

# TRICK UM TRICK

Eine Plauderei über Zauberei



Jürgen Göring



# TRICK UM TRICK

NEUES  
LEBEN



# **TRICK UM TRICK**

**Eine Plauderei über Zauberei**

**Jürgen Göring**

**Verlag Neues Leben Berlin**

ISBN 3-355-00611-4

© Verlag Neues Leben, Berlin 1982

3., überarbeitete Auflage, 1988

Lizenz Nr. 303 (305/301/88)

LSV 9159

Umschlag: Karl-Heinz Döring

Fotos: Archiv des Autors

Illustrationen: Karl-Heinz Döring

Typografie: Walter Leipold

Schrift: 9 p Times

Gesamtherstellung: GG Völkerfreundschaft Dresden

Bestell-Nr. 643 353 0

00200

Der Zweck oder das Absehen des Taschen-Spielers ist entweder löblich oder auch verwerfflich. Verwerfflich ist es/wann man sich dessen gebrauchet eines schändlichen Gewinstes halber andere dadurch zu betriegen. Löblich aber und ergötzlich ist solches/wann es gebrauchet wird bey frölicher / doch Ehrbarer Gesellschaft / umb durch artige List kurtzweilige Lust damit zu erwecken.

Aus einem Zauberbuch,  
um 1690



**Taschenspieler bei der „Arbeit“, unterstützt von einem Komödianten (Zeichnung von Bellongér, 1827)**

## Täuschen erlaubt

Der Zauberer ist ein Mensch, der etwas macht, was nicht zu machen geht. Die Zuschauer erwarten von ihm keine Wunder, sondern nur, daß er Unmögliches möglich macht. Da es aber unmöglich ist, Unmögliches möglich zu machen, muß er so tun, als ob er es könnte. Der Zauberer täuscht also etwas vor. Zum Täuschen gehören immer wenigstens zwei: jemand, der täuscht, und jemand, der getäuscht wird. Der Zauberer ist einer, der Leute täuscht, die wissen, daß sie getäuscht werden, und die um so begeisterter Beifall klatschen, je gründlicher er sie an der Nase herumführt.

Zaubererkunst ist unterhaltsame Täuschungskunst. Niemand wird sie als Betrug, als Schwindel ansehen, ebenso wie es keinem Märchenleser einfiel, seine Lektüre als Lüge zu betrachten, nur weil er an den fliegenden Teppich, das Wasser des Lebens, das Tischleindeckdich nicht glaubt. Wie sich die einen von Märchen einfangen lassen, begeben sich andere voller Erwartung in die Welt, die ihnen der Zauberer vorspielt. Zauberei ist bildlich gesprochen das Märchen in Aktion: Da schweben seidene Tücher und metallene Stäbe, beginnen Blumen zu wachsen, erscheinen gefüllte Weingläser...

Durch scheinbares Auf-den-Kopf-Stellen der Naturgesetze angenehm, humor- und niveauvoll unterhalten, überraschen, Rätsel aufgeben — das ist die Aufgabe der Zaubererkunst. Sie kann das aber nur unter zwei Bedingungen. Erstens darf der Trick — das Prinzip, Hilfsmittel oder Bewegungselement, das das „Wunder“ ermöglicht — den Zuschauern nicht bekannt werden, nicht durch Versehen und erst gar nicht durch anschließendes Erklären. Das hieße, die vom Publikum gewünschte Vorspiegelung einer umgekehrten Welt zu durchbrechen und das künstlerische Element, die meisterhafte, vollkommene Täuschung, zu zerstören. Zweitens muß jedes Kunststück gründlich erlernt und geschickt vorgeführt werden. Ausschlaggebend ist nämlich nicht, ob ein Trick einfach oder kompliziert ist. Man kann einen herr-

lichen, verzwickten Trick durch mangelhafte Übung und Sprechfertigkeit oder durch plumpe Requisiten verpatzen. Andererseits kann der Vorführende ein im Grunde leicht funktionierendes Kunststück in eine lustige Erzählung einpacken und elegant servieren und dafür viel Applaus bekommen. Denn für den Zuschauer ist es uninteressant, ob ein Trick schwierig ist oder nicht. Für ihn, der von dem Trick gar nichts wissen soll, zählt allein der persönliche Eindruck von dem, was sich vor ihm abspielt, der Effekt.

In diesem Buch wollen wir über die Zauberei plaudern, können wir Heiteres und Ernstes — aber viel mehr Heiteres als Ernstes — über Zauberer und ihre Kunst erfahren und in das Geheimnis zahlreicher Tricks eindringen. Wenn wir dabei vor allem Kunststücke kennenlernen, die sich technisch verhältnismäßig leicht bewältigen lassen, so soll damit nicht der Anschein erweckt werden, daß das Zaubern eigentlich doch eine recht einfache Sache sei. Vielmehr soll allen, die ab und zu ein paar Kunststücke in geselliger Runde zeigen möchten, ein solcher Stoff geboten werden, den ein Gelegenheitsmagier gut „verdauen“ kann.

Wie schon angedeutet, hängt der Effekt beim Publikum nicht von der Verwicktheit des Tricks ab, sondern vor allem davon, wie wir die Sache an den Mann bringen. Sagt uns nach einigen Kunststücken jemand: „Das war stark, du kannst ja fast richtig zaubern!“, so sollten wir uns nichts darauf einbilden. Aber mit Genugtuung dürfen wir vermerken, daß wir doch schon etwas täuschen können. Und Täuschen ist erlaubt.

## Des Zauberers Siebensachen

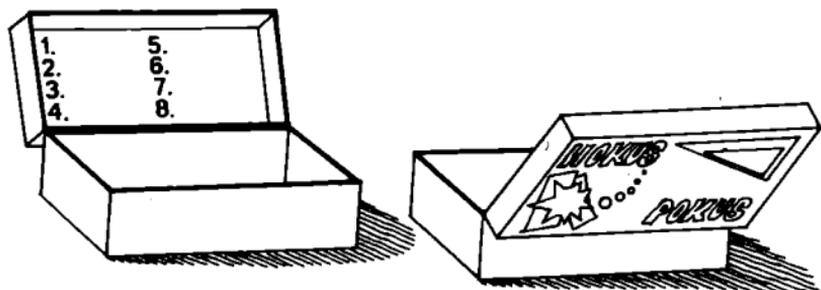
Für uns bieten sich hauptsächlich zwei Gelegenheiten zu zauberhafter Betätigung, nämlich im kleinsten Verwandten- und Bekanntenkreis am Tisch, wo wir unsere „Wunder“ sitzend vollbringen, und vor unseren Freunden im Klassenraum, im Klub des Wohnheims oder unseres Betriebes, sozusagen vor vollem Haus. In der Tischzauberkunst können wir uns beweisen, wenn Besuch kommt oder wir zu Besuch sind. Ein halbes Stündchen Unterhaltung aus der Trickkiste wird meist als willkommene Einlage betrachtet. Nicht anders ist es mit dem Zaubern bei einer Klassen- oder Brigadefeier. Das Festkomitee hat ohnehin öfter Sorgen mit dem kulturellen Drumherum und wird gern auf „Naturtalente“ aus den eigenen Reihen zurückgreifen. Haben wir uns einmal entschlossen, als Tisch- und Klubzauberer aufzutreten, so sollten wir uns auch nicht vor einigen Ausgaben und Basteleien scheuen.

Die billigste Investition sind zweifellos Spielkarten. Die Kartenzauberkunst ist ein heute schon unüberschaubares Feld der Möglichkeiten, und nicht wenige widmen sich ganz diesem interessanten Zweig. Wenn wir an der Zauberei mit Spielkarten Gefallen finden, liefern uns die Kapitel dieses Buches für den Anfang genügend Stoff. Mit zwei Bridge-spielen (Romméspiel ohne Joker) und zwei Skatblättern können wir schon recht viel anfangen. Wollen wir uns aber auch anderweitig betätigen, sind gewisse Vorarbeiten — das Beschaffen und Anfertigen von Hilfsmitteln — unumgänglich. Was wir im einzelnen brauchen, erfahren wir in den Trickbeschreibungen. Wer sich einmal in die Zauberei verliebt hat, wird gerade das Basteln und Knobeln schätzen, wenn ein neues Kunststück „in Arbeit“ ist. Einige Dinge — wenn wir so wollen, die Grundausrüstung — sollten wir uns aber möglichst bald zulegen.

Für ein kleines Tischprogramm brauchen wir meist so wenige Hilfsmittel, daß eine Schachtel ausreicht. Wenn sich ihr Deckel hochklappen läßt, haben wir bei der Vorbereitung

manchen Kunststücks sogar eine gute Deckung für die Hände. Auch kann an der uns zugewandten Seite die Reihenfolge der Kunststücke geschrieben stehen, damit wir nichts durcheinanderbringen. Abbildung 2 zeigt eine solche Schachtel. Sie ist so bemessen, daß sie sich bequem in einer Aktentasche unterbringen läßt, wenn wir Freunde besuchen. Recht gute Dienste leistet auch eine Handgelenktasche.

Abb. 2

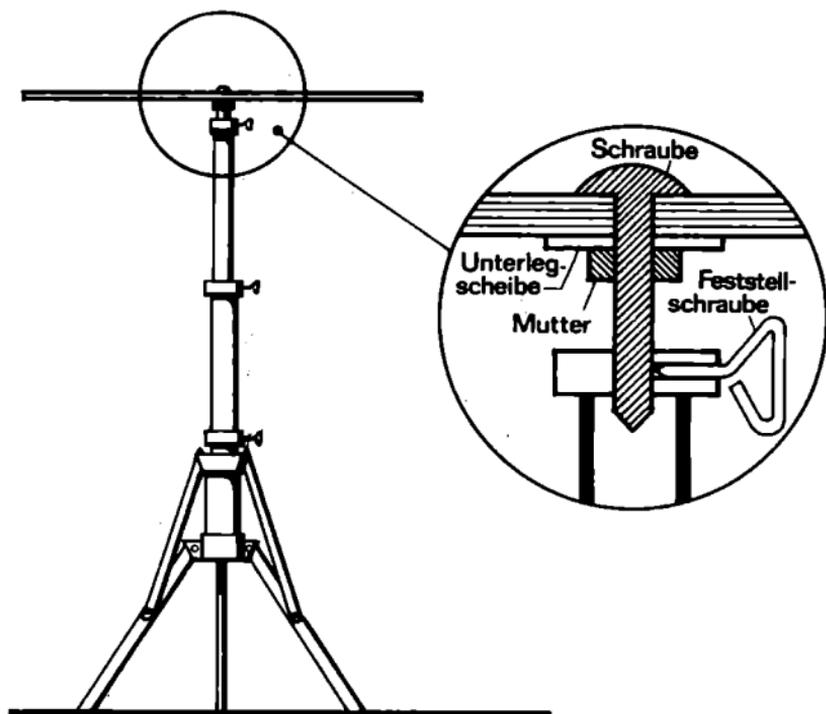


Beim Vorführen eines Programms im Klassenzimmer oder Klubraum können wir selbstverständlich nicht sitzen. Die Zuschauer sind zwei Meter und weiter entfernt. Dementsprechend müssen unsere Geräte und Hilfsmittel größer sein. Natürlich können wir sie auf einen gewöhnlichen Tisch stellen. Besser aber ist, wenn wir uns „unabhängig“ machen.

Für den Transport der Utensilien verwenden wir einen kleinen Pappkoffer, in den wir Sperrholz- oder Hartfaserplatten quer einsetzen. In die so entstandenen Fächer legen wir die für die Kunststücke benötigten Geräte und Hilfsmittel. Wer sich ein solches Köfferchen zulegt und herrichtet, wird staunen, wieviel da hineingeht.

Für den Auftritt bauen wir, wenn uns der Lehrtisch in der Klasse und der Klubtisch nicht gefallen, einen besonderen Zaubertisch. Dafür benötigen wir ein Stativ, zum Beispiel das Unterteil eines zusammenklappbaren Notenständers, und eine Sperrholz- oder Hartfaserplatte. In der Mitte bohren wir ein Loch, durch das wir eine möglichst lange und dünne Schraube mit sehr flachem Kopf stecken. Ihr Gewinde geht bis an den Kopf, damit wir sie mit Unterlegscheibe und

Abb. 3

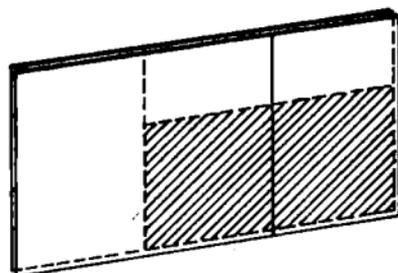
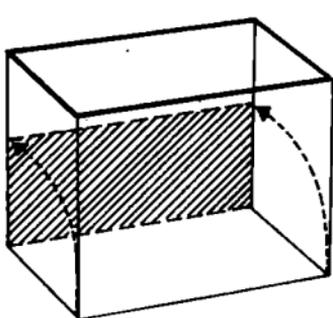
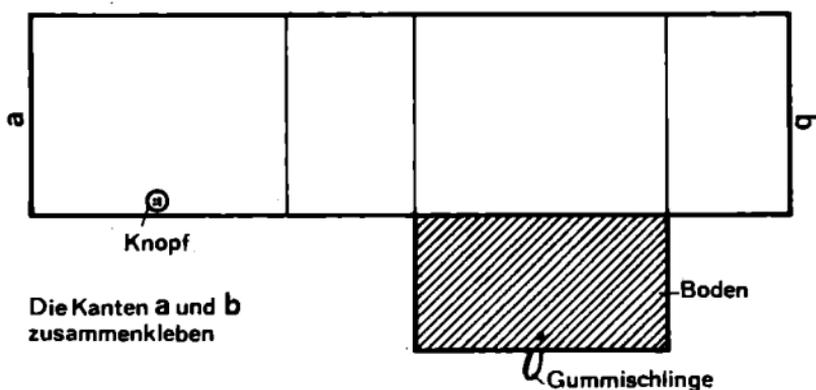


Mutter sichern können. Den Schraubenschaft setzen wir in das Stativ ein und befestigen ihn (Abb. 3). Die Platte sollte nicht allzu groß sein. Gut ist, wenn sie genau in den Koffer paßt und zugleich die Fächer bedeckt. Wir lackieren sie mit kräftig leuchtender Farbe oder legen eine einfarbige Decke darauf. Solch ein Tischchen ist vor allem für Gelegenheitszauberer gedacht. Wer sich der Magie mit Leib und Seele verschrieben hat, sollte sich nach Möglichkeit einem Zauberkreis anschließen. Man kann dort unter anderem Anregungen zu einer originellen Ausstattung bekommen. Hübsch sind die Zaubertische und andere Requisiten, die Jochen Zmeck in seinem „Handbuch der Magie“ vorstellt.

Von großem Nutzen ist schließlich ein Ablagebehälter. In ihn können wir beim Auftritt alle Gegenstände legen, die nicht mehr gebraucht werden. Wir nehmen dafür Pappe und bauen ihn so, daß er sich zusammenklappen und im Koffer über der Platte des Zaubertischchens unterbringen läßt. Die

senkrechten Kanten der Seitenwände verbinden wir miteinander, indem wir Leinwandstreifen über die Fugen kleben. Einen Deckel braucht der Behälter nicht unbedingt. Der Boden wird mit einer Kante auf gleiche Weise an der unteren Kante einer Seitenwand befestigt. An der Wand gegenüber kann er mit einer Gummischlinge an einem Knopf festgemacht werden (Abb. 4). Den Ablagebehälter sollten wir mit vielen farbigen geometrischen Figuren bekleben.

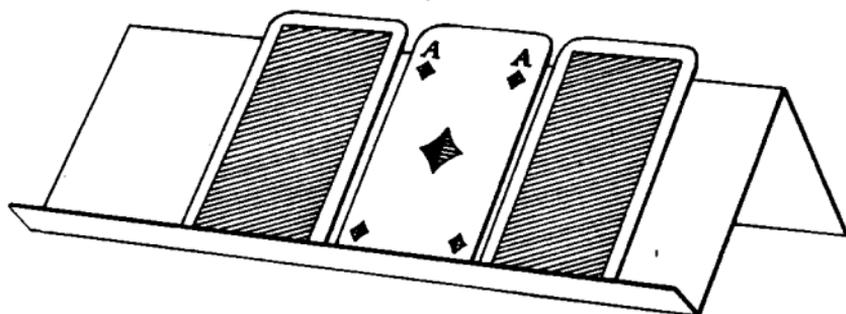
Abb. 4



Vor dem Verpacken den Boden in der Kiste hochklappen, dann die Seitenwände nach links oder rechts zusammendrücken

Für Kartenkunststücke, die wir im Stehen zeigen, basteln wir ein kleines Pult. Schon aus einem Stück Pappe, das wie in Abbildung 5 geknickt wird, läßt es sich anfertigen. Die Höhe der Vorderseite ist so zu wählen, daß die Karten etwa 1 Zentimeter überstehen. Sie können so besser wieder auf-

Abb. 5



genommen werden. Die Breite richtet sich nach der Anzahl der aufzulegenden Karten. Deshalb sollten wir uns die kleine Mühe machen, wenigstens zwei Pulte herzustellen, zum Beispiel das eine für fünf, das andere für zehn Karten. Allerdings müssen wir beim Zaubern in der Klasse oder im Klub auf manches Kunststück mit den üblichen Spielkarten verzichten, es sei denn, wir teilen in genügender Menge Operngläser aus.

Nun zum allerwichtigsten Requisit, gewissermaßen dem Requisit Nummer eins, dem Zauberstab. Er ist der treue Begleiter vieler Zauberer und als Berufssymbol nicht wegzudenken. Wenn wir am Tisch zwei oder drei kleine Kunststücke zum besten geben, kommen wir gut und gern ohne ihn aus. Aber sonst, oft in Verbindung mit einem Spruch, kann er uns ein nützlicher Geselle sein.

Selbstverständlich ist und bleibt der Stab vor allem schmückendes Beiwerk, Tradition. Denken wir nur an die rein symbolische Bedeutung des Zepters eines Monarchen, des Marschallstabs und des Offiziersstöckchens in manchen Armeen oder des Krummstabs katholischer Bischöfe. Aber auch in den klassischen Sagen des Altertums und in der Biblischen Geschichte spielt der Stab eine große Rolle und ist nicht selten mit magischer Kraft ausgestattet. Wissenswert dürfte folgende phantastische Begebenheit sein, die uns das Alte Testament schildert und bei der direkt Zauberer erwähnt werden: Um sein geknechtetes Volk aus Ägypten führen zu können, werden Moses von Gott Wunderkräfte verliehen. Nur so wird er dem hartherzigen Pharao die Erlaubnis ab-

trotzen. Zwischen Moses und seinem Bruder Aaron einerseits und den Zauberern des Pharaos andererseits entspinnt sich ein wahrer Leistungsvergleich im Produzieren von Wundern. Aaron verwandelt seinen Stab in eine Schlange, die die inzwischen ebenfalls zu Schlangen gewordenen Stäbe der Zauberer verschlingt. Der Reihe nach wird mit Hilfe dieses Stabes Wasser zu Blut, werden in Scharen Frösche, Stechmücken und anderes Ungeziefer zur Plage der Ägypter hervorgezaubert...

Wenn wir den Stab schwingen, scheint ein Kunststück besonders gut zu gelingen. Und wirklich lenkt er vom Trick, um dessen Verschleierung wir alle stets besorgt sein müssen, etwas ab. Wie wir sehen werden, lassen sich mit ihm auch Kunststücke ausführen, er wird dann sozusagen zum Hauptdarsteller.

Wir sollten wenigstens zwei Zauberstäbe haben. Den großen nehmen wir für große, den kleinen für kleine Kunststücke. Auch werden wir dadurch variabel: Wir lassen ein Kunststück mit dem kleinen Stab mißlingen und greifen dann folgerichtig zum größeren, mit dessen Hilfe der Trick selbstverständlich glückt.

Die Stäbe sind schnell angefertigt. Ein etwa 35 Zentimeter langes Rundholz mit einem Durchmesser von 8 bis 10 Millimetern lackieren wir schwarz, die beiden Enden auf 5 Zentimeter weiß. Den kleinen Stab bemessen wir ganz nach Belieben. Je kleiner er ist, desto komischer wirkt sein Gebrauch.

Mit dem großen Stab können wir gleich ein lustiges Kunststück — das erste in diesem Buch — vorführen: DER DEHNBARE STAB. Wir kleben einen Streifen aus festem, weißem Papier zu einer Hülse zusammen, die genausolang ist wie eins der weißen Enden des Stabes. Wir schieben sie ungefähr bis in die Mitte des Stabes. Wenn wir ihn aufnehmen, erfassen wir ihn an der Hülse und verbergen ein Ende in der Hand und hinter dem Unterarm. Die Zuschauer sehen also einen ganz kurzen Zauberstab. Uns gefällt dieser Stab natürlich nicht, und mit großer Anstrengung können wir ihn dehnen. Dazu ziehen wir mit der anderen Hand am äußeren weißen Ende. Der Stab gleitet durch die Hülse, die wir locker

zwischen den Fingern halten, so daß er scheinbar immer länger wird. Schließlich zeigen wir den Stab in ganzer Länge. Dabei drehen wir uns kurz etwas zur Seite und lassen die Hülse unter Deckung unseres Körpers unauffällig in der Tasche verschwinden.

Zur Abwechslung können auch andere Wundermittel benutzt werden, zum Beispiel ein Salzstreuer mit magischem Salz oder Zauberconfetti, das wir einer Dose prisenweise entnehmen und auf die entscheidende Stelle streuen.

# Macht über die Dinge

oder

**Wie man Gegenstände dazu bringt, daß sie erscheinen,  
verschwinden und wandern oder sonstwie sich  
merkwürdig verhalten**

## Amanda legt ein Ei

In diesem Kapitel soll vom Erscheinen die Rede sein, einem der häufigsten Effekte in der Zauberkunst. Nun ist das Erscheinen eines Gegenstandes im Alltag noch längst kein Erscheinen in den Augen des Publikums eines Zauberers. Wer ein Ei aus einer Schachtel holt, einer Tüte Bonbons entnimmt, unter einem Tuch ein paar bunte Kugeln hervorbringt, der vollführt noch keine Kunststücke. Als Zauber werden die Zuschauer dieses Erscheinen erst dann ansehen, wenn der Vorführende vorher deutlich Schachtel, Tüte, Tuch und freilich auch seine Hände leer vorgezeigt hat.

Es ist immer wieder erstaunlich, was Zauberer aus leeren Hüten, Tüchern, Kisten und so weiter hervorholen: Dutzende Tücher, Regenschirme, Gläser, Uhren, Telefone ... Es erscheinen Tauben, Kaninchen, Meerschweinchen, ja sogar Katzen, Hunde, Löwen. Auf geheimnisvolle Weise erscheint der Zauberer selbst oder seine hübsche Partnerin.

Wenn wir beim Zaubern unseren Stab das erstemal benutzen wollen, sollten wir ihn natürlich auch magisch erscheinen lassen. Wie wär's, wenn DER STAB AUS DER ZEITUNG erschiene, die wir beidseitig vorgezeigt haben?

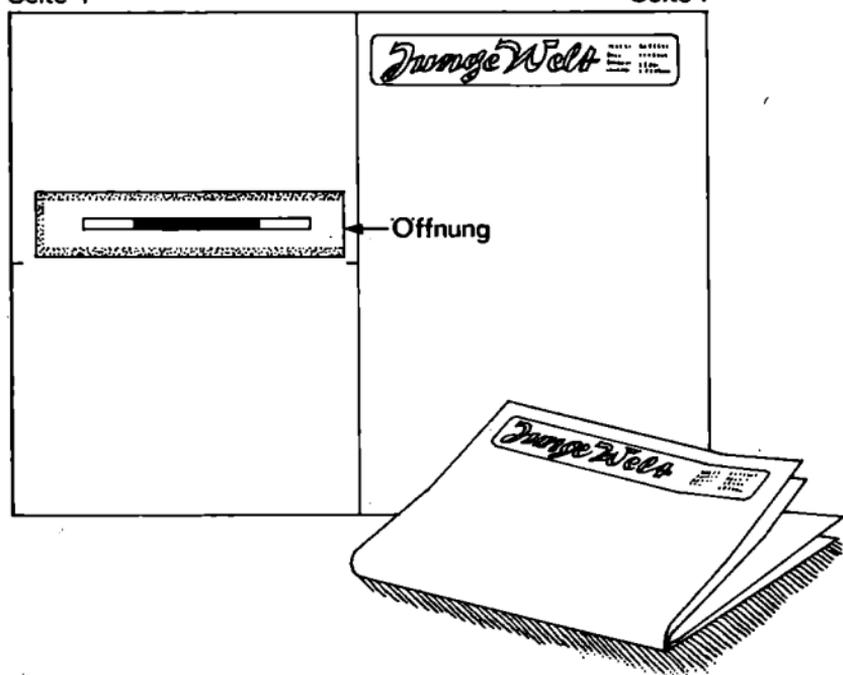
Wir brauchen ein Doppelblatt, dessen Seiten wir uns von 1 bis 4 nummeriert denken. Auf Seite 4 kleben wir oberhalb der mittleren Querfalte einen etwa 5 Zentimeter breiten Streifen aus einer zweiten Zeitung vom selben Tag. Wir tragen den Leim so auf, daß der Streifen eine Tasche bildet. In diese Tasche stecken wir den kürzeren Zauberstab und legen das Doppelblatt wie eine gewöhnliche Zeitung auf halbe Seitengröße zusammen (Abb. 6).

Beim Auftritt wird die Zeitung vom Tischchen oder aus

Abb. 6

Seite 4

Seite 1



dem Koffer genommen, geöffnet und von allen Seiten vorgezeigt. „Ihr seht hier eine Zeitung, sie ist ganz aus Papier ...“ Wir falten sie wieder zusammen, diesmal aber so oft, bis ein längliches Päckchen entsteht. Mit der Rechten führen wir einige magische Bewegungen aus, damit sich das Wunder vollziehen kann. Sodann schieben wir das Päckchen entlang des Stabes zusammen, damit ein Stabende durch die Zeitung stößt. Wir erfassen den Stab und ziehen ihn langsam heraus. Die geknüllte Zeitung wird in den Ablagebehälter geworfen.

Auf dieselbe Weise können wir auch ein Seil oder Tuch erscheinen lassen, das wir für ein Kunststück benötigen: Wir reißen dazu das Päckchen an beliebiger Stelle auf und ziehen das Seil oder Tuch heraus.

Bevor wir ein Kunststück mit einem Tuch ausführen, soll darin EIN GEISTERKNOTEN erscheinen. Was sehen die Zuschauer? Der Zauberer läßt ein großes Tuch an einem Zipfel herunterhängen. Er zieht es durch seine Linke, um es

zu glätten. Dann erfaßt er den unteren Zipfel und legt ihn zum oberen in die Rechte. Der Vorführende schlägt wie mit einer Peitsche, der eben aufgenommene Zipfel fällt wieder nach unten. Es hat sich aber nichts verändert. Mißmutig wiederholt der Zauberer den Versuch, wieder tut sich nichts. Noch einmal legt er den Zipfel in die Hand, schleudert ihn sogleich wieder hinaus. Der untere Zipfel hat plötzlich einen Knoten.

Für dieses Kunststück benutzen wir ein einfarbiges, möglichst 70 cm × 70 cm großes Tuch. In einen Zipfel machen wir einen nicht zu festen, großen Knoten. Wir erfassen das Tuch an diesem Zipfel und verbergen den Knoten in der Hand. Wie es dann weitergeht, wissen wir ja nun schon. Beim dritten Schlag behalten wir das aufgenommene Ende in der Hand und lassen den Zipfel mit Knoten nach unten schnellen. Mit einiger Übung bemerkt niemand das Vertauschen der Zipfel, und die Illusion ist vollkommen.

Im nächsten Kunststück, einem MESSERWUNDER, lassen wir die von einem Zuschauer gewählte Spielkarte auf ganz sonderbare Weise erscheinen. Es entsteht der Eindruck, als hinge alles einzig und allein von ihm ab. Wir lassen das Kartenspiel mischen und uns zurückgeben. Heimlich schauen wir unter das Päckchen und merken uns die unterste Karte. Um dabei nicht ertappt zu werden, erklären wir dem Publikum, wie es weitergehen soll: „Für folgendes Experiment brauche ich einen Gast, der eine bestimmte Spielkarte wenigstens fünf Minuten im Kopf behalten kann. Wer ist bereit?“ Sicher meldet sich jemand. Und den Moment, in dem die meisten zu diesem Zuschauer sehen, nutzen wir für den flüchtigen Blick. Solche Ablenkungen sind äußerst wichtig, und wir sollten sie vorher stets gut durchdenken, ja einplanen.

Wir nehmen an, daß wir die Karo-Neun gesehen haben. Wir legen die Karten in die linke Hand und lassen den Zuschauer angeblich frei wählen. In Wirklichkeit aber führen wir ihn durch genau fünf Halbierungen zu jener Karte. Das Zwiegespräch müßte so verlaufen:

„Das Spiel hat die vier Farben Herz, Karo und Pik, Kreuz. Nenne davon zwei!“

„Pik und Kreuz.“

„Schön, es bleiben Herz und Karo. Nenne eine dieser Farben!“

„Karo.“

„Es gibt acht Karokarten: Sieben, Acht, Neun, Zehn und Bube, Dame, König, As. Nenne davon eine Gruppe!“

„Bube, Dame, König, As.“

„Einwandfrei. Demnach bleiben Sieben, Acht, Neun, Zehn. Nenne davon zwei!“

„Neun und Zehn.“

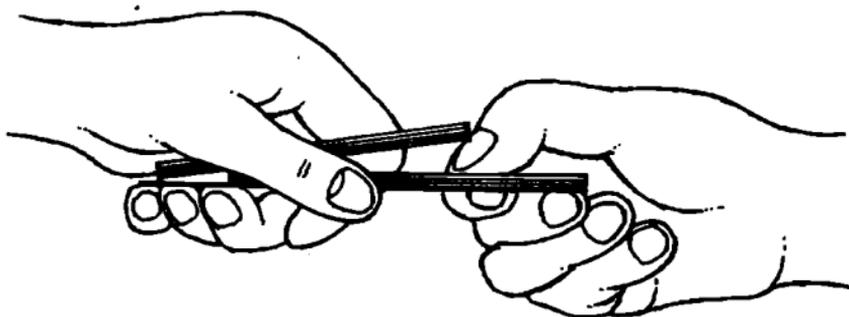
„Ausgezeichnet. Nenne davon eine!“

„Die Neun.“

„Danke. Merk dir die Karo-Neun gut.“

Wir geben dem Zuschauer ein großes Messer mit der Bitte, es vorsichtig in das Päckchen zu stechen und leicht anzuheben. Dadurch entsteht ein Spalt, der erhalten bleibt, wenn die Finger stärker gegen die Karten drücken. Jetzt darf der Zuschauer das Messer herausziehen. Wir schieben den rechten Daumen in den Spalt und ziehen den unteren Teil des Päckchens hervor, allerdings ohne Karo-Neun, die wir vorher heimlich mit linkem Ring- und Mittelfinger etwa 1 Zentimeter nach hinten geschoben haben (Abb. 7). Wir lockern den Griff

Abb. 7



der Linken, damit die obere Hälfte der Karten unbemerkt auf die Karo-Neun kippt und sie verdeckt. Klein- und Ringfinger ziehen die Karo-Neun heimlich nach vorn, so daß die Kanten aller Karten glatt abschließen. „Du hast die Karo-Neun gemerkt, nicht wahr? Bitte, das ist sie!“ Wir heben die linke Hand hoch, daß die Zuschauer die „frei“ gewählte Karte

sehen können. „Ich bitte um Applaus für meinen zeitweiligen Assistenten.“

Die hier angewandte Art des Aufzwingens oder — wie es unter Zauberern heißt — des Forcierens durch laufendes Halbieren ist selbst vielen Kindern schon bekannt. Aber in Verbindung mit dem seltsamen Erscheinen der Karte über der Klinge des Messers wird bei flotter, sicherer Vorführung ein hübsches Kunststück daraus.

Bei dem ersten Kunststück dieses Abschnitts holten wir unseren Zauberstab, ein Seil oder Tuch aus der Zeitung, die wir anschließend zerknüllten und wegwarfen. Diesmal stellen wir EINE WUNDERTÜTE her, der wir etliche kleine Gegenstände — zum Beispiel ein Tuch, ein paar Spielkarten, einen Bleistift und einen Radiergummi — entnehmen und die wir zum Schluß unversehrt vorzeigen können.

Eine achtseitige Zeitung schlagen wir auf und entfernen vorläufig das mittlere Doppelblatt. Die in Abbildung 8 schraffierten Stellen bestreichen wir mit Leim und drücken ein Blatt aus einer anderen Zeitung fest darauf. Wenn der Leim getrocknet ist, stecken wir die Gegenstände durch die Öffnung links oben. Die Zeitung ist jetzt „geladen“. Wir legen das Doppelblatt wieder darüber und falten die Zeitung zusammen.

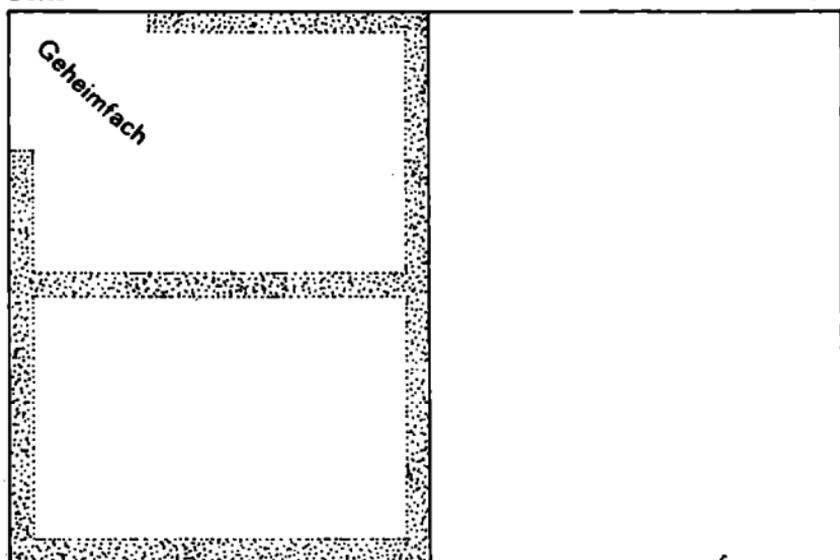
Wenn wir die Dinge erscheinen lassen wollen, nehmen wir die Zeitung mit der linken Hand auf. Mit der rechten blättern wir langsam die Zeitung durch. Die eingelegte Doppelseite tarnt gut die innere Klebenäht und soll für die Zuschauer die Erklärung sein, warum die Zeitung etwas bauchig ist. Die Zeitung wird schließlich wieder zusammengelegt, so daß nur Seite 8 gezeigt wird.

Nicht jeder bringt „freihändig“ eine schöne Tüte zustande. Wir legen die Zeitung deshalb lieber auf den Tisch und drehen um die Mitte der rechten Kante die Wundertüte. Die mit X bezeichnete Ecke muß zu uns, die mit O markierte zum Publikum zeigen, wenn wir die fertige Tüte senkrecht vorweisen. Um an das Geheimfach heranzukommen, müssen wir bei heiterer Unterhaltung mit unseren Gästen diese und zwei weitere Ecken in die Tüte hineindrücken. Unter Deckung der noch hochstehenden vordersten Ecke zaubern wir — zu

Abb. 8

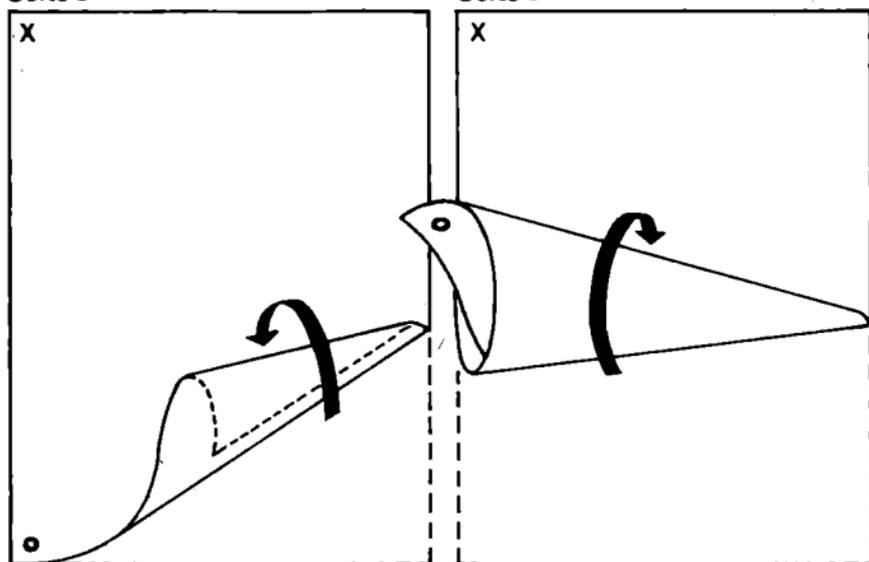
Seite 2

Seite 7



Seite 8

Seite 8



unserer eigenen Überraschung — einige Dinge hervor, bei einer Geburtstagsfeier zum Beispiel eine kleine Tafel Scho-

kolade oder einige Pralinen und auf jeden Fall eine Glückwunschkarte mit Gruß und Autogramm des Zauberers. Zum Abschluß entrollen wir die Tüte, glätten sie und blättern sie wieder durch. Wir legen sie in den Ablagebehälter, wo sicherheitshalber eine gleiche, aber unpräparierte Zeitung auf den Zuruf eines mißtrauischen Zuschauers wartet.

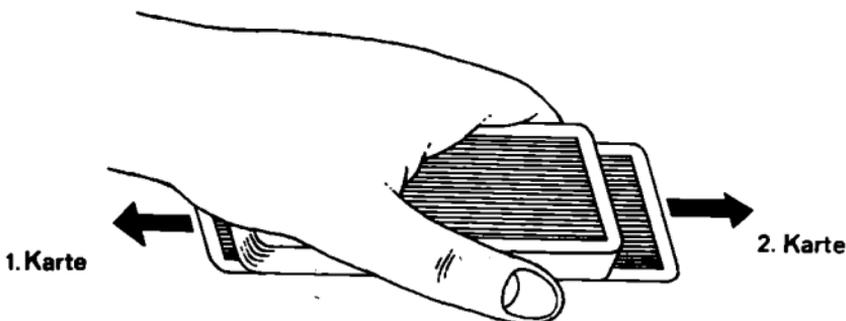
Das seltsame Erscheinen einer gemerkten Spielkarte können wir mit dem Kunststück EINE VON DREI bewerkstelligen. Ein Skatspiel schieben wir in der Linken zum Fächer auseinander und lassen daraus eine Karte ziehen. Während sich der Zuschauer diese anschaut, genügt uns der Bruchteil einer Sekunde, um heimlich die unterste Karte des zusammengeschobenen Päckchens zu erkennen. Wir bitten, die Merkkarte auf das Päckchen zu legen, teilen das Spiel und legen das untere Häufchen auf das obere. Unsere Leitkarte liegt nach diesem Abheben an unbekannter Stelle, genau über der des Zuschauers.

Wir lassen das Spiel noch einmal vom Mitspieler abheben, nehmen es auf und drehen die Bildseite zu uns. „Mal sehen, ob ich deine Karte finde. Die Bildseiten sind ja alle anders bedruckt, damit man die Karten leicht unterscheiden kann. Aber bei diesem Kunststück ist das ein großer Nachteil.“

Wir suchen die Leitkarte, indem der linke Daumen die Karten nacheinander in die Rechte schiebt. Vor unserer Karte liegt die des Zuschauers. Diese und auch die davor bleiben mit den anderen Karten in der Linken. Alle Karten in der Rechten werden unter das Päckchen in der Linken gelegt. Bildoben liegen dort eine beliebige Karte, darunter die Merkkarte sowie die Leitkarte (die uns nicht mehr interessiert) und die anderen Karten. Erst jetzt zeigen wir dem Tischpublikum die Bildseite und fragen, ob das die gezogene Karte sei. Natürlich ist sie es nicht.

Wir senken die Hand, so daß nur der Spielrücken zu sehen ist, schieben heimlich mit Ring- und Mittelfinger die unterste Karte ein wenig zurück und ziehen mit der Rechten die Merkkarte als scheinbar unterste hervor (Abb. 9). Wir legen diese Karte, deren Bildseite niemand sehen darf, auf den Tisch. „Wenn es nicht die ist, müssen wir weiter suchen.“ Wir geben das Spiel zum Mischen, drehen es, zeigen die

Abb. 9



Bildseite und fragen, ob es diesmal die gemerkte sei. Wieder wird verneint, wieder drehen wir das Päckchen bildunten, ziehen die unterste Karte (wirklich die unterste!) hervor und legen sie verdeckt neben die erste. Das wiederholen wir, so daß drei Karten auf dem Tisch liegen.

Ganz verzweifelt legen wir das Spiel beiseite und nehmen die drei Karten auf. Ohne die Karte des Zuschauers aus den Augen zu verlieren, mischen wir langsam. „Hoffentlich erscheint deine Karte doch noch“, sagen wir und hören auf zu mischen, sobald sie oben liegt. Wir bitten den Zuschauer, den kleinen Stab zu bewegen und seine Karte herbeizurufen. Sofort drehen wir sie um, und es ist „passiert“.

Aufgemerkt: Wenn wir abheben, nehmen wir möglichst viele Karten auf und packen den kleinen Rest darauf. Da der Zuschauer meist in der Mitte abhebt, kommt unsere Leitkarte in die untere Hälfte des Päckchens. Heben wir hingegen in der Mitte ab, liegt unsere Karte nach dem zweiten Abheben oft ganz oben oder unten.

ZAUBEREI IST MIT DABEI lautet der Text auf einem Papierstreifen, den der junge Hexenmeister beim nächsten Kunststückchen auf den Tisch legt.

„Manche Leute vertrauen auf die Wünschelrute, wenn sie Wasser suchen. Ich vertraue auf dieses Spruchband, wenn eine Spielkarte erscheinen soll.“

Er läßt ein Bridgespiel (52 Karten) gründlich mischen und möglichst genau in der Mitte abheben. Der Zuschauer, der sich zur Mitarbeit bereit erklärt hat, darf eins der beiden

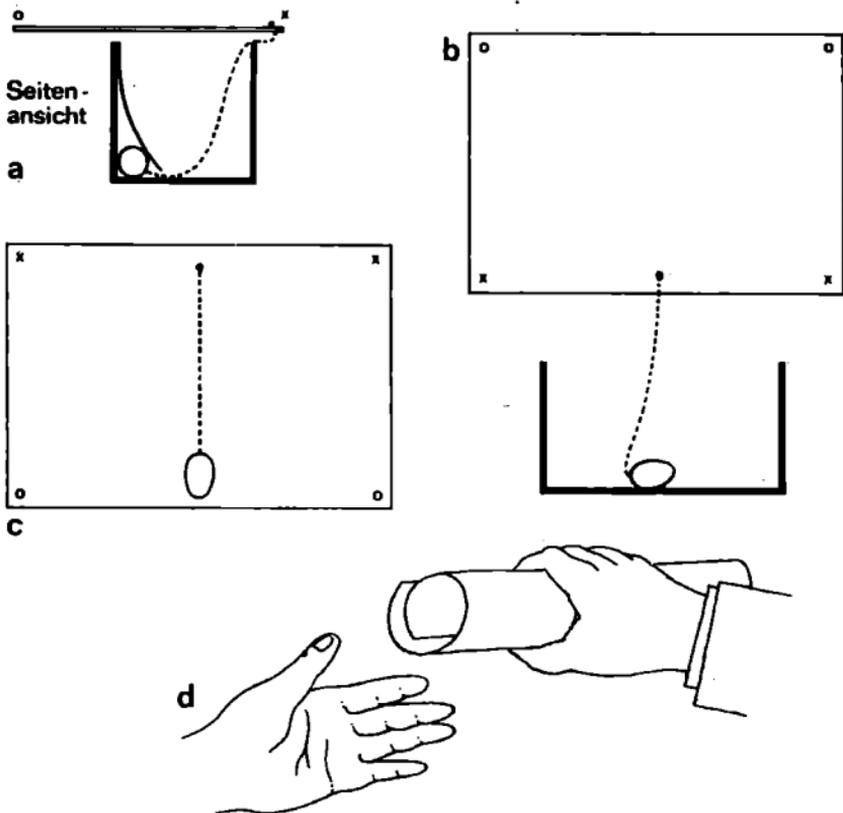
Päckchen wählen und die Karten zählen. Wir nehmen an, daß es 23 sind. Er wird aufgefordert, dieses Päckchen aufzunehmen. Der Zauberer erklärt: „Du hast dreiundzwanzig Karten in der Hand. Die Zahl dreiundzwanzig besteht aus den Ziffern zwei und drei. Lege deshalb von deinem Päckchen zwei Karten auf das andere — so, und noch einmal drei Karten. Bitte schaue dir, ohne daß ich etwas sehe, die zuletzt aufgelegte Karte an. Fertig? Gut, und nun packe den Rest aus der Hand oben drauf. Ich weiß nicht, wo deine gemerkte Karte liegt und welchen Wert sie hat. Das muß ich auch nicht wissen, denn erscheinen lassen wir sie ja mit diesem Sprüchlein. Nimm das ganze Spiel auf, buchstabiere laut den Text und lege für jeden Buchstaben eine Karte auf den Tisch!“ Der Mitspieler wird gebeten, seine Karte laut zu nennen. Die Karte, die mit dem letzten Buchstaben zusammenfällt, wird aufgedeckt. Es ist die vom Zuschauer gewählte und gemerkte!

