunststücke. Nach seiner eigenen Darstellung überarbeitete er Mavos Modell, beseitigte konstruktive Schwächen und entwickelte daraus eine neue, zuverlässigere Fassung. Im September 1970 zeigte er das Modell auf einer IBM-Convention in Llandudno unter anderem Eddie Burke, Roy Johnson und Bill Stickland. Seine Version wurde unter verschiedenen Namen bekannt: „Dice Capers“, „Dice Sensation“. Im deutschen Sprachraum sinngemäß „Trio-Würfel“ oder „Trio-Würfeltrick“. „Dice Sensation“ wurde etwa 1972 von Magictrix angeboten. Ein zeitgenössischer Werbenachweis ist für Juli 1972 dokumentiert.

Fast gleichzeitig fertigte der niederländische Meistermechaniker Eddy Taytelbaum eine besonders hochwertige Version unter dem Namen

„Uncanny Die“ oder „Uncanny Dice Box“, in größerer Ausführung „Uncanny Die Box Jumbo“ genannt. Seine Version wird auf etwa 1970 datiert. Historische Exemplare zeigen drei Würfel in einem nur ungefähr $5,7 \times 2,54 \times 2,54$ cm großen Etui. Einer wird entfernt und erscheint wieder im geschlossenen Kästchen.

Sammler betrachten Taytelbaums Ausführung häufig als die technisch und handwerklich beste historische Version. Das bedeutet jedoch nicht zwingend, dass er auch das Grundprinzip zuerst erfunden hat. Die Quellen lassen offen, ob Marvillo, Mavo und Taytelbaum unabhängig arbeiteten oder Ideen über persönliche Kontakte weitergegeben wurden.

Das technische Grundprinzip

Das Etui und mindestens ein Würfel sind speziell präpariert. In frühen Beschreibungen wird ein beweglicher oder federnder Teil eines Würfels erwähnt. Dadurch kann das Etui zeitweise wie ein Behälter mit zwei vollständigen Würfeln aussehen, obwohl es später scheinbar wieder drei enthält. Der Ablauf ist weitgehend mechanisch und erfordert normalerweise weder Palmieren noch anspruchsvolle Fingerfertigkeit. Unterschiedliche Hersteller lösten die Täuschung konstruktiv verschieden. Deshalb sind nicht alle Ausführungen intern identisch.

Bekannte Fassungen und Nachbauten

Dice Capers – Marvillo

Um 1970. Historisch besonders wichtig, weil Marvillo die Herkunft über Mavo selbst dokumentierte. Die Ausführung zeigt drei Würfel, von denen einer entfernt wird und zurückkehrt.

Dice Sensation – Marvillo / Magictrix

Um 1972. Eine kommerziell vertriebene deutsche beziehungsweise britisch vermarktete Version mit transparentem Deckel. Der klare Deckel verstärkt die Illusion, weil die zwei verbleibenden Würfel sichtbar erscheinen.

Uncanny Die – Eddy Taytelbaum

Um 1970. Sehr kleine, handwerklich aufwendige Sammlerausführung. Potter & Potter schätzte ein historisches Exemplar 2013 auf 300 bis 400 US-Dollar; diese Auktionsschätzung ist nicht mit einem heutigen Marktpreis gleichzusetzen.

Uncanny Dice Box – Taytelbaum

Eine Variante mit drei verschiedenfarbigen Würfeln. Der entfernte Würfel erscheint automatisch wieder. Die reguläre Box wird mit rund 5,70 cm Länge angegeben.

3 Dice Box – Bob Solari

Um 1994. Eine preisgünstigere kommerzielle Fassung. Der Effekt blieb gleich: Ein Würfel wird herausgenommen, verschwindet und befindet sich danach wieder im Etui.

Majestic Homing Die – Magic Wagon

Eine spätere luxuriöse Neuinterpretation desselben Grundeffekts. Sie wird in Sammlerdokumentationen als einer der Nachfolger beziehungsweise Neuaufbauten des klassischen Drei-Würfel-Prinzips genannt.

Moderne deutsche Ausführung

Der aktuell angebotene „Trio Würfeltrick“ besitzt laut Anbieter ein Holz-Plexiglas-Etui, abgerundete Würfel von etwa 20×20 mm und eine zusätzliche Rückwanderung des Würfels in die

Trio-Würfel-Trick



Wer hats erfunden?

Tasche. Der Preis liegt bei etwa 39,95 Euro, was sehr teuer ist.

Warum das Kunststück überzeugend ist

Die Wirkung beruht auf mehreren starken psychologischen Elementen:

- 1) Der Zuschauer sieht zunächst wirklich drei klar unterscheidbare Objekte.
- 2) Ein Würfel wird offen entfernt.
- 3) Das transparente oder sehr kleine Etui scheint keinen verborgenen Raum zu bieten.
- 4) Die Rückkehr geschieht ohne sichtbaren Griff in das Etui.
- 5) Das Geräusch der Würfel beim Schütteln verstärkt die angenommene Anzahl.
- 6) Die Handlung „unsichtbaren Würfel aus der Luft nehmen“ gibt dem mechanischen Moment eine natürliche Motivation.