Warum die Sache klappt? Nun, das möge jeder selbst austüfteln. Verraten sei nur, daß das gewählte Päckchen nicht weniger als 20 und nicht mehr als 29 Karten enthalten darf. Mit der Einleitung „Kannst du gut schätzen? Dann heb mal das Spiel möglichst in der Mitte ab!“ dürften wir unser Ziel ohne Verdacht erreichen. Geht die Sache dennoch schief, sagen wir: „Mal sehen, ob dein Nachbar noch genauer abheben kann.“

„Viele Leute“, erklärt der Zauberer beim folgenden Trick, „halten Hunde, Katzen, Mäuse, Piepmätze. Mein großer Traum war ein Zimmerhuhn, denn ich verdrücke zu gern täglich ein hartgekochtes Ei. Meine Eltern waren leider dagegen. Um nicht ganz auf ein Huhn in der Wohnung zu verzichten, habe ich ein Nest gebaut. Das Blatt Papier ist der Huhnersatz. Auf jeder Seite sehe ich mein Traumhuhn Amanda, und ihr jetzt auch. Nur schade, daß das Nest leer ist. Schaut doch selbst! Ist ja auch klar. Papierhuhn bleibt Papierhuhn. So sehr wünsche ich mir, daß es sich hier aufs Nest setzt, nach einer Weile aufspringt und — gackgackgack ... Was sagt ihr nun? Da hat meine Amanda doch tatsächlich ein Ei gelegt.“

Für unser TRAUMHUHN AMANDA brauchen wir eine

Abb. 10



nicht zu kleine Pappkiste, die wir außen grün anmalen und mit der Aufschrift „Nest“ versehen. Die Innenwände verkleiden wir mit schwarzem Papier. Das vordere, schwarze Blatt lassen wir etwas länger und kleben es nur zur Hälfte fest. Es entsteht eine Art Geheimfach. — Auf beide Seiten eines großen Blattes Zeichenpapier malen wir ein Huhn. In der Mitte eines der längeren Ränder bringen wir einen dünnen Faden an, an dessen anderem Ende ein ausgeblasenes Ei oder, noch besser, ein Kunststoffeif aus der Zoohandlung oder Drogerie hängt. Das Ei verbergen wir im Geheimfach. Das Blatt mit dem Huhn wird auf die Kiste gelegt. Der in Abbildung 10a mit X bezeichnete Rand zeigt zum Zauberer, der mit O bezeichnete zum Publikum. Die Vorführung kann beginnen.

Wir heben das Blatt an den mit O markierten Ecken hoch und zeigen es durch seitliche Drehung von beiden Seiten, um unsere Amanda vorzustellen (b). Wir halten das Blatt jetzt nur noch mit einer Hand und kippen mit der anderen die Kiste kurz nach vorn, um sie leer zu zeigen. Das Ei hinter der schwarzen Klappe bleibt unerkant. Die Kiste wird wieder hingestellt und zugedeckt (a). Dann heben wir das Blatt an, diesmal von hinten, an den mit X bezeichneten Ecken. Das Ei wird dabei aus dem Geheimfach gezogen und bleibt hinter dem Blatt hängen (c). Wir drehen das Blatt behutsam zu einer Röhre, die wir mit der Rechten erfassen und langsam kippen, ganz beiläufig zeigen wir die Linke leer vor und halten sie unter die Öffnung (d), aus der das Ei in den Handteller gleitet. Auf erhobener Hand sehen die Zuschauer das Ei, bevor wir es in das Nest legen.

Damit haben wir die ersten Kunststücke kennengelernt. Natürlich läßt sich aus ihnen noch kein Programm zusammenstellen. Das würde ja bedeuten, daß wir siebenmal hintereinander etwas erscheinen lassen. Wir hätten, obgleich mit verschiedenen Gegenständen, stets den gleichen Effekt. Auch in der Zauberkunst liegt der Reiz in der Abwechslung, und es gilt, die am geeignetsten erscheinenden Kunststücke mit verschiedenen Effekten später geschickt miteinander zu verbinden. So erst entsteht ein kleines Programm.

## **Abakadabra**

Wer kennt nicht die klassischen Zaubervorte „Abakadabra“ und „Hokuspokus“! In unserer Vorstellung sind sie mit dem Auftritt eines Zauberkünstlers fest verknüpft. Ja, wir erwarten geradezu, daß sich der Vorführende ihrer bedient. Wir sind weit davon entfernt zu glauben, daß solchen Worten irgendwelche wundertätigen Kräfte innewohnen. Doch haben wir immer wieder den Eindruck, daß ein Kunststück mit einem passenden Zaubervorte besonders gelingt. Ein langsam, gewichtig ausgesprochenes Abakadabra treibt die Aufmerksamkeit sozusagen auf den Höhepunkt. Gleich ist's passiert, denken die ganz in den Bann gezogenen Zuschauer.

Anders denkt da der Künstler, denn für ihn ist es schon längst „passiert“: Dem für das Gelingen des Kunststücks nötigen Trick hat er ausgeführt, ehe er das Sprüchlein mit verschmitztem Lächeln aufsagt und dabei den Stab schwingt.

So wie der Zauberstab hat auch der Zauberspruch eine lange Geschichte, die bis in die menschliche Urzeit zurückreicht. Er war keineswegs immer humoristische Zutat wie in unseren Tagen. Der Zauberspruch, sagen wir besser die Beschwörungsformel, war das Produkt zutiefst abergläubischer Vorstellungen über die Geschehnisse in der Natur. Die Menschen meinten, den magischen Handlungen, ihrer Bitte um Regen, Jagdglück oder Gesundheit, mehr Wirkung zu verleihen, wenn bestimmte Worte dazu gesprochen wurden. Und der Mediziner oder Schamane war sicher nicht ohne Absicht bemüht, mit eindringlichem Gemurmel das Geheimnisvolle seines Tuns zu unterstreichen. Die Zauberkraft, die angeblich der Handlung zukam, wurde allmählich auf die Beschwörungsformel selbst übertragen. Sie verselbständigte sich. So sind Zaubersprüche der verschiedensten sozialen Gruppen und für mannigfaltige Zwecke bekannt. Jäger und Fischer, Bauern und Hirten, Handwerker und Händler — sie alle benutzten sie, um Erfolg zu haben. Zahlreich waren die Zauberformeln gegen Krankheiten. Sogar die Gunst des geliebten Mädchens sollte durch beschwörende Worte erworben werden.

Wir werden noch erfahren, wie sich einst neben der Priester magie allmählich das Zaubern als bloße Unterhaltung entwickelte. Zauberworte der Art, wie wir sie heute kennen, frei von vermeintlichen übernatürlichen Kräften, dürften entweder den Priestern direkt abgelauscht oder aber nach dem Muster priesterlicher Beschwörungsformeln erfunden worden sein. Solche Worte und Sprüche finden wir schon in den ältesten Büchern, in denen Kunststücke beschrieben werden. Schon da taucht das gut bekannte Abracadabra, das wir heute mit „k“ schreiben, auf. Die Herkunft ist umstritten. Es wird vermutet, daß das Wort aus dem Arabischen stammt, doch fehlen exakte Beweise. Bereits im frühen Mittelalter war es Bestandteil eines Zauberspruchs, der vermutlich der Bekämpfung von Fieber diente.

Bestimmt noch verbreiteter ist das schon Kindern vertraute Hokuspokus. Der große deutsche Sprachwissenschaftler Jacob Grimm leitete es von dem lateinischen Satz „hoc est corpus meum“, zu deutsch „das ist mein Leib“, ab, den der Geistliche beim christlichen Abendmahl zu der angeblichen Verwandlung des Brotes in den Leib des Herrn ausspricht. Die Worte „hoc est corpus“ klingen, schnell ausgesprochen, wirklich fast so und könnten Zauberern für ihre Art von Verwandlungen durchaus als Vorbild gedient haben. Andere Forscher hingegen deuten daraus die italienischen Wörter „occhio“ (Auge) und „bocca“ (Mund). Das könnte bedeuten, daß die Zuschauer staunend Augen und Mund aufgerissen haben. In England nannte man früher den Taschenspieler oder Gaukler oft „hocospocos“. Ähnlich lautete dann auch ein anonymes Zauberbuch, das 1634 in London erschien: „Hocus Pocus Junior“; „Der junge Zauberer“ würden wir es heute nennen.

Hokuspokus spricht sich so gut aus, daß es gern für Sprüche verwendet wird. Wer kennt nicht das schöne „Hokuspokus fidibus, dreimal schwarzer Kater“? Der Fidibus — so hieß einst der zum Pfeifeanzünden benutzte Papierstreifen — steht nun wirklich in keiner Beziehung zur Zauberei. Aber hier geht es wohl nur um den Reim, und so sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Jeder kann sich hübsche Verse selber ausdenken, je lustiger, desto besser. Als Anregung ein paar Beispiele:

Hokuspokus, eins, zwei drei —  
Fertig ist die Zauberei.

Hokuspokus Teufelsschwanz —  
Vollführe, Stab, nun deinen Tanz!

Hokuspokus acht, neun, zehn —  
Die Münze ist nicht mehr zu sehn.

Sehr beliebt ist auch das erst vor einigen Jahrzehnten aufgekommene Simalabim. Obwohl ohne jeden Bedeutungsinhalt, hat es einen sehr schönen Klang. So hat sicher jeder,

der sein Publikum nicht nur mit Kunststücken, sondern auch mit geistvollem Redefluß unterhält, sein Lieblingszauberspruch. Hin und wieder wird auch ein neues geboren. Doch gelangt wohl selten eins zu so großem Ruhm wie gerade Simalabim.

Ohne jeden Zweifel ist das alte Abrakadabra auf der Welt am meisten verbreitet. Viele Zauberbücher haben in ihrem Titel dieses zungenbrecherische Wort, in England erscheint eine Fachzeitschrift mit diesem Namen. Auch Hokuspokus und Simalabim sind in vielen Ländern dem Publikum recht vertraut. Dennoch verwenden die Künstler andernorts nicht selten für uns fremde Formeln.

Besonders spaßig wirkt die Zauberei, wenn wir mit einem großen Zauberbuch auftreten. Darin blättern wir ab und zu, um den wirksamsten Spruch aufzusuchen. Gut eignet sich dafür ein ausgedientes Bilderbuch oder ein größerer Pappumschlag, in den wir einige Bogen festes Papier kleben. Vorder- und Rückseite bekleben wir mit einfachem Buntpapier oder, noch besser, mit Velourpapier in möglichst kräftiger Farbe. Auf die Vorderseite kommt zum Schluß ein Kärtchen mit der Aufschrift „Zaubersprüche“. Die verschiedenen Verse schreiben wir groß und deutlich, damit wir sie dann auch leicht lesen können, wenn wir im Stehen zaubern und das Buch aufgeschlagen neben uns auf dem Tischchen liegt.

Ein solches Spruchbuch hat auch noch andere Vorteile. Geht ein Kunststück wirklich einmal daneben, dürfen wir uns damit entschuldigen, daß wir nicht den richtigen Spruch ausgewählt hätten. Führen wir ein richtiges kleines Programm vor, können wir als Gedächtnisstütze auf der Innenseite des Umschlags die Kunststücke in der gewünschten Reihenfolge stichpunktartig untereinander schreiben. Ein heimlicher Blick genügt, und wir sind im Bilde, wie es weitergeht. Natürlich sind wir unseren Zuschauern eine Erklärung schuldig, wenn wir mit diesem großen Buch erscheinen; zum Beispiel:

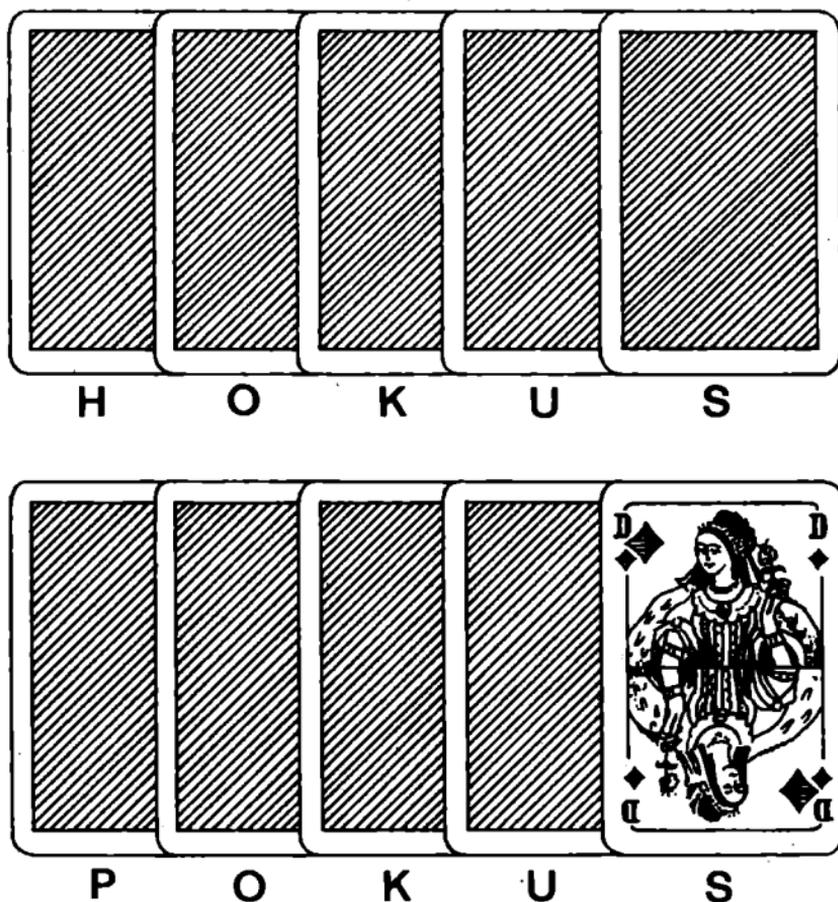
„Liebe Zuschauer! Keine Angst, ich werde keine langweiligen Geschichten vorlesen. So wie der Ingenieur ein Formellexikon benutzt, weil er nicht alle schweren Formeln im Kopf herumtragen kann, so wie der Schüler eine Rechentafel

besitzt, damit er die Logarithmen nicht auswendig zu lernen braucht, so habe ich als Zauberer ein Buch mit vielen Zaubersprüchen. Wir wissen, daß es richtige Zauberei nur im Märchen gibt. Nur im Märchen kann sich ein Kalif Chasid mit dem geheimnisvollen Wort ‚Mutabor‘ in einen Storch verwandeln, und nur im Märchen öffnet sich die Felsenhöhle mit den geraubten/Kostbarkeiten, wenn man ‚Sesam, öffne dich!‘ ruft. Wenn es bei mir klappen soll, dann brauche ich diesen Zauberstab und eben dieses Zauberbuch, beide wollen wir gleich mal ausprobieren.“

Schon haben wir — so ganz nebenbei — von unserem Erscheinen zum ersten Kunststück übergeleitet. Führen wir am Tisch in geselliger Runde vor, so können wir mit einem Skatblatt DIE ZAUBERKRAFT DES HOKUSPOKUS auf verblüffende Art beweisen.

Die Karten werden von einem Zuschauer tüchtig gemischt. Wir nehmen das Spiel mit der Bildseite nach unten in die Linke. Die Finger liegen an der langen Kante. Jemand darf sich eine beliebige Karte herausziehen. „Kannst du gut schätzen?“ fragen wir. Egal wie der Zuschauer reagiert, bitten wir ihn, die Karte möglichst in die Mitte des Päckchens zu schieben. Ein Stückchen muß freilich zu sehen sein. Nun lassen wir ihn die Hälfte über oder unter der „Messerkarte“ wählen. Während wir uns abwenden oder er sich zur Seite dreht, zählt er die Karten, ohne das Ergebnis mitzuteilen. Dann bitten wir ihn, die Quersumme dieser Zahl zu bilden und sich die Karte an entsprechender Stelle von unten in seinem Päckchen zu merken. Hat er beispielsweise die Karten oberhalb des „Messers“ genommen und festgestellt, daß es 18 sind, so ist die Quersumme 9, denn  $1 + 8 = 9$ . Also muß er sich die 9. Karte von unten einprägen. Dankend nehmen wir das Päckchen zurück und legen es auf die Karten in unserer Linken. „Mit dem berühmtesten aller Zauberwörter, nämlich Hokuspokus, vollbringen wir jetzt ein kleines Wunder“, erklären wir und buchstabieren es laut und langsam. Für jeden Buchstaben ziehen wir eine Karte vom Stapel. Wenn die Karten für H-O-K-U-S liegen, werden die folgenden für die andere Worthälfte darunter ausgelegt. Abbildung 11 zeigt die zehn Karten, nachdem wir den Zuschauer

Abb. 11



gebeten haben, seine Karte zu nennen und die zehnte Karte aufzudecken. „Ist das nicht wunderbar? Das ist die frei gewählte und gemerkte Karte. Ich danke für die gute Mitarbeit und euch für den stürmischen Beifall. Und jetzt möchte ich euch...“

Worin der Trick besteht? Wir brauchen nur ein paar verschiedene Fälle zu berechnen:

Gezogen wurden 10 Karten, also  $10 - 1 = 9$

Gezogen wurden 11 Karten, also  $11 - 2 = 9$

Gezogen wurden 12 Karten, also  $12 - 3 = 9$

Rechnen wir weiter, so können wir uns überzeugen, daß bei 10 bis 19 gezogenen Karten die gemerkte stets an zehnter Stelle von oben liegt. Denn nach Abzug der Quersumme bleiben jeweils neun Karten. Der Zuschauer soll sich aber die davor merken, also die zehnte Karte vom Rücken des Päckchens aus. Und was, wenn ein Häufchen gewählt würde, das größer oder kleiner ist? Dann verfahren wir wie im vorigen Abschnitt beim Kunststück „Zauberei ist mit dabei“, das übrigens auf demselben mathematischen Prinzip beruht.

### **Hilfe, die Münze ist weg**

Das genaue Gegenteil des Erscheinens ist — wie sollte es anders sein — das Verschwinden. Da fragt sich das Publikum: „Woher?“, hier hingegen: „Wohin?“ Es ist ein Genuß, zu sehen, wie die Zuschauer verblüfft dreinschauen und die verschiedensten Überlegungen anstellen, um dieses Wohin zu ergründen. Dabei ist die Wirkung um so nachhaltiger, je größer der verschwundene Gegenstand ist. Zauberer lassen beinahe alles verschwinden, was man sich denken kann: Würfel, Münzen, Spielkarten, Bälle, Flaschen, sogar Fernseher, Vogelbauer samt Inhalt, Tauben, Hunde, Katzen ... Selbst an Menschen „vergreift“ sich mancher Täuschungskünstler, er läßt sie einfach verschwinden.

Das Größte, was sich je unter Einfluß des Zauberstabes scheinbar in ein Nichts auflöste, dürfte ein zweieinhalb Tonnen schwerer Elefant gewesen sein. Der Besitzer hieß Alois Kassner (1887 bis 1970), ein populärer deutscher Zauberer der ersten Hälfte dieses Jahrhunderts. Kassner reiste mit eigener Assistententruppe und furchtbar viel Gepäck umher. Das Verschwinden seines Dickhäuters Toto auf extra befestigter Bühne führte er erstmalig 1929 vor. Es war eine Sensation und ein einzigartiger Reklameknüller.

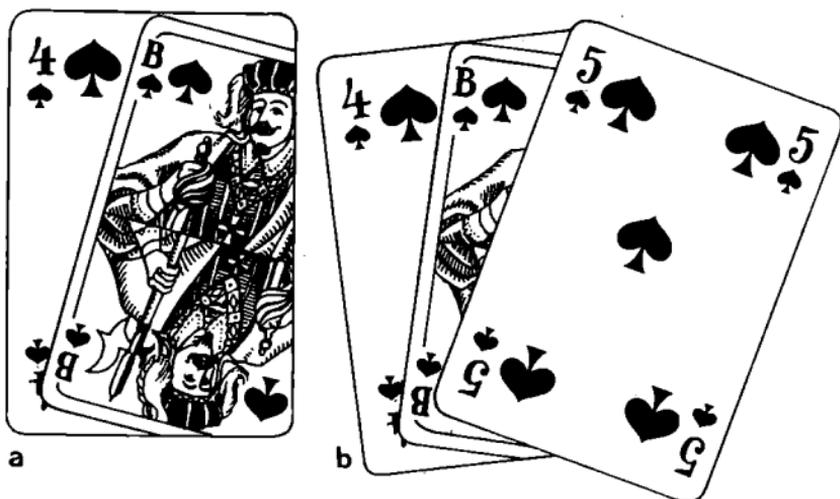
Da wir weder zu Hause noch bei unseren Bekannten eine ausreichend stabile Bühne vorfinden, sollten wir auf die Arbeit mit Elefanten verzichten und uns mit etwas kleineren Dingen begnügen.

Von dem Kunststück GRUSS — PIK-BUBE wollen wir zunächst den Effekt kennenlernen, also das, was der Zuschauer sieht.

Der Zauberer zeigt einen leeren Briefumschlag und legt ihn auf das Tischchen. Von dort nimmt er drei Karten auf und hebt sie gefächert hoch: Pik-Vier, -Bube, -Fünf. Er schiebt die Karten zusammen und steckt sie in den Umschlag. Nach einigen magischen Bewegungen mit dem Stab holt er Pik-Vier heraus und steckt sie in die Jackentasche. Sodann zieht er Pik-Fünf heraus, zeigt sie beidseitig vor und steckt sie zur ersten Karte. Nun fragt er, welche Karte noch im Brief sei. „Natürlich der Bube“, meinen die Anwesenden. „Natürlich nicht“, meint da der Zauberer und entnimmt die letzte Karte mit Rückseite zum Publikum. Als er sie langsam dreht, wird eine weiße Vorderseite sichtbar. Darauf steht: Bin verschwunden. Gruß — Pik-Bube.

Wir brauchen aus einem Romméspiel, das wir ohnehin für Basteleien opfern müssen, fünf Karten: Pik-Bube und -Fünf, zweimal Pik-Vier und einen Joker. Zuerst kleben wir die beiden Pik-Vieren mit ihren Rücken zusammen. Auf eine Seite wird der Bube schräg geklebt und der überstehende Teil abgeschnitten (Abb. 12a). Die Bildseite des Jokers überkle-

Abb. 12



ben wir mit holzfreiem, glattem Papier. Dadurch erhalten wir eine sogenannte Blankokarte, auf die wir die Abschiedsworte des Buben schreiben.

Vor dem Auftritt stecken wir die Blankokarte unter die Pik-Fünf und legen beide Karten so auf die präparierte Karte, daß ein Dreierfächer vorgetäuscht wird (b). Diesen Fächer legen wir auf dem Zaubertisch griffbereit ab, am besten hinter einem anderen Gegenstand, zum Beispiel dem Kartenpult. Bei der Vorführung wird der Fächer aufgenommen, vorgezeigt (aber nur von vorn!), zusammengeschoben und in den Umschlag gesteckt.

Während wir unser Simalabim aufsagen und den Stab schwingen, drehen wir den Umschlag so, daß die „normale“ Pik-Vier zum Publikum zeigt. Wir holen sie heraus, zeigen sie einseitig vor und stecken sie in die Tasche. Nun präsentieren wir die Pik-Fünf, die wir beidseitig zeigen und zur präparierten Karte in die Tasche schieben. Dann lassen wir raten und holen die „Grußkarte“ hervor. Für den Fall, daß Mißtrauen aufkommt, haben wir in der Jacke eine einwandfreie Pik-Vier, die wir auf Verlangen mit der Pik-Fünf herausholen können.

Als nächstes erlauben wir uns einen kleinen Scherz. Wenn wir schon einige Sachen zum besten gegeben haben und bei diesem HUT-GAG uns nicht anmerken lassen, daß es kein übliches Kunststück ist, werden wir große Heiterkeit auslösen. Wir benötigen einen Hut, eine Untertasse und eine Praline. „Liebe Freunde! Diese Praline bedecke ich gleich mit meinem Hut. Ich lasse sie verschwinden, ohne noch einmal den Hut zu berühren. Mein Zauberstab wird mir dabei helfen. Hokuspokus schwindibus, Praline nun verschwinden muß! — Hm, hoffentlich hat es schon geklappt. Würdest du mal nachsehen?“ Sobald der aufgeforderte Zuschauer die Kopfbedeckung angehoben hat und alles gespannt auf die Untertasse schaut, langen wir blitzschnell nach dem Leckerbissen und stecken ihn in den Mund. „Seht ihr, es hat wirklich geklappt! Ohne den Hut noch einmal zu berühren, habe ich die Praline verschwinden lassen.“

Eine goldene Regel der Zauberkunst besagt, daß man nicht äußern soll, was man vorhat. Andernfalls lenken wir die

Aufmerksamkeit erst recht auf den Augenblick, in dem wir den Trick ausführen. Die Gefahr, auf frischer Tat ertappt zu werden, ist dann sehr groß. Der Hut-Gag ist insofern eine Ausnahme, denn ohne Ankündigung bliebe er ohne Wirkung. Ansonsten müssen wir immer durch Worte und Gesten gerade von dem kritischen Moment der Trickaufführung ablenken.

Auch bei dem folgenden Kunststück offenbaren wir unsere Absicht, jedoch mit einem ganz anderen Ziel. Wir sagen ausdrücklich nicht, was verschwinden soll, und lenken die Sinne unseres Publikums in eine ganz andere Richtung. Nicht umsonst werden deshalb Kunststücke mit völlig unerwarteter und komischer Wirkung Aufsitzer genannt: Die Zuschauer sollen annehmen, daß das Kunststück mißglückt sei oder daß sie das Geheimnis entdeckt haben, müssen aber schließlich erkennen, daß sie dem Zauberer buchstäblich auf den Leim gegangen sind.

Das Kunststück DIE MÜNZE IST WEG! führen wir an einem großen Tisch im Sitzen vor. Die unmittelbare Nähe unserer Zuschauer brauchen wir nicht zu fürchten. „Jetzt wollen wir etwas verschwinden lassen“, erklärt der Meister der magischen Künste, stellt einen Plastbecher auf den Tisch und findet in seinem Portemonnaie rein zufällig ein Fünfmarkstück. Er legt es mitten auf den Tisch und stellt den Becher umgekehrt darauf. Damit niemand den Vorgang beeinflussen könne, legt er eine Zeitung darüber. Er preßt sie in der Mitte um den Becher, so daß sie seine Form annimmt. Nach „Hokuspokus schwindibus“ nimmt er das Papier mit dem Becher auf und führt die Hand mit schneller Bewegung über die Tischkante an den Körper. „Die Münze ist weg!“ ruft er da, und während alle zum Fünfmarkstück schauen (das ja noch daliegt), läßt er den Becher in den Schoß fallen. Dabei muß der Zauberer so laut sprechen, daß das Fallgeräusch nicht zu hören ist. „So ein Pech. Also noch einmal.“ Er stellt die Zeitung — scheinbar mit Becher — wieder auf die Münze. Gleichzeitig erfaßt er heimlich und auf keinen Fall hastig mit der linken Hand den Becher und steckt ihn in seine neben dem Stuhl stehende geöffnete Zauberaktentasche. Dort steckt ein Zauberstab, den die Hand mit auf den Tisch

bringt. So erscheint die Bewegung völlig logisch und unverdächtig. Nach einem Simalabim mit dem Stab entfernt der Zauberer erneut die Zeitung. „Jetzt ist die Münze aber wirklich weg! — Nanu, sie ist ja noch immer da! Aber etwas sollte doch verschwinden?“ Dabei setzt er, sichtlich ratlos, die geformte Zeitung mit dem gar nicht mehr existenten Becher in einiger Entfernung von der Münze auf den Tisch. Ein kräftiger Schlag mit der flachen Hand, und die Zeitung ist platt. „Na endlich. Nun ist doch etwas verschwunden!“ Befriedigt steckt der Zauberer die Münze ein. Wenn bei diesem Kunststück nichts schiefgehen soll, müssen wir den ganzen Ablauf gründlich üben. Selbstverständlich gilt das für jede Programmnummer, besonders aber bei einem solchen Kunststück, das mit Tempo auszuführen ist. Dennoch können bei der Vorführung immer wieder Pannen auftreten, die nicht voraussehbar sind und Ärger bereiten. Später wirken sie meist belustigend.

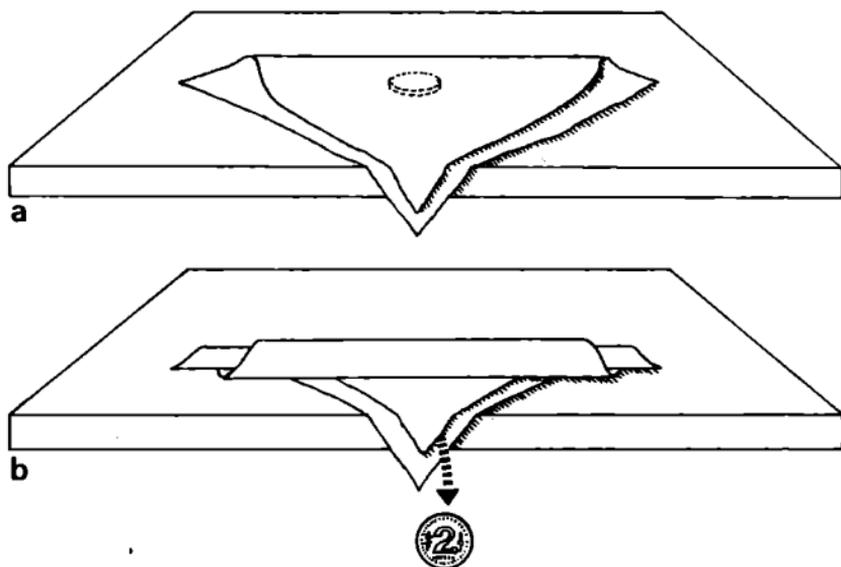
So soll sich 1923 bei einer Gastspielreise Kassners durch Mecklenburg folgendes zugetragen haben: Das Programm des Künstlers sah vor, daß an die zwanzig Zuschauer auf der Bühne bis drei zählten und darauf den Blicken des Publikums entschwanden. Selbstverständlich kehrten alle gleich wohlbehalten zu ihren Plätzen im Saal zurück. Die Sache ging immer gut. Doch nach einer Vorstellung in Güstrow kam tags darauf in Begleitung eines Gendarmen eine Frau zu Kassner und verlangte ihren Mann zurück. Sie gab vor, daß er seit dem Verschwinden auf der Bühne nicht mehr auffindbar sei. Kassner mußte, um seine Unschuld zu beweisen, dem Ordnungshüter den Trick erklären. Jener zog schmunzelnd wieder ab. Erst nach fünf Tagen tauchte der Mann auf und behauptete, nach der Verzauberung plötzlich in Hamburg angekommen zu sein. Einzig dem Zauberkünstler sagte er die Wahrheit, indem er sich bei ihm für die Gelegenheit zu einem Abstecher in die Hansestadt bedankte...

Jeder Zauberer ist darauf bedacht, einige Kunststücke parat zu haben, die er mit alltäglichen Gebrauchsgegenständen ohne jede Vorbereitung, sozusagen aus dem kurzen Halt, vorführen kann. „Los, laß mal 'n Ding steigen!“ provozieren die Kameraden, und nichts wäre blamabler als die Ent-

schuldigung, daß man nicht vorbereitet sei und nichts zum Zaubern mithabe. Wer einmal im Kreise seiner Freunde als Zauberer gilt, der muß auf eine derartige Herausforderung gefaßt sein und die Gelegenheit beim Schopfe fassen, denn Übung macht den Meister.

Ein hübsches Stegreifkunststück für solche Fälle ist die FLUCHT AUS DEM TUCH. Benötigt werden lediglich ein sauberes Taschentuch und eine Münze, am besten ein Zwei-markstück. „Wißt ihr, wie schwer es ist, Flöhe zu hüten? Ich zeige es mal. Hat jemand zufällig einen Floh bei sich? Nein? Dann nehme ich eben eine Münze, die ist ja auch viel besser zu sehen. Mein Großvater verlangte jedenfalls von mir, auf einen richtigen Floh aufzupassen, und das war mächtig schwer.“ Dabei breiten wir das Tuch auf dem Tisch aus, der zu uns zeigende Zipfel hängt etwas über die Tischkante. „Man muß den Floh genau in die Mitte legen. Da er von allen vier Rändern gleich weit entfernt ist, kann er sich nicht sofort für eine Fluchtrichtung entscheiden. Diese Zeit genügt, das Tuch über ihn zu klappen.“ Wir erfassen den zum Publikum zeigenden Zipfel und schlagen ihn so weit zurück, daß auch er ein wenig über den Tischrand hängt (Abb. 13a).

Abb. 13



„Sacht wird nun der völlig überrumpelte Floh eingerollt.“ Mit beiden Händen drehen wir das Tuch langsam zu einer Wurst zusammen. Bevor wir aber jedesmal die Rolle umlegen, lassen wir das Geldstück aus der Falte heraus immer weiter in Richtung Tischkante gleiten. Schließlich rutscht die Münze unbemerkt in den Schoß (b). Ohne Hast verlegen wir die Rolle etwas mehr nach vorn, so daß die beiden Zipfel nicht mehr über der Kante liegen, und drehen auch diese Zipfel mit ein. „Durch die Dunkelheit und die Dreherei völlig irritiert, wagt sich der Floh weder nach rechts noch nach links. Diese allgemeine Verwirrung nutze ich aus. Halt, wo ist er denn? Ah, hier.“ Wir drücken mit den Fingerspitzen sanft auf die Mitte der Rolle und tun so, als sei dort noch die Münze. Wir erfassen die beiden seitlichen Zipfel und schlagen einen einfachen Knoten. „So, nun ist der Floh in sicherem Gewahrsam, und in dieser Verpackung übergab ich ihn am Abend meinem Großvater. Hopp!“ Dabei nehmen wir das Tuch beim Knoten auf und werfen es einem Zuschauer vor uns an die Brust. Während dieser Ablenkung geht unsere Rechte in den Schoß und nimmt die Münze auf. Wenn die Zuschauer zusehen, wie das Tuch aufgeknötet wird, lassen wir das Geldstück in der Tasche verschwinden. „Na, ist der Floh noch da? Nein? Tja, mein Großvater war genauso ratlos wie ich und ihr jetzt.“

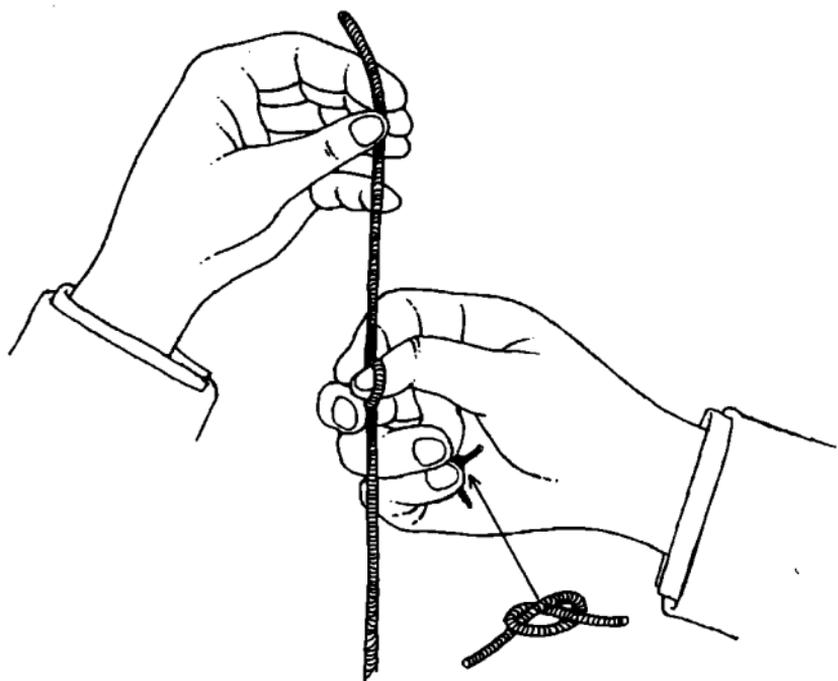
In dem Abschnitt „Ein Mann geht durch die Wand“ ist ein Kunststück mit Tuch und Münze beschrieben, das sich wunderbar als Vorspiel zu diesem hier eignet. Bitte dort nachlesen und probieren! Dazu kann man sich eine Geschichte von dem listigen Floh Balduin ausdenken, den man nicht ins Tuch sperren kann.

Ständig auf Abwechslung im Gebrauch der Hilfsmittel bedacht, üben wir jetzt ein leichtes, aber reizvolles Kunststück mit einer Schnur. Für das KNOTENWUNDER benötigen wir ein 1,10 Meter langes Stück weicher, nicht allzu dicker Schnur. Sehr gut eignet sich Gardinenschnur. In die rechte Tasche stecken wir ein locker geknotetes, höchstens 10 Zentimeter langes Schnurstück, in die linke Tasche die lange Schnur. So sind wir vorbereitet.

Wenn das Kunststück „dran“ ist, greifen wir suchend in

die rechte Tasche und klemmen den Knoten zwischen Klein- und Ringfinger und den Handteller. Das Verbergen eines Gegenstands in der Hand nennt der Fachmann Palmieren oder Palmage. Wir nehmen also die rechte Hand mit palmiertem Knoten aus der Tasche und suchen mit der linken in der anderen Tasche. Dort finden wir die Schnur. Mit beiden Händen schlagen wir an einem Ende einen Knoten, der ganz locker sein muß. Der rechte Daumen muß leicht in die Schlinge geführt werden können. Die Zuschauer sehen nur, daß wir den Knoten mit der Hand umschließen. In Wirklichkeit drücken wir die Hand kräftig und schnell nach unten (Abb. 14). Die Schnur umläuft den Daumen. Die Schlinge gleitet, so jedenfalls scheint es uns, am Daumen abwärts, bis sie sich am Schnurende auflöst. Sofort greifen wir einem Zuschauer unter den Arm oder hinters Ohr und holen von dort den palmierten Knoten hervor. Er ist also verschwunden und sofort wieder erschienen. — Beim Üben

Abb. 14



werden wir schnell herausfinden, wie groß die Schlinge sein muß, damit der Knoten einwandfrei gleitet.

Eben haben wir ein Kunststück kennengelernt, bei dem etwas verschwindet und wieder erscheint. Bei dem folgenden kleinen Ulk AUF NIMMERWIEDERSEHEN lassen wir zuerst etwas erscheinen und dann verschwinden. Die Ankündigung ist bei diesem Aufsitzer wiederum unerlässlich:

„Liebe Zuschauer! Jetzt werdet ihr Zeugen einer Sensation, die ich nur wirklichen Freunden der Magie zeige. Ich werde etwas erscheinen lassen, was nie zuvor ein Mensch gesehen hat, und ich werde dieses Etwas verschwinden lassen, daß es nie jemand wiedersieht.“ — Der Zauberer holt eine Haselnuß hervor, knackt sie auf, zeigt den Kern — und ißt ihn auf.

### **Ideen muß man haben**

Jeder Zauberkünstler strebt nach Eigentümlichkeit, nach einer persönlichen Note, nach Kunststücken, die von anderen nicht oder wenig gezeigt werden.

Als beispielhaft für die Suche nach neuen Wirkungen kann man den sowjetischen Zauberkünstler Sultangali Schukurow und seine Partnerin Sara Kabigushina bezeichnen. Mit ihrem großartigen Programm, das an Schönheit, Schlichtheit und Neuheit kaum zu übertreffen ist, wurden sie auch außerhalb ihres Landes berühmt. Doch bevor sie internationalen Ruf erlangten, mußten sie hart arbeiten, ihre Darbietung immer wieder kritisch betrachten und verbessern.

Beide sind Kasachen, wohnen im kulturellen Zentrum ihrer Heimat, in Alma-Ata, und erhielten von Anfang an jede nur erdenkliche Förderung durch ihren Staat. So hatten sie die Möglichkeit, die Staatliche Fachschule für Zirkus- und Varietékunst zu absolvieren.

Getreu den Traditionen ihres Volkes traten sie in Kostümen mit kunstvoller Goldstickerei auf, und sie tun es heute noch und ernten zu einem Teil wohl allein schon dafür viel Applaus.

Als Sultangali und Sara mit dem Titel „Verdiente Künstler der Kasachischen SSR“ geehrt wurden, hatten sie die erste Sprosse der Leiter zum Erfolg erklimmt. 1974 stellte sich das Paar dem Urteil der Jury des gesamtowjetischen Interpretenwettbewerbs der Unterhaltungskunst in Moskau und erhielt in der Sparte Zauberkunst den ersten Preis. Man horchte und schaute auf. Für die beiden Künstler begann ein unruhiges Leben. Flugzeug, Hotel, Bühne, Hotel, Flugzeug — das ist seitdem der bestimmende Zyklus. Zunächst ging es quer durch die Sowjetunion, bis sie eine Einladung zum XIII. Internationalen Festival der modernen Magie annahmen, das vom 8. bis 11. Juni 1978 in Karlovy Vary stattfand.

Bei diesem Festival — es wird in der herrlichen Kur- und Bäderstadt alljährlich abgehalten — treffen sich einige hundert Berufs- und Amateurzauberer aus vielen Ländern. Ein Teil von ihnen tritt zum freundschaftlichen Leistungsvergleich auf die Bühne. Beim XIII. waren es 45 Solokünstler und Paare, die sich für die fünf ausgeschriebenen Sparten gemeldet hatten.

Da ist zunächst der Wettbewerb in der „Allgemeinen Magie“, an dem sich Zauberinnen und Zauberer beteiligen, die mit verschiedenen Dingen und Hilfsmitteln, aber auch mit einiger Fingerfertigkeit ihre Kunststücke vorführen. Es handelt sich sozusagen um bunte Programme. Naturgemäß treten in dieser Disziplin die meisten Künstler auf. Weitaus weniger produzieren sich in der „Komischen Magie“. Vergnüglich und lustig sollte Zauberei ja überhaupt sein, doch hierbei geht es um eine Art Clownerie und Parodie. Mit Hilfe von Tricks werden komische Wirkungen erzeugt; alles geht scheinbar schief oder aber klappt in einem Augenblick, wenn die Zuschauer am wenigsten damit rechnen. Insgesamt eine nicht einfache Art der Zauberei. Nicht viel mehr zeigen ihr Können im Fach „Illusion“. Da bekommt man schwebende Jungfrauen zu sehen, werden hübsche Assistentinnen in Kisten gesteckt und zersägt oder mit Degen durchbohrt. Man benötigt also mindestens einen Partner oder eine Partnerin und meist große, schwere und zum Teil teure Apparate.

Eine ganz besondere Gattung ist die Mikromagie. Der

Hexenmeister sitzt am Tisch und gaukelt uns auf einem kleinen Tischteppich oder einer Filzmatte eine zauberhafte Welt vor. Das ist die Magie, die wohl die Mehrheit der Amateure pflegt. Auf einem Festival ist sie jedoch rar; ohne Fernsehtechnik können nur relativ wenige Zuschauer die Tischzauberei miterleben.

Als Hohe Schule der Zauberkunst darf man zweifellos die Sparte „Manipulation“ bezeichnen. Der Manipulator besitzt wirklich das, was Außenstehende gemeinhin allen Zauberkünstlern zuschreiben, nämlich hochgradige Fingerfertigkeit. Mit bloßen Händen vollbringt er wahre Wunder, läßt er Spielkarten, Kugeln, Tabakpfeifen, Würfel, Tauben zwischen den Fingern erscheinen und wieder verschwinden, werden Tücher gefärbt, Seile zerschnitten und auf rätselhafte Weise repariert. Solche Kunststücke zu zeigen verlangt langjähriges und ständiges Üben, und nur wenige bringen es hierin zur Meisterschaft.

Das sowjetische Paar hatte sich gegen sieben Konkurrenten aus fünf Ländern durchzusetzen. Es war dem aus sechzehn Staaten angereisten Publikum gänzlich unbekannt, und so tippten viele sicherlich auf das Sofioter Duo ASTOR, das im Vorjahr sehr erfolgreich gewesen war.

Dann ist es soweit. Der Ansager stellt vor: „Sultangali Schukurow und Sara Kabigushina, Sowjetunion.“ Langsam geht der Vorhang auf. Halbdunkel hüllt die Bühne ein. Eine Romanze erklingt. Sultangali erscheint mit leichtem, schwebendem Schritt. Während er in weitausholenden, ballettartigen Bewegungen dem Rhythmus der Musik folgt, erscheinen zwischen den Fingern nacheinander leuchtende Billardkugeln in beiden Händen. Nun erscheint Partnerin Sara, gleichfalls in kasachischer Tracht. Immer noch ist das Licht gedämpft, um den Effekt der glühenden Kugeln zu steigern. Da verschwindet wieder eine nach der anderen in den Händen des Künstlers. Die beiden Zauberer stehen jetzt weit entfernt voneinander rechts und links auf der Bühne. Sie werfen sich im Wechsel erbsengroße Kugeln zu, die aus dem Nichts in ihren Händen ankommen und rot, gelb, grün und blau leuchten. Schließlich fängt Schukurow alle Kügelchen auf und steckt sie sich in den Mund. Kaum hat er das letzte

„geschluckt“, zieht er sie alle als halbmeterlange Lichtergirlande zwischen den Lippen hervor. Ein herrlicher Effekt, brausender Beifall. Der junge Magier wirft die buntleuchtende Kugelkette in die Luft, wo sie rätselhaft verschwindet. Geizte bisher schon niemand mit Applaus, so wird das Klatschen zu einem orkanartigen Getöse, als die Girlande sofort bei seiner Partnerin als Halskette farbenprächtig erstrahlt.

Beide tanzen anmutig, Sultangali formt die Hände zu einer Schale, aus der nacheinander buntgefiederte Wellensittiche erscheinen, die er Sara, seiner Angebeteten, schenkt. Zum Schluß schwenken beide Künstler ein Tuch. Gleichzeitig bewegen sie es in Richtung Publikum. Urpötzlich flattern acht schneeweiße Tauben hervor. In weitem Bogen fliegen sie über die Zuschauer hinweg und landen auf den seitlich gestreckten Armen des Paares. Die Begeisterung der Menge ist unbeschreiblich...

Für diese Supernummer vergab die internationale Jury 539 Punkte von 600 möglichen. Das Duo aus der Sowjetunion belegte damit in der Manipulation mit Abstand den ersten Platz und bekam den Grand Prix, den Preis für die beste Darbietung des Festivals, zugesprochen. Die tschechische Tagespresse schrieb: „... überraschten die beiden Sieger mit ihrem vollendeten Bühnenstil. Zu ihrem Erfolg verhalfen brillante Manipulationen wie Originalität der Tricks sowie die eigens für diese Nummer komponierte Musik, die eine lyrisch-optimistische Stimmung schuf ... Ein überzeugender Beweis für die Möglichkeiten der sowjetischen Spezialausbildung auch in diesem Kunstgenre.“

Aufschlußreich ist in diesem Zusammenhang auch die Wertung in der magischen Fachpresse der BRD: „... eine tolle russische Nummer, die den ersten Preis gewann. Etwas ganz Neues als Manipulation. Leuchtende Kugeln werden manipuliert im Ballett-Tanz-Stil. Großartiger künstlerischer Ablauf, tolle Garderobe, große Leistung und neuartige Effekte.“

Nur wenige Wochen später hatten die Teilnehmer an den XI. Weltfestspielen der Jugend und Studenten in Havanna Gelegenheit, die „tolle russische Nummer“ zu erleben. Die

Darbietung wurde mit unbeschreiblichem Jubel aufgenommen, das sowjetische Künstlerpaar konnte sich kaum retten vor Autogrammjägern. Im Oktober desselben Jahres ging es dann weiter nach Frankreich, zum 12. Zauberkongreß in Versailles. Auch hier eroberten sich beide den ersten Preis, und auch hier bewunderte man die beispiellose Leistung der „Russen“. So leistete das Paar einen beachtlichen Beitrag zum internationalen Ruf der sowjetischen Unterhaltungskunst; auch bei jenen, für die das Sowjetvolk nur aus Bürgern russischer Nationalität besteht.

Ende 1979 reiste das Duo nach Brüssel zum 14. Weltkongreß der FISM, einer internationalen Vereinigung westeuropäischer Zauberorganisationen. Dort traten rund 100 Künstler aus 34 Ländern vor fast 1700 „eingeweihten“ Zuschauern auf. Der Erfolg der beiden aus dem fernen Alma-Ata war gewaltig. Erstmals in der Geschichte dieser sogenannten Weltkongresse — sie finden zwei- oder dreijährlich seit 1974 statt — gab es zwei Sensationen besonderer Art: Das sowjetische Paar und der Holländer Copper schnitten punktgleich ab; der Grand Prix mußte zweifach vergeben werden, und die Veranstalter hatten bei der Preisverleihung nur einen Pokal. Ein zweiter ließ sich so schnell nicht herbeizaubern, auch nicht von Copper, der als Schlußtrick das Erscheinen eines metallenen Kerzenhalters mit zwölf brennenden Kerzen bewerkstelligt hatte. — Außerdem war bis dahin der Grand Prix noch nie Magiern aus einem sozialistischen Land zuerkannt worden.

Es folgten Auftritte in mehreren Ländern Europas und in den USA. Auch versäumte es das Künstler- und Ehepaar nicht, sich im Oktober 1979 beim XIV. Festival in Karlovy Vary als Gast einzufinden. In der Abendgala — also außer Wertung — zeigte das Duo vor Einwohnern der Bäderstadt und vielen Kurgästen bei ungemindertem Echo sein inzwischen weiter vervollkommnetes Programm.

Sultangali Schukurow und Sara Kabigushina, diese jungen und sympathischen Zauberer aus dem sonnigen Kasachstan, erklärten, daß sie sich nicht auf Lorbeeren ausruhen werden. Auch für sie könne es keinen Stillstand geben. In bewährter Zusammenarbeit mit Sergej Kaschteljan, einem namhaften

Regisseur und Fachlehrer an der erwähnten Moskauer Artstenschule, werde laufend an der Darbietung gefeilt.

Neuerdings macht auch ein Paar aus Perm von sich reden: Nadeshda und Waleri Bastrakow. Nach einer alten russischen Volkweise tanzend, wirbt er als Straßenhändler um die Gunst der jungen Bäuerin. Für sie zaubert er Unmengen feinsten Tücher, Schmuck und schließlich einen riesigen Samowar herbei.

### **Mal hier, mal da**

In diesem Kapitel wollen wir lernen, etwas auf unerklärliche Weise von einem Ort zum andern wandern zu lassen. Im allgemeinen stimmt es, daß an einer Stelle ein Gegenstand verschwindet und an einer anderen Stelle ein ihm ähnlicher Gegenstand erscheint. Die im folgenden beschriebenen Kunststücke werden uns aber zeigen, daß viele Wege nach Rom führen. Jedesmal wird die Wanderung auf andere Weise bewerkstelligt, was uns die Mannigfaltigkeit der Gestaltung des Themas andeuten soll.

Als vor Jahren der sowjetische Zauberkünstler Emil Kio der Jüngere im Berliner Plänterwald auftrat, führte er mit seinem Ensemble innerhalb einer eigenen großen Zirkusschau gleich mehrere Wanderungen vor. Da verschwanden drei oder vier Mitwirkende in einer Kiste, und kaum war sie leer gezeigt worden, raste ein Dreigespann, eine echte russische Troika, in die Manege. In der Kutsche saßen eben jene gerade erst verschwundenen Mitglieder der Kio-Truppe. Nach der Pause wurden zwei Telefonzellen in einigem Abstand voneinander aufgestellt, und es setzte im wahrsten Sinne des Wortes eine Völkerwanderung ein. Mehrere Assistenten verschwanden in dem einen Häuschen und kamen sogleich aus dem anderen heraus und umgekehrt.

Wir greifen wieder auf die kleinen Dinge in unserer Umgebung zurück und begaukeln unsere Freunde auf einfachere, aber nicht weniger unterhaltsame Art am Tisch und im Klubraum.

Hier der Effekt bei der Wanderung Nummer eins: Der Zauberer zeigt ZWEI WUNDERRÖHREN vor, von denen eine mit einem grünen und eine mit einem gelben Papierstreifen umklebt ist. Ein Zuschauer wickelt ein grünes Stäbchen in Papier und steckt es in die gelbe Röhre; ein gelbes Holz steckt er eingewickelt in die grüne Röhre. Der Künstler nimmt beide Reagenzgläser — denn um nichts anderes handelt es sich — in die linke Hand, schwingt den Zauberstab und übergibt die Röhren wieder dem Mitspieler. Der holt die Hölzer heraus und stellt mit Erstaunen fest, daß sie ihre Plätze vertauscht haben: Grün ist bei Grün, Gelb bei Gelb!

Herrlich, nicht wahr? Das Geheimnis ist schnell beschrieben. Die etwa 1,5 Zentimeter breiten Buntpapierstreifen kleben wir ziemlich weit unten um die Gläser. Sie müssen ganz festsitzen. Um jeden von ihnen wird ein 5 Millimeter breiterer Streifen der anderen Farbe herumgelegt und zu einem verschiebbaren Ring zusammengeklebt. Es müssen freilich nicht unbedingt Reagenzgläser sein. Zwei wenigstens 10 Zentimeter lange Tablettenröhren oder zwei Röhren, in denen im Lebensmittelgeschäft bisweilen Vanillestangen angeboten werden, leisten gleiche Dienste.

Den Ablauf kann sich nun jeder selbst denken: Der Vorführende nimmt die Gläser mit den eingewickelten Hölzchen in die Hand, vertauscht ihre Plätze, während er das Publikum mit Zauberstab und -spruch ablenkt, und zieht sie wieder aus der Linken. Dabei bleiben die Ringe in der Hand zurück. Alle Leute schauen auf die Gläser, so daß wir die Ringe zusammendrücken und unauffällig wegstecken können. Aus unserem großen Spruchbuch können wir dazu folgenden Vers aufsagen:

Hokuspokus wandribus,  
Hosenträger, Reißverschluß.  
Die Hölzer sollen wandern  
von einem Ort zum andern!

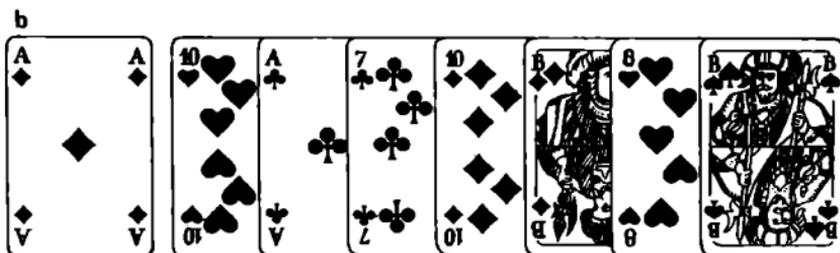
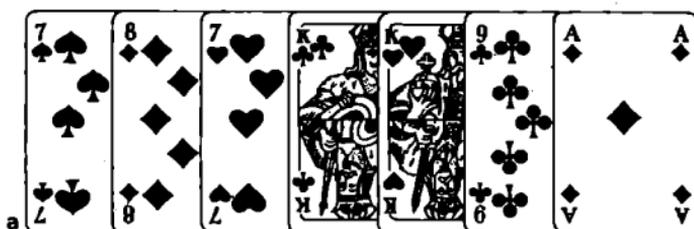
Wenn wir das nächstmal in unserem Programm eine Wanderung zeigen wollen, dann muß es eine sein, bei der unsere Zuschauer die Ohren anlegen. Gut geeignet wäre dafür DIE MAGISCHE SIEBEN, ein Kunststück mit uraltem

Trickprinzip in modernem Gewand. Die Beschreibung mutet vielleicht etwas schwierig an; doch wenn man mit einem Skatblatt sofort alle Handlungen nachvollzieht und den Trick verstanden hat, läßt sich das Kunststück nach einiger Übung einwandfrei vorführen.

Wir nehmen das Spiel aus der Schachtel und legen es bildunten in die linke Hand. Für die Zuschauer liegen zwei Zettel und ein Stift bereit. „Jeder weiß, daß die Sieben eine magische Zahl ist. Die einen halten sie für gut, die anderen für böse. So gibt es das Würfelspiel ‚Die böse Sieben‘, bei dem es aber ziemlich lustig zugeht. Und im Märchen gibt es die Siebenmeilenstiefel, die Sieben Zwerge hinter den sieben Bergen, die Sieben Geißlein, die Sieben Raben und Schwaben und vieles andere. Auch die Woche hat sieben Tage, und ich weiß nicht, ob das als gut oder schlecht anzusehen ist. Wer verreisen will, packt seine Siebensachen. Und das folgende Kunststück bleibt für mich ein Buch mit sieben Siegeln. Zunächst sieben auf einen Streich.“

Vom Spielrücken legen wir sieben Karten bildoben in Reihe aus, wobei jede Karte von der folgenden halb bedeckt wird (Abb. 15a). Wir zählen laut von 1 bis 7 mit und bitten einen Zuschauer, sich heimlich eine Karte und ihren Platz zu merken und auf einen Zettel zu schreiben. Er notiert zum

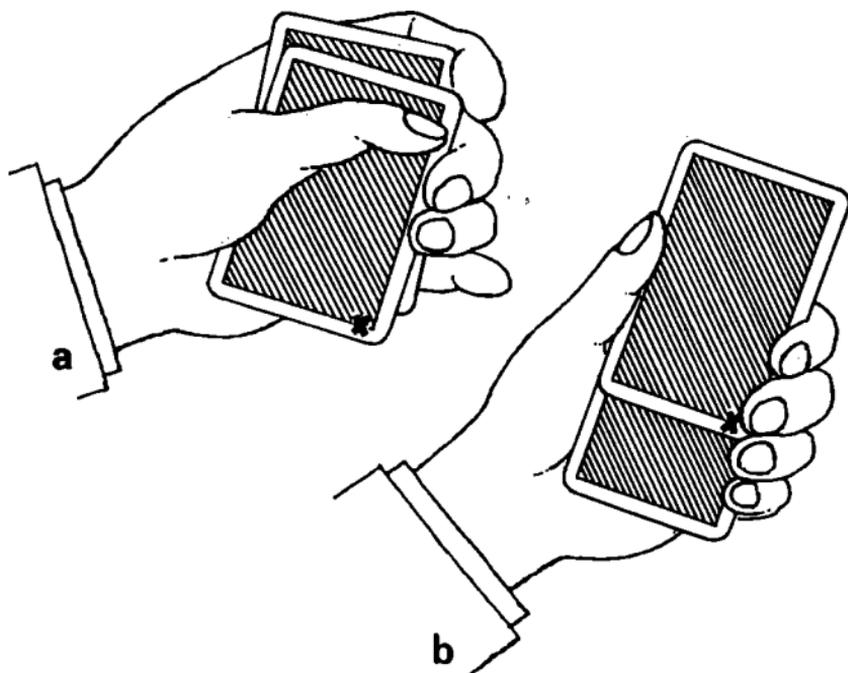
Abb. 15



Beispiel „Herz-König an fünfter Stelle“ und steckt das Papier gefaltet in die Tasche.

Währenddessen drehen wir die linke Hand so weit, daß das Päckchen senkrecht, mit Bildseite zum Publikum, gehalten wird. Dabei schiebt der Daumen die obere Karte (X) etwas nach unten. Die rechte obere Ecke wird gegen die Spitze des Zeigefingers gedrückt und gebogen (Abb. 16a). Zugleich

Abb. 16



schieben wir die Kartenreihe auf dem Tisch zusammen, wenden das Päckchen, nehmen es mit der Rechten auf und schieben es bis zur Hälfte in den Spalt zwischen Rückenkarte X und Päckchen, sozusagen zur Aufbewahrung. Ebenso unauffällig zieht dabei der rechte Daumen die Rückenkarte X auf das Siebenerpäckchen (Abb. 16b).

Wenn der Zuschauer alles notiert hat, erfassen wir das obere Päckchen und legen es links vor uns bildoben ab. Niemand ahnt, daß es nicht mehr sieben Karten enthält.

Noch einmal legen wir vom Spiel sieben Karten in Reihe

aus, zählen aber von 8 bis 14 (Abb. 15b). Ein anderer Zuschauer darf sich jetzt eine Karte und ihren Platz merken und aufschreiben, zum Beispiel „Kreuz-Sieben, zehnter Platz“.

Wir schieben die Reihe zusammen und legen sie auf das linke Päckchen. Wir wenden den Stapel und legen ihn auf den Rest in der linken Hand. Nun soll der erste Zuschauer sagen, an wievielter Stelle seine Karte in der ersten Reihe lag. Er sagt, an fünfter, und wir zählen fünf Karten bildunten einzeln vom Spiel. Wir tippen auf die oberste Karte und stellen fest: „Das also ist deine Karte. Und jetzt nenne auch du den Platz deiner Karte! An zehnter Stelle? Also sechs, sieben, acht, neun, zehn.“ Diese Karten werden neben dem ersten Häufchen gestapelt. Die Situation ist jetzt so: Links bildunten 5 Karten, rechts daneben weitere 5, von denen die unterste der Herz-König des ersten Zuschauers ist. Auf dem Rest in der linken Hand liegt Kreuz-Sieben, die Karte des anderen Mitspielers. Wir tippen auf das zweite Häufchen und behaupten, daß oben seine Karte liege. Wir legen alle Päckchen zusammen, und zwar das aus der linken Hand auf das linke Päckchen und beide auf das rechte. Wir nehmen das Spiel in die linke Hand (Herz-König unten, Kreuz-Sieben oben) und machen darauf aufmerksam, daß beide Karten irgendwo im Spiel liegen. Ein Zuschauer soll nun eine Zahl zwischen 10 und 20 nennen. Wir bitten ihn aber nicht direkt darum, sondern lassen uns das Alter sagen oder das heutige Datum oder die volle Stunde. Wichtig ist nur, daß wir vom Spielrücken etwa die Hälfte auf den Tisch zählen können. Wir legen den Rest aus der Hand daneben und fordern beide Assistenten auf, ihre Karte zu verraten. Wir sagen unser Hokuspokus wandribus auf und drehen beide Päckchen um: „Herz-König und Kreuz-Sieben sind auf meinen Befehl nach unten gewandert!“ — Zur Kontrolle werden den anderen Zuschauern beide Zettelnotizen gezeigt.

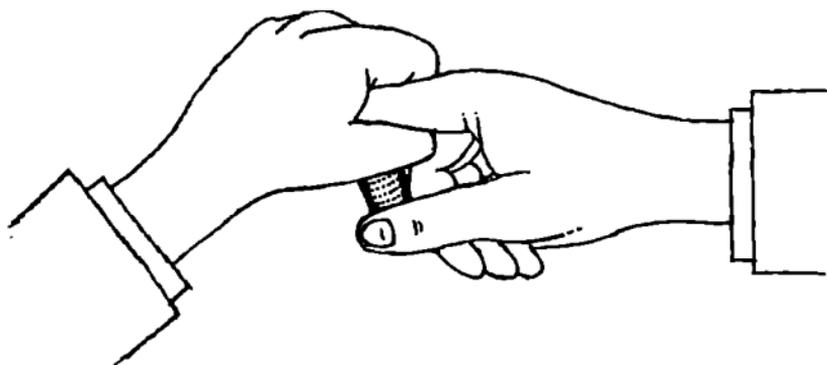
UNTER EINEN HUT wandern bei dem nächsten, außergewöhnlich starken Kunststück drei Pralinen. Vor sich auf dem Tisch hat der Zauberer drei Untertassen mit je einem Leckerbissen. Aus seinem Koffer holt er drei lustige Faschingshütchen und stellt sie über die Untertassen. „Liebe Freunde und -dinnen! Ihr seid jetzt Zeugen einer einzig-

artigen Wanderung. Auf durch und durch magische Weise lasse ich die drei Pralinen verschwinden. Zum Schluß werden sie sich aber alle unter einem Hut befinden.“ Der Zauberer hebt nacheinander die Hüte, steckt die Pralinen in den Mund, und während er genüßlich kaut, fragt er, unter welchem Hut die Pralinen wieder ankommen sollen. Den Hut, für den sich die Zuschauer entscheiden, setzt der Zauberer auf!

Wenn wir gerade beim Thema Hüte sind, lassen wir mal einen ganz kleinen Hut wandern, einen Fingerhut. Am schönsten ist ein farbiger aus Plast. — Wir zeigen unsere Hände von beiden Seiten. Auf dem rechten Zeigefinger steckt der Fingerhut. Beide Hände werden geballt, nur der Zeigefinger mit dem farbigen Hütchen bleibt gestreckt. Wir schieben ihn in die linke Faust und ziehen ihn ohne Fingerhut wieder heraus. Die linke Hand zerreibt den Fingerhut. Während wir langsam öffnen, greift die rechte hinter den linken Ellenbogen und bringt den Fingerhut hervor.

Für die FINGERHUTWANDERUNG brauchen wir außer dem Fingerhut etwas Übung. Unter Deckung beider Fäuste wird der Zeigefinger gekrümmt (Abb. 17). Der Fingerhut wird zwischen Daumen und Zeigefinger der Rechten geklemmt,

Abb. 17



der Zeigefinger sofort begradigt und aus der Faust gezogen. Dieser Kunstgriff ist in der Abbildung so dargestellt, wie ihn der Zauberer von oben sieht. Während der Finger herausgezogen wird und sich die Hände voneinander entfernen,

lassen wir den Fingerhut zwischen Ring- und Kleinfinger gleiten. So erscheint die Hand nicht verkrampft. Der rechte Zeigefinger ist wie unser Blick ständig auf die linke Hand gerichtet. Die drehen wir langsam und öffnen sie nach einigen Reibebewegungen...

Diese so leicht erscheinende Wanderung ist ein gutes Beispiel für jene Kunststücke, die unbedingt vor dem Spiegel so lange trainiert werden müssen, bis jede einzelne Bewegung einwandfrei klappt und ganz natürlich wirkt.

Das Gelingen dieser Kunststücke hängt ganz allein von uns und unserer Fertigkeit ab. Die meisten Zauberkünstler lehnen ja das Mitwirken geheimer Assistenten unter den Zuschauern ab, weil sie der durchaus begründeten Meinung sind, daß Kunst, die man als eigene Leistung präsentiert, auch wirklich eigene Leistung sein müsse. Deshalb werden wir hier in diesem Büchlein kein Kunststück finden, das nur deshalb funktioniert, weil wir einem stillen Helfer vorher einen Gegenstand zugesteckt haben und der Mann ganz erstaunt tut, wenn wir ihn aus seiner Jacke holen. Daß diese Methode in früheren Zeiten gang und gäbe war, zeigen uns unter anderem zahlreiche Anekdoten und Reinfälle einst so populärer Zauberer.

Zum Abschluß dieses Kapitels wollen wir uns — mehr zur Erbauung als zur Mahnung — eine Begebenheit zu Gemüte führen, bei der der volkstümliche Zauberer Anton Kratky eine Wanderung demonstrieren wollte, aber von seinen Freunden ordentlich hereingelegt wurde.

Kratky — sein Name verrät tschechische Vorfahren — lebte von 1810 bis 1889. Er bereiste viele Länder unseres Erdteils und ließ sich später in Wien nieder. Dort eröffnete er, bekannt unter dem Pseudonym Kratky-Baschik, 1873 im schönen Prater ein Zaubentheater. Einmal also, in geselliger Runde am Stammtisch, wollte Kratky einen entliehenen Ring verschlucken und sofort wieder aus dem Bierglas seines Trinkbruders herausfischen. Für diese Wanderung brauchte er einen geheimen Assistenten. Während Kratky einen falschen Ring verschlucken wollte (!), sollte der Assistent den echten in das Bierglas seines Nachbarn befördern. Das wäre eigentlich nicht schwer, da ja alles gespannt auf den Zauberer

schauen würde. Doch der gewitzte „Verbündete“ war fest entschlossen, dem Ringschlucker ein Schnippchen zu schlagen. Und alles lief programmgemäß: Kratky schluckte den falschen Ring, während sein Partner den entliehenen, den ihm der Zauberer unter dem Tisch zugesteckt hatte, an den Besitzer weiterreichte. Jener begriff sofort. In dem Augenblick, als Kratky vorgab, daß der Ring gewandert sei, setzte der Betreffende das Glas an und trank es unter den Haltrufen des entsetzten Künstlers hastig aus. Da der Betreffende dabei mächtig hustete, war die Täuschung perfekt. Die Spaßvögel am Tisch ließen den armen Zauberer lange zappeln, ehe sie ihm statt Bier reinen Wein einschenkten. Die allgemeine Heiterkeit versöhnte. Kratky soll diesen Schabernack, dessen Opfer er selbst gewesen ist, später gern guten Freunden erzählt haben.

### **Der falsche Mann**

Es verläuft nicht immer alles glatt beim Zaubern. Selbst bei gründlichem Training kann dem Vorführenden ein Mißgeschick widerfahren. Solange aber das Geheimnis nicht entdeckt wird, läßt sich mit einer einleuchtenden Erklärung — sprich Ausrede — so mancher Patzer überspielen.

Der berühmte Zauberer Bellachini (1827—1885) erlebte einmal eine kleine Panne, die er mit einer plausiblen Erklärung zu seinen Gunsten „reparierte“.

Bei einer Vorstellung ließ er eine Taube mit Käfig auf offener Bühne verschwinden. Das Publikum klatschte Beifall, doch Bellachini war noch nicht fertig: „Meine Damen und Herren! Wie Sie sehen, ist die Taube durch den Äther davongeflogen, meinem Zauberstab gehorchend. Ich aber werde sie wiederfinden. Sie sitzt bereits im Jackett eines Herrn.“ — Sogleich trat er auf einen Mann im Saal zu. Den bat er, nachzusehen, ob sich nicht bei ihm das liebe Vögelchen befände. Der angesprochene Zuschauer war überaus bestürzt. Das wirkte so echt, daß sich Bellachini über die vermeintliche Verstellung freute. Als aber der Meister an den

Mann herantrat, flüsterte ihm jener verzweifelt ins Ohr: „Herr Bellachini, ich habe doch das Kaninchen. Die Taube ist da drüben bei Fritzen.“ Aber es war zu spät. Der Zauberer hatte das putzige Langohr bereits gepackt und hochgehoben.

Er ließ sich jedoch nicht aus der Fassung bringen wegen der peinlichen Verwechslung. Schlagfertig rief er: „Verehrte Herrschaften, sehen Sie her! Dieser gute Mann kann mehr als ich. Er hat die Taube gleich in einen Hasen verwandelt.“ — Im Saal brach ein gewaltiges, herzhaftes Gelächter aus, und Bellachini war gerettet.

### Der verhexte Stift

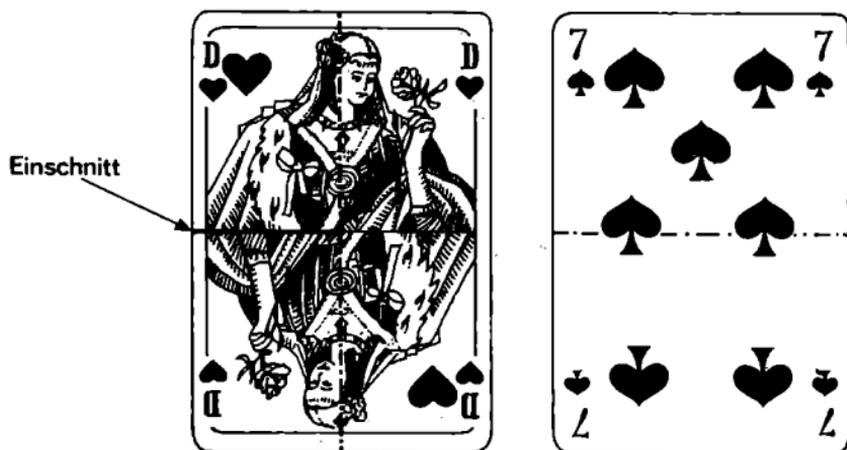
Mit der Wanderung eng verwandt sind die Effekte, die man als Lage- und Richtungsänderungen zusammenfassen könnte. Es sei nur an folgendes klassisches Kunststück erinnert: Der Zauberer stellt sich eine glitzernde Metallröhre auf den Handteller, hebt sie an, und was kommt zum Vorschein? Eine Weinflasche. Er läßt die Röhre über die Flasche gleiten, hebt sie gleich noch einmal. Und was kommt diesmal zum Vorschein? Wieder die Flasche. Doch war Hexerei im Spiele, denn nun steht sie Kopf! Überlassen wir es den Künstlern selbst, wann sie dieses Geheimnis preisgeben. Wünschen wir ruhig, sie täten es nie.

Wir wollen zwei hübsche Kunststücke lernen, die wir mit eigenen Mitteln und Kräften vorbereiten und vorführen können, mit nicht weniger verblüffender Wirkung.

Für das erste Kunststück — AUCH EIN DAMENRÜCKEN KANN ENTZÜCKEN — werden zwei Spielkarten geopfert, zum Beispiel Herz-Dame und Kreuz-Sieben. Mit Lineal und Messer reißen wir die Herz-Dame längs und die Kreuz-Sieben quer an. Beide Karten knicken wir um die angerissenen Linien und schneiden außerdem die Dame in der Mitte quer ein (Abb. 18).

Wir legen die Sieben auf die Dame und beide so, bildoben, auf den Tisch oder aber, mit Einschnitt nach oben, quer in

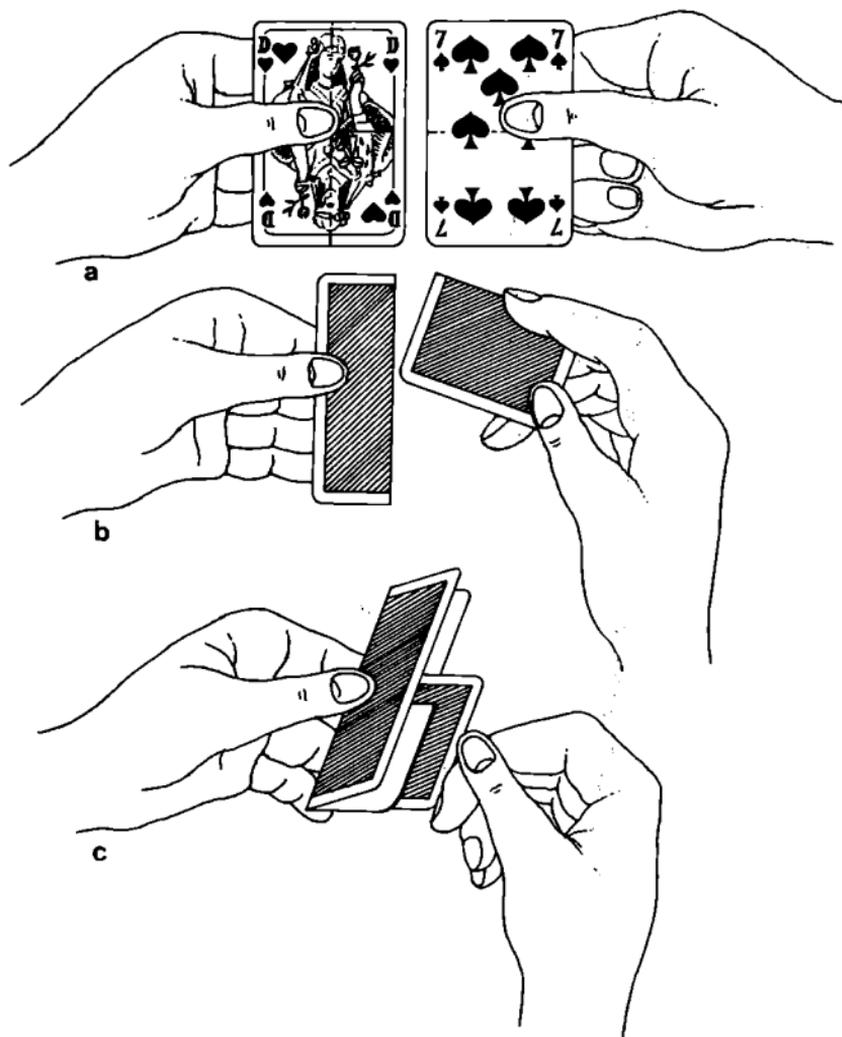
Abb. 18



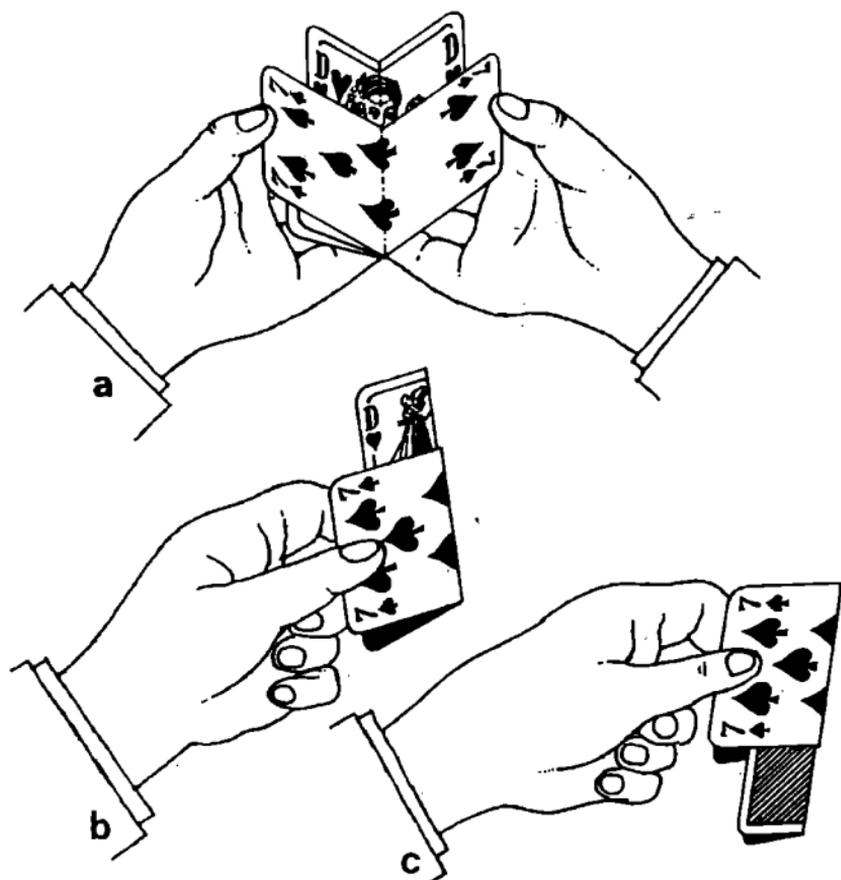
die linke Jackentasche. Wenn das Kunststück an der Reihe ist, erfassen wir beide Karten mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger der linken Hand. Die Zuschauer sehen nur die Sieben. Mit der Rechten ziehen wir diese ab und zeigen die Karten flüchtig von beiden Seiten. Der linke Daumen bedeckt dabei den Einschnitt, von dem niemand etwas ahnen darf (Abb. 19a). Nun werden beide Karten gefaltet. Dazu drückt der rechte Mittelfinger von unten die äußere Hälfte der Dame nach oben, bis sie der linke Daumen gegen den Zeigefinger pressen kann. Zeige- und Mittelfinger knicken in der rechten Hand die Sieben zusammen, der Daumen wird dabei herausgezogen (Abb. 19b). Jetzt drehen wir die Dame so, daß die aneinanderliegenden Längskanten nach rechts zeigen. Die Sieben wird in der Rechten ebenfalls gedreht und mit Daumen und Zeigefinger an den Schmalkanten gehalten.

Langsam drehen wir uns nach rechts, damit die Zuschauer nicht sehen, was sich jetzt tut. Wir vermindern den Druck gegen die Karte in der Linken und schieben die Sieben von vorn in den entstandenen Spalt bis zu der uns zugewandten Schmalkante, wo der linke Kleinfinger als Bremse dient. Das sieht das verehrte Publikum, wir aber sehen mehr und tun mehr (Abb. 19c). Beim Einschieben lassen wir nämlich die Sieben durch den Einschnitt unbemerkt nach außen gleiten, bis sie vom linken Kleinfinger gestützt wird. Und nun

Abb. 19



äußerste Vorsicht! Mit den Händen klappen wir beide Karten zugleich auf (Abb. 20a), bis ihre Schmalkanten von Daumen und Zeigefinger der linken Hand wie eine Hülse gehalten werden können (Abb. 20b). Wir schieben die Dame ganz in die Sieben, so daß etwa ein Drittel zur anderen Seite herauskommt. Und das ist der Knalleffekt: Eben noch war die Bildseite der Dame sichtbar, jetzt sehen die Zuschauer das Rückenmuster (Abb. 20c).



„Liebe Freunde! Nach wie vor gilt das alte Sprichwort: Auch ein Damenrücken kann uns sehr entzücken.“ Mit dem rechten Daumen wird die Karte wieder nach vorn geschoben (Abb. 20b). Behutsam klappen wir mit beiden Händen die Karten wieder nach oben zusammen und schieben die Sieben nach vorn aus dem Spalt (Abb. 19c). Die Karten werden in den Händen gedreht (Abb. 19b), aufgeklappt und beidseitig vorgezeigt. Daumen und Zeigefinger der Linken tarnen wieder sorgfältig den Einschnitt. Wir legen die Sieben auf die Dame und stecken beide in die Jackentasche, wo für Mißtrauische eine gefaltete, aber nicht eingeschnittene Herz-Dame „lauert“. Zusammen mit der soeben benutzten Sieben

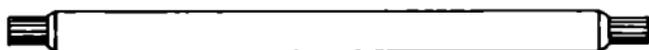
werden wir sie auf Verlangen — aber auch nur dann — präsentieren.

Von dem eingangs erwähnten Kunststück mit der Weinflasche, die sich auf den Kopf zu stellen scheint, ist das folgende gar nicht einmal weit entfernt. Dabei kommen die Bastler auf ihre Kosten, ohne daß der Spaß etwas kostet. Für die anzufertigenden Utensilien benötigen wir nämlich nur ein paar ausgediente Dinge. Wer in der Freizeit ein wenig zaubert, wird bald die Zweckmäßigkeit einer Kramkiste schätzenlernen. Da hinein wandert so mancher im Haushalt überflüssig gewordene oder entzweigegangene Gegenstand, der uns bei der Vorbereitung eines neuen Zaubertricks nützlich sein kann. Aus dieser Wunderkiste nehme man also:

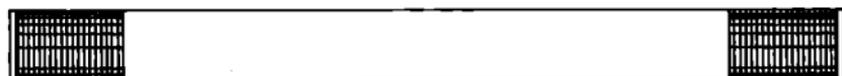
- 2 Faserschreiber oder Tintenkorrektoren, am besten 16,2 Zentimeter lang mit achteckigem Querschnitt. Sie sind aus nicht allzu hartem Plast; einer sollte rot sein.
- 1 Röhre, am besten gelb oder weiß, aus Plast, Pappe oder Leichtmetall. Länge etwa 18 Zentimeter, Innendurchmesser 12 bis 15 Millimeter.

Zunächst präparieren wir den roten Schreiber. Wir ziehen den Abschlußkopf heraus und entfernen den Tintenträger. Mit einem scharfen Messer schneiden wir das Gehäuse an der Stelle durch, wo es sich zu verjüngen beginnt. Vom

Abb. 21



a



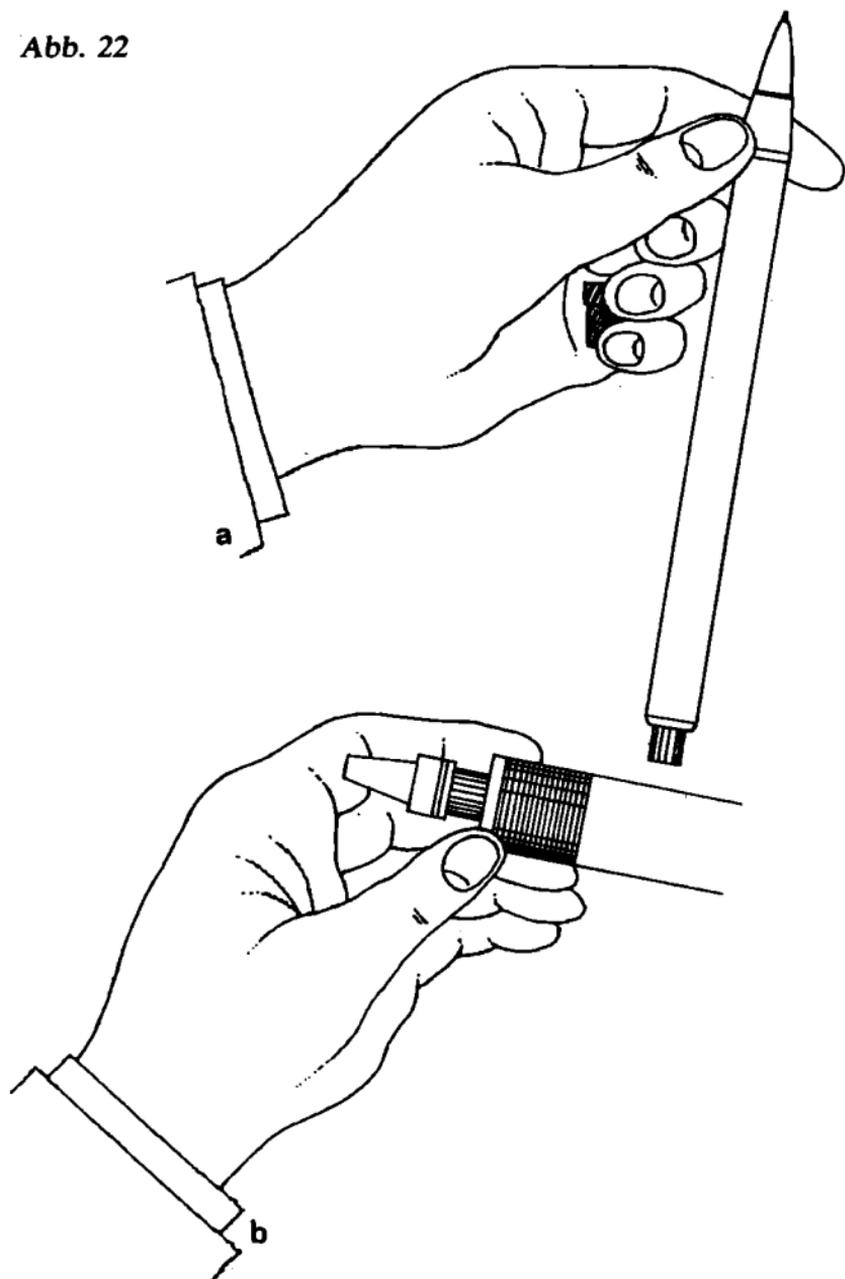
b

oberen Ende bis zum Schnitt sind es also ungefähr 13 Zentimeter, den Abschlußkopf mitgemessen. Die abgeschnittene Spitze und die Kappe benötigen wir ebenfalls. Von dem anderen Faserschreiber werden nur die Kappe und der Abschlußkopf gebraucht, den wir unten in das rote Gehäuse drücken. Damit hätten wir zwei gleiche weiße Kappen, die rote Spitze und das an beiden Enden mit einem Abschlußkopf versehene rote Gehäuse (Abb. 21a). Die Röhre bekleben wir an jedem Ende mit einem anderen Buntpapierstreifen, zum Beispiel einem roten und einem blauen (b). Das sind alle Hilfsmittel für das Kunststück DER VERHEXTE STIFT.

Was sehen die Zuschauer? Daß der Zaubermeister den Faserschreiber mit der Kappe vorn langsam in die Röhre schiebt. Und obgleich sie die Röhre und die Hände des Vorführenden mit Argusaugen beobachten und nichts Verdächtiges bemerken, geschieht das Unmögliche: Der Stift kommt am anderen Ende der Röhre umgekehrt heraus. Ein alltägliches Schreibinstrument hat sich geheimnisvoll gedreht! — Ein schöner Effekt, nicht wahr? Darum frisch ans Werk!

Vor dem Auftritt im Zimmer, Klassenraum oder am Tisch stecken wir die abgeschnittene Spitze auf ein Ende des verhexten Stiftes. Ihn, die beiden Kappen und die Röhre bewahren wir am besten in einer länglichen Schachtel auf. Wenn unser Programm-Merkzettel das Kunststück anzeigt, öffnen wir sie, lassen aber niemand hineinschauen. Zuerst holen wir die Röhre heraus und halten sie in der Rechten hoch. Diese Ablenkung genügt, um mit der Linken unbemerkt eine Kappe aufzunehmen und hinter Klein- und Ringfinger zu palmieren. Sofort erfassen Zeigefinger und Daumen den Stift. Mit der aufgesteckten Spitze nach oben wird auch der dem Publikum präsentiert (Abb. 22a). Wir legen die Röhre wieder in die Schachtel, der wir mit der rechten Hand die zweite Kappe — für die Zuschauer die einzige! — entnehmen. Wir umfassen sie mit Daumen, Zeige- und Mittelfinger und stecken sie scheinbar auf die Spitze des Faserschreibers. In Wirklichkeit ziehen wir die durch die Finger der rechten Hand momentan verdeckte Spitze mit Daumen, Mittelfinger

Abb. 22



und Ringfinger ab und drücken die Kappe auf das obere Stiftende. Während die Rechte noch weiter gesenkt wird, palmieren wir in ihr die Spitze.

Mit der Rechten holen wir die Röhre aus der Schachtel und lassen darin die Spitze heimlich zurück. Unsere Linke hat inzwischen den Faserschreiber mit der Kappe nach rechts gedreht. Nun schieben wir ihn, mit der Kappe zuerst, langsam in die Röhre. Unbemerkt stecken wir auf das andere Ende die palmierte Kappe (b). An der anderen Öffnung warten bereits die Finger der rechten Hand. Sobald die vordere Kappe dort erscheint, knicken wir sie hinter der Deckung von Zeige- und Mittelfinger ab und lassen sie in die Hand gleiten. Mit Ring- und Kleinfinger wird sie palmiert.

Für die Zuschauer ist der Faserschreiber noch so in der Röhre, wie wir ihn eingeführt haben. Diese Annahme wird von uns verstärkt, indem wir nach dem Abknicken der Kappe beide Öffnungen mit den Zeigefingern zuhalten und die Röhre eine Weile hin und her bewegen, als schüttelten wir den Stift darin kräftig durch. Nach einem „Abrakadabra“ hebt die rechte Hand die Röhre einseitig etwas an, und die linke fängt den jetzt wirklich verhexten Stift auf. Wir zeigen ihn vor und stecken ihn in die Jackentasche.

„Es gibt sogar schon Zauberer, die machen das mit ihren Autos in der Garage. Sie brauchen nicht mehr rückwärts hinauszufahren, und es gibt weniger Unfälle. Die Volkspolizei soll zur Zeit mit der Zauberorganisation um die Veröffentlichung des Geheimnisses verhandeln.“ — Wenn wir das oder etwas anderes erklären, lenken wir vom präparierten Stift ab und gehen zum nächsten Kunststück über, am besten zu einem, bei dem wir eine Voraussage mit einem echten, gleichaussehenden Faserschreiber aus derselben Tasche notieren müssen.

## Geschmackssache

Das Blättern in alten Zauberbüchern und vergilbten Schriften, die den Auftritt eines Zauberers schildern, ist in vielerlei Hinsicht aufschlußreich. Die Einfachheit der meisten Utensilien leuchtet auf den ersten Blick ein. Zu gering noch war der Stand von Wissenschaft und Technik. Die massenhafte

Anfertigung ausgeklügelter Apparate sollte dem Industriezeitalter vorbehalten bleiben. Insgesamt aber kann sich so manches Kunststück früherer Jahrhunderte noch heute ohne weiteres sehen lassen. Bei genauerem Hinsehen erkennt man in vielen alten Tricks die Urformen von Kunststücken, die in der modernen Zauberkunst leben und beliebt sind.

Neben der Einfachheit — um nicht zu sagen Primitivität — ist noch eine andere Erscheinung bei den Kunststücken der alten Magie bemerkenswert. Die von heute so verschiedenen Auffassungen vom Ästhetischen ließen Tricks entstehen und fortleben, die sich mit unseren Vorstellungen von Kunst und Unterhaltung schwerlich vereinbaren lassen.

Ein Thema, dem man in der Geschichte der Zauberei immer wieder begegnet, ist das Töten mit anschließender Wiederbelebung. Wer einmal das Bode-Museum in Berlin besucht, sollte nicht versäumen, von der bescheidenen Auswahl der umfangreichen Papyrussammlung das wohl älteste Dokument mit der Beschreibung des Auftritts eines Zaubers in Augenschein zu nehmen. Dieser sogenannte Papyrus Westcar enthält Überlieferungen, die Ende des 17. Jahrhunderts v. u. Z. aufgezeichnet worden sind. Die geschilderten Ereignisse liegen aber noch viel weiter zurück, in der Zeit des ägyptischen Königs Cheops, der im 27. Jahrhundert lebte. Der Papyrus ist übrigens so benannt, weil er einst einer Engländerin, einer Miß Westcar, gehört hatte. Sie schenkte ihn später dem deutschen Ägyptologen Karl Richard Lepsius, der ab 1865 Direktor des Ägyptischen Museums zu Berlin und ab 1873 Direktor der Preußischen Staatsbibliothek war.

An einer Stelle des 1,58 Meter langen Schriftstücks ist von einem Mann namens Dedi die Rede, den Cheops an seinen Hof gerufen hat. Er soll dem Herrscher des Nillandes seine Künste zeigen und wird aufgefordert, einem Gefangenen den Kopf vom Leib zu trennen und danach wieder anzusetzen. Der Zauberer kann mit Ach und Krach erwirken, daß ihm für dieses Experiment Haustiere gebracht werden. Zuerst schneidet er einer Gans den Kopf ab, setzt ihn wieder an, und das Tier watschelt und schnattert wie zuvor. Das gleiche wiederholt Dedi mit einer Ente und sogar mit einem Stier.