Das Kunststück eignet sich besonders für kurze, visuelle Routinen und funktioniert ohne Sprache.

Hier aufgeführt sind die Exemplare auf dem Schaubild der vorherigen Seite.

A) Mysteriöse Würfel-Box, Version von Eckhard Böttcher, 5.5 x 2.0 x 2.0 cm, Würfel 1.50 cm.
Wurde ursprünglich in der Farbe Schwarz angeboten.

B-C) Versionen mit durchsichtigem Deckel und Boden, 6.5 x 2.8 x 2.8 cm, Würfel 2.00 cm. Wird aktuell von László Madaras, magicworkshop, in verschiedenen Ausführungen gefertigt. Hier muss man den Schiebedeckel nur so lange öffnen, bis der erste Würfel herausnehmbar ist.

D) Version von „Marvillo“,
Maße: 5,70 x 2,5 x 2,5 cm.

E) Jumbo-Version von Michael Baker, chinesisches Dekor, 13.00 x 6.00 x 5.50 cm, Würfel 3.70 cm. Hier gibt es noch eine Besonderheit. Man muss den Schieber komplett herausziehen, um an den „freien“ Würfel zu kommen.

F) Version von Eddy Taytelbaum aus den 1970er-Jahren. Er nannte es „Uncanny Die“.

G) Version von Santo.

H) Trio Würfel Trick, verkauft durch den Zauberkönig in Köln, Ende der 1970er-Jahre und aktuell in einer Restauflage von der Zauberschule-Franken, 6.0 x 2.0 x 2.0 cm, Würfel 1.70 cm.

Shrinking Die



Harry Roydon
(1910-1983)

Mikro-Würfel

Schrumpfender Würfel

Ein normal oder sogar recht groß wirkender Würfel liegt sichtbar auf der Hand des Vorführenden oder auf dem Tisch. Der Zauberkünstler bedeckt ihn kurz, tippt ihn mit einem Zauberstab an oder macht eine kleine magische Bewegung. Danach ist der Würfel plötzlich nur noch etwa ein Viertel so groß. Der kleine Würfel kann bei vielen Ausführungen unmittelbar untersucht werden. Genau diese Wirkung wird bei heute noch angebotenen Fassungen unter dem Namen „Shrinking Die“ beschrieben.

Die Konstruktion

Der sichtbare große Würfel ist in Wirklichkeit eine unten offene Hülle. Im Hohlraum befindet sich bereits der kleine, echte Würfel. Beim scheinbaren Aufnehmen, Reiben oder Abdecken wird die große Hülle in die Hand übernommen und palmiert. Der kleine Würfel bleibt auf dem Tisch zurück. Dadurch entsteht der Eindruck, der große Würfel habe sich an Ort und Stelle verkleinert.

Das ist technisch eher ein Hüllenwechsel als eine wirkliche Verwandlung. Die offene Seite muss vor den Zuschauern verborgen bleiben. Je nach Modell kann der kleine Würfel lose in der Hülle sitzen oder leicht eingeklemmt sein. Eine heutige Kundenbeschreibung eines kommerziellen „Shrinking Dice“-Modells erwähnt ausdrücklich, dass der kleine Würfel im größeren Teil festklemmen könne – ein deutlicher Hinweis auf die verschachtelte Konstruktion. Es gibt allerdings auch vereinfachte Fassungen, bei denen laut Händler kein Palmieren erforderlich ist. Diese verwenden vermutlich eine andere Handhabung oder zusätzliche mechanische Unter-

stützung. Deshalb sind nicht alle unter „Shrinking Die“ angebotenen Modelle konstruktiv völlig gleich.

Vermutlicher Erfinder:

Der wichtigste historische Hinweis führt zu Harry Roydon (1910-1983). Er war der Erfinder einiger Close-up-Kunststücke. Zwei seiner Klassiker sind die Kunststücke „Crazy Cube“ und „Shrinking Die“. Roydon betrieb beziehungsweise belieferte offenbar unter dem Namen „Roydon's Magic“ den Zauberhandel. In Sammlungsverzeichnissen sind zahlreiche seiner Kunststücke nachgewiesen, etwa „Roydon's Little Fooler“, „Mind Reader's Dream“, „Daffy Dice“ und weitere kleine mechanische Apparate.

Hersteller und Handelsnamen

Das Kunststück wurde anschließend von zahlreichen Firmen kopiert oder neu aufgelegt. Nachweisbar sind unter anderem:

Royal Magic / Fun Inc.

Eine verbreitete Kunststoffausführung wurde als „Shrinking Die by Royal Magic“ beziehungsweise als Produkt von „Fun Inc.“ verkauft. Die Werbung beschreibt den Effekt so: Der Würfel wird in die geschlossene Hand genommen, mit einem Zauberstab berührt und erscheint danach nur noch ein Viertel so groß.