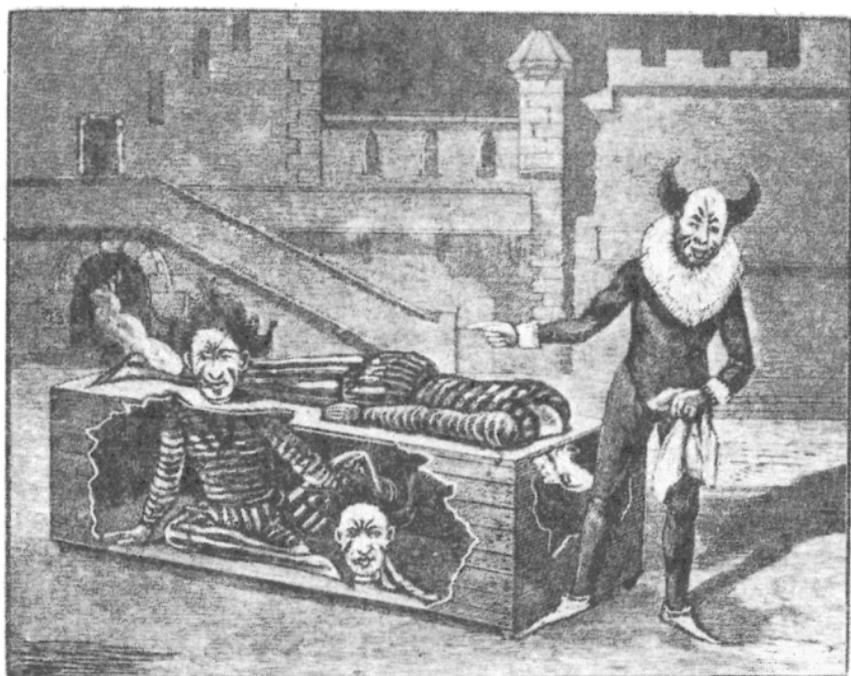
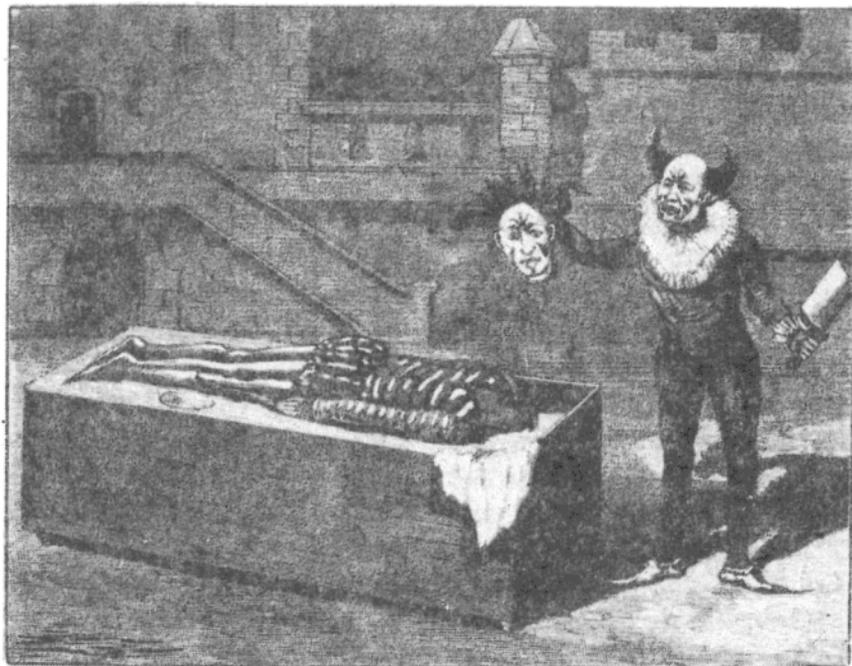
Auch wenn das Köpfen eines Rindes unwahrscheinlich ist,

so gehörte das Enthaupten von Vögeln doch bereits im Altertum zum Repertoire der Zauberer. Als der König der Ägypter einen Gefangenen „spendieren“ wollte, mußte Dedi natürlich passen. Mit gehöriger Vorbereitung wurden Enthauptungstricks aber auch mit Menschen vorgeführt nach dem Motto „Je schauriger, desto besser“. Auf den Märkten des Mittelalters waren solche gruseligen Nummern groß in Mode. Vielleicht waren sie aber gar nicht so gruselig angesichts der vielen öffentlichen Quälereien und Hinrichtungen von Menschen durch die Richter und Henker der Allgewaltigen!? Auch in dem ersten englischsprachigen Buch über Zauberei mit dem Titel „The Discoveries of Witchcraft“ (Entdeckungen der Hexerei) fehlt die Enthauptungssillusion nicht. Reginald Scott, der Verfasser dieser 1584 erschienenen Aufklärungsschrift, beschreibt darin „die Enthauptung des Johannes des Täufers“, vorgeführt von einem Schausteller namens Kingsfield. Hier eine spätere, viel vorgeführte Version.

Ein Clown betritt die Bühne und belästigt seine Artgenossen, bis man ihn schließlich dafür zum Tode verurteilt. Er muß sich bäuchlings auf den Richtblock, eine große Kiste, legen. Sein Kopf wird mit einem Tuch bedeckt. Nun waltet der Scharfrichter seines Amtes, indem er mit blitzender Klinge das Haupt des Delinquenten abschlägt. Er entfernt das Tuch und hält den Kopf seines Opfers in die Höhe. Sichtlich befriedigt über sein makabres Werk, zeigt der Henker in Harlekinskleidung nach allen Richtungen den Kopf und setzt ihn neben dem Toten ab. Unverhofft kommt Leben in den Schädel. Das eben noch schmerzverzerrte Gesicht glättet sich, die Augen beginnen zu rollen, und in den sich öffnenden Mund steckt der Harlekin eine Zigarette. Genüßlich zieht das Opfer, genauer — sein Kopf, an ihr; durch Mund und Nase entweicht Rauch . . . Dann findet das Schauerspiel sein Ende. Der Vorführende breitet das Tuch über den Kopf aus, erfaßt ihn und setzt ihn dem Gerichteten zwischen die Schultern. Als das Tuch weggezogen wird, erhebt sich von der Bretterkiste, im Vollbesitz seiner Kräfte, der Clown. In Abbildung 23 sehen wir, wie diese Illusion bewerkstelligt wurde:

In der Kiste saß ein geheimer Helfer, den der Maskenbild-

Abb. 23



ner dem Clown zum Verwechselln ähnlich hergerichtet hatte. Beim scheinbaren Abtrennen des Kopfes schob dieser Helfer durch ein sonst geschlossenes Loch unterhalb des Kopfes des Verurteilten einen künstlichen Kopf. Dann, auch unter dem Tuch, steckte der Clown seinen Kopf durch eben diese Öffnung in die Kiste. Der Scharfrichter zeigte den Kopf vor und setzte ihn in Kniehöhe des Opfers auf die Klappe einer zweiten Geheimöffnung. Unter dem Tuch zog der Assistent den falschen Kopf in die Kiste und steckte seinen eigenen hinaus — und rauchte. Das Ganze lief dann noch einmal umgekehrt ab, und der Clown durfte von der Kiste steigen.

Zauberplakate bezeugen, daß das Köpfen als Bühnentrick selbst noch im 19. Jahrhundert zum Repertoire zahlreicher Zauberer gehörte. Und sogar heute treten, wenn auch nur vereinzelt, in kapitalistischen Ländern „Künstler“ auf, die mit perfekter Hinrichtungsmaschinerie anrücken und ihr Schauspiel abziehen. Die wohl makaberste Nummer zeigte der US-Amerikaner Will Rock in den dreißiger Jahren: Vor dem Hintergrund der französischen bürgerlichen Revolution von 1789 ließ er sich vom Eisen einer riesigen Guillotine scheinbar enthaupten. Deutlich sah das Publikum den Kopf in den Korb fallen, und dennoch erschien Rock Sekunden später als Henker, der den Mechanismus ausgelöst hatte. Die Rocksche Version fand und findet Nachahmer, allerdings nicht bei uns. Horror plus Trick ergibt nämlich keine Zauberkunst, sondern bleibt Horror.

Als zweites Beispiel eine Variante der Vogeltötung mit Wiederbelebung des Tieres. In dieser Form wurde es noch Mitte des 19. Jahrhunderts gezeigt. Der Effekt: Der Zauberer tötet einen Kanarienvogel und legt ihn in einen Becher. Er wirft einen Ring hoch in die Luft, der nicht mehr zurückkommt. Der Deckel des Bechers wird abgenommen, der Vogel flattert quicklebendig heraus und setzt sich auf die Hand seines Herrn. Am Hals trägt das gefiederte Tierchen den Ring.

Bei einem solchen Kunststück würden auch wir klatschen. Aber, aber: Sachlich und trocken, wie Kochbücher das Mischen von Mehl, Zucker und Butter anweisen, schreiben Zauberbücher jener Zeit vor, daß zwei einander sehr ähnliche

Kanarienvögel zu verwenden sind. Den dressierten steckt man mit Ring am Hals in den Becher und schiebt darauf einen metallenen Einsatz, einen zweiten Boden, mit winzigen Luftlöchern natürlich. So scheint der Becher leer zu sein. „Darauf tötet man den anderen vor den Augen des Publikums durch einige Schläge mit dem Zauberstab auf dessen Schnabel und legt den toten Vogel in den Einsatz des Bechers.“ Den gewählten Ring wirft der Zauberer nur zum Schein in die Luft, er behält ihn nämlich in der Hand. Er hebt den Deckel zusammen mit dem flachen Einsatz samt getötetem Vogel ab und legt ihn beiseite. Der andere Vogel kommt mit einem gleichaussehenden Ring am Hals aus dem Becher heraus.

Wer das heute täte, wäre wohl längste Zeit Zauberer gewesen. Aber wir wollen darum nicht über die Zauberkünstler vergangener Zeiten rechten. Mögen sie andere Kunst- und Moralauffassungen in dieser oder jener Hinsicht gehabt haben, mag in manchen Dingen ihr Geschmack ein anderer gewesen sein — so mancher von ihnen hat Bedeutendes geleistet, was den Grundstein bildet für die moderne Zauberkunst.

Als letzte Delikatesse sei eine Kunststückbeschreibung aus „Carlo Bosco's Zaubercabinet oder das Ganze der Taschenspielerkunst“ (1838) zitiert. Das tolle Rezept lautet: „Zu machen, daß ein gekochtes Huhn aus der Schüssel laufe.“ Bevor wir den Hinweisen folgen, legen wir uns alle Hilfsmittel und Zutaten auf einem Tisch zurecht. Wir benötigen:

100 Gramm Fenchelsamen, 100 Gramm Mohnsamen, 1 Huhn (lebend, ungerupft, noch nicht ausgenommen), 3 bis 5 Eier (nicht unbedingt von diesem Huhn), 1 Schüssel (je nach Größe des Huhns), 1 Besteck zum Tranchieren (d. h. zum Zerlegen des Bratens), 1 Ringpinsel zum Verstreichen des Eigelbs, 1 hungrigen Zuschauer, 1 schreckhaftes Publikum.

Und nun frisch ans Werk. Schritt für Schritt tun wir jetzt das, was Meister Bosco anweist und hier in heutiger Orthographie wiedergegeben ist:

„Man vermenge gleich viel Fenchel- und Mohnsamen miteinander und lasse davon ein Huhn sich völlig satt fressen,

so wird es davon in einen todähnlichen Schlaf verfallen. Nachdem man ihm in diesem Zustand die Federn ausgerupft hat, schmiert man es mit Gelbei ein und lasse es beim Feuer trocknen, und zwar so lange, bis es wie gebraten aussieht, worauf man es in eine Schüssel legt und es so jemandem zum Tranchieren vorlegt. So wird es vom ersten Stich sogleich erwachen und zum allgemeinen Schrecken der Zuschauer davonlaufen.“

Dazu kann man eigentlich nur noch „Guten Appetit!“ sagen.

### **Total egal**

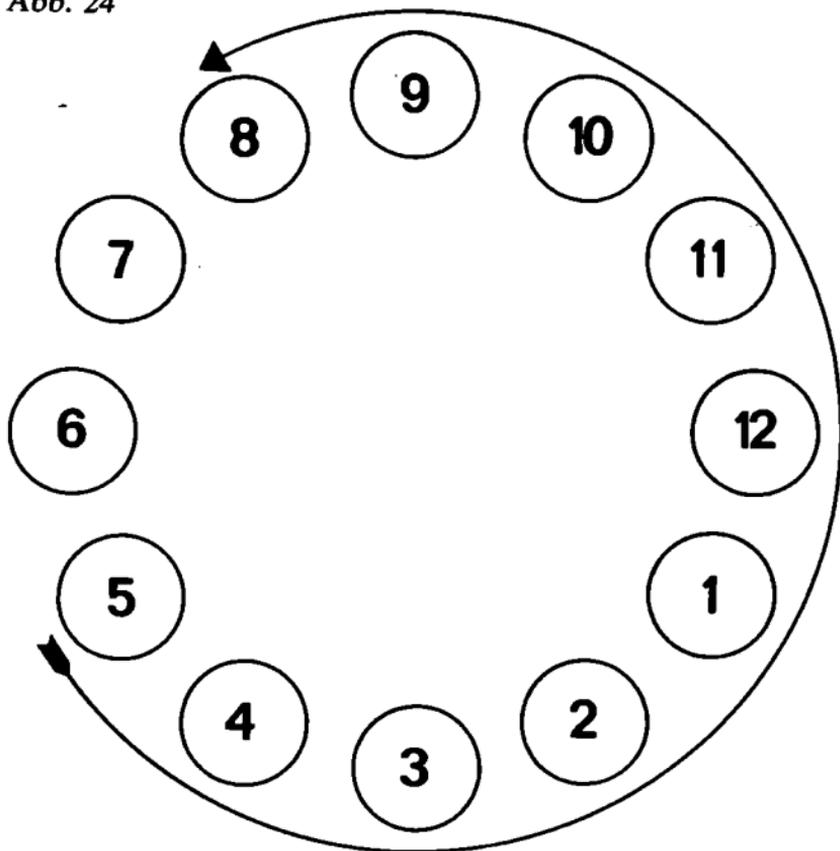
Das Publikum wird verständnislos dreinschauen, wenn der Zauberkünstler aus beiden Jacken- oder Hosentaschen je einen roten Ball hervorholt. Ob jemand ihm diese Leistung als verblüffende Übereinstimmung abkauft? Als Kunststück erscheint eine Übereinstimmung, wenn sich das Erscheinen oder Auswählen von zwei oder mehr gleichen Gegenständen für die Zuschauer auf rätselhafte Weise vollzieht, kurzum, wenn — wie sonst auch — Tricks angewandt werden. Angenommen, der Zauberer holt mit verbundenen Augen aus einer Schachtel mit etlichen farbigen Kugeln ausgerechnet die beiden einzigen roten. Entweder ist die Binde undicht, oder die beiden roten Kugeln unterscheiden sich irgendwie von den anderen, so daß man sie auch mit fest verbundenen Augen herausfindet.

Die Übereinstimmung ist ein beliebter Effekt in der Zauberei. Also nichts wie hinein ins Vergnügen. Aus Pappe schneiden wir zwölf Scheiben aus. Ihr Durchmesser sollte etwa 3 Zentimeter betragen. Auf eine Seite schreiben wir jeweils eine der Zahlen 1 bis 12. Die Scheiben werden mit der Zahl nach unten so gestapelt, daß sich oben Scheibe 9 befindet. Darunter liegen die Scheiben in der Reihenfolge 10, 11, 12, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Das Kunststück NUN SCHLÄGT'S DREIZEHN ist vorführbereit.

Wir nehmen den Stapel auf und zeigen flüchtig die untere

Scheibe (8). „Wir bilden einen magischen Kreis.“ Dabei legen wir die Scheiben wie Zahlen eines Zifferblattes aus. An der Stelle der 12 liegt aber die 9, die wir ja als erste Scheibe vom Stapel nehmen. Im Uhrzeigersinn folgen 10, 11, 12, 1 usw. Die 12 liegt dort, wo bei einer Uhr die 3 ist. Wir haben also ein um  $90^\circ$  nach rechts gedrehtes Zifferblatt vor uns. „Natürlich ist das kein Zifferblatt, denn da müßte hier die Sieben liegen und nicht — die Vier.“ Dabei drehen wir diese Scheibe kurz um. „Bitte, wann würdest du morgens aufstehen, wenn du den Unterrichtsbeginn (Arbeitsbeginn) selbst festlegen könntest? Nicht sagen! Denke diese volle Stunde nur und stelle die Zeit heimlich an deiner Uhr ein ... So, jetzt lege die Uhr umgekehrt auf eine x-beliebige Scheibe. Wandre mit ihr linksherum von Scheibe zu Scheibe. Zähle dabei in Ge-

Abb. 24



danken von der eingestellten Stunde weiter bis — sagen wir — siebzehn.“ Der Zuschauer hat seine Uhr auf 8 gestellt und auf Scheibe 5 gelegt. Wir addieren zur Scheibennummer stets 12 (also  $5 + 12 = 17$ ) und lassen von der eingestellten Zeit bis zu der jeweiligen Summenzahl, im Beispiel bis 17, die Uhr wandern. Der Zuschauer zählt in Gedanken von 9 bis 17 und „landet“ auf Scheibe 8 (Abb. 24). Während wir die anderen Scheiben in aller Ruhe zusammenschieben und so ihre strenge Ordnung zerstören, lassen wir Scheibe und Uhr umdrehen.

EINE VERBLÜFFENDE ÜBEREINSTIMMUNG kann auch folgendermaßen bewerkstelligt werden. Ein Zuschauer wird aufgefordert, seine rechte Hand zu heben und die Finger zur Faust zu ballen. „Keine Angst! Wir werden uns nicht schlagen. Strecke bitte wie ich beliebig viele Finger aus.“ Indessen hat der Zauberer seine Rechte hinter den Rücken genommen. Wenn der Zuschauer durch Ausstrecken eines oder mehrerer Finger eine Zahl bis 5 anzeigt, holt der Künstler seine Hand hervor und hält sie in die Höhe. Er hat ebenso viele Finger gestreckt. — „Ist das nicht herrlich? Unabhängig voneinander hat jeder eine beliebige Zahl gewählt, genau die, die auch der andere gewählt hat!“

Die Unerschöpflichkeit der magischen Möglichkeiten, die in einem Kartenspiel liegen, bringt es mit sich, daß auch das Thema Übereinstimmung in der Kartenzauberkunst viel Raum einnimmt. So wollen wir wenigstens ein Kunststück mit diesem Effekt kennenlernen. Sein „Mechanismus“ ist relativ einfach, doch wenn wir es gut vorführen, erscheint es wie ein kleines Wunderwerk. Zauberer und Zuschauer merken sich eine Karte ihres Spiels, tauschen die Kartenpäckchen aus und suchen ihre Karte aus dem Spiel des anderen heraus. Wenn sie die zwei Karten aufdecken, stellen sie völlige Übereinstimmung in Wert und Farbe fest.

Für dieses KARTENMIRAKEL brauchen wir ein Romméblatt ohne Joker. Die Kartenrücken beider Spiele müssen unterschiedlich gefärbt sein, zum Beispiel rot und blau. Auf den Rücken des roten Päckchens legen wir die Herz-Zehn, auf den Rücken des blauen Päckchens den Pik-Buben. Es dürfen auch zwei andere Karten sein. Wichtig ist

nur, daß wir bei der Vorführung genau wissen, auf welchem Spiel welche Karte liegt. „Roter Rücken — rote Zehn“ ist eine sichere Eselsbrücke, und wer Skat spielt, weiß, daß Pik die nächsthöhere Farbe ist. Der Pik-Bube auf dem blauen Päckchen liegt also in Farbe und Wert genau eine Stufe höher. Eine Verwechslung ist dadurch ausgeschlossen. Beide Spiele legen wir zurück in die Schachtel, das Kunststück ist bereit für das Tischzauberprogramm.

Wir nehmen beide Spiele bildunten aus der Schachtel und bitten einen Zuschauer, eins zu wählen. Angenommen, er entscheidet sich für das rote, so nehmen wir das blaue Spiel mit dem Pik-Buben als oberster Karte. Die Herz-Zehn spielt nun keine Rolle mehr. Um so wichtiger ist jetzt aber der Bube. Er dient uns als Leitkarte und entscheidet den weiteren Verlauf.

Der Zuschauer soll sein Spiel gründlich mischen. Wir tun es auch, müssen jedoch dafür sorgen, daß der Bube zum Schluß ganz unten liegt. Das ist einfach: Wenn wir die Karten in der rechten Hand halten, zieht der linke Daumen die oberste Karte vom Spielrücken, bevor die anderen Karten in die linke Hand gemischt werden. Die Spiele werden ausgetauscht. Der Zuschauer bekommt das blaue Spiel mit der Leitkarte zuunterst. Wir übernehmen das rotrückige Blatt. Beide Päckchen werden auf den Tisch gelegt. Von unserem heben wir etwa zwei Drittel ab und legen sie rechts daneben. Von diesem Häufchen legen wir ungefähr die Hälfte wieder

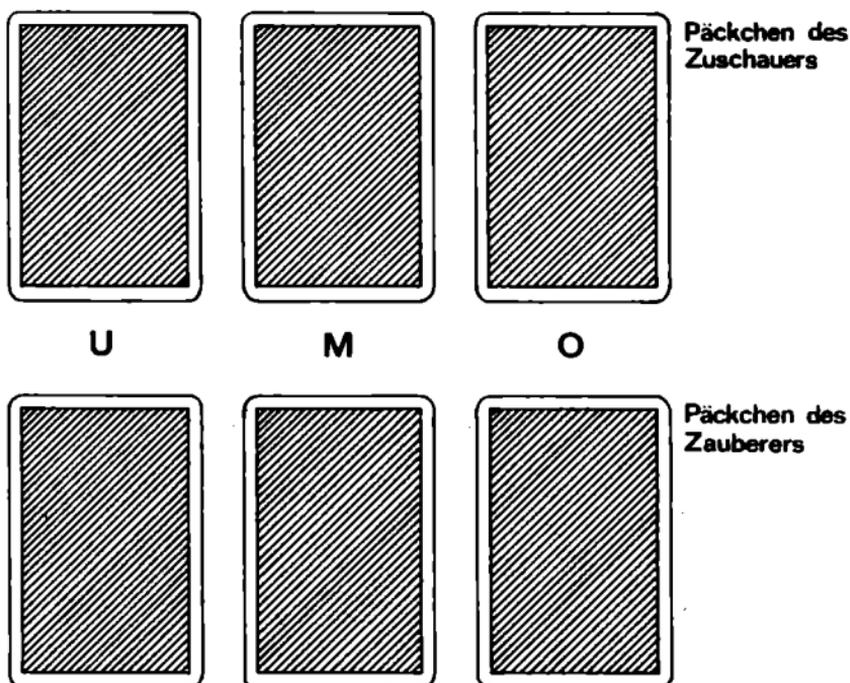
---

Ein Zauberer bewirbt sich beim Zirkusdirektor um ein Engagement. „Was können Sie denn?“ fragt der Direktor, nur flüchtig von seinen Geschäftsbüchern aufschauend. — „Zum Beispiel einen Mann in einen Hahn verwandeln“, lautet die Antwort des Meisters der Schwarzen Kunst. — „Kein Bedarf. So was bringt heute jeder.“ Darauf, deutlich entrüstet, der Künstler: „Dann eben nicht!“, tippt mit dem Zauberstab an den Zylinderhut, springt aufs Fensterbrett, daß die Federn nur so stieben, und flattert mit lautem Kikeriki ins Freie.

---

rechts daneben. Auf gleiche Weise soll der Mitspieler drei Päckchen bilden und unseren gegenüber ablegen (Abb. 25).

Abb. 25



Die Leitkarte liegt unter dem unteren Päckchen (U) des Zuschauers. Jeder sucht sich aus irgendeinem Päckchen eine Karte heraus, merkt sie sich heimlich und legt sie auf den Rücken des mittleren Päckchens (M). Dann wird U auf M gelegt und O nach Wunsch darauf oder darunter. Selbstverständlich nehmen wir die Worte „unteres“, „mittleres“ oder „oberes“ nicht in den Mund. Die Zuschauer könnten sonst hinter das Geheimnis kommen. Wir sprechen stets von „diesem“ und „jenem“ Päckchen.

Wir wissen, daß die Leitkarte direkt auf der Merkkarte des Zuschauers liegt. Unsere eigene Karte können wir sofort wieder vergessen, sie ist völlig belanglos. Wir heben das Spiel einmal ab, der Zuschauer tut das gleiche. Dann werden die Päckchen wieder getauscht. Der Zuschauer soll nun seine Merkkarte im anderen Spiel suchen, während wir so tun, als

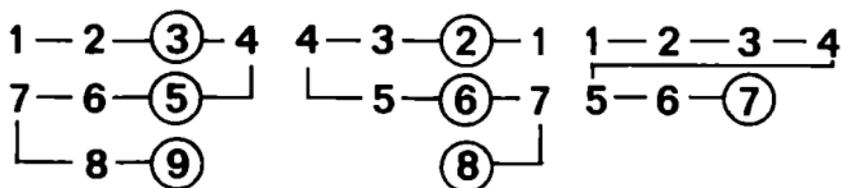
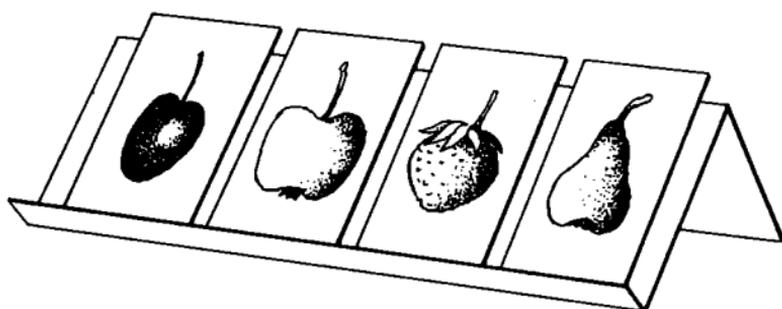
suchten wir unsere. In Wirklichkeit suchen wir die Leitkarte, den Pik-Buben. Genau davor liegt die Karte des Zuschauers; die nehmen wir heraus und legen sie bildunten auf den Tisch. Der Zuschauer legt seine Merkkarte ebenfalls ab. Beide Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. Scheinbar hat sich jeder die gleiche Karte gewählt und gemerkt.

Wer dieses wunderbare Kunststück flott und fehlerfrei vorzuführen versteht, hat jedesmal seine Freude am großen Staunen des Mitspielers. Wie schade, wenn man nach solch einem schönen Effekt das Geheimnis, dazu ein recht einfaches, verriete...

Als Abrundung und Abschluß dieses Themas werden wir ein Kunststück kennenlernen, das in mehrerer Hinsicht sehr „elastisch“ ist. Man kann es am Tisch vorführen, aber ebenso im Zimmer oder Klubraum zeigen. Es läßt sich, wie hier, als VITAMINREICHE ÜBEREINSTIMMUNG darbieten, könnte aber genausogut als Vorhersage an den Mann gebracht werden. Und schließlich kann man es in den echten oder dargestellten Gegenständen variieren und auf das Publikum abstimmen.

Wir stellen auf das Kartenpult vier Bilderkarten (Abb. 26).

Abb. 26



Vom Zaubertischchen nehmen wir vier weitere Karten mit den gleichen Früchten. Ohne sie jemandem zu zeigen, stecken wir die Erdbeerkarte in einen leer gezeigten Umschlag und legen die restlichen drei Bilder mit dem Rücken nach oben beiseite. Den Umschlag geben wir einem Zuschauer zur sicheren Verwahrung. Wir wenden uns an einen anderen Zuschauer mit der Bitte, eine Zahl zwischen 1 und 10 zu nennen. Zunächst untersuchen wir den Fall, daß eine ungerade Zahl kommt. Wird 3 angesagt, zählen wir von links bis 3 und „landen“ auf der Erdbeere. Alle anderen Karten legen wir hinters Pult, die mit der Erdbeere halten wir hoch: Alle sollen sehen, welche Frucht sich der Zuschauer ausgesucht hat. Wir lassen den Umschlag öffnen und die Karte vorzeigen.

„Liebe Freunde, ein kleines Wunder ist geschehen. Obwohl wir unterschiedlich heißen und überhaupt ganz verschiedene Menschen sind, haben dieser Freund hier und ich unter dem Einfluß ein und desselben magischen Willens die gleiche Frucht, eine Erdbeere, gewählt. Ich bitte um Applaus für uns beide!“

Was käme aber bei einer anderen ungeraden Zahl heraus? Auch die Erdbeere. Genauer gesagt, jede beliebige Frucht, wenn sie an dritter Stelle liegt. Bei Nennung der Zahlen 5 und 9 zählen wir einfach ab links im Zickzack. Wählt jemand die Sieben, so zählen wir von links 1-2-3-4 und noch einmal von links 5-6-7. Bei Nennung einer geraden Zahl fangen wir jeweils rechts an und zählen im Zickzack. Phantastisch, nicht wahr? Diese besondere Zählweise ist der ganze Trick; es hängt viel von der Verpackung ab, in der wir unseren erwartungsvollen Gästen dieses kleine Kunststück anbieten.

Allerdings hat es auch eine kleine Lücke. Die Erdbeere läßt sich nämlich mit der Zahl 4 nicht „erwischen“. Dafür empfiehlt sich eine etwas freche Lösung: Auf den Rücken der Erdbeerkarte schreiben wir eine große 4, auf die Rückseiten der übrigen Karten die Zahlen 1, 2, 3. Wird nun 4 angesagt, nehmen wir die anderen Karten vom Pult, zeigen ihre Rücken und legen sie weg. Sodann drehen wir die Erdbeerkarte, um zu demonstrieren, daß auf ihrer Rückseite die genannte Zahl steht, und geben sie dem betreffenden Zu-

schauer. Jetzt darf der Umschlag geöffnet und die andere Erdbeere vorgezeigt werden. — Wenn dieser Fall eintritt, wird der Zauberer feststellen, daß gerade diese Ersatzvariante auf das Publikum am stärksten wirkt. Niemand kann sich erklären, was bei der Ansage einer anderen Zahl geschehen wäre.

### Das Geheimnis von Abu Simbel

Schon jedes Schulkind heute weiß: Das, was ein Zauberkünstler zeigt, ist Geschicklichkeit, ist ein gut getarnter Trick. Wie macht der das bloß, wird da gedacht und gerätselt. Aber das Wissen um die Tatsache, daß alles Unmögliche sich nur scheinbar vollzieht, tut der Freude am Zuschauen keinen Abbruch. Im Gegenteil, gerade weil wir wissen, daß gemogelt wird, sind wir in der Lage, eine Zaubervorstellung zu genießen. Denn wir staunen ja nicht, weil Wunder geschehen, sondern bewundern die Fähigkeit des Künstlers, uns die großen und kleinen Kunststücke so herrlich in Wort und Geste gekleidet zu servieren. Wer wirklich an Wunder, an übernatürliche Erscheinungen und Kräfte glaubt, nimmt das Zaubern als unterhaltsame Kunst gar nicht wahr und staunt aus lauter Einfalt. Von Zauberkunst kann deshalb nur die Rede sein, wenn der Vorführende keinen Zweifel daran läßt, daß auch er nicht mehr als menschliche Fähigkeiten besitzt.

Ein Gemälde hört auf, Kunst zu sein, wenn sich jemand ein Stück von der Leinwand — und sei es das schönste Detail — auf die Jacke näht. Ähnlich verhält es sich mit der Zauberei. Wenn sie aus dem Rahmen gehoben wird, wenn man also Tricks zu etwas anderem verwendet als zu vergnüglicher Unterhaltung, dann kann sie kaum noch als Kunst gelten.

Was aber ist Zaubern, wenn es nicht der Zerstreung, der Erheiterung dient? Doch nichts anderes als ein Mittel, Menschen in ihrer Unwissenheit, in ihrem Aberglauben zu bestätigen oder sie anderswie zu betrügen. Und so erkennt man bei einer Rückschau in die Geschichte unschwer zwei

Entwicklungslinien, zwei im Inhalt gleiche, in der Form einander widersprechende Arten. Gleich im Inhalt, weil sowohl unterhaltsame als auch „unehrliche“ Zauberei auf Tricks zurückgreifen; einander widersprechend in der Form, weil die eine die bunte Kleidung des Spaßmachers trägt und die andere sich den schwarzen Mantel des Geisterbeschwörers umhängt. Dabei drängt sich die Frage auf, welche Art des Zauberns es zuerst gab.

Auf den ersten Stufen ihrer Entwicklung wußten die Menschen allzuwenig von den wahren Zusammenhängen, von Ursache und Wirkung in ihrer Umwelt. Alles Verborgene erklärten sie sich mit der Existenz von guten und bösen Geistern. Deshalb versuchten die noch sehr primitiven Menschen, durch beschwörende Handlungen und Worte diese Geister zu gewinnen oder abzuwehren. Bei allen Naturvölkern spezialisierten sich auf den Umgang mit Geistern, Götzen, Dämonen, und wie man personifizierte Unwissenheit sonst nennen mag, bestimmte Menschen. Diese Priester, Medizinmänner oder Schamanen — jedes Volk hatte eigene Bezeichnungen — waren in allerlei magischen Geheimnissen bewandert. Berichte über die Sitten und Bräuche von Naturvölkern der jüngsten Vergangenheit bestätigen das. So erlebten Südseeforscher, wie „Regenmacher“ ihre Körper schwarz und weiß bemalten, weil weiße Wolken schwarz werden, wenn Regen kommt. Dazu schlugen sie ihre Trommeln, um Donner nachzuahmen. Auch unsere Vorfahren, die alten Germanen, lebten im Glauben an Wunder. Selbst den Schriftzeichen sprachen sie magische Wirkung zu. Bei ihren Beschwörungshandlungen färbten sie die Runen mit zoubar, einem roten Farbstoff, ein. Und allmählich bezeichneten sie alle Mittel und Worte, die Wunder bewirken sollten, mit diesem Ausdruck. So entwickelte sich das Wort „Zauber“ in seiner heutigen Bedeutung.

Es könnten viele Beispiele dafür angeführt werden, wie Priester das Wetter, Jagdglück oder den Krankheitsverlauf zu beeinflussen versuchten. Zunächst taten sie es wohl in naiver, guter Absicht. Sie gelangten aber eben dadurch zunehmend zu Ansehen, Reichtum und Macht. Mit ihrer vermeintlichen Zauberkraft machten sie sich ihre Stammes-

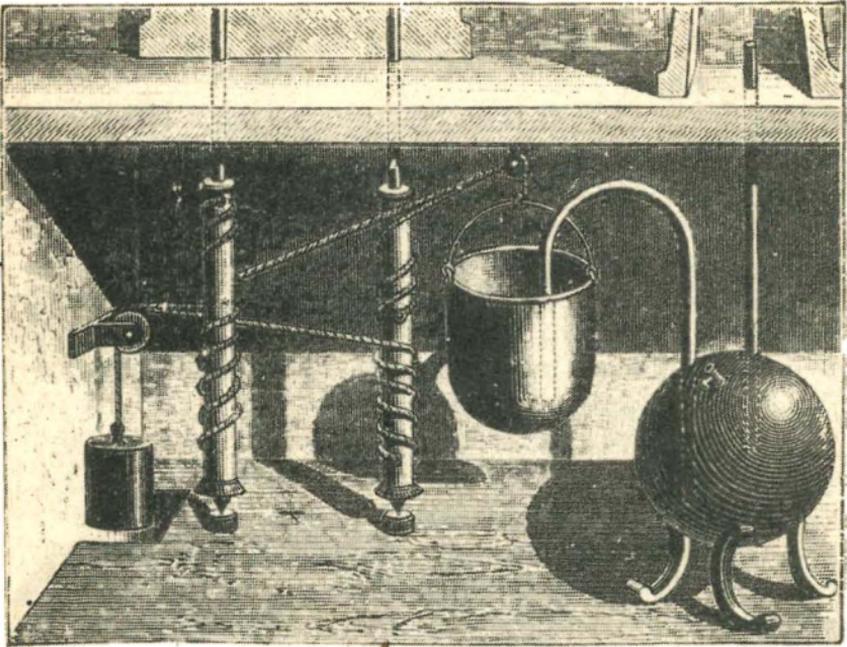
genossen gefügig, und sie wurden in den frühen Klassengesellschaften zu wichtigen Stützen der Herrscher. Auf Geistertanz und Götzenkult bauten sich nach und nach komplizierte Formen des Glaubens an Überirdisches auf, es entstanden Urgebilde von Religionen, dazu berufen, die unterdrückten Massen auf den Knien zu halten. Die Allmacht der Götter und ihrer irdischen Vollstrecker wurde durch Prachtbauten und gewaltige kultische Handlungen unterstrichen, der Wunderglaube verstärkt durch — Tricks. Man spricht darum von Priester magie. Gestützt auf die jeweils neuesten Erkenntnisse der Wissenschaften wurden zur Imitation übernatürlicher Geschehnisse die erstaunlichsten Anlagen und Geräte erdacht.

Ein berühmtes „Kunststück“ spielte sich im Altertum bei Abu Simbel ab, einem Ort 300 Kilometer nilaufwärts von Assuan entfernt. In einer Halle der zwei Felsentempel, die dem Sonnengott Re und der Himmelsgöttin Hathor, dem König und der Königin geweiht waren, fanden alljährlich zwei große Huldigungen Ramses' II. statt: am 21. Februar, dem Tag der Thronbesteigung, und am 19. Oktober, an seinem Geburtstag. Beide Male zeigte sich Ramses für wenige Augenblicke seinen Untertanen als sonnengottgleicher Pharao.

Festgesang, Weihrauch und Kerzenschimmer stimmten die im Hauptraum Versammelten auf die große Minute ein. Der Priester beschwor die Sonne, im Dunkel zu erscheinen. Und wirklich drang jedesmal in diesem Moment ein gleißender Lichtstrahl in die Halle und erhellte den Platz, wo sich völlig unbemerkt Ramses in Götterpose aufgestellt hatte. Das Wunderwerk alter Baukunst war so angelegt, daß nur an den zwei Tagen im Jahr für kurze Zeit ein Sonnenstrahl durch eine Öffnung ins Tempelinnere gelangte.

Die Beschreibung einiger „Wundermaschinen“ hat uns der Grieche Heron von Alexandria, ein Mathematiker und Techniker des 1. Jahrhunderts u. Z., hinterlassen. Ihren ausgeklügelten Mechanismus kann man nur bestaunen. Abbildung 27 zeigt den unteren, geheimgehaltenen Teil eines Opferaltars. Wenn der Priester auf ihm das Öl entzündet hatte, erhitzte sich die Luft im hohlen Sockel, von dem wir

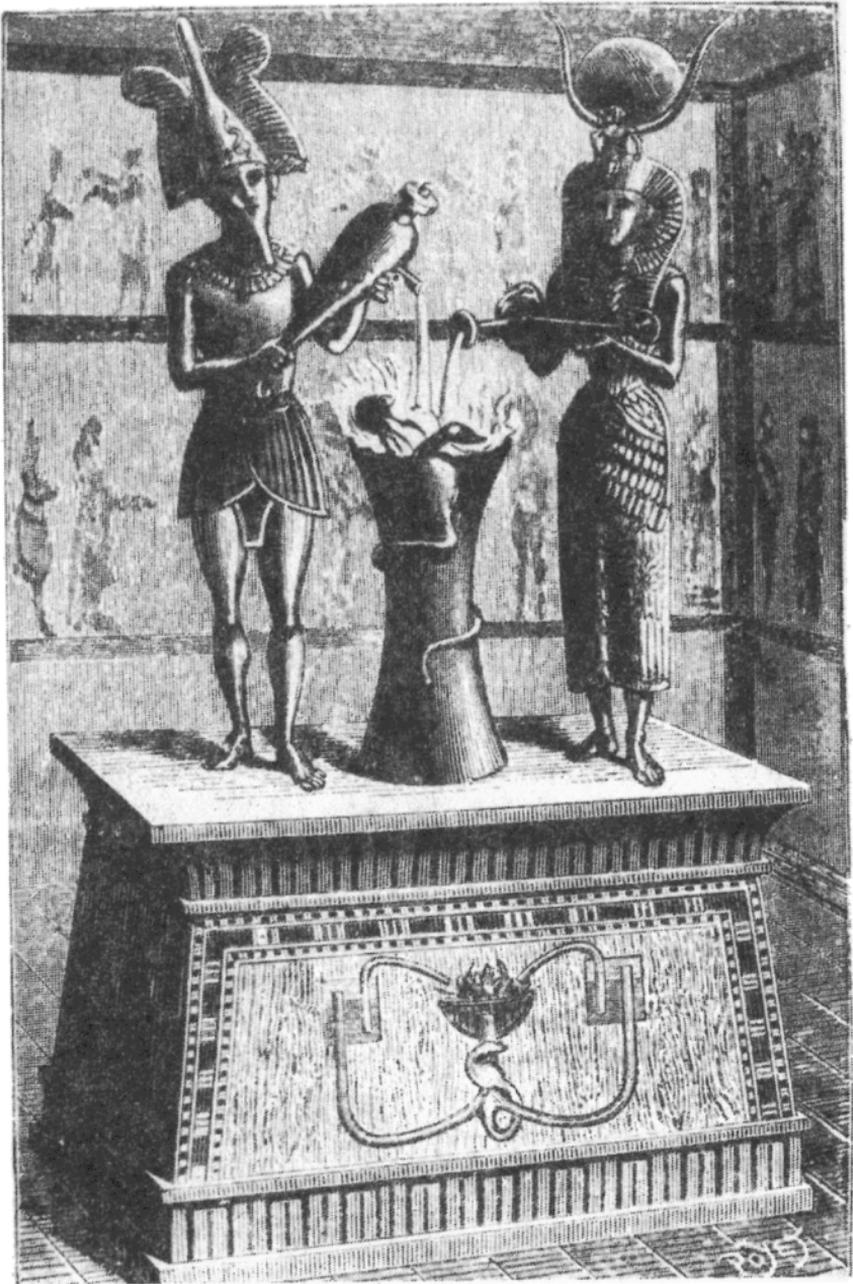
Abb. 27



rechts oben im Bild ein Stück erkennen, und dehnte sich aus. Das Wasser im Kugelbehälter wurde durch ein Rohr gedrückt und von einem Eimer aufgefangen. Unter seiner Last spulten sich die Seile ab, die Rollen drehten sich, die auf ihnen sitzende Tür ging auf. Ein Gegengewicht brachte die Tür in die verschlossene Stellung zurück, sobald das Feuer erlosch. Dieser „Automat“ muß auf die Tempelbesucher großen Eindruck gemacht haben.

Nicht weniger interessant ist Herons Wunderaltar mit der Göttin der Jagd und dem Gott des Weines. Sobald das Öl in der Opferschale entflammt war, liefen aus den Krügen Wein und Milch in feinem Strahl in das lodernde Feuer, ohne es zu ersticken. Wenn die Flamme erlosch, versiegteten auch die Trankopfer. Die Schlange, die die ganze Zeit böse gezischt hatte, verstummte wieder. Mechanismus und Wirkung waren verblüffend einfach gelöst. Das Prinzip hat der Zeichner der alten Darstellung (Abb. 28) auf dem Sockel des Altars angedeutet. Der Tempeldiener mußte in das von der Schale nach unten gehende Hauptrohr etwas Wasser schütten, den

Abb. 28



Rohrmund abdichten, Öl aufgießen und unmittelbar vor dem Gottesdienst anzünden. Die Luft dehnte sich aus, das Wasser

verdampfte. An das Hauptrohr waren drei Leitungen angeschlossen. Durch eine gelangten Heißluft und Wasserdampf zu einer Düse im Schlangenkopf, und das sonst harmlose Reptil begann zu zischen. Über die beiden anderen Leitungen wurde in den Flüssigkeitsbehältern ein Überdruck erzeugt. Wein und Milch wanderten durch je ein gekrümmtes Steigrohr nach außen und flossen ins Feuer.

Gehen wir davon aus, daß der größte Teil der Menschheit über eine historisch lange Zeit gar nicht imstande war, Wunder dieser Art als Tricks zu erkennen, so kommen wir zu dem Schluß, daß die allein der Unterhaltung dienende Magie, die Zauberkunst, viel später entstanden ist. Zu viele „natürliche Wunder“, wie Donner, Blitz, Sonnenfinsternis, Erdbeben, ereigneten sich und blieben lange unerklärbar. Erst in Jahrtausende währender gesellschaftlicher Praxis lernte der Mensch, Mögliches immer besser von Unmöglichem zu trennen.

## **Launen der Materie oder**

**Wie man Gegenstände verwandelt, durchdringt, im Nu repariert und befähigt, die irdische Schwerkraft zu überwinden**

### **Hokuspokus verwandlibus**

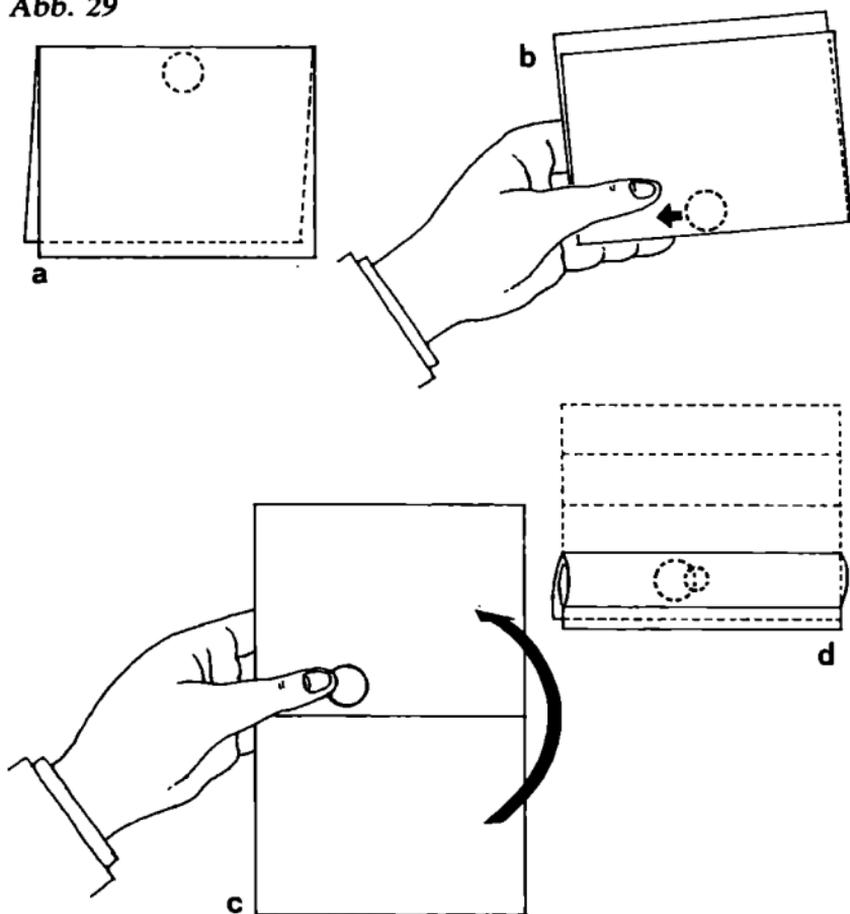
Wohl jeder von uns hat in seinen Kinderjahren und vielleicht auch später mit großem Vergnügen die Märchen der Gebrüder Grimm gelesen. Einfach phantastisch, wie da mit Leichtigkeit ein gewisser Herr Rumpelstilzchen über Nacht Stroh in Gold verwandelt, wie ein verärgerter Vater aus seinen sieben Söhnen mit ein paar leichtfertig ausgesprochenen Worten kohlschwarze Raben macht, wie ein Königssohn einen bösen Koch in einen Pudel verwandelt, der glühende Kohlen frißt und Feuer speit ... Da wird ein durstiges Brüderchen zu einem Rehkitz, und ein Frosch wird endlich erlöst und wieder zu dem, was er einmal war, zu einem stattlichen Prinzen.

Im Märchen ist eben alles möglich, dachten wir jedesmal und malten uns so manche Begebenheit noch weiter aus. Wie etwas erscheint, verschwindet und wandert, haben wir schon erfahren. Doch auf welche Weise bringen wir selber eine Verwandlung zustande? Wie machen wir aus einer Zehnpfennigmünze einen Zwanziger, aus einem richtigen Hühnerer in Sekundenschnelle ein Spiegelei? Wie verwandeln wir einen Herz-König in eine Kreuz-Zehn, einen gelben Fingerhut in einen roten, wie machen wir aus Tinte Wein? All diese Hexereien lernen wir in diesem Kapitel kennen, und wiederum werden wir bald in der Lage sein, sie unserem Publikum zu servieren. Natürlich sind das, verglichen mit den Wundern in den Märchen, recht bescheidene Verwandlungen. Doch Hand aufs Herz: Wozu brauchen wir so viele schwarze Raben oder einen Glut fressenden Pudel?

Für das Kunststück AUS ZEHN MACH ZWANZIG benötigen wir einen Zehner, einen Zwanziger und ein Stück

Zeitungspapier, etwa 14 cm × 21 cm. Das Papier falten wir quer, und zwar so, daß ein schmaler Rand den anderen 1 Zentimeter überlappt. In die Falte legen wir den Zwanziger. Abbildung 29a zeigt, wie der Zettel vorführbereit auf dem Tisch liegt. Die Faltkante ist zum Publikum gerichtet.

Abb. 29



Wir zeigen wie beiläufig unsere Hände leer vor und erfassen das Papier mit der Rechten — Daumen oben, Zeige- und Mittelfinger unten — an der Faltkante und halten das Geldstück genau zwischen den Fingerspitzen fest. Wir heben die Hand so weit an, daß der Daumen nach vorn kommt. Die beiden zusammengelegten Kanten sind nach oben gerichtet,

die etwas höhere zeigt zu den Zuschauern. So geben wir das Papier in die linke Hand. Da wir das Papier leicht geneigt halten, rollt der Zwanziger (hoffentlich) unbemerkt zwischen die Fingerspitzen (b). Mit der rechten Hand wird das gefaltete Zeitungstück geöffnet und beidseitig gezeigt. Dabei ruht die andere Hand auf der Tischkante, heimlich und ganz ungedrungen die Münze haltend. Alles schaut auf den Zettel in der Rechten, und wir fragen: „Wer hat ein Zehnpfennigstück für mich? Er soll es nicht bereuen.“ Diese Aufforderung ist zugleich eine gute Ablenkung, denn wir schieben jetzt das Stück Papier ungefaltet so in die linke Hand, daß der Daumen mit der Münze auf die Rückseite kommt (c). Die Rechte klappt das untere, kürzere Teil hoch. Wir ziehen den linken Daumen aus dem Spalt und legen ihn von hinten auf die Faltkante, damit der Zwanziger etwa in der Mitte gehalten wird.

Während wir mit der Rechten den Zehner entgegennehmen, legen wir mit der Linken das Papier auf den Tisch, so wie am Anfang. Wir legen das Zehnpfennigstück genau auf den versteckten Zwanziger und rollen es ein. Dabei falten wir das Papier in Richtung unseres Körpers immer mehr zusammen. Nach dreimaligem Umknicken haben wir die überstehende Kante fast erreicht (d). Wenn wir jetzt den „Schlauch“ noch einmal drehen, kommt die bis dahin versteckt gebliebene Kante nach oben. Die Klappen wir nach einer streichenden Bewegung mit dem Zauberstab — der kleine genügt — herunter und rollen das Papier in Richtung Publikum wieder auf. Zum Vorschein kommt der Zwanziger, die Zehnpfennigmünze hat sich verwandelt. Der Zwanziger wird aufgenommen und vorgezeigt, während wir mit der linken Hand das Papier seitlich an der Faltkante erfassen. Beim Übergeben der Münze an den Zuschauer lassen wir den Zehner unauffällig in die linke Hand gleiten. Wir entfalten das Papier mit beiden Händen und zeigen es von beiden Seiten vor. Großzügig teilen wir unserem Spender mit, daß er das Geld natürlich behalten dürfe. Wir knüllen das Zeitungstück in der Linken gemächlich zusammen und lassen es zusammen mit dem Zehner in den Ablagebehälter fallen oder in die Jackentasche verschwinden.

So einfach die Angelegenheit auch erscheinen mag, muß man sie doch sorgfältig einstudieren. Wie peinlich, wenn plötzlich die zweite Münze aus der Falte herausrutschte und auf den Tisch fiel.

Wie muß da einst dem englischen Zauberer Bertram zumute gewesen sein, als er einen großen und obendrein kostspieligen Reifall erlebte, nur weil er eine Kleinigkeit übersehen hatte! Bei einer Abendvorstellung entlieh er bei einer schönen Dame einen Ring. Auf Bertrams übliche Frage, was das Schmuckstück wert sei, gab sie an, daß der Ring 40 Pfund koste. Bertram nahm diesen hohen Preis nicht ernst und machte sich bedenkenlos ans Werk. In einen Tiegel tat er alles, was dazu gehört, um ein Omelett zu backen, zum Schluß auch den Ring, den er an einem Seidenband befestigt hatte. Er stülpte den Deckel darüber und entzündete den Spirituskocher. Nach einem Weilchen hob er den Deckel, und wie immer erschien anstelle des fertigen Omeletts eine Taube mit dem entliehenen Ring am Hals. Vom Beifall erschreckt, flatterte das Tier auf und flog durch ein offengelassenes Fenster ins Freie. Groß die Blamage vor dem Publikum, peinlich die Spöttelei in der Lokalpresse, schmerzlich die Pflicht zum Ersatz des Schadens. Man zaubere eben niemals mit wertvollen Leihgegenständen!

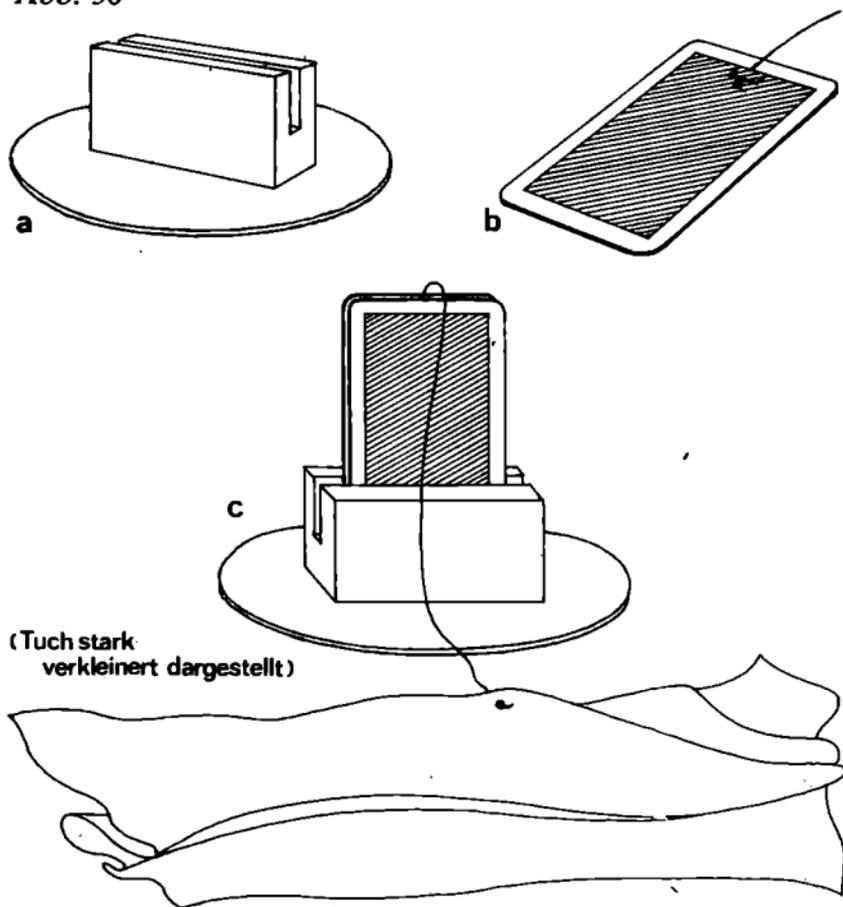
Wenn wir im Programm EIN EXPRESS-SPIEGELEI zubereiten wollen, erlebt das Publikum eine große Überraschung. Gegen alle Regeln der Kunst erklären wir im voraus, was wir zu tun gedenken: „Liebe Freunde, aus einem ganz gewöhnlichen rohen Hühnerei mache ich eins, zwei, drei ein Spiegelei.“ Vom Tisch nehmen wir ein Ei, zeigen es allen und legen es auf die flache Hand. Aus der Jacke oder dem Zauberkoffer holen wir einen Handspiegel, den wir hinter das Ei halten. Im Spiegel, der nicht zu klein sein darf, sehen die Zuschauer nun — ein Spiegelei!

Ein Kunststück im Stehen: In einem Halter auf dem Tisch steckt die Karte Herz-König. Der Magier nimmt sie aus dem Halter und zeigt auch ihre Rückseite. Nachdem er sie zurückgestellt hat, bedeckt er sie mit einem Tuch und sagt sein Sprüchlein auf. Als er das Tuch wieder entfernt, hat sich der Herz-König in eine Kreuz-Zehn verwandelt. Der neugierige

Gast darf die Karte untersuchen, ohne etwas Verdächtiges an ihr zu entdecken.

Wenn wir diese Verwandlung zeigen wollen, müssen wir basteln. Für den Halter brauchen wir einen Bierdeckel und ein Holzklötzchen, in das wir einen Schlitz sägen. Mit Ausnahme der unteren Fläche streichen wir es mit rotem Nitrolack an und kleben es auf den Bierdeckel (Abb. 30a). An

Abb. 30



einer Schmalkante des Herz-Königs wird ein Ende eines schwarzen, etwa 35 Zentimeter langen, hauchdünnen, aber festen Fadens befestigt. Dazu legen wir das Ende genau in

Kantenmitte auf die Rückseite der Spielkarte und drücken ein kleines Stück Klebestreifen darauf. Ein Knoten verhindert das Herausrutschen des Fadens (b). Das andere Ende des Fadens bringen wir am Saum eines großen Tuches (etwa 70 cm × 70 cm) an.

Für das Kunststück EIN KÖNIG VERWANDELT SICH legen wir die Sachen folgendermaßen zurecht: In den Halter stecken wir die zwei Karten, vorn den König (Kante mit Fadenende oben), dahinter die Kreuz-Zehn. Der Faden führt über die Zehn hinweg zum Tuch, das hinter dem Halter liegt (c). Zunächst überzeugen wir unsere Zuschauer von der Echtheit der Hilfsmittel. Mit der rechten Hand erfassen wir beide Karten und zeigen sie in geringer Höhe über dem Tischchen von beiden Seiten als eine vor. Nachdem wir darauf aufmerksam gemacht haben, daß es der Herz-König ist, stecken wir die Karte(n) in den Halter zurück. Wir erfassen das Tuch an den beiden hinteren Zipfeln, heben es hoch und drehen es hin und her. Die Zuschauer stellen nichts Besonderes fest. Wir decken das Tuch von hinten nach vorn über den Kartenhalter. Der Saum mit dem festgeknoteten Faden zeigt nun nach hinten. Wir greifen zum Zauberstab und sagen dieses Sprüchlein auf:

Wir sahen eben den Herz-König,  
doch kümmert uns der König wenig.  
Simsalabim, im Handumdrehn  
verwandelt er sich in Kreuz-Zehn.

Mit der linken Hand erfassen wir das Tuch an der Stelle, wo der Faden befestigt ist, und heben es hoch. Der Faden strafft sich, der König wird mitgerissen. Zurück bleibt im Halter die Kreuz-Zehn, während der König, vom Tuch umhüllt, unerkannt bleibt. Mit dem Stab weisen wir auf die Kreuz-Zehn und legen das Tuch ohne Eile in den Ablagebehälter. Mit der nun freien Linken wird die Karte aus dem Halter genommen und den Anwesenden zur Prüfung überreicht.

Um noch stärker vom Tuch abzulenken, gehen wir sofort zur nächsten Nummer unseres Programms über. Am günstigsten ist es, wenn wir ein Kartenspiel hervorholen, in

dem nur die Kreuz-Zehn fehlt. Die lassen wir ins Päckchen schieben, geben die Karten zum Mischen und führen damit ein Kunststück vor.

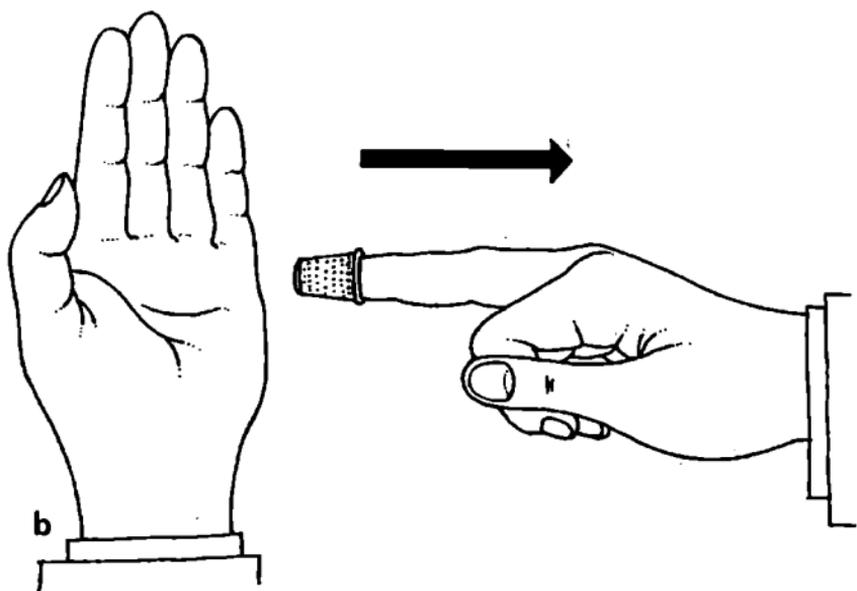
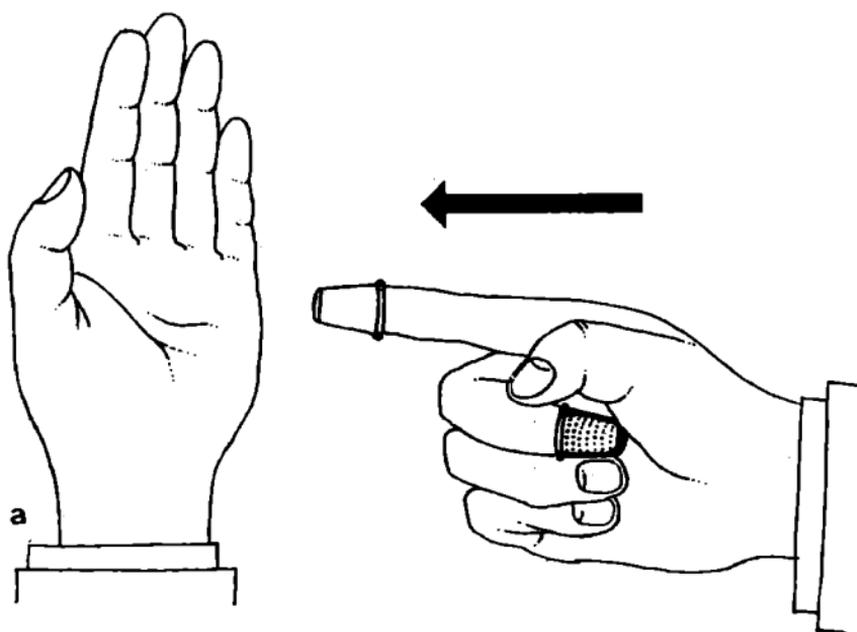
Verwandeln heißt in der Zauberkunst nicht nur, daß aus einem Gegenstand ein anderer wird, selbst wenn das am häufigsten geschieht. Ein reizvoller und deshalb gern gezeigter Verwandlungseffekt ist beispielsweise auch das Färben. Hierbei täuscht der Künstler die Verwandlung von nur einer Eigenschaft eines Dinges vor, während dieses Ding selbst scheinbar bestehen bleibt.

Wir wollen jetzt eine FINGERHUTFÄRBUNG erlernen. Eigentlich ist das eher eine Frechheit als ein Kunststück, doch wir werden uns Mühe geben, damit niemand etwas merkt. In die rechte Tasche stecken wir einen roten Fingerhut, in die linke Tasche einen gelben. Natürlich geht es auch umgekehrt, und selbstverständlich dürfen es auch andere Farben sein.

Scheinbar zerstreut suchen wir etwas. Wir tasten die Taschen ab, greifen zunächst in die rechte, finden darin aber nichts. In Wirklichkeit schieben wir das rote Hütchen auf den Mittelfinger. Während wir die Hand herausziehen, finden wir in der anderen Tasche endlich den (anderen) Fingerhut. Diesen halten wir hoch, zeigen ihn in aller Ruhe und stecken ihn auf den ausgestreckten Zeigefinger der rechten Hand, wo auf dem eingezogenen Mittelfinger unerkannt der rote Fingerhut sitzt. Wie es weitergeht, verdeutlicht uns Abbildung 31. Die rechte Hand wird für einen Augenblick von der linken Hand verdeckt. Dabei wird der Zeigefinger blitzschnell gekrümmt und der Mittelfinger mit dem roten Hütchen gestreckt. Wenn die Hand hinter dem Versteck hervorkommt, hat der Fingerhut scheinbar seine Farbe gewechselt.

Diese Verwandlung darf wiederholt werden, nur müssen wir die Hand bei gestrecktem Mittelfinger ein wenig drehen, damit der eingeknickte Zeigefinger oben nicht verräterisch übersteht. Abschließend sorgen wir dafür, daß der Fingerhut seine ursprüngliche Farbe annimmt. Noch einmal präsentieren wir ihn auf dem senkrecht gehaltenen Zeigefinger und stecken ihn — und heimlich auch den anderen — in die Tasche.

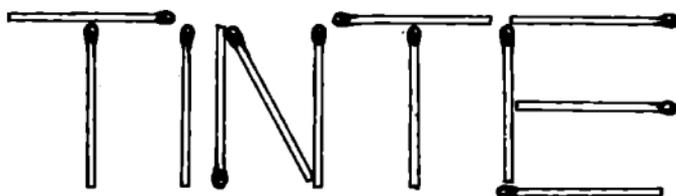
Abb. 31



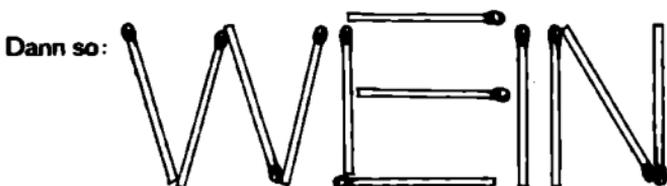
In geselliger Runde, wenn wir bereits ein paar Kunststücke gezeigt haben, erklären wir möglichst glaubwürdig, daß wir TINTE ZU WEIN machen können. „Ihr wißt ja, Tinte hat man immer im Haushalt, doch selten Wein. Ich verrate euch ausnahmsweise, wie ich aus Tinte Wein herstelle. Ihr werdet es dann auch können, doch behaltet die Technologie bitte für euch.“ Wir kramen eine Zündholzschachtel hervor und legen mit zwölf Hölzern das Wort „Tinte“ zusammen. Dann... (siehe Abb. 32).

Abb. 32

Erst so:



Dann so:



Das zauberhafte Färben von Flüssigkeiten ist aber wirklich kein Ding der Unmöglichkeit. Wer einen großen Chemieversuchskasten zu Weihnachten bekommen hat, weiß das und wird in dem beigegeführten Experimentierbüchlein sicher etwas Geeignetes finden.

**Bartolomeo Bosco**

Dresden. Sonntag, 9. März 1980. Das Wetter zeigt sich von seiner schlechten Seite. Es ist kalt, und tiefe Wolken sprühen unaufhörlich ihren Regen auf die Erde. Am Eingang zu dem

Alten katholischen Friedhof vertreten sich ein paar Leute die Beine. Hin und wieder schaut jemand auf die Uhr. Offenbar ist die vereinbarte Zeit noch nicht herangerückt, denn immer noch kommen „Neue“ hinzu. Sie begrüßen die vor ihnen Eintreffenden aber durchaus nicht so, wie man das von einer Trauergemeinde erwarten darf. Selbst das häßliche Wetter vermag nichts daran zu ändern, daß hier und da eine scherzhafte Bemerkung fällt und — wenn auch gedämpft — gelacht wird. Was sollen da bloß „die Leute“ denken! Und wenn das Grüppchen nun aber gar nichts mit dem kleinen Friedhof zu tun hat und in ganz anderer Absicht hier in der Friedrichstraße steht? Doch einer der Männer — Frauen sind kaum zu entdecken — trägt ein Blumengebinde mit Seidenschleifen, und punkt 14 Uhr schlagen alle den Mittelweg zur Kapelle ein.

Vielleicht dreißig sind es, die in der heiligen Halle Platz genommen haben. Kein Geistlicher ist es, der zu ihnen spricht. Von der ersten Bankreihe hat sich ein alter, aber noch erstaunlich rüstiger Mann erhoben. In warmen Worten schildert er das Wirken eines Herrn, den er einfach Bosco nennt. Da ist von Turin, Borodino und Dresden, von Napoleon und dem Zaren Alexander die Rede. Es fällt der ungewöhnliche Name Hofzinser, und der Redner mit der dunklen Brille erwähnt, daß er, jener Hofzinser, Boscos Hände mit einem ausgezeichneten Maschinchen verglichen habe und daß er, jener Bosco, mit diesen seinen Händen das berühmte Becherspiel meisterhaft vorzuführen verstand. — Alles recht merkwürdig, doch offensichtlich verstehen alle im Raum, was gemeint ist...

Wenig später umringen dieselben Leute hinter der Kapelle, nur einige Schritte von der Ruhestätte des großen Komponisten Carl Maria von Weber entfernt, ein kleines Grab. Mit dem Versprechen, Boscos Vermächtnis in Ehren zu halten, enthüllt der Redner den Stein mit der Inschrift Bartolomeo Bosco. Blumen werden danebengelegt, man stellt sich in Pose, eine Kamera surrt, Fotoapparate klicken. Die feierliche Stimmung, die in der Trauerhalle aufgekommen war, löst sich im kalten Nieselregen schnell wieder auf. Alles strebt dem Ausgang zu in Erwartung eines wärmenden Kaffees, den



***Bartolomeo Bosco (1793 bis 1863)***

vorsorgende, gute Geister in einer nahen Gaststätte bestellt haben. Zurück bleibt ein eingeweihter Gedenkstein.

Wer war Bosco? Man kann darauf mit einem Satz antworten: Das war einer der größten Zauberkünstler des 19. Jahrhunderts. Man kann aber auch mehr über ihn sagen, zum Beispiel folgendes:

Bartolomeo Bosco wurde am 3. Januar 1793 in der oberitalienischen Stadt Turin geboren. Als junger Mann ließ er sich in das napoleonische Heer werben und nahm als Soldat 1812 am Feldzug gegen Rußland teil. Als sich die russischen Truppen unter Kutusow bei Borodino der „Großen Armee“ stellten, wurde Bosco verwundet und gefangengenommen. Schon als Kind hatte er Spaß an kleinen Kunststücken gehabt, und so war es verständlich, daß er nach seiner Genesung die Mitgefangenen und auch die Wachleute buchstäblich bezauberte.

Als er 1814 aus der Gefangenschaft entlassen wurde, ahnte er wohl nicht, daß er Rußland später wiedersehen würde, nicht als Söldner, sondern als Künstler. Nach Rückkehr in seine Heimat wurde Bosco bald Berufszauberer. Im Unterschied zu vielen anderen Magiern seiner Zeit verzichtete er weitgehend auf komplizierte und aufwendige Apparate. Er pflegte engen Kontakt mit dem Publikum, und mit seiner meisterhaften Fingerfertigkeit und humorvollen Vortragsweise machte er sich weit über die Grenzen seiner näheren Heimat einen Namen. Es begann für ihn die Zeit der großen Reisen. Für reichlich drei Jahrzehnte sollte er nun überall und nirgends zu Hause sein.

Zunächst zog Bosco durch Norditalien, Südfrankreich und Deutschland. 1821 passierte er die Grenzwahe zum Königreich Hannover und trat am Hofe des Landesherrn auf. Danach führte sein Weg durch Preußen. 1822 „produzierte“ er sich unter anderem vor dem Hofstaat von Friedrich Wilhelm III., und ein Jahr später wagte er die weite Reise nach Rußland. Dort trat er auch vor dem Zaren Alexander I. auf.

Sein geschicktes Manipulieren mit Kugeln, Bällen, Spielkarten, Münzen und Tüchern wurde überall mit lebhaftem Beifall bedacht. Höchstes Können aber bewies der untersetzte Italiener bei der Vorführung des berühmten

Becherspiels. In diesem Punkt konnte ihm wohl kein Kollege seiner Zeit das Wasser reichen.

Das Becherspiel gilt als das älteste nachweisbare und auch heute noch bekannte Kunststück. Zwischen drei umgestülpten Metallbechern wandern einige Korkkugelchen wie von unsichtbarer Hand gelenkt hin und her. Die Zuschauer wissen nie, unter welchem Becher sich gerade eine Kugel befindet und ob unter einem bestimmten Becher vielleicht sogar alle Kugeln „angekommen“ sind. Ganz gleich welchen Becher der Zauberer anhebt, das Ergebnis überrascht die Zuschauer jedesmal aufs neue. Zum Schluß, wenn alle mit Sicherheit annehmen, daß unter jedem Becher eine Kugel liegt, kommt die große Überraschung: Der Magier stellt die Becher beiseite, und anstelle der Korkkugeln sehen die verdutzten Zuschauer — Kartoffeln!

Das Spiel mit den drei Bechern verlangt äußerste Fingerfertigkeit und Sprachgewandtheit. Es war einst sozusagen der Meisterbrief des Zauberers. Deshalb verwundert es auch nicht, daß die Bezeichnungen für das Völkchen der unterhaltsamen Magie nicht selten von dem Becherspiel abgeleitet wurden. Im antiken Griechenland nannte man den umherziehenden Täuschungskünstler „psephopaiktes“, und die Römer gebrauchten unter anderem den Ausdruck „calcularius“. Beides bedeutet soviel wie „der mit Steinchen hantiert“. Anstelle der Korkkugeln wurden nämlich auch andere kleine runde Dinge verwendet. Ein anderes Wort im alten Rom war „acetabularius“, das heißt „der mit Essigbechern (Meßbechern) umgeht“. Ohne große Veränderungen wurde dieses Kunststück von Generation zu Generation überliefert, vom Zauberer des Altertums zum Zauberer des Mittelalters und der Neuzeit. Als immer mehr Künstler auf die Bühne stiegen — und das geschah vor allem im 19. Jahrhundert —, da schien das herrliche Kunststück langsam zu sterben. Vor einer riesigen Zuschauermenge auf erhöhter Bühne und erst recht in der Manege hat es freilich keine Chance. Die natürliche „Umwelt“ der drei Becher war und ist der Tisch, aber selbst da sind sie eine Seltenheit geworden.

Bosco jedenfalls war ein Meister des Becherspiels. Überall, wo er auftrat, rühmte man ihn besonders deswegen. 1828

und dann noch einmal 1845 gastierte er in Prag. Unterlagen im Archiv der Goldenen Stadt erwähnen beide Aufenthalte Boscos und nennen auch sein hervorragendes Kunststück mit den Bechern. In den folgenden Jahren reiste der Italiener noch durch viele Länder und erfuhr an den Höfen von Kaisern, Königen, Kurfürsten und Herzögen reichliche Ehrungen. Auf ihre Gulden, Taler, Franken und Dukaten war er angewiesen, wenn er nicht als armer Taschenspieler zwischen den Jahrmärkten und Messen pendeln wollte. Aber er trat daneben immer auch vor dem „gemeinen“ Volk auf, belustigte Handwerker und Händler, Arbeiter und Bauern, Meister und Gesellen, Knechte und Mägde mit seinen Kunststücken und dem drolligen Kauderwelsch eines Globetrotters.

1842 begab sich Bosco erneut nach Rußland. Im Laufe eines Jahres gastierte er in Petersburg, Moskau und etlichen anderen Städten des Landes. Kurz zuvor waren dort schon andere Künstler aus Mitteleuropa gewesen. 1841 bereiste Ludwig Döbler einige Orte und hatte großen Erfolg. Die Petersburger Presse bezeichnete den berühmten und charmanten Wiener als einen Zauberer, der verdient, Künstler genannt zu werden. — Im selben Jahr war nach Rußland ein anderer Bosco, der bereits zitierte Carlo Bosco, gekommen. Schon zu Lebzeiten Bartolomeo Boscos traten andere Magier unter diesem Namen auf, um dessen Ruf für sich zu nutzen. Dieser Carlo Bosco, übrigens ein Deutscher, zog neun Jahre durch das Reich des Zaren. Er gab 1849 — sozusagen als Abschiedsgeschenk — in Moskau sogar ein Buch heraus.

Der echte Bosco trat also vor einem Publikum auf, dem die ausländische Zauberkunst durchaus nicht fremd war. Um so größer ist das Echo zu werten, das er allerorts auslöste.

Nach vielen Jahren großen Erfolges zog sich Bosco, der inzwischen die Sechzig überschritten hatte, ins Privatleben zurück. Er hatte sich ein bescheidenes Vermögen verdient und wollte nun ausruhen. Als Heim für seinen Lebensabend kaufte er sich ein Häuschen in Dresden-Gruna, Rosenbergstraße 27, wo er die wenigen Jahre bis zum Tode mit seiner Frau, einer waschechten Dresdnerin, verbrachte. Nur hin und wieder gab er vor Freunden und Bekannten kleine

Zaubereien zum besten. Der berühmte Zauberer starb kurz nach Vollendung des siebzigsten Lebensjahres. Beigesetzt wurde er auf dem eingangs genannten Friedhof.

Nachdem auch seine Frau gestorben und in dasselbe Grab gesenkt worden war, geriet Bosco bald in Vergessenheit. Sein Name allerdings lebte weiter, er wurde zum Begriff für einen guten Zauberer überhaupt. Nach ihm benannten sich viele, als er noch lebte, und noch mehr, als er tot war. Seinen Namen trugen sogar Zauberbücher als Titel, so zum Beispiel „Der kleine Bosco“. — Kaum jemand wußte genau, wo Bosco seine letzte Ruhe gefunden hatte. Erst vierzig Jahre später wurde das schon recht verfallene und vernachlässigte Grab von dem berühmten amerikanischen Entfeßlungskünstler Harry Houdini wiederentdeckt. Auf dem vom Zahn der Zeit angenagten Stein erkannte er Becher, Kugeln und Zauberstab als die Symbole des Magiers und entzifferte die Inschrift:

Hier ruht der berühmte

Bartolomeo Bosco

Geboren in Turin am 3. Januar 1793

Gestorben in Dresden am 7. März 1863

Houdini kaufte die Grabstelle, um sie vor dem Schleifen zu bewahren. Doch als Berufskünstler reiste er viel in der Welt umher. Als er 1926 starb, wurde Boscos Ruhestätte wiederum „herrenlos“.

Zu jener Zeit war der Mann, der in der Kapelle zu dem kleinen Kreis von Zauberfreunden sprach, gerade erst 18 Jahre alt. Es war kein anderer als Herbert-Martin Paufler, später Ingenieur von Beruf und leidenschaftlicher, heute weltbekannter Amateurmagier, Bastler und Erfinder vieler Zauberapparate und obendrein Autor unzähliger Beiträge in Zauberzeitschriften und -zeitungen des In- und Auslandes. In den dreißiger Jahren nahm er sich mit anderen Freunden des Grabes an, sammelte Material über das Leben Boscos. Faschismus und Krieg kamen, Dresden machte die grausame Bombennacht im Februar 1945 durch. Es gab wichtigere Aufgaben in der Nachkriegszeit, doch noch einmal sollte Bosco nicht als verschollen gelten. Sein 100. Todestag rückte

näher, und eben ihn nahmen die Dresdner Zauberer zum Anlaß, das Grab neu zu gestalten. Der bereits stark verwitterte Stein erhielt eine bronzene Erinnerungstafel. Unter dem Gothewort „... die Zauberei liegt in der guten Laune“ zeigt die Tafel das ehemalige Zirkelabzeichen und das uralte Becherspiel.

Der Stein verfiel aber immer mehr. Es war kaum noch etwas darauf zu erkennen. Erneut regte sich Oberingenieur Paufler. Mit Unterstützung der Zentralen Arbeitsgemeinschaft Zauberkunst der DDR und etlicher Freunde bekamen die Dresdner Zauberer schließlich das Geld für einen neuen Gedenkstein zusammen. An dem bewußten Sonntag im März 1980 war es dann endlich soweit. — Nun steht er da, der schlichte Stein, fest genug, Jahrzehnte zu überdauern. Die Dresdner Zauberfreunde werden die kleine Gedenkstätte gewiß weiter pflegen. Sie ist ein Stück Zauberkunstgeschichte.

### **Knapp bei Kasse?**

„Ehrlich, liebe Freunde, jeder ist mal knapp bei Kasse. Oder? Mein Portemonnaie ist fast leer. Ich lege den Inhalt auf mein Zaubertablett: eins — zwei — drei — vier — fünf Mark. Nicht mehr und nicht weniger. Würdest du mir bitte aus dieser Zeitung eine schöne, große Tüte drehen? Applaus für den Tütendreher! Ich schütte die fünf Markstücke hinein. So, nun falte die Tüte oben zusammen, damit nichts mehr hinein- oder herauskann. Dankeschön. Ich hoffe, du hast meine Zauberei bis jetzt gut verfolgt. Nimm den Stab, führe ihn langsam dreimal um die Tüte und sprich laut und deutlich: Hokus-pokus multibus! Wunderbar, wie du das machst. Da muß es ja klappen. Jetzt schüttest du das Geld aufs Tablett. Na, nun zähle mal vor! Wie, zehn Münzen? Seht ihr, so wird's gemacht, wenn man mal knapp bei Kasse ist. Aber es geht eben nur mit Zauberstab und Zauberspruch. Versucht es zu Hause ruhig einmal. Beifall für meine männliche Assistentin!“

Damit sind wir mitten drin in der Zauberei mit einem

weiteren, reizvollen Effekt, der Vermehrung. Diesmal wollen wir gemeinsam des Rätsels Lösung finden. Eine sehr schöne Beschäftigung von Anhängern der Zauberkunst ist nämlich das eigene Austüfteln des Tricks eines erlebten Kunststücks. Wie könnte das funktionieren? — fragt man sich da zuerst, und das Überlegen und Probieren geht los. Wenn dann eine befriedigende Lösung gefunden ist, kann man mit Recht stolz sein. Bisweilen wird so ein Trickablauf entdeckt, der von dem Originaltrick ganz verschieden ist. Vielleicht ist die eigene Lösung viel einfacher, weniger aufwendig als das Original. In diesem Fall hat man die Zauberkunst unter Umständen durch eine bescheidene Neuerung bereichert. Gerade das Knobeln, das Suchen nach Lösungen, bringt die Zauberkunst voran. Beim Ergründen eines Geheimnisses hat schon mancher ein ganz neues verblüffendes Kunststück entwickelt.

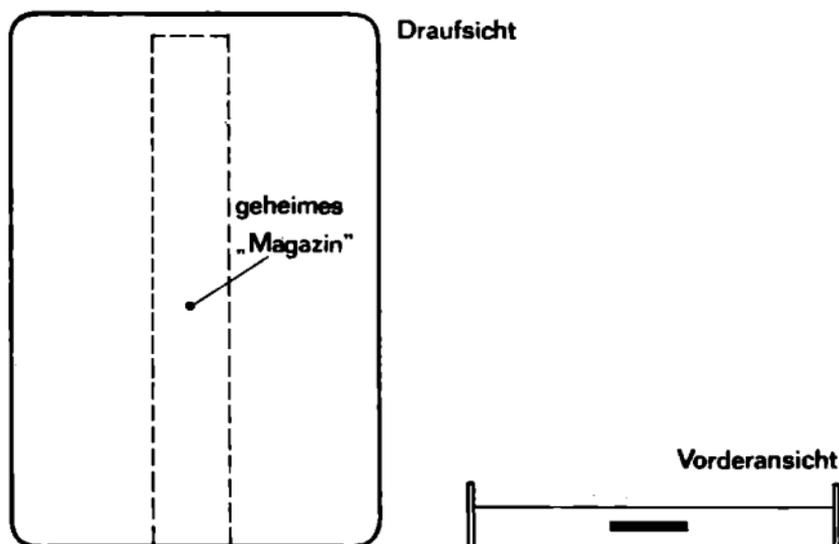
Wie also könnten wir EINE GELDVERDOPPLUNG bewerkstelligen? Wir fassen zusammen: Fünf Münzen auf das Tablett zählen und in die vom Zuschauer gefaltete Tüte schütten. Alles andere besorgt jener als Assistent. Die fünf zusätzlichen Markstücke müssen wir folglich unbemerkt in die Tüte befördern, bevor sie unser Helfer verschließt. Ist das überhaupt möglich? Natürlich, sonst wäre ja das ganze Kunststück ein echtes Wunder.

Zuerst suchen wir „Verdachtsmomente“. Und wir kommen darauf, daß das Tablett die Rolle des Trojanischen Pferdes spielen könnte. Was nun, wenn wir die zusätzlichen Geldstücke in der linken Hand verborgen halten würden und unter Deckung des Tablett in die Tüte fallen ließen? Das ginge. Und wir feilen an der Sache, bis sie ganz glatt ist. Jede Handlung muß fehlerfrei, logisch und unverdächtig sein. Das könnte so erreicht werden: In der rechten Tasche befindet sich eine kleine Geldbörse mit den fünf Markstücken. Die fünf zusätzlichen Münzen haben wir in die linke Tasche gesteckt. Bei der Vorführung suchen wir scheinbar das Portemonnaie in beiden Taschen. Mit der Linken nehmen wir das lose Geld auf und palmieren es hinter Klein-, Ring- und Mittelfinger. Die Geldbörse wechselt in die linke Hand über und wird geöffnet. Mit der rechten Hand zählen wir den

Inhalt aufs Tablett, stecken das Portemonnaie wieder weg und schütten das Geld mit der linken Hand in die Tüte. Wenn die Tüte recht groß ist und das Tablett einen winzigen Augenblick senkrecht gehalten wird, fallen die verheimlichten Münzen unbemerkt mit hinein.

Etwas Übung, und das Kunststück läuft wirklich so ab. Doch wie erstaunt werden einige gucken, wenn sie die „klassische“ Ausführung kennenlernen! Abbildung 34 zeigt

Abb. 34



sie uns. Am einfachsten läßt sich solch ein Tablett aus glatter, fester Pappe anfertigen: drei Stücke von jeweils etwa 20 cm × 16 cm werden zusammengeklebt, nachdem wir aus der mittleren Platte einen 27 Millimeter breiten Streifen herausgeschnitten haben. Ober- und Unterseite des Tablett lackieren wir leuchtend rot, orange oder gelb, die Kanten hingegen schwarz oder dunkelblau; so fällt die Öffnung nicht auf.

Nach diesem kleinen Kunststück für Klub- und Zim-  
merauftritte wieder eins für den ausgesprochenen Tisch-  
zauberer. Einleitend fragt er seine Gäste, ob sie das Märchen  
mit dem Breitopf kennen, der überkocht, die Küche füllt und

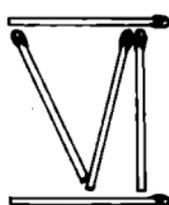
schließlich Haus und Hof und Straße mit seinem süßen Inhalt überschwemmt. Er, der Zauberer, hätte zwar nichts mit, was sich so stark vermehren würde, doch könne er aus fünf Zündhölzern auf geheimnisvolle Weise sechs machen, ohne eins von ihnen zu zerbrechen oder gar ein weiteres hinzuzufügen. Natürlich läßt er zunächst seine Zuschauer ein wenig knobeln, bevor er DAS GROSSE WUNDER vollzieht:

Abb. 35

Erst so:



Dann so:



Wenn sich beim Schwingen des Zauberstabes etwas vermehrt, so braucht es nicht immer die Stückzahl zu sein, die sich verändert. Denken wir nur an den dehnbaren Stab im Abschnitt „Des Zauberers Siebensachen“. Was sich da scheinbar ändert, ist die Länge, also eine Dimension. Aber ein Zauberer kann auch zwei Dimensionen eines Gegenstandes „dehnen“, zum Beispiel Spielkarten mehrmals vergrößern oder verkleinern und sogar Länge, Breite und Höhe zugleich verändern. Eins der eindrucksvollsten Kunststücke dreidimensionalen Wachstums war der sich vergrößernde Würfel. Der Vorführende stellte auf einen sehr niedrigen Tisch einen kleinen Würfel, der vor aller Augen wuchs, riesengroß wurde, bis sich die obere Seite hob und eine Frau herausstieg. Warum das in der Vergangenheit steht? Nun, weil bis zum heutigen Tag es niemand vermocht hat, diesen großartigen Trick nachzugestalten. Der französische Zauberkünstler Buatier de Kolta, der neben anderen tollen Illusionen auch diesen wachsenden Würfel erfunden hatte, führte das Kunststück 1902 mit großem Erfolg vor. Es war seine letzte Bühnennummer. Sie war ein Rätsel und sollte ein Rätsel bleiben, denn ein Jahr darauf nahm der geniale Erfinder dieses Geheimnis — und nicht nur dieses — mit ins Grab.

Kehren wir aber zurück zu einer Dimension, die wir magisch beeinflussen wollen, der Länge. Das nun folgende Kunststück wird bestimmt viel Heiterkeit auslösen.

Der Zauberer nähert sich einem Zuschauer, schaut ihn prüfend an und fragt, ob er in der Lage sei, zu assistieren. Sicher bejaht dieser, doch den Hexenmeister überkommen Zweifel. „Ein Assistent muß aber tadellose Kleidung tragen, doch was sehe ich hier? Ein Faden hängt an der Jacke, der muß natürlich weg.“

Bei diesen Worten erfaßt der Magier den störenden Faden, zieht — und zieht und zieht. Einfach kein Ende zu nehmen scheint der, und unter dem Gelächter des Publikums zieht der Künstler Meter um Meter heraus. Der „Assistentenanwärter“ guckt natürlich ganz verdutzt zu...

Für den FADEN OHNE ENDE brauchen wir einen geheimen Helfer. Vor dem Auftritt muß nämlich seine Jacke präpariert werden, und das geht nun mal nicht ohne Zustimmung. Wichtig ist, daß dieser Eingeweihte den Ulk mitmacht und hinterher dichthält. In seine innere Brusttasche legen wir eine Garnrolle. Das Ende führen wir mit einer Nadel durch die Jacke und lassen es etwa zwei Zentimeter heraushängen. Das Nähgarn muß sich farblich von der Jacke unterscheiden, damit wir den Faden bei unserer Vorstellung auch ohne Lupe sofort wieder entdecken. Achtung: Eine volle Garnrolle nur dann verwenden, wenn unsere Gäste nichts gegen ein mehrstündiges Programm haben.

Eine raffinierte Gaunerbande soll irgendwann irgendwo eine besondere Methode der Vermehrung erfunden und praktiziert haben. Die Betrüger zerstückelten eine Anzahl Banknoten, fügten sie wieder zusammen und hatten zum Schluß ein Scheinchen mehr. Verblüffend, nicht wahr? Angenommen, sie wollten aus neununddreißig Tausendern vierzig Tausender machen, dann gingen die Schurken folgendermaßen zu Werke: Vom ersten Schein schnitten sie einen Streifen, der  $\frac{1}{40}$  der Gesamtlänge ausmachte. Von der zweiten Banknote wurden  $\frac{2}{40}$ , von der dritten Banknote  $\frac{3}{40}$  abgeschnitten usw. So wurden die abgetrennten Streifen immer größer, bis schließlich von dem letzten Tausender nur noch  $\frac{1}{40}$  übrigblieb.

Dann machten sich die Banditen an die Montage. Den vom ersten Schein abgeschnittenen Streifen klebten sie an den zweiten Schein, den vom zweiten Schein abgeschnittenen Streifen an den dritten Schein usw. Der von der vorletzten Banknote abgetrennte Teil ( $\frac{38}{40}$ ) wurde an den kläglichen Rest des letzten Tausenders geklebt, und übrigblieb — als vierzigster Tausender — der abgeschnittene Teil ( $\frac{39}{40}$ ) des letzten Scheines.

Somit waren die „bearbeiteten“ Tausender um genau den vierzigsten Teil kürzer als gewöhnliche. Da die ursprüngliche Länge 20 Zentimeter betrug, fehlte jedem Schein ein halber Zentimeter. Die Gauner hofften, daß die Bankangestellten diesen Betrug nicht bemerken würden. Abbildung 36 zeigt

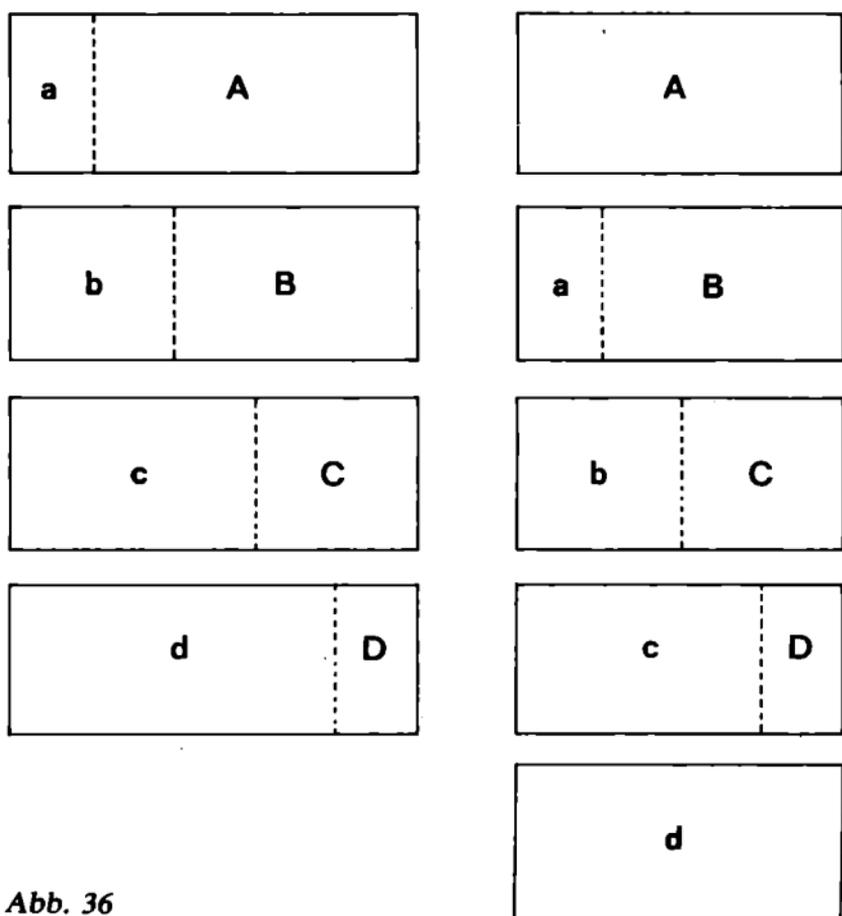


Abb. 36

diese verbrecherische Manipulation am vereinfachten Beispiel einer Zerteilung, bei der aus vier Scheinen fünf werden. Ob so etwas gut geht? Bei näherem Hinsehen wohl nur, wenn das Papiergeld nicht so numeriert ist wie unser heutiges.