S. S. Adams

Auch unter der Marke „S. S. Adams“ wurde das Kunststück als klassischer Scherz- und Zauberkunstartikel verkauft. Die Handelsbeschreibung verspricht, der Würfel schrumpfe direkt vor den Augen des Publikums.

Magic Makers

Eine neuere Version erschien als „Shrinking Dice“ bei Magic Makers. Die Produktseite selbst enthält kaum historische Informationen, bestätigt aber die fortdauernde Vermarktung unter diesem Namen.

Funtime Magic

Funtime verkauft eine Variante, bei der der Würfel aus einer Hand in die andere geworfen und mit einem Zauberstab berührt wird. Der

Anbieter betont, dass keine Fingerfertigkeit erforderlich sei.

Messingausführungen

Neben den billigen Kunststoffmodellen existieren auch hochwertige „Shrinking Die – Brass“-Ausführungen. Ein Händlerbestand von 2019 listete parallel eine Messingfassung für 37,50 US-Dollar und eine einfache Royal-Fassung für 4,25 US-Dollar.

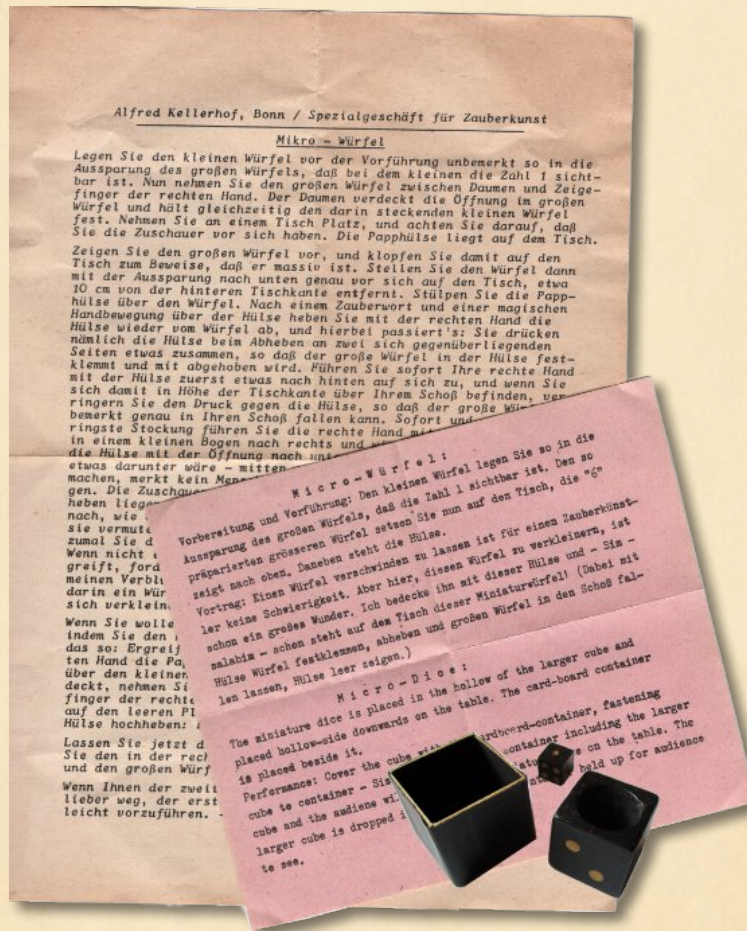


Abb.: Version, von Alfred Kellerhof in den 1980er-Jahren angeboten

Die Television 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 im Jahr 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 im Jahr 1976 an Hardy übergeben hatte, von der Firma Mephisto-Huis um 1980 in einer fast identischen Version angeboten. Interessant ist auch die Überlegung, dass Max Haug zu diesem Kunststück keine Schlüssel und auch keine Schlösser mitgeliefert hat.

Die Firma Klingl brachte im Jahr 1950 eine Version mit nur einer Kiste heraus. Das Gimmick (vier Kompass-Nadeln) 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.

Die Versionen von Zaubertechnik Haug.

Max Haug hat dieses Kunststück in seinem Katalog von 1962 aufgeführt. Auf der Website von Andy Martin (martinsmagic.com) werden drei Versionen von ihm präsentiert, die alle mit

zwei Kästchen arbeiten. Einer größeren und einer kleineren, die in die große Kiste passt. Bei der ersten Version ist das Innere des Deckels der größeren Box mit rotem Filz ausgelegt, bei der zweiten Version ist das innere des Deckels schwarz. Kommen diese beiden Versionen ohne Tragegriff auf dem Deckel aus, findet man bei der dritten Version eben diesen aufmontiert.

Die Version der Firma Mephisto Huis.

Die Television-Box der Firma Mephisto Huis ist denen der Haug-Versionen sehr ähnlich, allerdings etwas schlichter gehalten. Hier befindet sich kein roter oder schwarzer Filz im inneren Deckel der größeren Box.