## Namen — Schall und Rauch?

In der Welt der Unterhaltungskunst ist es seit eh und je Brauch, daß sich Künstler einen klingenden Namen zulegen. Der bürgerliche Name erscheint manchem Anhänger der leichten Muse als wenig zugkräftig auf dem Wege zur Popularität. Lehmann, Schulze, Meier, Schmidt gelten als unauffällig und alltäglich; Knickebein, Fleischfresser, Haversack als völlig ungeeignet für die Ankündigung durch den Conférencier. Die Zauberkünstler machen in dieser Hinsicht keine Ausnahme. So können wir auf den Werbeplakaten, Programmzetteln und Visitenkarten mitunter recht exotische Pseudonyme von Magiern lesen. Bei unserer Plauderei über Zauberei ist es sicherlich ganz unterhaltsam, wenn wir auch mal dieses Gebiet streifen und erfahren, wie sich Anhänger der Täuschungskunst einen publikumswirksamen Künstlernamen „basteln“.

Eine einfache und häufige Wahl besteht in der Verwendung des Vornamens. So reiste einst der deutsche Zauberer Alexander Heimbürger (1819 bis 1909) unter dem Bühnennamen Alexander umher.

Denkbar ist auch der Vorsatz Wunder- oder Zauber-, zum Beispiel Wunderklaus oder Zauberpeter.

Auch eine Nachstellung ist möglich: Michael der Täuscher, Angelika die Zauberfee, Georg der Hexenmeister. Weit häufiger ist die Methode, Vorname und Nachname oder einen davon so abzuwandeln, daß sie irgendwie fremdländisch klingen. Zweifellos an erster Stelle steht die sogenannte Romanisierung, das heißt eine derartige Veränderung des Vor- oder Nachnamens, so daß der Eindruck entsteht, man hätte es mit einem Spanier oder Italiener zu tun. In der Unterhaltungskunst wimmelt es nur so von solchen Pseud-

onymen. In die Hunderte gehen die Namen auf -elli, -ello, -ini, -edo, -esco, -ando.

Der im Zusammenhang mit einer lustigen Begebenheit erwähnte Zauberer Bellachini hatte nichts weiter getan, als seinen bürgerlichen Namen Berlach ein wenig zu frisieren, indem er das R strich und so die Aussprache erleichterte. (Ganz nebenbei: Wer das Grab des echten Bellachini sehen möchte, der fahre nach Berlin-Weißensee. Dort findet er es auf dem Jüdischen Friedhof in der Herbert-Baum-Straße.)

Eine ziemlich beliebte Methode besteht darin, daß aus dem vollständigen Namen nur einige Silben oder Buchstaben herausgelöst und zu einem Künstlernamen zusammengefügt werden. Ein ungarischer Magier namens Reisner, Willibald (die Ungarn setzen den Vornamen nach hinten), nannte sich Rewil. Eine originelle Lösung fand einst auch der Magier Alexander Alexejewitsch Wadim-Markelow (1895 bis 1967), einer der Bahnbrecher der sowjetischen Zirkuszauberkunst und Verfasser einiger Zauberbücher. Er trat in orientalischer Maske auf und „taufte“ sich Alli-Wad.

Mancher Zauberer hält seinen Namen einfach vor den Spiegel und kommt so zu einem brauchbaren Ergebnis. Der 1938 verstorbene englische Künstler Percy Tibbles, Erfinder oder Verbesserer einiger großer Illusionen, trat als Selbit auf. Er hatte also bloß ein lästiges B gestrichen.

Bisweilen hat auch Bruder Zufall die Hand mit im Spiel, wie folgendes Beispiel zeigt. Der sowjetische Magier Emil Hirschfeld-Renard (1894 bis 1965) suchte als junger Künstler nach einem guten Namen. Seine Kollegen knobelten eifrig mit und machten ihm die verschiedensten Vorschläge, doch keiner sagte Renard zu. Es kam dann alles ganz anders. Eines Tages, nach der Spätvorstellung, schlenderte der Zauberer mit einem Freund und dessen Frau durch die spärlich beleuchteten Straßen zum Hotel, in dem die Truppe Quartier bezogen hatte. Vor einem Kino las die Frau des Kameraden „KIO“. In der Leuchtreklame war das N ausgefallen. Renard hielt inne, stutzte, staunte, stürzte sich jubelnd auf seine beiden Begleiter. Kio! Das war es, was er suchte! Und seitdem — seit den zwanziger Jahren — ist der Name Kio für das Publikum in der Sowjetunion und in vielen anderen Ländern

Synonym für meisterhafte, großangelegte Zauberkunst. Heute setzen seine Söhne Emil (geb. 1938) und Igor (geb. 1944) das Werk fort und lassen den Namen Kio nicht in Vergessenheit geraten.

Eine andere Methode, sich einen Künstlernamen zuzulegen, besteht in der Wahl von Wörtern, die eine gedankliche Verbindung zur Zauberkunst herstellen. Man spricht in diesem Fall von assoziativen Namen. Um solche handelt es sich, wenn sich ein Künstler Magico oder Magini nennt, wenn er als Trix und sie als Trixi auftritt.

Denkbar sind auch Pseudonyme wie Constantino Mentalis für einen Gedankenzauberkünstler, Geldo Monedini für einen Münzenmanipulator und Meister Schnürchen für jemand, der vorrangig mit Seilen und Bändern zaubert.

Als Laien fröhlicher Zauberei brauchen wir natürlich keinen großartig klingenden Künstlernamen; besonders wenn wir ab und zu mal zwei oder drei Kunststücke in geselliger Runde „starten“. Da zaubern wir ja ohne jede Ankündigung. Stellen wir uns aber ein kleines Programm zusammen und wagen vor Verwandten, Freunden und Bekannten einen Auftritt, so wirkt die ganze Sache erst recht spaßig, wenn uns jemand mit der Stimme eines Marktschreiers ansagt und wir bei Nennung unseres zünftigen Pseudonyms in Erscheinung treten. Vor allem Kinder begeistern sich an einem ulkigen Namen, wie sie ja auch großen Gefallen an komischen Zaubersprüchen finden. Wer sich darauf versteht, hat das kleine Publikum sofort auf seiner Seite.

Der österreichische Dichter Johann Nestroy (1801 bis 1862) schrieb rund achtzig Bühnenstücke, von denen in diesem Zusammenhang eins erwähnenswert ist. Es hat den umständlichen Titel „Der böse Geist Lumpacivagabundus oder Das liederliche Kleeblatt“. In dieser Zauberpöse spielen neben anderen ein alter Zauberer namens Mystifax sowie Fludribus, Sohn eines anderen Magiers. Beide Namen, Mystifax und Fludribus, eignen sich vortrefflich für Auftritte vor Kindern.

Eine Anregung für das Erfinden eines lustigen Namens kann auch die von Andreas Gryphius (1616 bis 1664) verfaßte Komödie „Horribilicribrifax“ geben. Die Hauptrollen spielen

darin zwei ausgemachte Spinner und Añgeber. Nach einem ist das Lustspiel benannt, der andere heißt Daradiridatumtari-des. Ein Anwarter der Schwarzen Kunst wird allein schon mit solchen und ähnlichen Zungenbrechern viel Heiterkeit auslösen. Namen sind also keineswegs Schall und Rauch.

### **Ein Mann geht durch die Wand**

Mit diesem Titel lief in unseren Kinos vor vielen Jahren ein Film aus der BRD mit dem bekannten Schauspieler Heinz Rühmann in der Hauptrolle. Das Geschehen beruht auf einer phantastischen Erzählung des französischen Romanschriftstellers Marcel Aymé. In deutscher Übersetzung heißt sie „Der Mann, der durch die Wand gehen konnte“.

Ein Finanzangestellter entdeckte seine außergewöhnliche Fähigkeit, als er in seinem dunklen Zimmer den Lichtschalter suchte und plötzlich im Treppenhaus stand. Er findet Gefallen daran und fängt an, Unfug zu treiben. So steckt er den Kopf durch die Wand und beschimpft seinen Chef auf üble Art, bis der nach zwei Wochen solcher Schikanen von Männern in weißen Kitteln abgeholt wird. Nacht für Nacht steigt er im wahrsten Sinne des Wortes in Banken und Juweliergeschäfte ein. Die Öffentlichkeit ist begeistert, die Polizei machtlos. Um aus der Anonymität herauszutreten, läßt er sich verhaften und einsperren. Doch die Gefängnismauern sind kein Hindernis für ihn. Die ganze Affäre endet auf tragikomische Weise. Versehentlich hat er die vom Arzt verordneten Tabletten geschluckt. Auf dem Wege von seiner heimlichen Geliebten muß er durch eine dicke Mauer. Bis zur Mitte kommt er, dann verliert er seine unheilvolle Begabung plötzlich. — Er soll noch heute in jener Mauer stecken, und manche Passanten meinen, hin und wieder leises Jammern zu vernehmen.

Natürlich ist so etwas nicht möglich. Wer aber diese Kurzgeschichte liest, findet Spaß an dem unglaublichen Treiben und dem bitteren Ende des kleinen Beamten. In dem 1959 gedrehten Film wurde die Wanddurchdringung für den

Kinobesucher scheinbare Wirklichkeit, und zwar durch Trick.

Bekanntlich sprechen auch die Leute vom Film von Tricks. Doch Filmtricks sind nicht gleich Zaubertricks. Während der Zauberer fast nur übernatürliche und deshalb unmögliche Vorgänge vortäuscht, und zwar „live“, werden im Film auch — und sogar in der Mehrzahl — Episoden durch Tricks gestaltet, die für den Zuschauer später realistisch erscheinen. Eine Eisenbahnbrücke fliegt in die Luft, ein Gejagter stürzt in die Tiefe, ein Hotel geht in Flammen auf — all das sind real mögliche Ereignisse. Und doch werden sie von den Filmemachern mit Modellen, Attrappen und Puppen, ausgeklügelten Aufnahmeverfahren und kühnen Kaskadereuren imitiert, um menschliches Leben nicht aufs Spiel zu setzen und beträchtliche Mittel zu sparen.

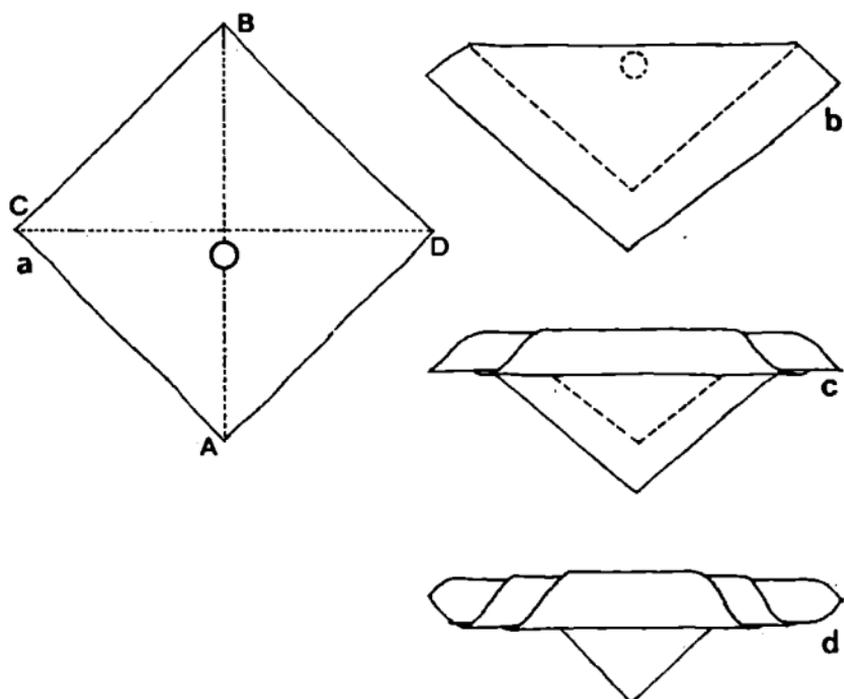
So muß ein Mann der Schwarzen Kunst auch eine Durchdringung ganz anders bewerkstelligen, selbst wenn sie bei ihm wie in jenem Film als Unmöglichkeit verstanden wird.

In diesem Kapitel wollen wir erfahren, wie das Durchdringen in der Zauberkunst ermöglicht — oder besser: vortäuscht — wird. Wenn ein Bösewicht einen Stein in unser Wohnzimmerfenster wirft, durchschlägt der Stein die Scheibe und landet im trauten Heim. Wir sind erschrocken, entrüstet, wütend, verärgert. Was aber, wenn der Stein durch die Scheibe fliegt, ohne sie zu zertrümmern? Wir wären aufs äußerste erstaunt, würden unseren Augen nicht trauen. Und ebensolchen Effekt hat ein Zauberer „drauf“.

Ein (auf den ersten Blick) einfaches Durchdringungskunststück ist DER UNSICHERE TRESOR: Der Zauberer breitet, am Tisch sitzend, ein frisches Taschentuch aus, legt eine Münze darauf und rollt das Tuch zusammen. Als er es wieder auseinanderzieht, ist das Geldstück verschwunden. Er hebt einen Zipfel an und holt die Münze unter dem Tuch hervor. Der Besitzer, der sie mit Bleistift markiert hatte, bestätigt, daß es wirklich seine Münze ist.

Wie es gemacht wird, zeigt uns Abbildung 37. Die Münze — am besten ein Zweimarkstück — legen wir auf das Tuch, jedoch nicht genau in die Mitte (a). Den Zipfel B, der zum Publikum zeigt, schlagen wir zu uns so weit zurück, daß er

Abb. 37



den Zipfel A etwa 5 Zentimeter überlappt (b). Mit beiden Händen rollen wir das einmal gefaltete Tuch langsam zusammen (c), bis schließlich nur noch Zipfel B vorsteht (d). Wieder erfassen wir die Rolle in der Mitte, wo die Münze steckt, und drehen sie unter der Deckung unserer Finger noch einmal so weit, daß nun Zipfel A sichtbar wird (Eindruck wie in d). Den ziehen wir in Richtung Publikum, das Tuch wird entrollt, die Münze ist weg. Mit der linken Hand heben wir Zipfel C an, so daß das Zweimarkstück zum Vorschein kommt. Wir geben die Münze ihrem Besitzer dankend zurück.

Wenn wir uns dazu eine kleine Geschichte ausdenken, das Tuch vielleicht als sicheren Tresor bezeichnen, aus dem das Geld trotz aller Sicherheitsvorkehrungen doch verschwindet, dann wird bei geschickter Vorführung aus diesem so einfachen Trick ein wirklich hübsches Kunststück.

Gewöhnlich wollen die Zuschauer auch dieses Kunststück noch einmal erleben. Wer dann sein neugieriges Publikum

hereinlegen will, verwendet von vornherein eine eigene Münze. Man führt das Kunststück vor und tut dann so, als gehe man auf das Drängen der Gäste ein. Wieder wird das Tuch ausgebreitet und das Geldstück daraufgelegt. Aber diesmal zeigt man das auf Seite 37 beschriebene Verschwindekunststück „Flucht aus dem Tuch“. — Die Leute werden Augen machen, wenn die Münze ganz futsch ist.

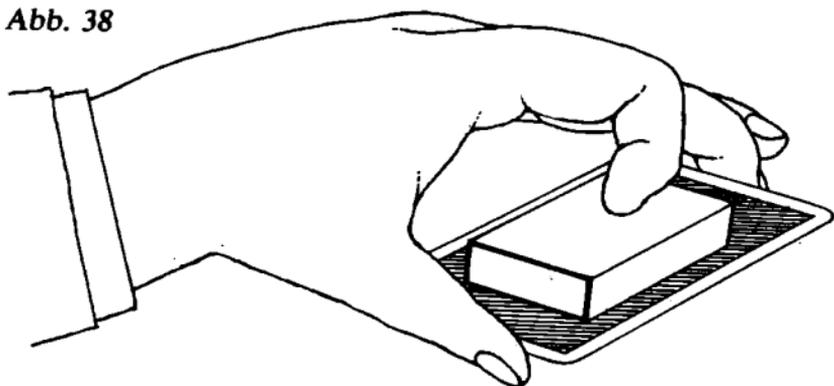
Auch das nächste kleine Wunder können wir nach etwas Übung in unser Tischprogramm einbauen. Wieder werden sozusagen Waren des täglichen Bedarfs verwendet. Mit ihnen zaubern wir scheinbar unvorbereitet, gleichsam aus dem Stegreif, und das kommt besonders gut an. Treffend wird darum diese Sparte auch als Stegreifzauberkunst bezeichnet.

Zunächst die Vorbereitungen. In ein Zündholz drücken wir vorsichtig eine dünne Nähnaedel. Mitunter gelingt uns das erst nach mehreren Versuchen, weil es sehr leicht splittert. Das so präparierte „Streichbein“ versehen wir an allen vier Seiten mit winzigen Punkten, damit es jederzeit wiedererkannt wird. In eine leere Zündholzschachtel kleben wir einen länglichen, flachen Magnet. Wir füllen die Schachtel wieder; ganz oben muß sich auch das markierte Holz befinden. Wir schließen die Schachtel und legen sie in unser Zauberkästchen.

Bei dem Kunststück WIRKLICH GEWALTIG legen wir zwei Spielkarten, die ein Gast aus einem Skatblatt selbst auswählen durfte, bildunten auf den Tisch. Aus der Schachtel nehmen wir ein beliebiges und ein präpariertes Zündholz. Wir legen sie dicht nebeneinander vor uns und bedecken sie mit einer Karte. Angeblich als Beschwerer legen wir eine Zündholzschachtel darauf.

Nun darf ein Zuschauer die andere Spielkarte eingehend prüfen. Es wird bestätigt, daß sie eine gewöhnliche Spielkarte ist, nichts Verdächtiges an sich hat. Wir heben die erste Karte etwas an, indem wir sie an den Schmalkanten erfassen. Der Zeigefinger verhindert das Verrutschen der Schachtel (Abb. 38). Die Karte muß nämlich schräg gehalten werden, damit niemand mitbekommt, daß nur noch ein Hölzchen auf der Tischdecke liegt. Das präparierte Zündholz wird ja vom Magnet in der Schachtel angezogen und haftet an der Bild-

Abb. 38



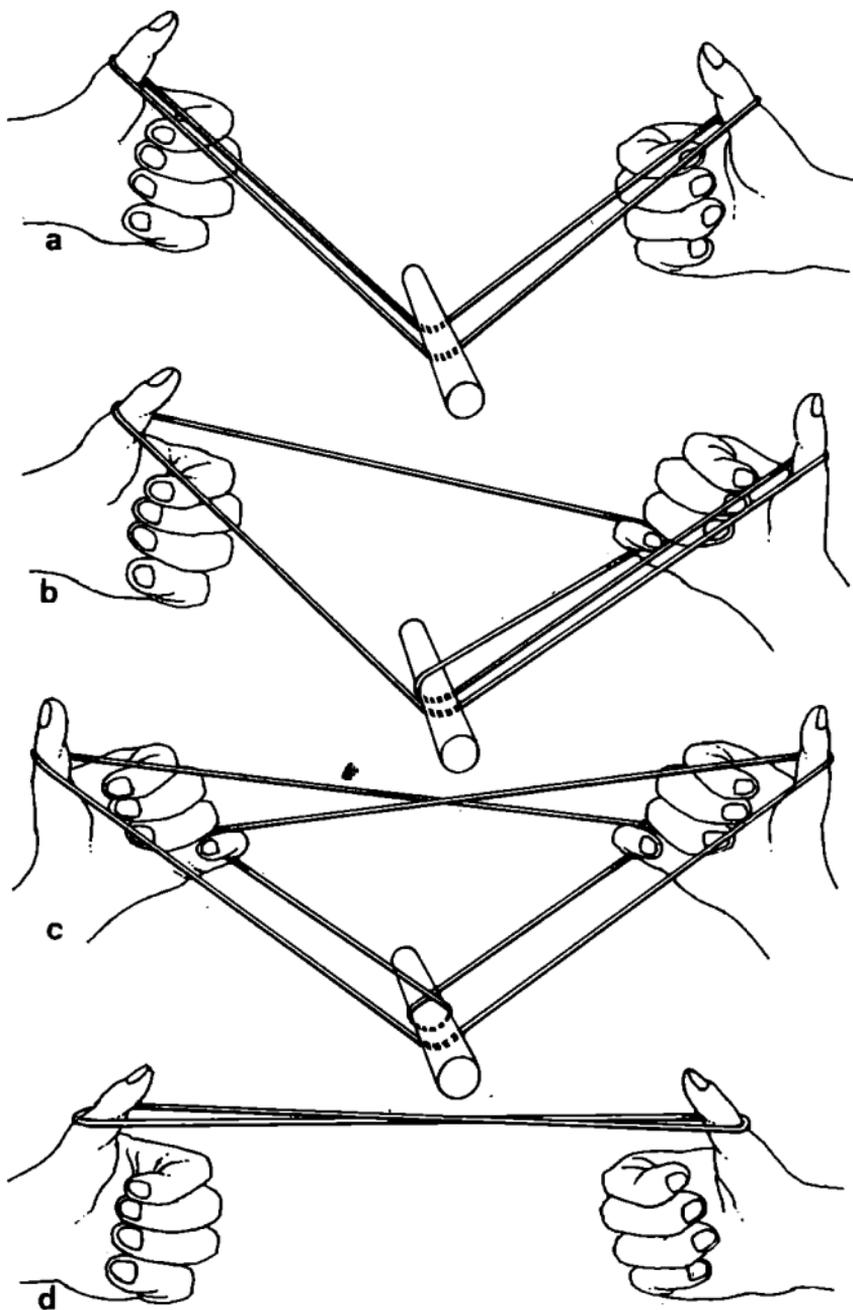
seite. Mit der rechten Hand schieben wir flott die andere Spielkarte von der Seite her darunter. Wir entfernen die Hände und sagen unser wirksamstes Sprüchlein auf. Wir legen die Schachtel weg, nachdem wir sie beidseitig gezeigt haben. Wenn jetzt ein Zuschauer die obere Karte aufnimmt, ist ein Zündholz durch die untere Karte gedrungen.

Die folgende **BLITZSCHNELLE DURCHDRINGUNG** ist für eine Darbietung im Stehen gedacht. Alles, was man braucht, ist ein etwa 140 Zentimeter langes Stück Gardinen- oder Paketschnur, das zu einem Ring verknotet oder zusammengenäht wird.

Der Zauberer nimmt den Schnurring aus der Tasche, läßt ihn untersuchen und führt ihn durch die Lehne eines Stuhls. Während er den Ring auf den Daumen hält (Abb. 39a), erklärt er: „Niemand von euch hat bemerkt, daß das eine Spezialschnur ist. Sie durchdringt jeden Werkstoff so schnell, daß die Molekülketten sofort wieder in sich verfließen. Aufgepaßt!“ Der rechte Kleinfinger holt das äußere linke Fadenende zu sich herüber (b). Der linke Kleinfinger greift durch das eben gebildete Dreieck nach dem äußeren rechten Fadenende und nimmt es mit (c). Beide Kleinfinger lassen die aufgenommenen Teile schnell los, die Daumen ziehen den Ring straff (a). „Nanu, es klappt wohl doch nicht?“ fragt der Vorführende enttäuscht. Er wiederholt die Prozedur; wieder lassen die Kleinfinger die Schlaufen frei, wieder mißlingt der Versuch. „Oh, pardon, sehr peinlich.“

Natürlich ist das alles nur Mache, um die Zuschauer auf

Abb. 39



unsere Handgriffe festzulegen und den Täuschungseffekt zu erhöhen. Beim dritten Versuch führen wir nämlich bis zur Haltung in Abbildung 39c genau die gleichen Bewegungen aus. Der linke Kleinfinger läßt wie sonst die Schlaufe los. Doch rechts geschieht im selben Moment etwas anderes. Der rechte Daumen läßt seine Schlaufe los und übernimmt die des rechten Kleinfingers, der sofort in die Hand zurückgezogen wird. So ergibt sich nach der scheinbaren Durchdringung die in Abbildung 39d gezeigte Haltung. Daß der Ring zu einer Acht verdreht worden ist, fällt nicht auf.

Zunächst führen wir alle Bewegungen langsam aus, bis sie uns in Fleisch und Blut übergegangen sind. Bald wird jeder Handgriff so sicher sein, daß wir die Durchdringung mit Blitzesschnelle vorführen können und beim dritten Versuch niemand das Überspringen des rechten Daumens mit den Augen erhascht.

◊

## Faire Vergeltung

Ärgerlich für jeden Unterhaltungskünstler ist es, wenn jemand aus dem Saal durch Zwischenrufe stört. Selbst wenn der Zauberer versucht, sie zu überhören, können sie ihn verunsichern. Besonders heikel wird die Lage für ihn, wenn sich ein Zuschauer als Erklärer aufspielt, also laut kundtut, daß er das Kunststück längst kenne und wie es funktioniert. Dem Vorführenden bleibt nichts weiter übrig, als unbeirrt weiterzuzaubern, selbst wenn dem Publikum auf taktlose Art die schöne Illusion genommen worden ist.

So erging es auch einst einem Zauberer, der es aber verstand, den ungehörigen Zuschauer ordentlich zu foppen. Nachdem der Künstler erfahren hatte, daß es sich bei dem Störenfried um den ortsansässigen Fotografen handelte, ersann er einen hinterlistigen Plan. Am Tag darauf begab er sich zu jenem Geschäftsmann mit der Bitte um Anfertigung von einigen hundert Autogrammfotos. Erfreut über das lohnende Geschäft, machte sich der Fotograf sogleich an die Arbeit. Mit der belichteten Platte verschwand er in der

Dunkelkammer, erklärte aber nach kurzer Zeit, daß die Aufnahme mißlungen sei. Auch eine zweite und dritte gelang nicht. Der Fotograf war fassungslos, denn die Abzüge waren ganz seltsam. Auf der hohen Stirn des kahlköpfigen Kunden war jedesmal deutlich ein Totenkopf mit gekreuzten Knochen zu sehen.

Triumphierend erklärte der Zauberkünstler: „Ja, wenn Sie von der Fotografie so viel verstünden, wie Sie gestern vorgaben von der Magie zu verstehen, so hätten Sie die Ursache Ihres Mißgeschicks herausfinden müssen. Ich habe mir den Totenkopf mit einer farblosen Spezialflüssigkeit auf die Stirn gemalt. Mit bloßem Auge nicht zu erfassen, wohl aber von der Kamera aufgenommen und auf der Fotografie erkennbar.“

Der vorwitzige Mann mußte diesen harten Brocken schlucken. Doch schieden beide schließlich im guten. — Der Fotograf soll nie wieder versucht haben, einen Zauberkünstler zu blamieren.

### **Der Daumen des Fakirs**

Wer das Wort „Fakir“ hört oder liest, denkt meist gleich an einen langen, dünnen Inder, der sich auf einem Nagelbrett ausruht. Dabei gibt es dieses Wort in Indien gar nicht. Es ist arabisch und bedeutet „Armer“. In der Tat ist es ein Sammelname für enthaltsam lebende, arme, gläubige Inder, die bei ihren kultischen Handlungen und Schaustellereien mitunter recht gefährliche Experimente ausführten. In den letzten Jahrhunderten haben Europäer so Unwahrscheinliches darüber berichtet, daß es heute schwerfällt, Erlebtes und Erdachtes auseinanderzuhalten. So manche „Nummer“ findet in Hypnose, Suggestion oder in starker geistiger Konzentration ihre Erklärung. In vielen Fällen aber handelt es sich um Tricks.

Ein Effekt, der in unserer Vorstellung am häufigsten mit dem Fakir in Zusammenhang gebracht wird, ist — siehe Nagelbrett — die Unverwundbarkeit des menschlichen Kör-

pers. Überlieferte Kunststücke sind das Durchstechen von Körperteilen mit Schwertern, Messern und Nadeln, das Besteigen einer Leiter mit Säbeln als Sprossen, das barfüßige Laufen über Scherben oder Glut, das Schwertschlucken und Feuerspeien, das Lecken an glühendem Eisen und vieles mehr. Nicht alle Geheimnisse konnten bis heute von den Fachleuten gelüftet werden. Und viele, die enträtselt sind, lassen sich heute mit den moralischen und ethischen Auffassungen von Künstler und Zuschauer nicht vereinbaren oder widersprechen ganz einfach den Bestimmungen des Gesundheitsschutzes.

Auch heute treten hier und da Unterhaltungskünstler in der Maske eines Fakirs auf, sie werden aber immer seltener. Selbst in der Sowjetunion sind die klassischen Fakire ausgestorben. Als ein Mann namens Dmitri Iwanowitsch Longo am 11. Januar 1972 seinen 100. Geburtstag feierte, erinnerte man sich seiner noch einmal als des „letzten Fakirs“. In der Tat gibt es für ihn, der sich in den fünfziger Jahren aus seinem mehr als sonderbaren Beruf zurückgezogen hatte, keine Nachfolger in diesem Land. Auch wenn er seine haarsträubenden Experimente, die er vor allem in Buchara bei dem Derwisch Ben Ali erlernt hatte, größtenteils in der Zarenzeit vorführte, gilt er mit Recht als sowjetischer Altmeister dieses ausgefallenen Genres: Als Fünfzigjähriger stellte er sein Können ganz in den Dienst des jungen Sowjetstaates. Er trat in der Folgezeit noch häufig auf, vor Arbeitern in gerade erst eingerichteten Klubhäusern, vor Kolchosbauern auf dem Dorfanger, vor Rotarmisten in den Ausbildungs- und Manöverpausen.

Der rätselhafte und geheimnisvolle Fakir und Derwisch Dimitrius Lon-Go schob 60 Zentimeter lange Degen bis ans Heft in seine Speiseröhre, goß sich flüssiges Blei in den Rachen, legte sich auf spitze Nägel, biß Stücke von glühenden Eisenbändern ab, lief durch Kohlenglut ... Longos Knüller war aber zweifelsohne die „Leiter“. Dabei stieg er nicht bloß langsam hinauf und wieder hinab. Er baute diese Sache zu einer Spitzenummer aus.

Zunächst zog er die Säbel aus den Holmen einer Stehleiter, zerschnitt mit ihnen Papier wie mit einem Rasiermesser und

ließ zu guter Letzt vom Publikum ihre Schärfe prüfen. Longo legte die Säbel mit der Schneide nach oben zurück in die Kerben der Leiterholme. Er ließ sich die Augen verbinden und eine brennende Petroleumlampe auf den Kopf stellen. Von einem Tischchen nahm er Pfeil und Bogen und stieg in dieser „Aufmachung“ vorsichtig von Stufe zu Stufe. Oben angekommen, legte der Fakir an und schoß. Tatsächlich traf er fast immer: Der Pfeil schnellte auf einen Metallreifen zu und durchschlug das darüber gespannte Papier. Dann — immer noch die Lampe balancierend — wagte der Mann in orientalischer Kleidung den Abstieg. Schließlich kam er unten wohlbehalten an. Um das zu beweisen, ließ er die Zuschauer seine Fußsohlen in Augenschein nehmen. Keine einzige Schnittwunde konnte festgestellt werden.

Sicherlich arbeitete auch Dmitri Longo, der übrigens 1977 verstorben ist, mit Tricks verschiedenster Art. Doch steht fest, daß derartige Nummern fast durchweg gefährlich sind. Nicht die dafür notwendige jahrelange Übung, sondern eben diese Gefahr ist der Grund, daß Longo der letzte Fakir der Sowjetunion bleiben wird. Das schließt keineswegs aus, daß einzelne Elemente der Fakirkunst aufgegriffen und in einer, sagen wir, kultivierten, weniger riskanten Weise auf die Bühne gebracht werden.

Von den erwähnten Tricks wird in der Hauptsache noch das Durchstechen vorgeführt, und das meist in vielen Varianten. Am beliebtesten ist offensichtlich der Degenkasten: Die Partnerin des Künstlers steigt in eine Holzkiste. Der Zauberer klappt den Deckel zu und stößt an die zwei Dutzend Schwerter, Degen und Messer kreuz und quer hindurch. Die Maße des Behältnisses und die Lage der Klingen veranlassen die Zuschauer zu der Annahme, daß die eingesperrte Schöne zumindest schwer verletzt sei. Trotzdem entsteigt sie nach Entfernen all der blitzenden Schneidwerkzeuge unversehrt der Kiste.

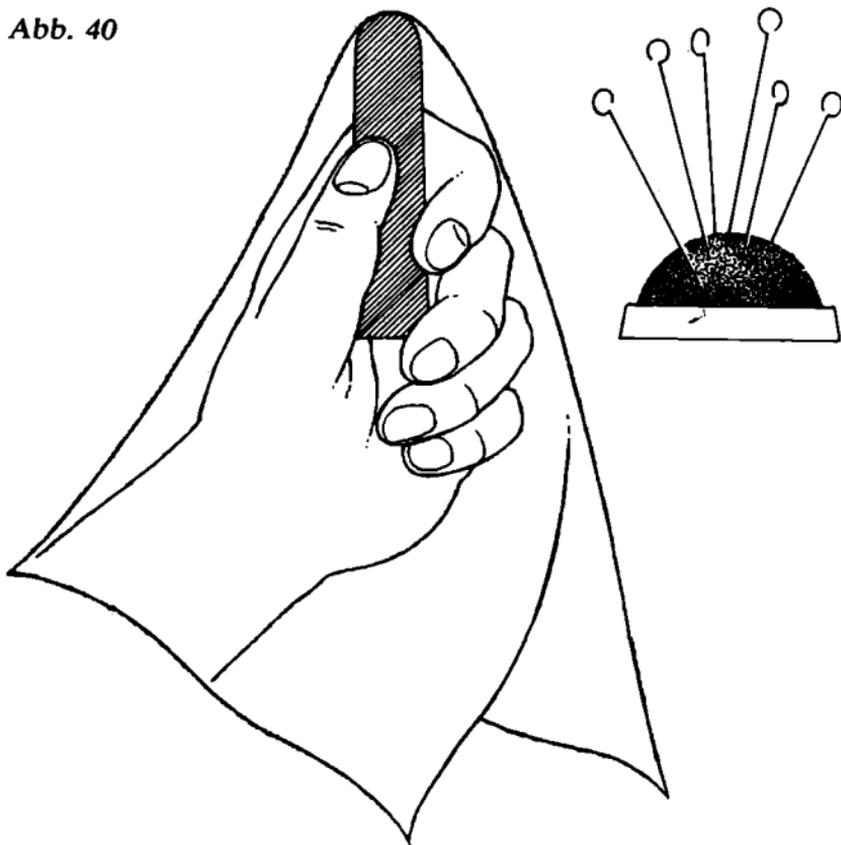
Ob es auch für uns einen (freilich weniger aufwendigen) Durchstechtrick gibt? Natürlich, hier ist er. Er läßt sich stehend im Zimmer wie im Klubraum vorführen, aber auch am Tisch, wenn niemand zu nahe vor uns sitzt. Wir benötigen: ein schwarzes Tuch (etwa 50 cm × 50 cm),

einen 7 bis 8 Zentimeter langen, mit etwas Watte ausgestopften falschen Daumen aus dem gleichen Stoff, ein Nadelkissen, fünf oder sechs Rouladennadeln und einen bis mehrere Zuschauer.

Der Stoffdaumen wird mit ein paar Nadelstichen in der Tuchmitte angenäht. Das so präparierte Tuch legen wir über die Stuhllehne, den ausgestopften Daumen natürlich nach innen. Das Nadelkissen, in das wir die Rouladennadeln gesteckt haben, stellen wir auf unser Zaubertischchen. Nun kann DER DAUMEN DES FAKIRS einer schauerlichen Tortur unterzogen werden.

Zunächst wird das Tuch beidseitig vorgezeigt, von vorn recht viel, von hinten recht wenig, denn den Stoffdaumen darf ja um Himmels willen keiner erahnen, geschweige denn sehen! Wir zeigen die linke Hand leer vor, ballen sie zur Faust

Abb. 40



und strecken den Daumen (den echten!) in die Höhe. Die rechte Hand breitet das Tuch darüber aus und wird ebenfalls leer gezeigt. Derweil geschieht unter dem Tuch die für das Gelingen des Kunststücks und den Fortbestand unseres Daumens so entscheidende Schummelei. Der echte Daumen wird zurückgezogen und dafür der falsche aufrecht gehalten (Abb. 40). Na, und den können wir getrost mit den Nadeln durchbohren. Ein leicht gequältes Gesicht steht uns dabei durchaus.

Nach dem Gruselakt, wenn wir sämtliche Nadeln wieder herausgezogen und das Tuch abgenommen haben, zeigen wir unseren Daumen (wieder nur den echten!) unverletzt vor. Daß man dieses Kunststück kleinen Kindern, die gern mal etwas nachahmen, nicht zeigen darf, braucht wohl nicht betont zu werden.

### **Wehe, wenn sie losgelassen**

In der Zauberkunst mit Tieren stehen die Tauben mit Abstand an erster Stelle. Sicherlich nehmen sich Papageien und Wellensittiche mit ihrem farbenprächtigen Federkleid recht märchenhaft und possierlich aus, wenn sie aus einem Tuch erscheinen oder gar eine von einem Zuschauer gedachte Karte mit dem krummen Schnäbelchen aus dem Fächer in der Hand des Herrn zupfen. Doch am stärksten beeindruckt wohl immer wieder das schneeweiße Gefieder der Tauben, ihre stolze Haltung auf dem Stativ oder dem Arm, ihr schmales Köpfchen mit den klug dreinschauenden Augen.

Bis ein Programm mit ihnen reibungslos verläuft, braucht der Künstler aber viel Zeit, Geduld und Liebe. Jawohl, Liebe. Denn auch in Fachkreisen genießt der Zauberer, der seine Vögel so behandelt, daß die Federn nur so stieben, keinen guten Ruf. Doch selbst dann, wenn jede Taube ihren Platz in der Vorstellung „kennt“, auf jedes Zeichen richtig reagiert und artig auf dem Ständer das weitere Geschehen „verfolgt“, kann es zu kleinen Pannen kommen. Mal landet ein Tierchen im Publikum, mal verfehlt es seinen Sitzring auf dem Stativ

und verfängt sich in den Falten des Vorhangs im Bühnenhintergrund oder faßt Fuß auf dem Kopf eines Musikers im Orchesterraum. Alles peinlich, doch Herrchen tut gut daran, einzelne Patzer seiner Schützlinge lächelnd zu übersehen. Das Publikum weiß schließlich, daß Tauben keine vernunftbegabten Wesen und auch keine Automaten sind.

Kaum noch zum Lachen zumute war wohl einmal einem Taubenzauberer, als ihm folgendes zustieß: Unmittelbar vor ihm war ein Künstler aufgetreten, der eine Kanne leer vorzeigte und dann eine Menge Konfetti aus ihr auf die Rampe schüttete. Als nun der Taubenmann auftrat, stürzten sich seine weißgefiederten Partner unverhofft auf die Vorderbühne und „schmissen die Nummer“. Sie hatten das Konfetti für schmackhafte Körner gehalten...

### Entfesselte Magie

In der ihm eigenen ironischen Art nannte einmal George Bernard Shaw, nach den drei berühmtesten Männern befragt, Jesus, Sherlock Holmes und Houdini. Fürwahr eine merkwürdige Garnitur. Aber doch nur auf den ersten Blick. In scherzhafter Gleichstellung mit der Hauptfigur des Neuen Testaments wollte der große Dramatiker verdeutlichen, wie populär Ende des 19. Jahrhunderts bis hinein ins 20. Jahrhundert Doyles Meisterdetektiv und der Zauberkünstler waren. So wie die Christen ihren Christus anbeteten, begeisterten sich die auf spannende Unterhaltung bedachten Zeitgenossen für Holmes und Houdini.

Houdini ist uns nicht mehr unbekannt. Im Zusammenhang mit Bosco ist sein Name bereits gefallen. Zweifellos gehört er zu den ganz Großen in der Geschichte der Zauberkunst. Wenn von Entfeßlungskunst die Rede ist — und in diesem Kapitel soll sie im Mittelpunkt stehen —, dann wird vor allem er, Houdini, als klassisches Beispiel angeführt.

1874 bekam die in Budapest lebende jüdische Familie Weiss Nachwuchs. Der kleine Erich wuchs aber nicht in seiner Heimat auf, denn bald wanderte der Rabbi mit den

Seinen aus, um in der Neuen Welt sein Glück zu suchen. Erich erhielt die US-amerikanische Staatsbürgerschaft. Wie sein Vater sollte er einmal Lehrer der Glaubensgesetze werden. Doch daraus wurde nichts. Als Neunjähriger brannte Erich durch und zog mit einem Wanderzirkus durch das Land. Später versuchte er sich als Schmiedegehilfe und Schlosser. Dabei fand er Gefallen am Knacken aller möglichen Schlösser, ohne diese Geschicklichkeit zu unlauteren Zwecken zu nutzen.

Nach seinem Leitbild, dem französischen Magier Robert-Houdin, „taufte“ sich der Siebzehnjährige selber. Als Harry Houdini zauberte er mit einem Freund in Klubs und Gaststätten. 1894 heiratete er und trat von da ab gemeinsam mit seiner Frau in Zirkussen und auf Jahrmärkten auf. Das war kein leichtes Brotverdienen. Aber in harter Arbeit gelang der Sprung in die Popularität.

Sein erstes Entfeßlungskunststück hieß „Metamorphose“. Bei dieser Verwandlungsnummer wurde Houdini an den Händen gefesselt. In einer Truhe stehend, stieg er in einen Sack, der ordentlich verschnürt wurde. Unter der Aufsicht zweier Zuschauer wurde die Truhe fest verschlossen. Ehefrau Beatrice verschwand hinter dem Vorhang. An ihrer Stelle erschien ganz überraschend ihr Mann, natürlich ohne Fesseln. Die Truhe wurde geöffnet, der Sack aufgebunden. Mit verschnürten Händen stieg Beatrice heraus.

Schnell baute Houdini sein Repertoire aus, ersann immer tollere Befreiungseffekte. Nichts schien ihn halten zu können, weder Hand- noch Fußfesseln oder Zwangsjacken, noch Kisten, Eisenkäfige oder Gefängniszellen. Jedesmal verstand es Houdini, nach wenigen Minuten wieder als freier Mann vor die schaulustige Menge zu treten.

Überall, wo Houdini erschien, machte er mit einigen öffentlichen Vorführungen auf sich aufmerksam. Nicht selten ließ er sich von der Polizei verhaften, in Ketten legen und hinter Gitter bringen. Bald konnte man ihn wieder unbehelligt in der Masse beim Verteilen von Programmzetteln beobachten. Abends gab es dann Vorstellungen vor meist ausverkauftem Hause. Wo er aufgetreten war, gab es noch für Wochen Gesprächsstoff.

Als Laien können wir nur erahnen, wieviel Aufwand erforderlich war, um eine solche Sensation zu „organisieren“. Hier ein Beispiel seiner zahlreichen Husarenstückchen: Einmal, bei einer Vorstellung in New York, ließ sich Houdini bei den Zuschauern etliche Tücher, die er in einer Schale verbrannte. Nach dem Programm wurde das Publikum von Manhattan hinüber nach Liberty Island gebracht. Ganz oben auf der 93 Meter hohen Freiheitsstatue (den gewaltigen Sockel mitgerechnet) entdeckte man einen Kasten mit unversehrten Tüchern, die der triumphierende Künstler den Besitzern zurückgab. Die Inselwache erklärte allen Zweiflern, in den letzten sechs Stunden habe kein Unbefugter die kleine Insel betreten...

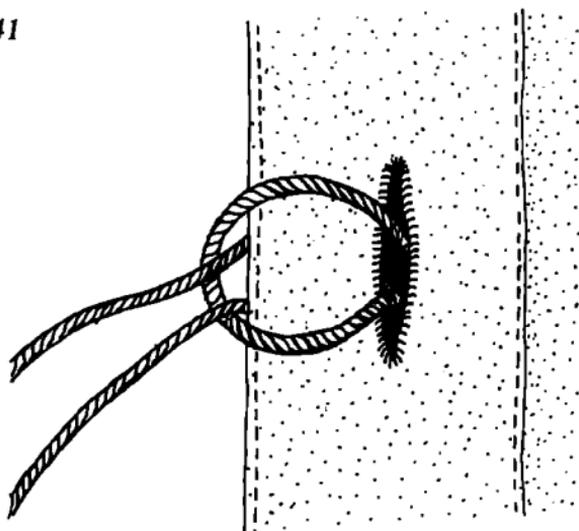
Viel Aufsehen erregte Houdini auch mit einer Reklamevorstellung 1903 in London. Vor Tausenden von Schaulustigen ließ er sich Handschellen anlegen, in einen Sack stecken und in die Themse werfen. Nach knapp zwei Minuten tauchte er auf, siegesbewußt die Metallfesseln schwenkend.

Mit vollem Recht darf man fragen, was denn daran Zauberkunst sei. Beim ersten Beispiel liegt auf der Hand, daß Houdini die entliehenen Tücher nur zum Schein verbrannte, sie von einem Gehilfen nach Liberty Island bringen und in der Statue verstecken ließ und daß die Wachposten entweder bestochen worden waren oder den Gehilfen nicht bemerkten. Doch wo liegt der Trick bei der Londoner Nummer? Nun, da auch einem guten Taucher — und Houdini war einer — wenig Zeit bleibt zum Probieren, mußten die Handschellen und auch der Sack irgendwie präpariert gewesen sein. Davon durfte das Publikum natürlich keine Ahnung haben, und so vermied Houdini (und vermeidet auch heute fast jeder Entfehlungskünstler), seine Verwandtschaft mit dem Mann zu offenbaren, der den Zauberstab schwingt und das alte Hokusfokus aufsagt. Allerdings ändert die Tatsache, daß auch in dieser Sparte ein wenig gemogelt wird, nichts daran, daß solche Männer und Frauen Großartiges leisten. Ein Entfehlungskünstler muß die Konstruktion aller nur möglichen Schlösser und Sicherungen kennen, einen durchtrainierten Körper und eiserne Nerven haben; er muß jede noch so

kleine Chance der Selbstbefreiung schnell erkennen und richtig nutzen können. Mitunter vermag er eine Fessel spielend zu lösen, die der Zuschauer aufgrund eines Trugschlusses für unlösbar hält.