Die Version der Firma Klingl.

Im Jahr 1950 brachte die Firma eine Variante auf den Markt, mit nur einem Kästchen. Hier wurde ein Röhrchen aufgesetzt, um die Zahlen zu lokalisieren. Die komplette Tricktechnik ist mir nicht bekannt. Beworben wurde diese Variante u.a. schon vorher im Katalog der Firma August Roterberg von 1911. Hier ist der Hersteller nicht bekannt.

- A) Version von Mephisto Huis
- B) Werbung aus einem Roterberg-Katalog
- C) Version, Haug mit rotem Futter im Deckel
- D) Version, Haug mit schwarzem Futter im Deckel
- E) Version von Klingl

Die Television Box

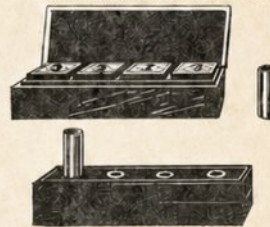
A



B

No.1081

The Mysterious Box of Numbers.



A handsome box with a hinged lid, made of polished ebony wood and prettily decorated with gold ornaments is passed out for inspection, as well as four blocks, numbered respectively from one to four, which blocks just fill the box. The company is invited to take the blocks and to secretly arrange them in the box in any order they desire. They next close the box (and even wrap it in paper if they wish), and then pass it to the performer who back has been turned during this time. The conjurer then, by the aid of his magic telescope (in reality a small silvered tube, which has been previously examined), tells how the numbers in the box are arranged, without opening or even handling the box. An excellent parlor trick, which may be repeated as often as desired, without fear of detection. Finely made and highly recommended. Price \$1.25

C



D



E



—*— Haug, Klingl und Mephisto Huis —*—

Zauberhändler - Zauberklingl

Ab 1867 verkaufte Michael Klingl (1838–1884) als fliegender Händler Zauberartikel im Münchner Einzugsgebiet. Darauf weisen Inserate in den lokalen Zeitungen hin. Schnell dehnte er seinen Wirkungskreis auf Bayern und den Westen Österreichs aus. Er vertieb seine Waren mit seinem Stand auf Märkten und Verkaufsmessen. Mit seinen qualitativ hochwertig gefertigten Zauberapparaten verdiente er gut und baute sein Geschäft somit stetig aus. Seine Apparate sind bis heute sehr gesuchte Sammlerstücke. Im Jahr 1869 kam er nach Wien und etablierte dort ein Verkaufsdepot.

Er zog aber weiterhin als Händler durch das Land. Dann gründete er im Jahr 1876 die Firma „Zauberapparate-Verkaufs-Depot“, später wurde daraus die Firma „M. Klingl & Company“. Anfänglich verkaufte er neben den Zauberapparaten auch Sportgeräte, Spielzeugeisenbahnen und wissenschaftliche Apparate. Später wechselte er das Sortiment und verkaufte zusätzlich Scherzartikel, Karnevalskostüme und Bauchrednerpuppen. Viele der vernickelten Zauberapparate wurden von der Firma Willi Seidl sen. (1914–1996) produziert.

Die Firma Piatnik fertigte für Zauberklingl spezielle Trickkarten an, die bis heute gesucht sind. Bekannt waren auch die eigens geprägten Zaubermünzen zu Werbezwecken. Michael Klingl starb früh und seine Frau Rosa übernahm bis 1910 die Geschicke des Unternehmens. Erst 1885 änderte sie den Namen der Firma in „Rosa Klingl“. Der Inhalt der Kataloge änderte sich und das Sortiment wurde erweitert. Man bot nun

neben Zauberapparaten und Zauberkästen auch Musikinstrumente, Laterna Magica und Dampfmaschinen an. Hier erblickte dann auch der „Mephisto“ mit dem roten Mäntelchen als Werbebild das Licht der Welt. Über die vielen Jahre hinweg musste man mit dem Geschäft mehrmals umziehen. Zwischen 1910 und 1940 blühte die Firma Zauber-Klingl auf.

Bis nach dem II. Weltkrieg wurde das Unternehmen von Sigmund Klingl weitergeführt. Nach seinem Tod übernahm seine Witwe Friderike, sie verkaufte das Geschäft aber 1958 an Herbert Michel. Da er als Feuerwerker von der Zauberei nicht viel verstand, holte er die pensionierten Hobbyzauberer Franz Holl und Franz Stadler mit dazu.

Herbert Michel starb 1982 im Alter von 69 Jahren. Seine Witwe führte die Firma weiter und verkaufte sie dann an die Firma Witte. Bedingt durch hohe Mieten wurde das Geschäft schließlich geschlossen. Es rentierte sich einfach nicht mehr.

Was produzierte Klingl?