Dazu ein uraltes Beispiel für eine **BLITZSCHNELLE BEFREIUNG**, die wir bei jeder Gelegenheit vorführen können. Benötigt wird lediglich ein etwa 6 Meter langer Bindfaden. Der Faden wird in der Mitte erfaßt und ein Stückchen durch ein Knopfloch des Oberhemds oder der Bluse gesteckt. Durch die so entstandene Schlaufe führen wir die beiden Enden. Wir ziehen die Schlinge fest (Abb. 41), über-

Abb. 41



geben die Enden einem Zuschauer und verlassen den Raum. Die Tür wird nur angelehnt, damit sich der Faden nicht verklemmt. Ohne Zerschneiden oder Aufreißen des Knopfloches scheint eine Entfehlung unmöglich zu sein. Wirklich vergehen nur ein paar Sekunden — und wir erscheinen wieder vor dem Publikum; Jacke und Faden sind unbeschädigt.

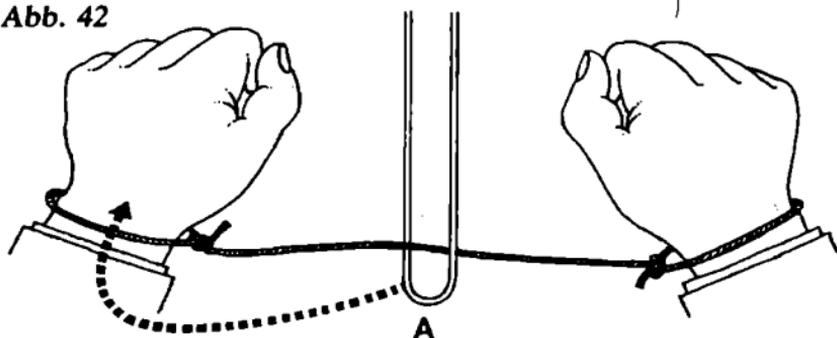
Die Befreiung ist ganz einfach: Wir lockern die Schlinge und ziehen sie soweit auf, daß wir sie von oben über den Körper streifen können. Dann ziehen wir die Schnur aus dem Knopfloch heraus und erscheinen frank und frei vor unseren Gästen.

Sicher ist das ein simples Experiment, doch kommen die

Zuschauer nicht gleich auf die einfache Lösung. Ein Entfehlungskünstler ist in der Lage, auch weitaus verzwicktere Bindungen zu lösen. Die folgende **DOPPELTE FESSELUNG**, ebenfalls ein Oldtimer der Täuschungskunst, wird niemand für lösbar halten, und doch kann sich der Künstler befreien, zumindest von einer. Wie bei der ersten Selbstbefreiung kommt es hier sehr auf die Art und Weise der Darbietung an, man darf die Sache nicht zu kurz machen. Wieder brauchen wir nur Gardinenschnur oder Bindfaden, außerdem einen Stuhl mit geschlossener Lehne, die unsere „Machenschaften“ dem Blick der Zuschauer entzieht.

Aus der Tasche holen wir ein etwa 90 Zentimeter langes Stück Schnur, mit dem uns einer der Gäste die Hände fesselt. Die Schlingen an beiden Enden dürfen sich nicht abstreifen lassen, aber auch nicht zu fest sitzen. (Wenn die Finger blau anlaufen, hat der Assistent irgend etwas falsch gemacht.) Die Zuschauer dürfen die Fesselung prüfen und bestätigen, daß die Knoten fest sind und die Schlingen sich nicht weiten lassen. Nun kann der Stuhl in die Mitte der Vorführfläche gestellt werden. Unser Helfer aus dem Publikum bekommt eine Schnur, die wenigstens 4 Meter lang sein sollte, und wird gebeten, sie um die Schnur zwischen unseren Armen zu führen und die Enden fest in seinen Händen zu halten. Wir gehen hinter den Stuhl, so daß die Schnur des Mitspielers auf der Lehne aufliegt. Was jetzt geschieht, darf keiner sehen. Deshalb lassen wir, falls seitlich Einsicht möglich ist, die Lehne und unsere Hände mit einem großen Tuch abdecken. Das Werk der Befreiung ist in wenigen Sekunden vollbracht. Abbildung 42 deutet das Verfahren an: Mit der rechten Hand

Abb. 42



wird die vom Zuschauer gehaltene Schnur bei A erfaßt, von innen her durch die linke Schlinge geschoben, über die linke Faust gestreift und zurückgezogen. Verblüffend einfach! Und selbstverständlich funktioniert die Geschichte auch seitenverkehrt, so daß das Kunststück ebenso von Linkshändern gezeigt werden kann. Toll, nicht wahr?

Hier noch eine andere Variante: Statt einer Schnur verwenden wir als Handfessel eine Metallkette und zwei kleine Vorhängeschlösser, deren Bügel durch die Glieder gesteckt werden können. Das Fesseln dauert nicht so lange, und die ganze Sache wirkt etwas attraktiver. Ein wenig unlogisch bleibt dieses Kunststück aber in jeder beliebigen Verpackung, weil sich der Zauberer ohne weiteres von der langen Schnur befreien kann, die Handfesselung jedoch vom Zuschauer wieder abnehmen läßt. Mit einer einleuchtenden Erklärung läßt sich aber diese schwache Stelle überspielen; zum Beispiel mit dem Hinweis, daß das Lösen von Handschellen erst im dritten Studienjahr der Hochschule für Magie behandelt werde.

Die starken Effekte, die Houdini auf dem Höhepunkt seiner Künstlerlaufbahn erzielte, stellen solche kleinen Kunststücke freilich in den Schatten. Doch wir wollen ja nicht unbedingt Entfehlungsspezialisten werden, sondern mit einer Selbstbefreiung lediglich unser Miniprogramm auflockern.

Übrigens sind einige von Houdinis sensationellen Nummern bis heute noch nicht entschleiert. So gut verstand er es, sie vorzuführen und das Geheimnis zu wahren. Das war der Schlüssel zum Erfolg, den er in aller Welt hatte. Houdini ist keineswegs der Erfinder der Entfehlungskunst; die gab es schon Jahrhunderte vor ihm. Aber keiner machte diesen Zweig der Magie so populär wie er. Überall, wo er auftrat, löste er eine Welle der Begeisterung aus.

1903 zeigte Harry Houdini sein Können in Rußland. Bevor er im Moskauer Restaurant „Jar“ mit Riesenerfolg gastierte, sorgte er wie üblich für Publicity. Er ließ sich von der sehr gründlichen, nicht gerade zimperlichen Zarenpolizei untersuchen und in das berühmte Butyrskaja-Gefängnis werfen, wo Peter I. die meuternden Strelitzen festgehalten hatte und

unter Katharina II. der Bauernführer Pugatschow schmachtete. Houdini benötigte keine halbe Stunde, um aus seiner Zelle auszubrechen, in die Kleiderkammer zu gelangen und schließlich als biederer Bürger in eigener Kleidung in der Öffentlichkeit aufzutauchen. Auch in diesem Land hatte er viele Nachahmer, von denen einige noch Jahrzehnte nach der Oktoberrevolution bekannt und erfolgreich waren.

Im Zenit seiner Laufbahn wurde Houdini Opfer eines bösen Zwischenfalls. In Detroit fragte ihn ein Student, ob er so gute Muskeln hätte, daß er einen ordentlichen Fausthieb in die Magengegend vertrüge. Ehe Houdini seine Muskeln straffen konnte, hatte der junge Mann zugeschlagen. Am 31. Oktober 1926 starb dieser große Künstler an den Folgen innerer Verletzungen.

Bevor wir von der Entfehlungskunst Abschied nehmen, wollen wir noch ein kleines Experiment kennenlernen, bei dem sich ein Tuch AUF SELTSAME WEISE von einer Schnur befreit. Wieder dürfen Zuschauer, und zwar zwei an der Zahl, mitmachen. Ein großes Plus!

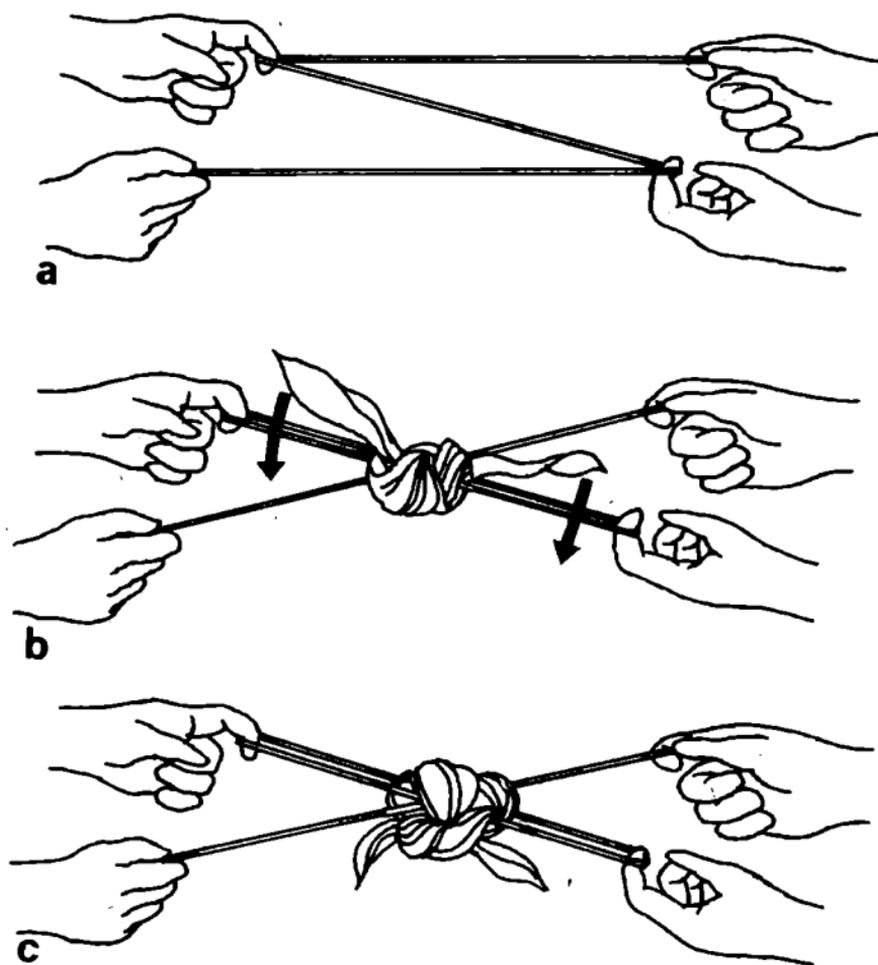
Die beiden Gehilfen halten die ungefähr 2 Meter lange Schnur Z-förmig wie in Abbildung 43a. Der Hexenmeister holt ein großes Tuch hervor, das er an zwei diagonal gegenüberliegenden Zipfeln erfaßt und durch Armbewegungen zu einer Wurst dreht. Die legt er in die Mitte um die drei Stränge und schlägt einen einfachen Knoten (b). Beide Zipfel steckt er nach unten durch die auf den Zeigefingern sitzenden Schlaufen und bindet einen gewöhnlichen Doppelknoten (c). Er bittet die Mitspieler, die Schlaufe vom Zeigefinger der linken Hand gleiten zu lassen und an dem von der rechten Hand gehaltenen Ende die Schnur zu straffen. Der Zauberer

---

Im Bus streut ein Herr weißes Pulver aus dem Fenster. „Verzeihung, was ist denn das?“ fragt verwundert eine Dame. — „Das ist Zauberpulver. Davon verschwinden alle Bären.“ — „Aber hier gibt es doch gar keine Bären mehr!“ — „Na, da können Sie mal sehen, wie das Pulver wirkt.“

---

Abb. 43



dreht den Doppelknoten nach oben und nimmt das Tuch ab.  
„Das ist doch echte Hexerei, nicht wahr? Trotz dreifacher  
Verknötung hat sich das Tuch befreit — dank Simsalabim!“

## Ein Reiseerlebnis

Von seinen Beobachtungen bei der „Arbeit“ eines indischen Gauklers berichtet in einer Zeitschrift vom Jahre 1898 ein deutscher Indienreisender, der Dresdner Arzt Kurt Boeck. Bei seinem Aufenthalt in der großen Hafenstadt Madras hatte er sich eines Tages mit seiner Kamera unauffällig in den Schatten einer Platane gestellt. Ungeachtet der Mittagshitze saßen einige Leute vor einem Haus schräg gegenüber und schauten halb staunend, halb mißtrauisch dem geheimnisvollen Treiben eines Zauberers zu.

Der führt mit flinker Hand das Becherspiel vor, läßt runde Nüsse von Becher zu Becher wandern, hier verschwinden und da erscheinen. Eine kleine Stoffpuppe wird auf rätselhafte Weise zum Leben erweckt und beginnt zu tanzen. Der kniende Magier holt aus seinem Mund scheinbar ein Taschenmesser, fünf Hühnereier und zu aller Verblüffung schließlich ein kleines Stachelschwein. Sodann nimmt der Strabenzaubermeister einen dünnen Riemen, den er in ganzer Länge zur Besichtigung in seiner ausgestreckten Linken hält. Da fällt ihm ein, daß er ja danach das wachsende Mangobäumchen zeigen wolle. Für einige Augenblicke legt er den Lederstreifen ab, zeigt etliche Mangokerne vor und steckt schließlich den von seinen Zuschauern gewählten in die Erde. Wieder erfaßt er den Riemen und rollt ihn oben zusammen, bis am unteren Ende plötzlich ein Köpfcchen mit blitzenden Augen zum Vorschein kommt. Und da: Der Wundermann springt mit jähem Schrei auf und hält dem entsetzten Publikum eine richtige Schlange entgegen. Er läßt sie in einem Sack verschwinden und schickt sich an, den Kern mit seinen ersten Schöbllingen auszubuddeln. Doch wie sehr der Zauberer auch sucht, der Kern bleibt verschwunden. Aus dem Mangobaumkunststück wird also nichts mehr. Verärgert schaut er zu dem Europäer hinüber, in dem er den Urheber seines Mißgeschicks zu sehen glaubt.

Wie konnte sich am hellichten Tage, dicht vor einem gespannten Publikum, ein Riemen in eine quicklebendige Schlange verwandeln? Nun, der aufmerksame Doktor aus der Elbestadt hatte — im Unterschied zu den Zuschauern vorm

Hauseingang — den kritischen Moment nicht verpaßt. Er hatte bemerkt, daß in dem kleinen Sack, der die wenigen Utensilien des Gauklers barg, im oberen Rand etwas eingerollt war, was hin und wieder verdächtig zuckte. Als der Inder den Lederstreifen noch einmal ablegte, holte er mehrere Kerne hervor, ließ zwar einen davon auswählen, steckte aber einen ganz anderen, der schon stark getrieben hatte, in eine Erdmulde. Dann nahm er den Riemen mit einer Schlange so in die Hand, daß das Tier hinter dem etwas gewölbten Leder verborgen blieb. Als er den Streifen aufzurollen begann, wurde unten der Kopf des Reptils sichtbar. Niemand achtete mehr auf den Riemen, den der Zauberer beim Hochhalten der Schlange blitzschnell wegsteckte.

Der Wundermann war so beschäftigt, daß ein Huhn den verscharrten Mangokern herauskratzen und im Schnabel forttragen konnte. So fiel dann der ganze Verdacht auf den Dresdner Arzt. Der aber schwieg und packte Stativ und Kamera ein, befriedigt darüber, einen herrlichen Schnappschuß gemacht zu haben. Abbildung 44 zeigt uns diese Episode von vor etwa 100 Jahren. Das Foto von Dr. Boeck diente als Vorlage für untenstehende Zeichnung.

Abb. 44



## Die Uhr des Kardinals

Es ist einfach schrecklich. Meist dann, wenn man die Teile eines neuen Kaffeeservices besonders vorsichtig abtrocknet, rutscht eine Tasse oder ein Teller aus der Hand. Nun ist es auch nicht mehr komplett, denkt man verärgert und schüttet die Scherben in den Mülleimer. Wenn man zaubern könnte, wäre der Schaden leicht behoben. Aber so? Unwillkürlich kommt einem in den Sinn, wie schwarzbefrackte Hexenmeister Zeitungen in Streifen reißen, knüllen und schließlich wieder unverseht vorzeigen; wie sie ein Seil zerschneiden, es an den Schnittstellen verknoten, den Knoten mit der Schere vorsichtig abschnippeln und das Seil in voller Länge hochhalten ... Bestimmt könnten sie auch noch eine Tasse restaurieren, doch wer verrät schon, wie's gemacht wird?

Ja, der Wunsch der Menschen, zerstörte Dinge schnell und leicht wieder zu reparieren, ist uralte. Moderne Technik vermag viel, doch ist die Wiederherstellung nicht selten teurer als die Neuanschaffung. Und so bereitet es einem Zauberkünstler besonderes Vergnügen, die verschiedensten Gegenstände unseres Alltags zu zerstückeln und ihnen mit spielender Eleganz scheinbar die anfängliche Gestalt zurückzugeben. Aber eben nur scheinbar. Im Grunde hat er zwei Möglichkeiten, etwas mutwillig zu zerstören und wieder instand zu setzen. Entweder er zerreißt, zerschneidet oder zerklopft einen Gegenstand und tauscht ihn unbemerkt gegen einen unbeschädigten aus, oder er zerstört diesen Gegenstand nur zum Schein.

Zu der erstgenannten Methode — dem Restaurieren durch Austausch — gibt es eine alte, unterhaltsame Geschichte, die hier zum besten gegeben werden soll. Sie kann dem Leser gleich Anregung geben, sich andere Kunststückchen, die auf demselben Prinzip beruhen, auszudenken.

Ein Adliger, der Comte de Grisi, war in den Wirren der französischen bürgerlichen Revolution mit dem kleinen Familienvermögen 1792 nach Italien geflohen. Mit Anhängern des absolutistischen Königs machte man in jenen Monaten nicht viel Federlesens, und der Vater dieses jungen Grafen hatte beim Sturm der Tuilerien seine Treue zu Ludwig XVI.

sogar mit dem Leben bezahlen müssen. De Grisi studierte in Neapel Medizin und kam bald als Arzt zu einigem Ansehen. Später aber legte er sich den Künstlernamen Torrini zu und machte aus seinem Steckenpferd, der Zauberei, einen Beruf. 1806 kam er in die Ewige Stadt, nach Rom. Und weil sein Programm ohne geheimnisvolles Gehabe verlief, fiel er nicht unter die Hexer und Geisterbeschwörer, ja, er bekam sogar eine Einladung in den Vatikan. Diese Ehre widerfuhr einem Zauberer ganz selten. Deshalb sann Torrini nach einem Knüller, um die Gunst des Papstes zu gewinnen. Der Zufall kam dem ehrgeizigen Künstler zu Hilfe. In einem Juweliergeschäft sah er eine kostbare Taschenuhr. Sie war gerade repariert worden und gehörte einem Kardinal aus der nächsten Umgebung des katholischen Oberhauptes. Für viel Geld beschaffte der Juwelier ein zweites Exemplar dieses seltenen Modells.

Mit höchster Erlaubnis Seiner Heiligkeit entlieh der Comte bei besagtem Kardinal mitten in der Zaubervorstellung die gerade erst von der Reparatur geholte Uhr. Mit gespielter Verwunderung betrachtete er das teure Stück eine Weile. Rein zufällig fiel ihm dabei das goldene Chronometer aus den Händen, und zu allem Unglück trat Torrini mit dem Absatz darauf. Der Besitzer der Uhr war schockiert, aber der Franzose lächelte. Er sammelte die Teile auf und warf sie in einen Apothekenmörser. Als er mit dem Stößel zuschlug, gab es einen Knall, und eine Flamme loderte auf. Heimlich steckte der Zauberer, der in unmittelbarer Nähe Pius' VII. „arbeitete“, die unbeschädigte Uhr des Kardinals in die weite Tasche der päpstlichen Soutane. Nach einigem Brimborium bat er den hohen Geistlichen, in die Tasche zu langen. Mit sichtlicher Verwunderung holte der Papst die völlig intakte Uhr heraus und übergab sie gnädig lächelnd dem Kardinal.

Torrini hatte freilich seine eigene Uhr geopfert, doch brachte ihm jene Vorstellung, vor allem das Kunststück mit der Uhr, so viel Ruhm ein, daß er über Mangel an Engagements nicht mehr zu klagen brauchte. Einige Quellen berichten sogar, daß der Künstler am Tag nach dem Auftritt als Zeichen der Wertschätzung eine mit Edelsteinen besetzte Schnupftabakdose vom Papst bekommen habe.

Ob wir es auch einmal versuchen? Es muß ja nicht gleich eine goldene Taschenuhr sein. Alles, was wir benötigen, sind zwei gleiche Zeitungen. Aus jeder wird an gleicher Stelle ein Quadrat mit etwa 10 Zentimetern Randbreite herausgeschnitten. Die beiden Zeitungsstücke kommen in die linke Hosener oder Jackentasche. Das eine muß zuvor viermal zusammengefaltet werden, das andere knüllen wir zu einem Kügelchen. Außerdem liegt in derselben Tasche unser kleiner Zauberstab. Das sind die Vorbereitungen für das Kunststück DER ZEITUNGSRESTAURATOR.

Die Zuschauer sehen die Sache so: Der Vorführende entfaltet ein Stück Zeitung, zeigt es von beiden Seiten, reißt es in schmale Streifen und knüllt es. Als er die Papiermurmelfaltet, ist der Zeitungsausschnitt wieder ganz.

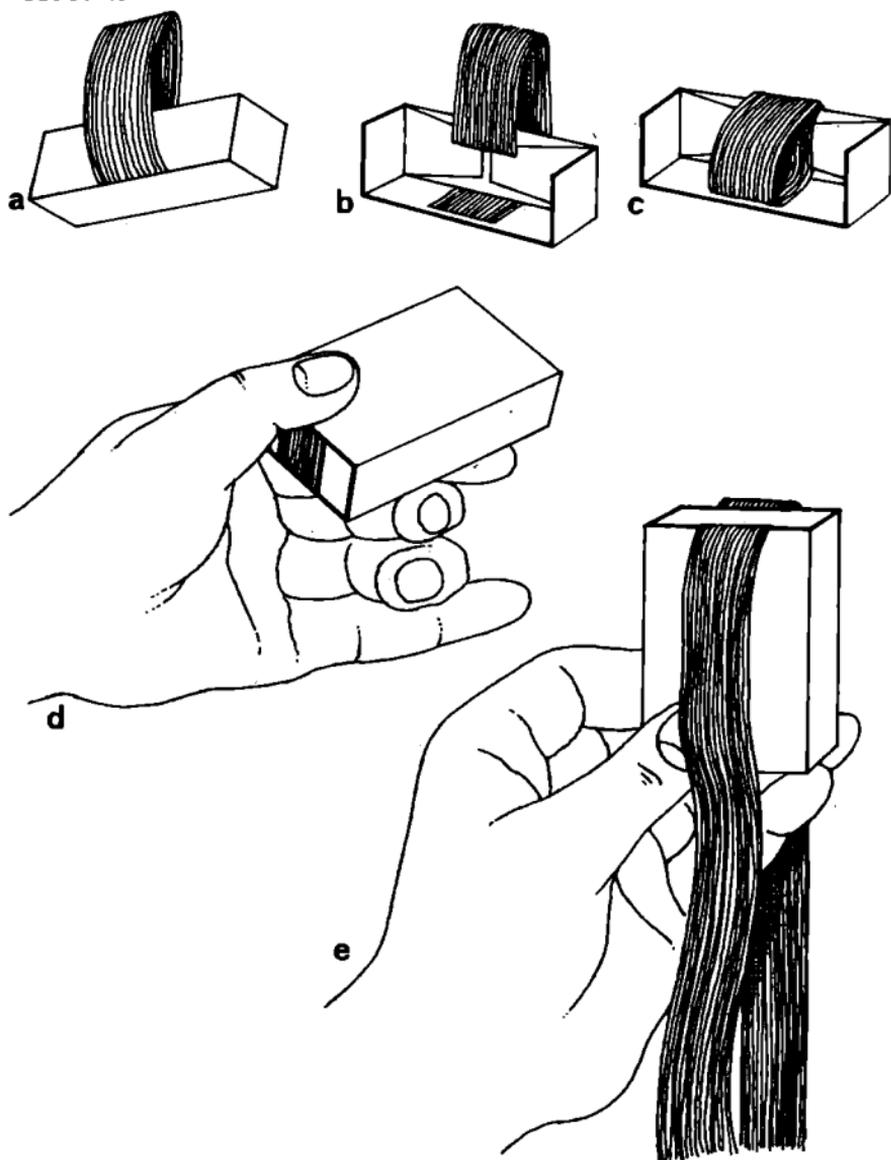
Der Zauberer macht die Sache so: Er greift in die Tasche und schiebt mit dem Daumen das Kügelchen hinter den angewinkelten Klein- und Ringfinger. Das gefaltete Papier erfaßt er mit Daumen und Zeigefinger, entfaltet es mit beiden Händen vor den Augen seiner Gäste und zeigt beiläufig die Rückseite. Das palmierte Kügelchen darf natürlich niemand auch nur erahnen. (Beim Üben vor einem Spiegel werden wir uns darum am strengsten kontrollieren können.)

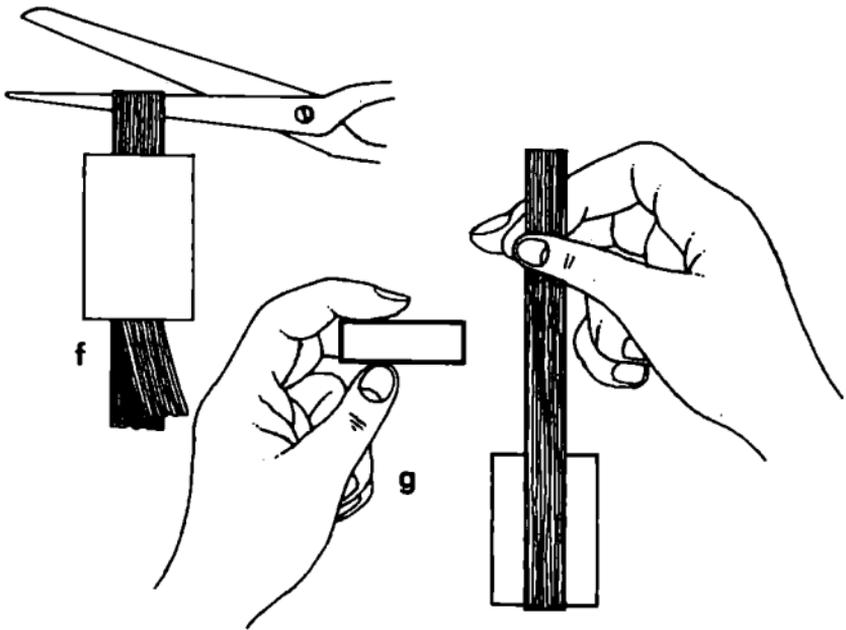
Nun zerreißt der Meister der Magie das Papier und knüllt es zwischen den Spitzen seiner Finger beider Hände in aller Ruhe zusammen. Dabei schiebt der linke Daumen das palmierte Kügelchen aus dem Versteck heraus nach oben, wo es heimlich gegen das andere ausgetauscht wird. Hinter Ring- und Kleinfinger kommt nun das aus Schnipseln bestehende Kügelchen. Der Vorführende gibt das sichtbare Kügelchen kurz in die rechte Hand, um den Stab aus der Tasche zu holen und sich des palmierten Papiers zu entledigen. Nach einigen „restaurierenden“ Bewegungen legt er den Stab beiseite und entfaltet das Papier. Es darf untersucht werden.

Das Verschwindenlassen des ausgetauschten Kügelchens unter dem Vorwand, den Stab hervorzuholen, ist eine brauchbare Methode. Andere Möglichkeiten wären: Wenn der Zauberer das angeblich wiederhergestellte Papier von beiden Seiten gezeigt hat, knüllt er es in der linken Hand mit dem palmierten Kügelchen zusammen und wirft es in den Ab-

lagebehälter oder steckt es in die Tasche. Er kann aber auch, wenn er am Tisch sitzt, das „intakte“ Kügelchen in die rechte Hand übernehmen und hoch über dem Tisch ein paarmal im Kreis bewegen. Während der Zauberer einen Spruch aufsagt und die Rechte über sich mit den Augen verfolgt, wird jeder nach oben sehen und niemand bemerken, daß er die linke

Abb. 45





Hand für eine Sekunde über die Tischkante schwenkt und das „defekte“ Kügelchen in die Jackentasche gleiten läßt oder hinter den Hosenbund schiebt. Erst dann wird das Papier entfaltet und vorgezeigt.

Mit 99,9 Prozent Wahrscheinlichkeit wird uns niemand glauben, daß wir **EINE ECHTE ZAUBERSCHERE** besitzen. Trotzdem behaupten wir, solch ein Wunderding unser eigen zu nennen. An der Schere, die sogleich die Runde macht, entdeckt keiner etwas Verdächtiges. Ebenso wenig Mißtrauen erregt ein farbiges Band, das zur Untersuchung herumgereicht wird. Und doch wird das Publikum Zeuge eines Mirakels: Wir legen das Band über die Hülse einer Zündholzschachtel und schieben es mit der Lade hinein. Die zur anderen Seite der Schachtel herauskommende Bandmitte wird vor aller Augen durchgeschnitten — und sofort wieder „restauriert“ vorgezeigt.

Des Rätsels Lösung ist — wie bei so vielen Kunststücken — ganz einfach. Aber von uns hängt es ab, ob den Gästen dünner, kalter Kaffee oder ein kräftiger, duftender Mokka serviert wird. Wir brauchen zwei leere Zündholzschachteln, ein etwa 40 Zentimeter langes und 15 Millimeter breites

farbiges Band und eine Schere. Von einer Schachtel verwenden wir lediglich ein kleines Endstück der Lade, aus dem wir uns eine „Geheimvorrichtung“ basteln (Abb. 45a). Dazu schneiden wir mit einer Rasierklinge in die untere Kante einen Schlitz, durch den ein gleichfarbiges 6 Zentimeter langes Band gezogen und an den Innenseiten angeklebt wird (b). Die so entstandene Bandlasche klappen wir nach innen, und fertig ist der ganze Trick (c). Das geheime Hilfsmittel wird in die andere, komplette Schachtel geschoben. Die so präparierte Schachtel holen wir aus dem Zauberkoffer oder aus der Jackentasche, nachdem unsere Zuschauer Schere und Band gründlich kontrolliert haben. Wir zeigen sie vor (d), ziehen die Lade nach vorn heraus und legen sie auf den Tisch oder — wenn wir im Stehen zaubern — auf unser Zaubertischchen. Jetzt wird die Hülse in der Linken hochkant gestellt und mit dem Etikett zum Publikum gedreht. Wir legen das Band über die Öffnung der Hülse und schieben die Lade hinein (e). Sofort wird die Schachtel gedreht, so daß die Geheimvorrichtung nach oben kommt. Wir greifen zur Schere und fahren mit dem unteren Scherenschenkel in die Bandlasche. Vorsichtig wird diese ganz herausgezupft. Für einen Augenblick entfernen wir die linke Hand. Die Schachtel, die nun an der Schere hängt, wird von beiden Seiten gezeigt (f). Mit der Linken erfassen wir wieder die Schachtel, und mit der Schere machen wir endlich „schnipp“. Die Zuschauer sehen deutlich, daß das Band mitten durchgeschnitten ist. Und doch geschieht jetzt das Sonderbare.

Wir drehen die Schachtel (e) und schieben die Lade mit dem rechten Zeigefinger so weit nach unten, daß die Geheimvorrichtung in die Linke fällt. Sogleich schieben wir Daumen und Mittelfinger der rechten Hand hinter beziehungsweise vor die Hülse unter die beiden Bandenden und drücken sie leicht gegen den Zeigefinger, der noch auf der Lade ruht. Die rechte Hand geht ein Stückchen nach oben, dabei lassen wir das Band durch die Finger gleiten. Kurz vor den Enden drücken wir die Finger fest zusammen. Dadurch wird die Lade aus der Hülse gezogen. Wir zeigen Hülse, Lade und Band vor (g) und können alles zur Untersuchung reichen. Das Trickhilfsmittel bleibt palmiert, es wird in einem gün-

stigen Augenblick in die Tasche oder den Ablagebehälter gesteckt.

Ob jetzt unsere Gäste doch glauben, daß wir eine Zauber-  
schere haben?

Nach diesen Beispielen zum Wiederherstellen durch Zerstörung eines Duplikats wollen wir zur zweiten Möglichkeit der Restauration schreiten. Wie eingangs angedeutet, handelt es sich hierbei nur um ein vorgetäushtes Zerschneiden, Zerschlagen, Zerstampfen usw. Es wird also nicht einmal ein Ersatzgegenstand zerstört und ausgetauscht.

Das wohl berühmteste Kunststück zu diesem Thema ist „Die zersägte Jungfrau“. Es wird auch heute noch oft vorgeführt. Wann diese Illusion entstand und wer ihr Erfinder ist, bleibt sicherlich ungeklärt. Erstmals soll sie von den Halon Brothers, zwei englischen Clowns, gezeigt worden sein, und zwar auf der Pariser Weltausstellung 1889. Einer der beiden Komiker stieg in eine quaderförmige Kiste, an einem Ende hielt er seinen Kopf hinaus, am anderen die Füße. Der Kollege zersägte die Kiste, stellte beide Hälften nach getrenntem Vorzeigen wieder dicht aneinander und ließ seinen unversehrten Kompagnon aussteigen. Es ist nicht überliefert, welches von den heute bekannten Prinzipien angewandt wurde. Sicher ist aber, daß nur die Einweihung des Eiffelturms eine noch größere Sensation war.

Ein Landsmann der Halon Brothers, der bereits erwähnte Zauberünstler Selbit, führte die Zersägeillusion 1921 mit einem gefesselten Knaben vor. Nachweislich „verwendete“ erstmals der US-amerikanische Magier Goldin eine Frau zum Zersägen. Zwar war das auch 1921, doch erst durch ihn und seine Art der Darbietung wurde die Illusion berühmt. Seitdem wird unentwegt getüftelt. Mal wird mit Schrotsäge, mal mit Fuchsschwanz „gearbeitet“. Und als besonderen Publikums-schocker halbieren manche Illusionisten ihre Damen mit einer Motorkreissäge. Bisweilen wird diese Nummer sogar ohne Kiste demonstriert: Kaum daß sich die arme Schöne auf einen soliden, flachen Tisch gelegt hat, frißt sich das gezahnte Metallblatt in den zierlichen Leib. Natürlich steigt auch nach dieser Version das Opfer gesund und munter vom Tisch.

Nachdem der Zauberünstler mit derartigen Ausführungen



*Wie sich der sowjetische Karikaturist J. Wedernikow den Weg vom Standesamt bei einem Illusionisten vorstellt*

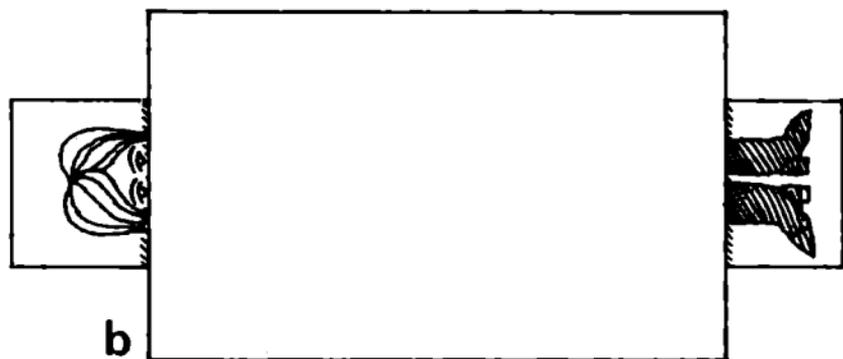
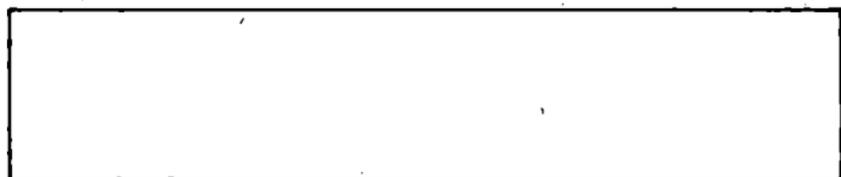
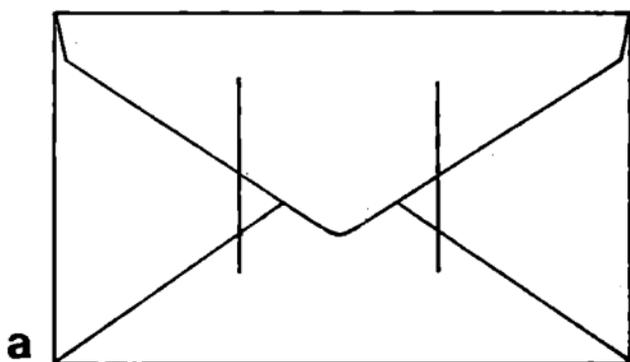
über die zersägte Jungfrau seine Zuschauer auf das Thema eingestimmt hat, entschuldigt er sich, daß er anstatt seiner Motorsäge nur eine handgetriebene Schere mitgebracht habe. Schließlich dürfe auch ein Magier mal etwas vergessen! Als Ersatz, wie er sich ausdrückt, werde er eine Kleinillusion mit einem Papiermädchen zeigen.

Trick und Vorführung des Kunststücks DIE ZERSCHNITTENE JUNGFRAU sollen hier in einem Zuge beschrieben werden. Aus einem Blatt Zeichenkarton schneiden wir einen 25 cm × 5,5 cm großen Streifen. Auf einer Seite zeichnen wir, so gut es geht, ein Mädchen. Dann muß ein Briefumschlag präpariert werden, vor jeder Vorführung ein neuer. In seine Rückseite ritzen wir in einem Abstand von 7 Zentimetern zwei 6 Zentimeter lange Schlitze. Dazu schieben wir in den Umschlag zum Schutz der Vorderseite ein fast

gleich großes Stück dünner Pappe. Über die mit Bleistift hauchdünn vorgezeichneten Linien ziehen wir eine Rasierklinge. Nun wird die Pappe entfernt und der Brief verschlossen (Abb. 47a).

Bei der Vorführung darf die Rückseite nur flüchtig gezeigt werden, zum Beispiel dann, wenn der Umschlag von der rechten Hand in die linke übergehen wird. Wir schneiden beide Seitenkanten ab. Vom Tisch nehmen wir den Papierstreifen — Mädchen in Richtung Publikum — und führen ihn rechts in den Umschlag ein, durch den einen Schlitz

Abb. 47



wieder heraus, durch den anderen noch einmal hinein und zuletzt aus dem Brief links heraus. Die Zuschauer sehen allerdings nur das, was Abbildung 47b zeigt. Wenn nun die Schere den Umschlag von unten nach oben zerschneidet, bleibt der Streifen unbeschädigt, da wir die Schere unter das (nur von uns aus sichtbare) Mittelteil hinwegführen. Sobald die Schere etwa in der Mitte angelangt ist, halten wir mit den Fingern der linken Hand den Schnitt von unten her zusammen. Ist der Brief halbiert, legen wir die Schere beiseite und ziehen den Streifen rechts heraus, nicht ohne einige magische Bewegungen gemacht zu haben. Die wiederhergestellte Dame reichen wir dem Publikum, die Hälften des Umschlags nehmen wir erst jetzt richtig auseinander und werfen sie in den Ablagebehälter.

### **Peinlich, peinlich**

Geschichten von Künstlern sind vielleicht nur zur Hälfte wahr, aber fast immer unterhaltsam. So berichten alte Quellen von einem Mißgeschick, das vor beinahe anderthalb Jahrhunderten dem großen Bosco widerfahren sein soll. Es ist eine Episode, die damals den Ruf dieses Zauberers etwas angekratzt haben dürfte, der Nachwelt aber Stoff zum Schmunzeln gibt.

Als Bosco einige Zeit in Wien gastierte und sein Können dem Publikum zeigte, das sich die dem Theater angemessene Garderobe und erst recht die Eintrittskarten leisten konnte, wurde er auf eine junge, schöne Frau aufmerksam. Abend für Abend kam sie in seine Vorstellungen und schaute mit nicht nachlassender Begeisterung zu. Abend für Abend saß sie auf demselben Platz. Des Künstlers Neugierde verwandelte sich recht schnell in geheime Verehrung und Zuneigung. So bekam er auch bald heraus, daß es sich um die Gräfin S. handelte.

Um seine Hochachtung zu beweisen und Anknüpfungspunkte zu schaffen, wollte er sie in ein Kunststück „einbauen“. Und das machte er so: Als die Dame eines Tages ihr Haus verlassen hatte, suchte Bosco ihr Kammermädchen auf.

Mit etwas Geld und guten Worten konnte er die Dienerin dazu bringen, eine bestimmte Spielkarte unter die Einlegesohle eines der Theaterschuhe ihrer Herrin zu stecken.

Als sich am selben Abend der Vorhang hebt und Bosco auf die Bühne tritt, genügt ein Blick, um festzustellen, daß die Schöne auf ihrem gewohnten Platz sitzt. Sonderbar erscheint ihm freilich die Anwesenheit des Kammermädchens, Verdacht schöpft er aber nicht.

Endlich ist es soweit. Der Zauberer läßt einen vornehmen Herrn eine Karte ziehen, die in den Händen Boscos auf rätselhafte Weise verschwindet. Artig verbeugt sich der Meister und erklärt: „Hochverehrte Herrschaften! Die Karte, die ich soeben habe verschwinden lassen, hat eine großartige Wanderung vollbracht. Sie ist bei jener gnädigen Dame angekommen. Darf ich Euch bitten, einmal den linken Schuh zu untersuchen? In ihm ist jetzt nämlich die bewußte Karte. Verzeiht mir gütig solch ein dreistes Ansinnen, doch vermag ich gegen die Macht der Magie allzuwenig auszurichten.“ — Überlegen lächelt die Gräfin und gibt zur Antwort: „Lieber Bosco, Ihr braucht Euch nicht zu entschuldigen. Die Karte, die Ihr sucht, ist schon längst auf und davon. Fragt nur das Madl danach, es mag ruhig in seinen Kleidern forschen, mich laßt in Ruh!“ — Verwirrt tastet die Zofe ihr Kleid ab und findet zur allgemeinen Erheiterung die Karte, die die Gräfin geschickt in den Falten versteckt hatte.

Gleich beim Anziehen der Schuhe hatte sie nämlich den kleinen Betrug gemerkt und geahnt, wer da was im Schilde führte. Der ehrgeizige Zauberkünstler verwand die Blamage nicht sofort. Es wurmte ihn noch einige Zeit, so bei seinem heimlichen Schwarm abgeblitzt zu sein. Tags darauf traf von der feinen Dame eine Grußkarte ein, in der ihm angeraten wurde, sich nie mehr eine Zofe zur Helferin zu machen.

---

Bei einem Zauberkongreß:

„Na, wie geht's deiner reizenden Frau, die du beim letztenmal zersägt hast?“

„Weißt du nicht, daß wir geschieden sind? Sie wohnt jetzt in Waren und Suhl.“

---

## Die schwebende Kugel

So alt wie die Menschheit ist, so alt ist ihr Wunsch, die irdische Schwerkraft zu überlisten, sich von Mutter Erde zu lösen, zu schweben, zu fliegen. In der Sage der alten Griechen wagten Dädalus und Ikarus die Flucht von Kreta zum Festland mit selbstgefertigten Flügeln. Es soll auch geklappt haben mit dem Flug, bloß Ikarus hörte wieder mal nicht auf seinen Vater, kam der Sonne zu nahe und stürzte mit aufgeweichten Flügeln ins Meer.

Wirkliche Erfolge stellten sich erst viel später ein. 1783 erhoben sich zum ersten freien Flug in einem Heißluftballon die französischen Gebrüder Montgolfier. Reichlich 100 Jahre vergingen dann noch, bevor sich Lilienthal als erster mit einem Flugzeug in der Luft hielt. Aber erst mit Gagarin im Jahre 1961 und den nächsten Raumfliegern wurde die Schwerelosigkeit von Menschen und Dingen zu einem erlebbaren Zustand. Wieviel Forschergeist, Tatendrang und Mut waren nötig gewesen, um dahin zu gelangen!

Wieder ist es der Zauberer, der alles spielend löst. Um Menschen und Dinge in den Zustand der Schwerelosigkeit zu versetzen, sie schweben zu lassen, braucht er keine Flugtriebwerke. Er macht das mit Simsalabim. Und was läßt er schweben? Alles, was ihm zwischen die Finger oder Hände kommt. Hier seien drei Schwebekunststücke erwähnt, die besonders bekannt, ja berühmt sind.

An erster Stelle muß die schwebende Kugel des niederländischen Magiers Theodor Bamberg (1875 bis 1963) genannt werden. Bamberg gehörte zu einer wahren Zauberdynastie. Schon sein Urururgroßvater Jasper (1700 bis 1768) soll gezaubert haben. Diese Familientradition endete erst, als im Jahre 1974 Theodor Bambergs Sohn David, bekannt als Fu-Manchu, verstarb. Theodor Bamberg hatte als junger Mann bei einem Unfall sein Gehör verloren, aber er fand einen Weg, auch ohne mündlichen Kontakt mit dem Publikum aufzutreten: Er „orientalisierte“ sich und seine Vorstellung. Er trat in japanischer, später in chinesischer Kleidung und Bühnenausstattung auf und legte sich den japanisch anmutenden Namen Okito zu.

Solch ein Exote verstand natürlich keine europäische Sprache, und so reiste Bamberg fast ein halbes Jahrhundert durch die Welt. Er zauberte in Europa, in den USA, in Südamerika und wieder in Europa. Mitte der zwanziger Jahre zeigte er seine Kunst in der Sowjetunion. Okitos Erfolg war dort so gewaltig, daß er 1936 noch einmal eingeladen wurde. Obwohl sich der Künstler bereits zur Ruhe gesetzt hatte, folgte er dieser Einladung. Wieder begeisterte er das sowjetische Publikum mit seinen herrlichen Kunststücken. Okito verwandelte Konfetti in Wasser, ließ Tücher erscheinen und verschwinden. Er rollte vor den Zuschauern eine Bastmatte zusammen und holte eine Menge bunter Tücher hervor, zum Schluß sogar mehrere Tauben und zwei Eimer mit Wasser und quicklebendigen Enten. Die größte Sensation aber war bei jeder Vorstellung seine schwebende Kugel.