Das Sortiment umfasste praktisch alle Bereiche der klassischen Zauberkunst. Dazu gehörten Münzen- und Geldkunststücke, präparierte Würfel, verschwindende und erscheinende Gegenstände, Kartenhilfsmittel, Daumenspitzen und Fingerattrappen, kleine Röhren und Dosen, Ring-, Schnur- und Seilkunststücke und mechanische Scherzartikel. Viele Stücke bestanden aus vernickeltem oder verchromtem Metall. Gerade diese sorgfältig gearbeiteten Metallrequisiten

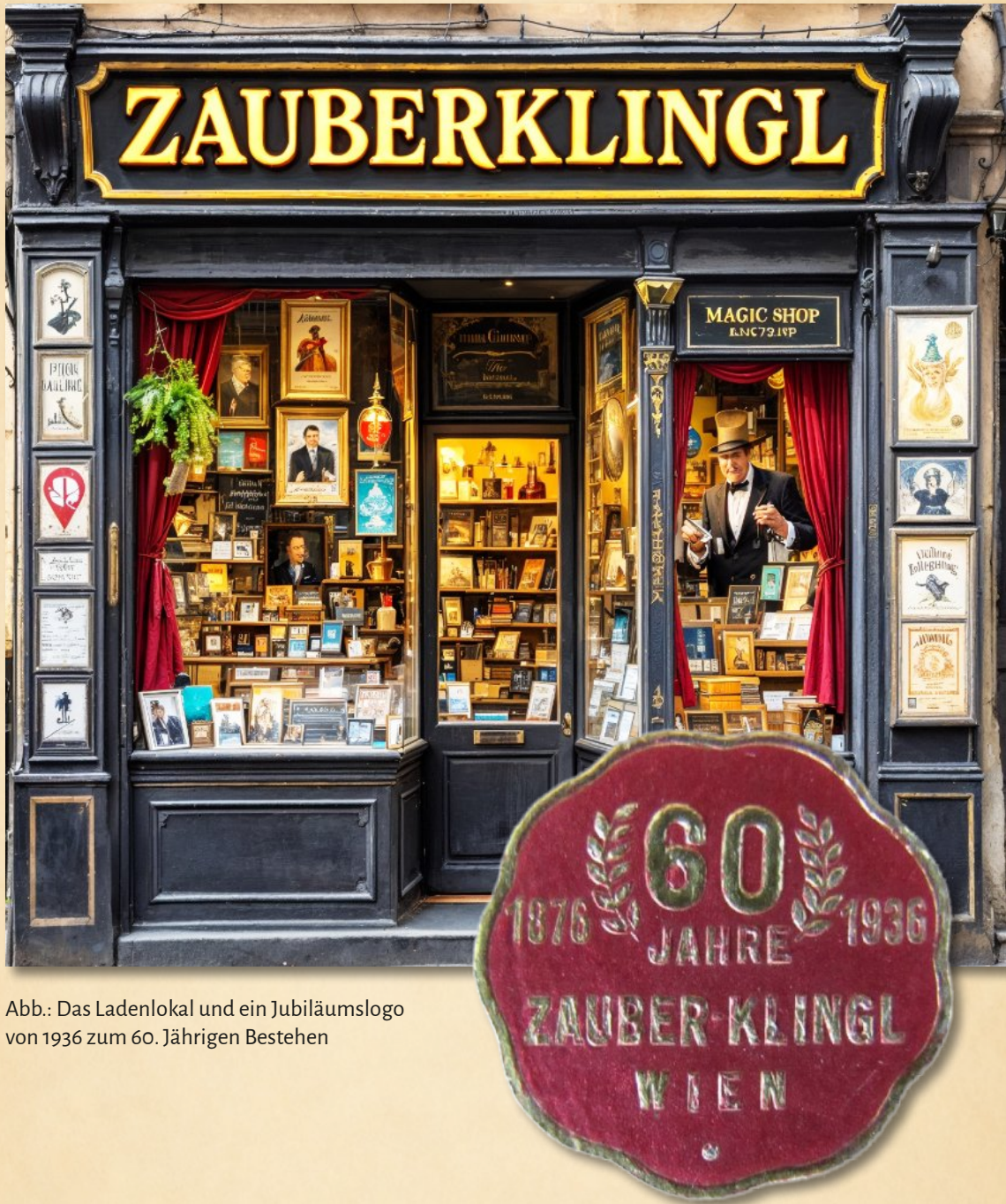


Abb.: Das Ladenlokal und ein Jubiläumslogo von 1936 zum 60. Jährigen Bestehen

sind heute bei Sammlern beliebt. Klingl stellte unter anderem Apparate her, bei denen Gegenstände: verschwanden, ihre Position wechselten, sich scheinbar von selbst bewegten, ihre Farbe veränderten, durch eine feste Fläche hindurchdrangen und aus leeren Behältern erschienen. Der Mechanismus konnte auf doppelten Wänden, Federkraft, Magneten, Zugfäden, Klappen, Spiegeln oder ineinandergeschobenen Hülsen beruhen.

Klassiker der Salon- und Bühnenmagie

Erhaltene Auktionsstücke und Katalogabbildungen zeigen beispielsweise Chinesische Stäbe, Münz- und Würfelapparate, präparierte Metallzylinder, verschwindende Stäbe, Kartenkästen, Schnur- und Durchdringungseffekte, kleine Produktionsapparate, Tricktablets sowie Röhren- und Becherkunststücke. Bei Auktionen werden heute ganze Gruppen von Klingl-Apparaten angeboten. Sie erkennt man teilweise an Herstellerstempeln oder eingravierten Bezeichnungen, allerdings sind nicht alle Stücke dauerhaft markiert.

Sonderanfertigungen für berühmte Künstler

Klingl war besonders wichtig, weil die Firma nicht nur Massenware verkaufte. Sigmund Klingl fertigte auch Apparate nach den Wünschen professioneller Zauberkünstler an. Solche Sonderanfertigungen konnten umfassen: veränderte Maße für eine bestimmte Bühnenroutine, besonders robuste Reisekonstruktionen, unauffällige Mechanismen, dekorative Lackierungen, Apparate, die zu einer bestimmten Bühnenfigur passten und Einzelstücke, die nicht im normalen Katalog erschienen. Welche berühmten Künstler genau

welche Klingl-Apparate verwendeten, ist allerdings nicht immer dokumentiert. Auktionsbeschreibungen und mündliche Sammlerüberlieferungen sind hier mit Vorsicht zu behandeln.

Die Klingl-Kataloge

Die Firma veröffentlichte illustrierte Verkaufskataloge, die heute wichtige Quellen zur Geschichte der Zauberkunst darstellen.

So erschien u. a. der Katalog von 1926 unter dem Namen Sigmund Klingl. Ein erhaltenes Faksimile umfasst 104 Seiten und vermittelt einen umfassenden Eindruck des damaligen Angebots, zu beziehen bei Lybrary.com. Die Katalogtexte waren häufig zugleich Werbeanzeige, Effektbeschreibung, kurze Vorführanleitung, technische Größenangabe und Preisverzeichnis. Das eigentliche Geheimnis wurde meist nicht vollständig verraten. Der Kunde sollte verstehen, was das Publikum sah, aber nicht unbedingt schon vor dem Kauf erfahren, wie der Apparat funktionierte.

Die Sprache der Kataloge

Bei der Sprache in den Katalogen wurden typischerweise eindrucksvolle Formulierungen gewählt, wie „vollkommen unerklärlich“, „ohne besondere Fingerfertigkeit“, „für Salon und Bühne“, „leicht vorzuführen“, „äußerst wirksam“, „feinste Ausführung“ und „für den reisenden Künstler besonders geeignet“. Solche Texte sind heute wertvolle Quellen. Sie zeigen nicht nur Apparate, sondern auch, wie Zauberkunst verkauft und inszeniert wurde.

39. JAHRGANG **39. JAHRGANG**
ERSCHEINT VIERMAL JÄHRLICH. — BERICHT ÜBER ZAUBER-, VEXIER- UND JUXARTIKEL. — Nr. 1

ERSTE WIENER ZAUBER-APPARATE-NIEDERLAGE
ZAUBER-KLINGL



GEGRÜNDET 1876 **GEGRÜNDET 1876**

REGISTRIERTE SCHUTZMARKE

PREISBUCH ÜBER MODERNE
:: MAGISCHE KÜNSTE ::
S. KLINGL, WIEN
I. FÜHRICHGASSE Nr. 4
:: HINTER DER K. K. HOFOPER ::

Abb.: Katalog von 1915

Anton Stursa

Anton Gottlieb Stursa wurde am 20. März 1902 in Wien geboren und starb dort am 19. März 1965, einen Tag vor seinem 63. Geburtstag. Er war österreichischer Gebrauchsgrafiker, Illustrator, Maler und Amateur-Zauberkünstler. Heute ist er vor allem deshalb bemerkenswert, weil er professionelle Gebrauchsgrafik mit der visuellen Welt der Zauberkunst verband. Stursa erhielt 1920/21 eine grafische Ausbildung an der Wiener Kunstgewerbeschule. 1925 und 1926 arbeitete beziehungsweise lernte er bei „Streicher und Heidrich“ in Wien.

1938/39 war er Privatschüler an der Akademie der bildenden Künste Wien, und zwar in der Meisterklasse des Tier- und Landschaftsmalers „Carl Fahringer“. Diese Ausbildung erklärt, weshalb seine Arbeiten häufig zwei Eigenschaften verbinden: eine handwerklich sehr kontrollierte, werbewirksame Gestaltung und eine ausgeprägte zeichnerische und illustrative Qualität. Er war damit weniger ein freier Avantgardekünstler als ein vielseitiger Gestalter, der Bilder für konkrete Zwecke schuf: Bücher, Werbung, Plakate, Vereinsgrafik, Zeitschriften und Spielkarten.

Berufliches Werk

Stursa arbeitete unter anderem für die Wiener Verlage „Hubertus“ und „Steffel“. Für sie entwarf er Bucheinbände und Illustrationen. Daneben gestaltete er Firmenwerbung, Plakate und Werbematerial für Artisten und Zauberkünstler.

Zu seinem bekannten Arbeitsfeld gehörten: Buchumschläge und Buchillustrationen, Zeit-

schriftentitel, Plakate, Exlibris, Trickbeschreibungen, Verpackungen und Illustrationen für Zauberkästen, Spielkartenrückseiten und Vereinszeichen und Embleme. Gerade diese Bandbreite ist typisch für die klassische Gebrauchsgrafik der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts: Ein Gestalter musste sowohl typografisch als auch zeichnerisch arbeiten können und seine Bildsprache an sehr unterschiedliche Auftraggeber anpassen.

Verbindung zur Zauberkunst

In den 1920er-Jahren lernte Stursa den Wiener Zauberkünstler, Sammler und Zauberhistoriker Ottokar Fischer kennen. Durch Fischer fand er Zugang zur organisierten Zauberkunst. Diese Begegnung war für sein weiteres Werk entscheidend. Stursa wurde nicht nur Illustrator für Zauberkünstler, sondern selbst Amateurzauberer und Teil der Wiener Zauberszene. Seine Arbeiten wirken daher häufig nicht wie Außenwerbung eines unbeteiligten Grafikers. Er kannte die Motive, Symbole und Bedürfnisse der Zauberkünstler aus eigener Erfahrung. Stursa war aktives Mitglied der Wiener Zauberszene und leitete von 1955 bis 1956 den Magischen Klub Wien.

Typische Themen seiner Zaubergrafik waren Spielkarten, Hände und Zauberstäbe, Teufels-, Dämonen- und Fantasiefiguren, Sterne, Monde und magische Embleme, Bühnenvorhänge und Scheinwerfer, klassische Apparate und Requisiten und geheimnisvolle, humoristische oder leicht groteske Figuren.

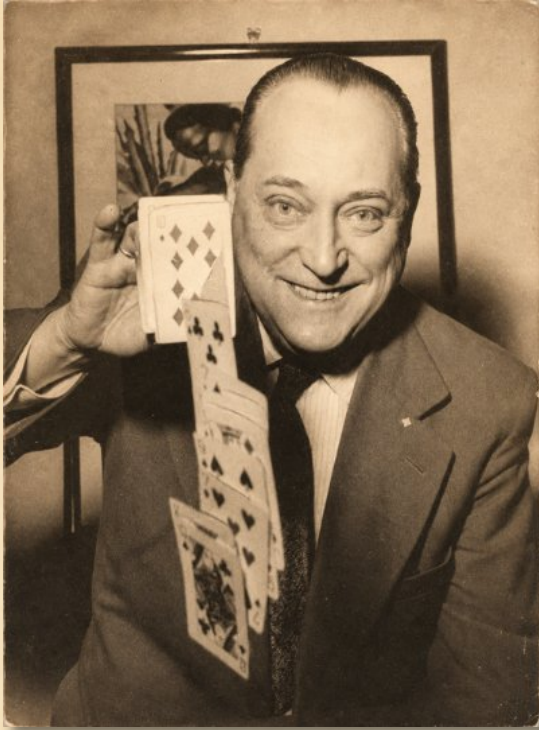


Abb.: Anton Stursa und Katalog von ca. 1960, Titelblatt Zauberklngl



Abb.: Cover der Zeitschrift „Magisches Magazin“, Joe Wildon, Jahrgänge 4,6,8

Zauberspielkarten

Das „Conjuring Animal Pack of Playing Cards“. Hersteller und Verleger dieses Spiels war Richard Beber aus Kopenhagen. Es wird datiert auf etwa 1885, allgemeiner spätes 19. Jahrhundert. Insgesamt wurden 36 Karten geliefert. Es handelt sich um handkolorierte Lithografien. Als Motive wurden vermenschlichte Tiere in zeitgenössischer Kleidung gezeigt. Es handelt sich um diagonal geteilte Karten. Ein 2014 versteigertes vollständiges Exemplar wurde ausdrücklich als „Richard Beber, Kjobenhavn, Denmark, ca. 1885“ beschrieben und bestand tatsächlich aus 36 Karten.

Wie sehen die Karten aus?

Die Karten zeigen keine normalen Könige, Damen und Buben. Stattdessen erscheinen anthropomorphe Tiere – etwa Hasen, Ziegen, Katzen oder andere Tiere – als elegant gekleidete Herren und Damen. Sie tragen Hüte, Mäntel, Kleider und Requisiten und verhalten sich wie Menschen.

Das Besondere ist die doppelköpfige beziehungsweise diagonal geteilte Gestaltung: Die Bildmotive sind so angeordnet, dass sich die Darstellung beim Wenden oder bei einer bestimmten Ausrichtung verändert. Bezeichnet werden solche Karten als „special double-ended playing cards for conjuring with comical figures“. Die Karten verwenden die französischen Farben Herz, Karo, Pik und Kreuz. Das abgebildete Blatt zeigt, dass dasselbe Tiermotiv offenbar mit unterschiedlichen Farbzeichen und Kartenwerten kombiniert wurde. Dadurch konnte der Vorführer wahrscheinlich aus scheinbar ver-

schiedenen Karten wieder dieselbe Figur erscheinen lassen oder Karten optisch „verwandeln“.

Was bedeutet „Diagonal Pack“?

Ein besonders wichtiger älterer Beleg befindet sich im 1901 erschienenen Katalog der Spielkartensammlung von Lady Charlotte Schreiber beziehungsweise William Hughes Willshire/O'Donoghue. Dort wird ein ungeschnittener Bogen mit zwanzig Karten von R. Beber, Kopenhagen erwähnt. Ein Bogen mit zwanzig Karten für ein „Diagonal Pack“, mit humoristischen Darstellungen von Tieren, die sich wie Männer und Frauen verhalten. Der Katalogeintrag nennt außerdem ausdrücklich eine handkolorierte Lithografie.

„Diagonal Pack“ dürfte sich hier nicht lediglich auf eine schräge grafische Trennlinie beziehen. Bei historischen Zauberkarten bezeichnete der Ausdruck wahrscheinlich ein Kartenspiel, dessen Karten oder Bilder durch ihre diagonale beziehungsweise asymmetrische Ausrichtung unterschieden werden konnten. Je nachdem, wie eine Karte gehalten, gedreht oder aufgefächert wurde, konnte ein anderes Bild, eine andere Kartenhälfte oder eine bestimmte Gruppe erkannt werden. Die genaue Vorführanleitung ist bisher allerdings nicht nachgewiesen. Deshalb sollte man den Mechanismus nicht zu bestimmt beschreiben. Sicher ist nur: Das Spiel war ausdrücklich für „Conjuring“, also Zauberkunst, vorgesehen. Die Motive waren diagonal oder doppelt ausgerichtet.

Conjuring Animal Pack of Playing Cards

Seltene dänische Zauberkarten / Richard Beber, Kopenhagen, um 1885



Was ist das?

Ein seltenes dänisches Zauberkartenset aus dem späten 19. Jahrhundert. Die Karten verbinden Spielkartenmotive mit humorvollen Tierfiguren und optischen Effekten.

Besonderheiten

- datiert um 1885
- Richard Beber, Kopenhagen
- 36 Karten im Satz
- handkolorierte Lithografie
- diagonale Spezialkarten
- anthropomorphe Tierfiguren

Wozu diente es?

Das Set war für Zauberkunst und Vorführeffekte gedacht. Durch die schräge Aufteilung, die wiederkehrenden Motive und die besonderen Bilder entstanden überraschende optische Verwandlungen.

Historische Darstellung nach überlieferten Kartenbeispielen.

Inhalte der Hefte

Inhalt Heft Nr. 1

Zauberkünstler: Compars Herrmann, Karl Rossius

Zauberkunststücke: Humboldt und der Globus, Schillers Glocke, Botania, die Brütmaschine, der Wahrsager

Zauberkästen: Mysto Manufacturing Company.

Inhalt Heft Nr. 2

Zauberkünstler: John Olms, Marion Spadoni

Zauberkunststücke: Drawer Box, Hilfsmittel

Zauberperiodika: Deutsche Zeitschriften

Zauberkästen: Ernest Sewell

Inhalt Heft Nr. 3

Zauberkünstler: Fredo Marvelli, Die Davenportes

Zauberkunststücke: Die Ball-Kassette, die Hirseglocke, der Indischer Seiltrick

Zauberhändler: Eckhard Böttcher

Zaubermechaniken: Johann Conrad Gütle

Inhalt Heft Nr. 4

Zauberkünstler: Die Uferinis

Zaubermuseum: Secret Magic Museum Ottavio Belli

Zauberhändler: Herbert von der Linden

Zauberperiodika: Österreich, Schweiz

Zauberkunststücke: Milkwonder Perfect, Ganga

Zauberspielkarten: Karten aus Portugal

Zauberkästen: Phil Temple, Silvan

Inhalt Heft Nr. 5

Zauberkünstler: Kalanag

Zauberkunststücke: Schrumpfender Würfel, Television Box, Trio-Würfel-Trick

Zauberhändler: Zauber-Klingl

Persönlichkeiten: Anton Stursa

Zauberspielkarten: Karten aus Dänemark

Impressum

Georg Walter
Steinackerstr. 12
53797 Lohmar

Website: <https://zauberhistorie.de>
E-Mail: info@zauberhistorie.de



Schreiben
Sie mir per
E-Mail!