Der Vorhang hebt sich. Auf die in gedämpftem Licht liegende Bühne tritt der Künstler mit einem Metallreifen um den Hals. Zwei Gehilfen bringen eine Kiste. Durch eine magische Handbewegung öffnet sie Okito aus einiger Entfernung. Langsam steigt eine goldfarbene, glänzende Kugel empor. Ein Weilchen schwebt sie noch über dem Behälter. Doch dann scheint sie sich dem Willen des Magiers zu fügen. Den Gesten folgend, strebt sie in der Luft mal diesem, mal jenem Punkt zu. Dann nimmt der Künstler den großen Reif vom Hals und führt ihn so durch den Raum, daß die Kugel in die Mitte des Reifs gerät. Jeder soll erkennen, daß sie an keinem Faden hängt oder anderswie gehalten wird. Schließlich schwebt die Kugel zur Kiste zurück und verschwindet darin...

Als Theodor Bamberg im Alter von 88 Jahren starb, hinterließ er der Zauberei eine Unmenge origineller Kunststücke. Kein Trick hat ihn aber so bekannt gemacht wie der mit der Kugel, die auf geheimnisvolle Weise schweben konnte. Den Fachleuten war klar, daß sie irgendwie befestigt und gelenkt werden mußte. Aber jahrelang zerbrachen sie sich die Köpfe über das Wie. Man hat verschiedene Lösungen gefunden, doch niemand vermochte eine Kugel wieder so gleichmäßig, ja anmutig schweben zu lassen wie Okito.

Eine andere große Illusion, die weit und breit bekannt ist,

heißt „Schwebende Jungfrau“. Der Erfinder ist wie bei so vielen anderen Kunststücken unbekannt. Wahrscheinlich kam sie in der Mitte des 19. Jahrhunderts auf. Hier die Beschreibung der klassischen Version:

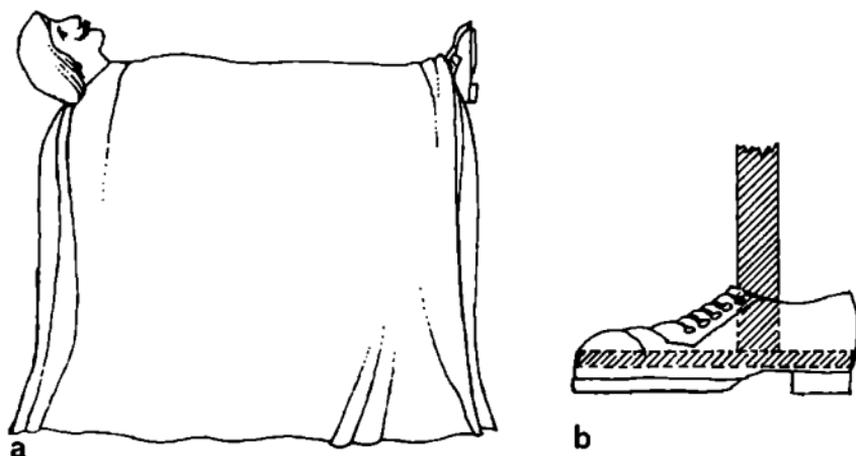
Auf den Lehnen zweier Stühle liegt ein Brett. Die Partnerin des Magiers steigt auf einen Hocker und legt sich auf die schmale, harte Unterlage. Ein paar magische Handbewegungen des Künstlers bewirken scheinbar, daß die „Jungfrau“ sofort einschläft und erstarrt. Ruhig und gelassen entfernt der Zauberer die Stühle. Die junge Dame verharrt auf dem nicht gerade bequemen Lager schwebend in der Luft, steigt und sinkt. Zur Beendigung der Levitation — so nennen die Zauberer das vorgetäuschte Schweben — stellt der Vorführende die Stühle wieder unter das Brett. Die Schöne erwacht aus ihrem Dämmerzustand und steigt herunter. Künstler und Assistentin verneigen sich.

Natürlich ersannen Magier auch bei diesem Kunststück Varianten, um die Täuschung zu perfektionieren, die Darbietung noch eleganter zu gestalten. Heute gibt es ein paar Dutzend Versionen. Die Assistentin steigt längst nicht mehr auf einen Hocker. Bereits im Stehen wird sie scheinbar eingeschlüfert und von zwei Gehilfen behutsam auf eine Platte gelegt. Sie hebt und senkt sich nicht nur, sondern umschwebt auch den Künstler. Und der führt heutzutage einen weiten Reifen von Kopf bis Fuß der holden Jungfrau, um die Echtheit der Levitation zu beweisen.

Es braucht natürlich nicht immer ein weibliches Geschöpf zu sein, das sich der Schwerkraft unseres Planeten zu entziehen versucht. Bei einem Klassenfest, einem Brigade- oder Betriebsvergnügen kann ja als Clou des Abends auch mal EIN SCHWEBENDER JÜNGLING erscheinen. Diese lustige Illusion eignet sich gut als Einzelnummer und somit als Einlage bei einer Tanzpause. Man braucht kein Brett und keinen Reifen und auch keine Stühle. Das Schweben vollzieht sich hierbei auf ganz besondere Art. Es spielt sich folgendes ab. Der Veranstalter erklärt nach einem Tusch, daß die Sensation des Abends komme. Es konnte der Künstler Levi Tatione gewonnen werden, der den einmaligen Antigravitationsakt demonstrieren werde.

Der Magier erscheint, eingehüllt in einen mächtigen Umhang. Er spricht kein Wort. Er verneigt sich, ohne auch nur die Andeutung eines Lächelns zu machen. Es ertönt gedämpfte, langsame Musik. Der Künstler dreht sich zur Seite und schaut nach unten zum Rand des bis auf den Boden reichenden Umhangs. Dort kommen plötzlich seine Schuhe zum Vorschein. Sie lösen sich vom Parkett, steigen hoch und höher, bis der Zauberer vom Scheitel bis zur Sohle die Horizontale einnimmt (Abb. 48a). Der Blick des Wunderman-

Abb. 48



nes ist senkrecht auf die Decke des Raumes gerichtet. In reichlich 1,50 Meter Höhe vollführt der schwebende Körper eine ganze Drehung, indem die Schuhspitzen einen Kreis um das Haupt des edlen Jünglings beschreiben. Langsam sinken die Beine, der Künstler spürt wieder Boden unter den Füßen. Tusch, Verneigung, Beifall, Abgang.

Der Trick ist schnell beschrieben. Er besteht in der Verwendung zweier Stangen und eines Paares Schuhe. Die Stangen sollten im Querschnitt quadratisch oder rechteckig sein. An jeder Stange bringen wir einen Schuh an. Zum Beispiel können kurze Kanthölzer, die in die Schuhe passen, quer auf die Stangenenden geschraubt werden (b). Ausgediente Schuhe nageln wir einfach an. Die senkrecht gehaltenen „Prothesen“ müssen bis an die Schultern reichen. Die Arme

werden nach unten ausgestreckt, die Hände umfassen die Stangen. Wenn wir die falschen Beine in die Waagerechte heben, drücken wir die oberen Stangenenden in den Achselhöhlen an den Körper. Das entlastet die Arme und gibt den Ersatzbeinen einen sicheren Halt, denn magisch schweben heißt nicht wackeln.

Während wir die Stangen horizontal halten, muß uns die Mutter, Schwester, Frau oder Freundin ganz in ein riesengroßes Tuch einhüllen. Maßangaben nützen da nichts, es muß probiert werden. Vielleicht liegen zwei alte Bettbezüge, Vorhänge oder Decken im Lumpensack. Sie müssen so zugeschnitten und zusammengenäht werden, daß — wie in der Abbildung — eine Öffnung für den Kopf bleibt und der Umhang beim „Schweben“ unten und von den Schuhen bis zum Boden offen ist. In Kniehöhe wickeln wir um jede Stange ein Badetuch, damit die Körperkonturen beim Schweben möglichst echt wirken.

Bevor der Magier erscheint, sollte der Umhang etwas gerafft und mit den Daumen an die Stangen gedrückt werden. So tritt er nicht auf die am Boden schleifenden Zipfel. Beim scheinbaren Schweben muß man sich etwas schräg nach hinten neigen, damit das Tuch nicht die echte Rückenpartie verrät. Wie gesagt, hier muß probiert werden. Aber die Mühe lohnt sich. Das wird jeder nach sorgfältigem Üben aller Bewegungen bei der ersten Vorführung feststellen.

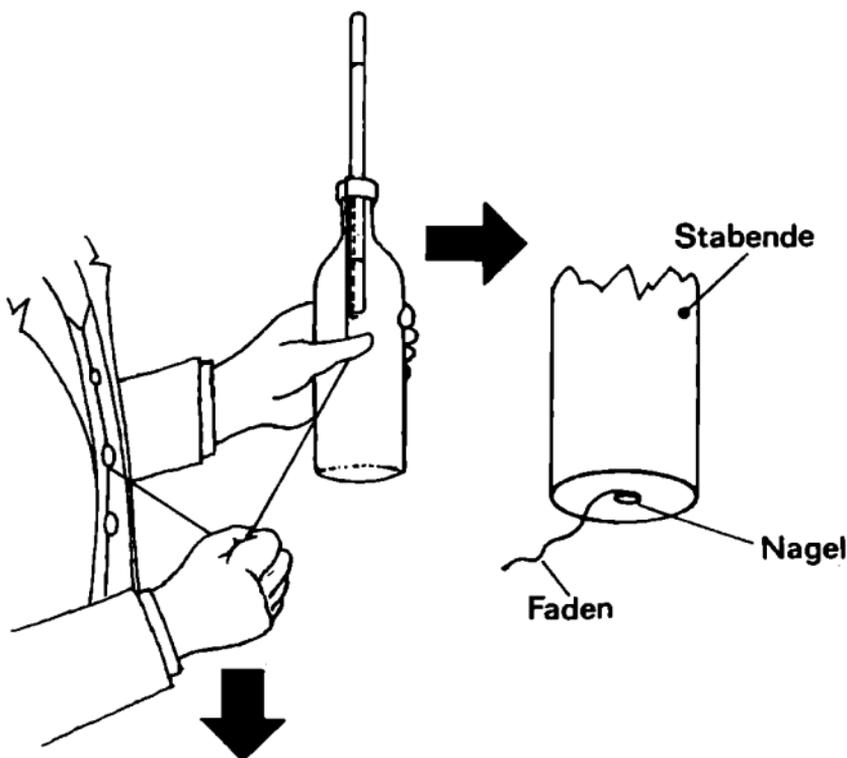
Ein weiteres beliebtes Schwebesubjekt ist — wie sollte es anders sein — der Zauberstab. So mancher Künstler versteht ihn so virtuos zu führen, daß er sich buchstäblich in einen Luftakrobaten verwandelt. Scheinbar schwerelos und jedem Wink gehorchend, vollführt er einen wahren Freudentanz und umkreist seinen Gebieter.

Hier eine einfache SPIELEREI MIT DEM STAB, die wir zur Eröffnung zeigen können. Wir benötigen unseren großen Zauberstab, eine Limonadenflasche (0,5 Liter), einen roten oder gelben Babybeißring aus Plast (Durchmesser etwa 6 Zentimeter), einen ungefähr 60 Zentimeter langen, festen, sehr dünnen schwarzen Faden und einen winzigen Nagel. Ein Ende des Fadens drehen wir um den Nagel, den wir in eine Schnittfläche des Stabes schlagen. Das andere Fadenende

knüpfen wir zu einer Schlaufe, die wir vor dem Auftritt über den oberen Jackenknopf streifen. Den Plastring ziehen wir über Stab und Faden und stecken ihn in die linke Innentasche der Jacke. Der Zauberstab kommt in die linke Außentasche. Wir sind vorführbereit. Daß die Jacke möglichst dunkel sein muß und das Kunststück nur im Stehen und in einiger Entfernung von den Zuschauern gezeigt werden kann, versteht sich von selbst.

Zuerst stellt der Hexenmeister sich und seinen Stab vor. Er holt den auf dem Faden sitzenden Ring heraus und erklärt, daß er eigentlich die schwebende Jungfrau demonstrieren wollte. Da er aber keine auftreiben konnte, müsse sich das verehrte Publikum mit den besonderen Fähigkeiten dieses Zauberstabes begnügen. Dabei zieht er den Ring mit der linken Hand langsam über den (unsichtbaren) Faden auf den Stab. In Stabmitte übernimmt die rechte Hand den Ring,

Abb. 49



damit er am anderen Ende vom Stab genommen werden kann. Damit wäre bewiesen, daß der Stab nirgendwo befestigt ist. Der Zauberer legt den Ring auf dem Tischchen ab und nimmt die dort stehende Flasche auf. In diese steckt er den Stab, das gefesselte Ende zuerst. Der linke Daumen faßt über den Faden und bildet so eine Art Führung. Der rechte Daumen legt sich über den durchhängenden Teil des Fadens. Der Vorführende schaut abwechselnd ins Publikum und auf das obere Ende des Stabes, niemals aber dorthin, wo der Faden läuft. Mit einem beschwörenden „Hokuspokus schwebibus“ führt die Linke die Flasche langsam, beinahe unmerklich nach vorn, während die Rechte unauffällig gesenkt wird. Der Stab scheint aus der Flasche zu steigen (Abb. 49). Dann sinkt er wieder zurück und schwebt sofort noch einmal empor. In der höchstmöglichen Lage drückt der linke Daumen den Faden an den Flaschenbauch. So kann die rechte Hand den Stab erfassen und ganz aus der Flasche ziehen, und zwar blitzschnell und mit kräftigem Ruck, daß der locker sitzende Nagel herausgezogen wird. Der Künstler setzt die Flasche ab und wiederholt den Test mit dem Ring. Den Stab legt er aufs Tischchen, um seine Harmlosigkeit nochmals zu beweisen. Und weiter geht es im Programm.

---

Auf der Bühne produziert sich ein großer Künstler. Tauben erscheinen, Würfel verschwinden, Tücher wechseln ihre Farbe ... Und dann die Glanznummer des Abends. Der Meister zündet drei winzige Kerzen an. „Oh“ und „ah“ staunt die gebannte Menge: Die brennenden Kerzen werden lang und länger unter den beschwörenden Bewegungen des Zauberstabes. „Ganz einfach“, ruft da ein kleiner Junge, „das sind Wachskerzen!“

---

# **Die vierte Dimension**

**oder**

**Wie man etwas errät, was niemand erraten kann, und Gedanken drahtlos überträgt**

**Vorsicht, Parapsychologie!**

Bisher konnten wir Kunststücke kennenlernen, mit denen wir den uns umgebenden Dingen scheinbar ein den Naturgesetzen widersprechendes Verhalten aufzwingen. Diese Gesetze sind aber so allgemein bekannt, daß die auf ihre Negation hinauslaufenden Handlungen eines Zauberers schon lange nicht mehr für bare Münze genommen werden. Zwar findet der Zuschauer — glücklicherweise — nicht oder selten den Schlüssel zum Trick, zwar erkennt er nicht, welches Prinzip einem Kunststück zugrunde liegt, doch weiß er, daß ein Prinzip genutzt wird, um etwas Übernatürliches vorzutäuschen.

In einem speziellen Bereich der Zauberkunst aber liegen die Dinge ein wenig anders. Gemeint ist die Vorspiegelung außersinnlicher Leistungen. Nicht wenige Leute sind von der Vorstellung eines Künstlers, der übermenschliche Geistesfähigkeiten demonstriert, weitaus stärker oder auf ganz besondere Art beeindruckt. Gedanken kann man nämlich nicht in der Hand verbergen, gegen andere austauschen oder gar einem Zuschauer in die Tasche schmuggeln. So kommen für den Zuschauer die plausiblen Prinzipien, wie blitzschnelles Einstecken, heimliches Auswechseln, unbemerktes Ausdem-Ärmel-Holen, kaum in Frage. Andere Erklärungen findet er jedoch noch schwerer, und die Verblüffung ist perfekt.

Um welche „Geistesfähigkeiten“ handelt es sich? Wir wollen hier drei in den Mittelpunkt stellen und durch Beispiele einführen.

**Beispiel Nr. 1**

Die Assistentin begibt sich mit einem Kartenspiel zu einem

Zuschauer. Der mischt und sucht sich eine Karte heraus. Die Gehilfin des Künstlers nimmt die gewählte Karte für einen Augenblick an sich, um sie zur Kontrolle einem anderen Zuschauer zu zeigen und fragt ihren Partner auf der entfernten Bühne nach der Karte (Abb. 50). Ohne die Bildseite zu erkennen, nennt jener augenblicklich Farbe und Wert. Obwohl er die Information weder mit den Augen, noch mit den Ohren und erst recht nicht mit Tast-, Geschmacks- und Geruchssinn aufnehmen kann, vermochte er die Karte anzusagen. Für das Publikum erscheint diese Handlung als außersinnliche Wahrnehmung. Aufgeklärte, unvoreingenommene Zuschauer haben vor sich einen Mentalisten, einen Gedankenzauberkünstler, der durch einen Trick jede frei gewählte Karte erkennt. Einfältige, abergläubische Leute erleben einen Hellseher. Wir sagen einfach: Der Künstler hat etwas richtig erraten.

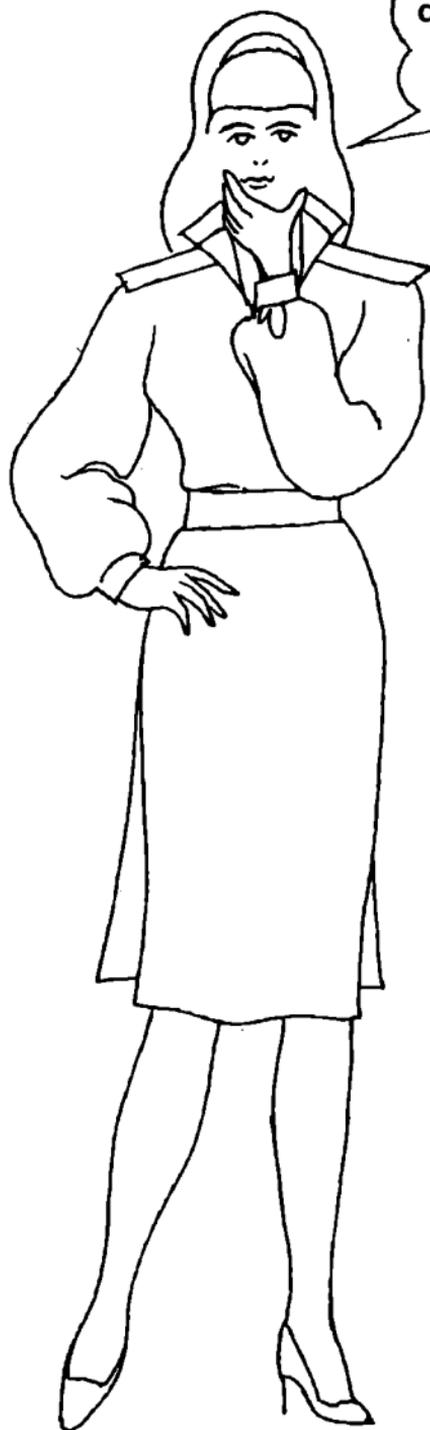
### Beispiel Nr. 2

Der Künstler schreibt etwas auf ein Stück Papier, das er faltet und einem Zuschauer zur Aufbewahrung überreicht. Zwei Würfel werden in eine leere Zündholzschachtel gesteckt und tüchtig geschüttelt. Der Zettel wird entfaltet und die Schachtel aufgeschoben. Die Augensumme der Würfel entspricht der im voraus notierten Zahl. — Der Mentalist hat etwas mit absoluter Sicherheit vorausgesagt oder vorausgesehen. Nur Narren glauben an Hellsehen oder Wahrsagen künftiger Ereignisse und sind Zeugen eines Wunders. Eine ganz besondere Sorte moderner Scharlatane, die sich seriös Parapsychologen nennen, haben dafür hoch wissenschaftliche Wörter: Proskopie, Präkognition.

### Beispiel Nr. 3

Der Künstler stellt zwei Kerzen, eine gelbe und eine rote, auf den Tisch. Neben die Kerzenständer legt er vorsorglich eine Schachtel Streichhölzer. Er läßt sich die Augen verbinden und wendet sich sogar noch ab. Ein vom Publikum bestimmter Gehilfe wird gebeten, eine Kerze anzuzünden, sobald Ruhe eingetreten ist. Dann soll er ganz intensiv an nichts anderes denken als an die gewählte Farbe. Der Mentalist

Abb. 50



Kannst du  
den Zuschauern  
Farbe und Wert  
der Karte  
melden?

nennt nach einem Weilchen die richtige Farbe. — Gedankenübertragung, Gedankenlesen, Telepathie, so meinen Leute von vorgestern. Für uns ist es ein amüsanter Experiment, mit dem wir den Anwesenden eine ordentliche Nuß zu knacken geben. Wenn wir es gleichfalls Gedankenübertragung nennen, so in dem Bewußtsein, daß dabei alles natürlich zugeht.

Überhaupt finden alle sogenannten parapsychologischen Phänomene eine natürliche Erklärung. Das zeigen auch die Tricks, die den eben beschriebenen Experimenten zugrunde liegen und die in den folgenden Abschnitten erklärt werden.

Nicht selten zieht der Mentalist zwischen sich, dem Zauberer der Gedanken, und seinem Kollegen, dem Zauberer der tausend kleinen und großen Dinge, eine Trennlinie. Manche lehnen es sogar ab, sich überhaupt mit der Zauberkunst in Zusammenhang zu bringen. Sie sagen aus der Sicht des Publikums: Der Zauberer kann alles, der Mentalist weiß alles. Gewiß ist das eine zutreffende Kennzeichnung des Unterschieds, doch darf dieser Unterschied dem Zuschauer nicht ernsthaft suggeriert werden. In zu starker Verselbständigung liegt nämlich die Gefahr, daß der Mentalist nicht mehr als Täuschungskünstler betrachtet wird. Was ist er aber sonst? Vielleicht ist er auch gar kein Künstler, sondern jemand, der wirklich hellsehen und Gedanken lesen kann?! Diesen Zwiespalt schafft jeder Mentalist, der den Zuschauern weismachen will, daß er kein Zauberkünstler ist. Manche halten einen Vortrag, daß Hellsehen, Telepathie und dergleichen Humbug seien, und im Anschluß zeigen sie ein Mentalprogramm in so geheimnisvoller und „überzeugender“ Weise, daß mitunter selbst ernste Gemüter ins Wanken geraten. Ein guter Gedankenzauberkünstler wird darum auf mystische Verbrämung verzichten und seine Zugehörigkeit zur Zauberkunst nicht leugnen. Wenn seine Kunststücke wirklich gut sind, so ist ihm der Beifall garantiert. Der Beitrag eines Mentalisten besteht eben nicht nur in der Unterhaltung, sondern auch in der Aufklärung, im Kampf gegen die letzten Reste unwissenschaftlicher Vorstellungen.

Anfang 1975 lud die Leipziger Urania zu einem „Experi-

mentalvortrag zu Fragen der Parapsychologie“ ein. In den Kongreßsaal des Brühlzentrums kamen zu angegebener Stunde beinahe 200 Neugierige, überwiegend Studenten. Der Leiter der Veranstaltung stellte vor: Prof. Dr. Prokop, Direktor des Instituts für gerichtliche Medizin der Humboldt-Universität zu Berlin, Dr. Göhler von der Karl-Marx-Universität Leipzig und einen gewissen Dr. Klein, Parapsychologe aus Westberlin.

Zur völligen Überraschung des Auditoriums wurden zwei Experimente gestartet, bei denen sich Klein als Hellseher produzierte. Etliche Gäste steckten heimlich etwas in Briefumschläge. Eine Assistentin sammelte die zugeklebten Kuverts ein und überreichte sie dem Parapsychologen. Der bestimmte die Besitzer, ja, er fand sogar zu ihren Plätzen und gab die Gegenstände zurück. Das gelang unter größtem gedanklichem Aufwand, aber es gelang.

Der Mann aus Westberlin gewährte den Zuschauern keine große Atempause. Aus einem Packen an jenem Morgen erschienener Zeitungen riß die Assistentin ein beliebiges Stück Papier heraus. Doktor Klein stellte ein paar belanglose Fragen, dann beschrieb er den Inhalt des Fetzens, ein Foto mit Unterschrift, ganz genau! Es herrschte allgemeine Verblüffung: Gibt es etwa doch außersinnliche Wahrnehmung? Man schaute fragend nach vorn, wartete auf eine plausible Erklärung. Und die kam. Der Parapsychologe entpuppte sich als — Jochen Zmeck, einer unserer bekanntesten Zauberkünstler und Schriftsteller auf dem Gebiet der Magie, der mit dieser Veranstaltung beweisen wollte, was man mit Tricks so alles machen kann.

In der Tat vermag die Mentalzauberkunst phantastische Effekte zu erzielen, die aber nichts mit sogenannter Parapsychologie zu tun haben. Wir wollen im folgenden ein klein wenig davon in uns aufnehmen. Als Laien führen wir ja kein reines Mentalprogramm vor, das verlangt wohl doch etwas mehr. Aber auch in einem gemixten Programm sollten die Effekte des Erratens, der Vorhersage und einer scherzhaften Gedankenübertragung nicht fehlen.

## Der sechste Sinn

Als die US-amerikanische Gesellschaft der Magier und Wahrsagerinnen 1967 in New York zu ihrer traditionellen Jahresversammlung zusammentreten wollte, gab es Krach. Die Vereinskasse — Inhalt 220 000 Dollar — war verschwunden. Dafür lag ein Zettel im Safe, und darauf stand: *Da es sich um so geschickte Hellseher und Wahrsagerinnen handelt, bin ich überzeugt, daß ihr mich bald entdecken werdet. Doch wenn ihr nicht imstande seid, dies zu tun, so seid ihr bloß Gauner, und das Geld gehört verdienstermaßen mir.*

Im Grunde mutet die Sache wie ein Schabernack an. Doch erstens ist eine knappe viertel Million kein Pappenstiel; na ja und zweitens stimmte alles vielleicht gar nicht. Zeitungsmeldungen dieser Art sollte man nicht allzusehr trauen. Aber ein Grund zur Schadenfreude wäre das schon gewesen. Warum sollte es Leuten, die sich allen Ernstes für Hellseher und Wahrsager ausgeben, nicht wirklich einmal so ergehen? Wir jedenfalls würden mit solchen Behauptungen von uns selbst wohl nur Heiterkeit auslösen. Trotzdem wäre es mehr als stümperhaft, wenn wir den Zuschauern erklärten: „Liebe Freunde, natürlich ist Hellsehen nichts weiter als Unfug. Ich zeige euch jetzt bloß einen Trick, der so aussieht wie Hellsehen.“ — Wenn man überhaupt etwas von sich geben möchte, dann lieber das: „Vor einiger Zeit dachte ich wie ihr, daß es richtiges Hellsehen nicht gibt! Ohne euch von dieser Meinung abzubringen, möchte ich euch mal zeigen, daß auch auf diesem Gebiet alles erlernbar ist.“ Und dann führen wir unser erstes Kunststück als Hellseher vor.

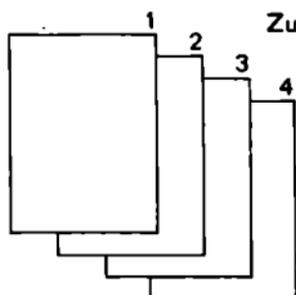
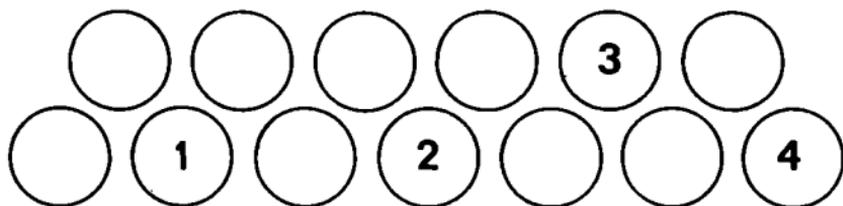
Das Experiment ROT UND BLAU läßt sich am Tisch ebenso wie im Zimmer oder Klubraum durchführen. Zuerst der Effekt: Vier Zuschauer haben auf Kärtchen ein Schweinchen gemalt und in Briefumschläge gesteckt. Auf drei Kärtchen ist ein blaues Schweinchen, auf einem Kärtchen ein rotes. Die Umschläge werden dem Zauberer gereicht. Obwohl ihm die Augen verbunden sind und er die Briefe hinterm Rücken hält, findet er den Umschlag, in dem die Karte mit dem roten Schweinchen steckt.

Eine prima Sache, nicht wahr? Die Lösung ist einfach. Der Erfolg hängt vor allem von der geschickten, schauspielerisch guten Darbietung ab, die bei Mentalkunststücken eine besonders große Rolle spielt. Außer mindestens vier Zuschauern brauchen wir einen roten und drei blaue Faserschreiber, etwa zehn Briefumschläge, vier weiße Karten, einen kleinen Magnet und eine Augenbinde, zum Beispiel einen schwarzen Schal. Die Kärtchen müssen für jede Vorführung neu angefertigt werden, was aber nicht viel Mühe macht. Aus festem Zeichenkarton schneiden wir acht Rechtecke; am besten 7 cm × 10 cm, dann reicht ein A-4-Blatt. Je zwei Rechtecke kleben wir zusammen, so daß sich die vier Karten ergeben. Eine davon wird präpariert, indem wir mitten auf die mit Leim bestrichene Fläche eine Rasierklinge legen und erst dann das andere Rechteck aufkleben und andrücken.

Den Magnet haben wir in einer Hosentasche. Die Stifte stecken in der linken inneren, die Karten in der linken äußeren Jackentasche. Die präparierte Karte, die man sicher unter Kontrolle haben muß, liegt als zweite von außen. Die Binde und die Umschläge befinden sich auf dem Tisch. Dann kann es losgehen.

Wir holen die Faserschreiber hervor und bieten sie dem Publikum an. Freilich müssen wir uns fest einprägen, welcher Zuschauer einen Stift genommen hat und wer den roten in der Hand hält. Diese vier Mitspieler betrachten wir als in einer Reihe nebeneinandersitzend. Alle anderen Zuschauer, selbst wenn es ein oder zwei Dutzend wären, müssen wir „vergessen“. Wir richten es so ein, daß den roten Stift einer der Zuschauer wählt, die in der gedachten Reihe innen sitzen. Gewöhnlich nimmt sich gleich der erste, dem wir die Faserschreiber anbieten, den roten. Ein Gast links von ihm und zwei Zuschauer irgendwo weiter rechts dürfen dann einen blauen ziehen. Das ist die Voraussetzung, daß die Karten sofort und wie nebenbei verteilt werden können: Mit der rechten Hand ist gerade der letzte Stift übergeben worden, wenn die linke in die Außentasche fährt, die Karten herausscholt und in der Reihenfolge austeilte, wie die Mitspieler sitzen. Das wirkt ganz unverdächtig (Abb. 51).

Abb. 51



Zuschauer Nr.2 hat den roten Stift  
und bekommt die 2. (präparierte)  
Karte

„Liebe Mitspieler! Ich bitte euch, auf das Kärtchen mit einfachen Strichen ein Schweinchen zu malen. Drei Schweinchen werden also blau und eins rot. Während ihr die Jolanthe zeichnet, bitte ich, daß mir jemand als Assistent fest die Augen verbindet. Wer wäre bereit? Du? Hier liegt eine Binde — so, vielen Dank. Auf dem Tisch liegt ein Stapel Briefumschläge. Biete bitte jedem Amateurmaler einen davon an. — Gut, und nun steckt euer Schweinchen in den Umschlag. Mein Assistent sammelt die Umschläge ein.“ Dabei stecken wir gleichsam lässig die Hand ein Weilchen in die Hosentasche und palmieren den Magnet. Dann lassen wir uns vom Assistenten nacheinander und einzeln die vier Umschläge geben: „Bringe die Umschläge richtig durcheinander, bevor du sie mir einzeln übergibst. Ich glaube, niemand von euch weiß jetzt, in welchem Umschlag das rote Schweinchen ist. Ich kann es weder fühlen oder riechen noch hören oder schmecken; na, und sehen kann ich es noch weniger als ihr. Aber vielleicht kann ich mit einiger Konzentration hellsehen!“

Wir nehmen einen Umschlag hinter den Rücken und tasten mit dem Magnet die glatte Vorderseite kurz ab. Wir halten den Magnet ganz locker, so daß er, wenn wir das rote

Schweinchen im Umschlag haben, „kleben“ bleibt. Sobald wir den gesuchten Umschlag bestimmt haben, heben wir ihn hoch. „Hier, in diesem Umschlag sieht mein sechster Sinn das rote Schweinchen!“ Wir reißen augenblicklich die Binde herunter, öffnen das Kuvert und zeigen die Karte. Wenn sich die Wogen des Beifalls geglättet haben, zeigen wir auch noch die blauen Kunstwerke. Sicher werden sie mit großem Hallo und Gelächter aufgenommen werden.

Warum dieser Aufwand beim Verteilen der vier Karten? Nun, Stifte und Umschläge können frei gewählt werden, die Karten nicht. Deshalb müssen wir sie wie nebenbei ausgeben, sozusagen als Zutat zu den Faserschreibern.

**EIN STRICH DURCH DIE RECHNUNG** — so heißt das nächste Kunststück, bei dem wir erraten, welche Ziffer ein Zuschauer durchgestrichen hat. Wir wenden uns ab und weisen an: Eine vierstellige Zahl aufschreiben, dieselbe Zahl um eine Stelle nach rechts verschoben daruntersetzen und subtrahieren, in dem Ergebnis irgendeine Ziffer streichen, die so entstandene vierstellige Zahl ansagen.

Wer das Geheimnis kennt, vermag nach ein paar Sekunden wirklich die gestrichene Ziffer zu nennen. Die Lösung lautet: Bilde die Quersumme und bestimme die Differenz zum nächsthöheren Vielfachen von neun. — Ein Beispiel beweist, wie einfach das geht.

Der Zuschauer notiert	3592
setzt darunter	<u>3592</u>
subtrahiert und erhält	32328
streicht 8 und nennt	3232
Der Zauberer rechnet	$3 + 2 + 3 + 2 = 10$
Das nächsthöhere Vielfache von 9 ist	18
Die Differenz beträgt	8
Das ist die gestrichene Zahl.	

Kunststücke, bei denen ein Zuschauer ein halbes Dutzend und mehr Rechenoperationen ausführen muß, sind nicht beliebt. Geburtsdatum, Alter oder Schuhgröße, bestenfalls eine gedachte Zahl — mehr springt gewöhnlich nicht heraus. Dabei fängt das passive Publikum zu gähnen an, und der Vorführende muß ständig befürchten, daß sich der so be-

reitwillige Zuschauer verrechnet und beide blamiert. Das eben beschriebene Kunststück fällt nicht in diese Kategorie. Keine langwierige Rechnerei, man kann die anderen Zuschauer zum stillen Mitrechnen und damit zur Kontrolle auffordern; es läßt sich im kleinsten Kreis am Tisch wie vor einer größeren Schar mit Hilfe einer Wand- oder Standtafel vorführen.

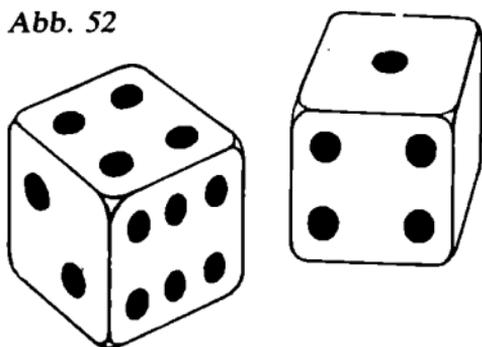
Auch die ZAUBERHAFTE WÜRFELEI hebt sich stark von ermüdender Zahlenakrobatik ab. Wer es einmal probiert, ist begeistert, weil auch seine Zuschauer begeistert sind. Man braucht drei verschiedenfarbige Würfel. Es genügen auch zwei, und es genügen auch einfarbige. Aber: Der Trick ist dermaßen einfach, daß er durch etwas mehr Drumherum besonders verschleiert werden sollte.

Wir werfen drei Würfel auf den Tisch: „Schön bunt, nicht wahr? Such dir zwei aus. Ich wende mich ab, und du tue bitte, was ich dir sage. Den übrigen Würfel stecke ich lieber ein, sonst läßt du ihn vielleicht ohne Zauberformel verschwinden. Also: Beide einmal werfen — die oberen Augen zusammenzählen — einen Würfel aufnehmen und die Augen der Unterseite dazurechnen — diesen Würfel noch einmal werfen und die oberen Augen addieren. Hast du es? Gut, merke dir das Ergebnis. Ich schalte inzwischen mein Hellsehzentrum im Gehirn ein.“ Dabei drehen wir uns wieder um, nehmen blitzschnell beide Würfel auf und umschließen sie mit den Händen. Wie in einer Kugel schütteln wir sie eine Weile in Stirnhöhe und nennen die Summe. „Und das, obwohl du zweimal gewürfelt hast!“ stellen wir fest.

Wer die Sache in aller Ruhe durchgeht, findet die Lösung. Man muß nur wissen (und wer weiß das nicht?), daß die Augen von Ober- und Unterseite eines Würfels zusammen immer sieben betragen. Und nun betrachten wir die Abbildung 52.

So liegen die Würfel nach der „Prozedur“. Welche Summe hat sich der Zuschauer gemerkt? Ganz einfach, 12. In jedem Fall addiert unser Mitspieler vier Zahlen, von denen wir zwei bei Aufnahme der Würfel erkennen. Folgt man den Anweisungen, so ergibt sich, daß die beiden unsichtbaren Zahlen auf Ober- und Unterseite desjenigen Würfels gewesen waren,

Abb. 52



$$5+7=12$$

den der Zuschauer für den zweiten Wurf wählte. Folglich fehlen jedesmal sieben, und die brauchen wir nur hinzuzuzählen.

Höchste Zeit, zu beweisen, daß auch das im vorigen Abschnitt beschriebene Hellsehen (Beispiel Nr. 1) nicht mehr als ein Trick ist. Woher weiß der Mann auf der Bühne, welche Karte der Zuschauer gezogen oder ausgesucht hat? Denken wir einmal selber nach. Außer dem Zuschauer und einigen Nachbarn kennt nur die Assistentin die Spielkarte. Welche Möglichkeiten hat sie, ihrem Partner Farbe und Wert mitzuteilen? Sehen wir von durchaus denkbaren Verfahren der Funkübertragung ab, bleiben akustische Zeichen in Form gewöhnlicher Wörter und Geräusche (Räuspern, Husten, Lachen) sowie mimische und gestische Zeichen (Augenzwinkern, Nicken, Achselzucken, Armanwinkeln, Körperdrehungen u. a.).

Die erste bekannte Vorstellung dieser Art gab der italienische Zauberkünstler Pinetti, der in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts lebte. Als sogenanntes Medium fungierte seine Frau. Sie ließ sich weitab von der Bühne verschiedene persönliche Gegenstände zeigen, die Pinetti genau „erriet“. Ja, er sagte nicht einfach, daß es sich um eine Uhr handele, sondern teilte auch mit, daß sie beispielsweise aus Gold sei, ein römisches Zifferblatt und im Deckel die Inschrift „Von A. M. zur Erinnerung, am 6. Mai 1768“ habe. Das sind freilich Spitzenleistungen, die nur bei ständigem, hartem Training möglich sind und unsere Bewunderung verdienen. Bleiben wir bei der relativ einfachen Übertragung von

**FARBE UND WERT** einer Skatkarte. Dazu denken wir uns eine Kodierung aus, die ebenso leicht wie unauffällig ist.

Zu verschlüsseln sind

die Farben **Pik, Kreuz, Herz, Karo**

die Werte **Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As**. Wenn wir uns für eine Kombination von Wörtern und Gesten entscheiden, so könnte unser „Kommunikationssystem“ folgendermaßen aussehen:

### *Kodierung der Farben*

Der erste Vokal im Satz, den das Medium an den Künstler richtet, zeigt die Farbe an, zum Beispiel:

**Pik** – Wie heißt . . . ?

**Kreuz** – Nenne bitte . . . !

**Rot** – Hoffentlich kannst du . . . !

**Karo** – Sag uns bitte . . . !

(Für „Herz“ nehmen wir „Rot“, um gleiche Vokale zu vermeiden.)

### *Kodierung der Werte*

Während das Medium seinen ersten Satz an den Künstler richtet, signalisiert es den Wert:

**Sieben** – An die **S**chläfe tippen.

**Acht** – Unter die **A**chsel fassen.

**Neun** – Die **N**ase berühren.

**Zehn** – Den **Z**eigefinger ausstrecken.

**Bube** – Hand auf den **B**auch legen.

**Dame** – Den **D**aumen ausstrecken.

**König** – An das **K**inn fassen.

**As** – Mit einer Hand den anderen **A**rm berühren.

Also ein klein wenig Übung, und zusammen mit Partner(in) wird man viel Freude an dieser Hellsehnummer haben. Übrigens: Welche Spielkarte wird der Künstler angesichts seines weiblichen Mediums in Abbildung 50 „hellsehen“?

Nach der Devise, daß Humor die Seele der Zauberei ist,

demonstrieren wir unseren Gästen gelegentlich auch ein MATHEMATISCHES HELLSEHEN. Dafür benötigen wir ein Skatspiel, das folgendermaßen präpariert ist: Wir suchen ohne Rücksicht auf die Farbe je eine Karte der Werte Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame und König heraus. Diese Karten legen wir bildunten auf den Spielrücken, zuerst die Sieben, zuletzt den König. Dann kann es losgehen.

„Liebe Gäste! Hellsehen ist nichts Übernatürliches. Die moderne Mathematik hat es bis ins Detail determiniert und exakt als erlernbaren Algorithmus beschrieben. Das möchte ich euch mit einem kleinen Experiment verdeutlichen. — Wie ihr wißt, ist die Sieben eine magische Zahl. Ich zähle deshalb sieben Karten vom Spiel. Sie bilden — streng mathematisch — den Haufen A. Nun bitte ich, daß jemand durch Abheben das Spiel teilt. Danke. Wir haben jetzt — streng mathematisch — die Haufen A, B, C. Hilfst du mir noch einmal? Prima. Lege bitte von A ein paar Karten, aber nicht alle, ganz nach Belieben auf B und C. Gut, und jetzt zähle Haufen B ab ... aha, 13 ... Und noch Haufen C ..., der enthält 16 Karten. In Ordnung, 13 und 16. Die Quersumme von 13 ist ... 4 und von 16 ... 7. Ausgezeichnet! 4 plus 7 ist 11, und die Quersumme von 11 ist ... richtig, 2. Welche Karte im Skatspiel hat den Augenwert zwei? Jawohl, der Bube. Wenn der Hellseh-Algorithmus stimmt, muß die oberste Karte von A ein Bube sein. Hier hast du sie, schau nach!“ — Natürlich stimmt der Algorithmus. Während alle auf die umgedrehte Karte schauen, schieben wir seelenruhig die drei Haufen zusammen, um die Spuren zu verwischen.

Ist bei der Addition der Quersumme von B und C das Ergebnis einmal 10, so bilden wir daraus keine Quersumme (1), denn auf A liegt die Zehn. Eine Karte mit dem Augenwert 1 gibt es ja nicht.

Zum Abschluß sei ein Kunststückchen verraten, mit dem jeder seinen Ruf als SUPERHELLSEHER verewigen kann: Der Künstler trennt aus einer Illustrierten ein Blatt, das auf der einen Seite ein Bild und auf der anderen nur Text hat. Er läßt einen Zuschauer mehrere Stückchen herausreißen und mit dem Text nach unten einzeln auf den Tisch legen. „Jetzt bitte ich dich, diesen Aschenbecher auf eines der

Papierstücke zu stellen, um deutlich zu machen, welches du für mich ausgesucht hast. — Ja, gut so. Niemand von uns kennt den Text auf der Unterseite. Trotzdem sagt mir mein zweites Gesicht, was auf dem gewählten Zettel steht.“ Nach Sekunden höchster Konzentration — der Meister hat die Augen geschlossen und die Fingerspitzen an die Stirn gelegt — kommt die Erleuchtung. Was der Künstler jetzt offenbart, verschlägt allen den Atem: „Auf dem Zettel steht ... auf dem Zettel steht ... ein Aschenbecher!“

### **Ein Blick in die Zukunft**

Im Jahre 1927 verlebte Thomas Mann mit Frau Katja und den beiden Jüngsten, Elisabeth und Michael, den Sommerurlaub im italienischen Torre di Venere. Unter dem Eindruck von Erscheinungen des Spießertums, der nationalen Überheblichkeit, der Menschenverachtung brachte der Schriftsteller seine Erlebnisse von jenem Badeort zu Papier. Sie erscheinen drei Jahre später unter dem Titel „Mario und der Zauberer“. Wenngleich Mann nur einige Episoden aneinanderreihet, in denen einzelne Personen und Grüppchen unangenehm in Erscheinung treten, ist diese Erzählung von der ersten bis zur letzten Seite eine leidenschaftliche Auseinandersetzung mit dem um sich greifenden Faschismus. Diktator Mussolini hatte das denn auch wohl verstanden und das Büchlein gleich nach dem Erscheinen verboten.

Neben dem politischen Gehalt der Novelle fesselt den Leser, der magisch interessiert ist, die detaillierte Schilderung einiger Tricks, die Thomas Mann den Cipolla, einen üblen Scharlatan, vorführen läßt.

Als Programmöffnung demonstriert dieser eine Voraussage, die ihre Wirkung auf die Gäste nicht verfehlt. Er heftet ein Stück Papier an die obere Ecke der schwarzen Tafel und schreibt darunter etwas, ein Zuschauer notiert nun alle Zahlen, die ihm aus dem Publikum zugerufen werden. Nach freier Wahl können sie zwei-, drei- oder vierstellig sein. Etwa bei der fünfzehnten Zahl läßt Cipolla die Kolonne addieren. Als Ergebnis entsteht eine fünfstellige Zahl. Nun

hebt der Vorführende das Papier an: Seine Voraussage stimmt.

Niemand wird annehmen, daß Cipollas Prophezeiung tatsächlich ohne jeden Trick möglich wäre. Bestimmt war da ein geheimer Mitarbeiter im Spiel, der sich unter den Zuschauern befand und einige Zahlen nach vorn gab. Die meisten Zauberer lehnen heutzutage einen heimlichen Assistenten ab. Sie meinen mit Recht, ein Zauberkünstler müsse entweder ganz allein auftreten können oder wenn schon mit Assistent(in), dann so, daß die Zuschauer es wissen, etwa wie in dem bereits beschriebenen telepathischen Experiment „Farbe und Wert“.

Im Interesse ehrlicher Zauberei bewerkstelligen wir die Sache also ohne geheimen Helfer. Zwar müssen wir dann selber einiges hinzutun, doch soll uns erst einmal jemand auf die Schliche kommen! Wir brauchen nicht unbedingt eine Tafel. Ein Blatt Papier, am besten im Format A2 oder A1, und ein schwarzer Fettstift leisten gleiche Dienste. Das Blatt wird mit Zwecken an einer Holzplatte befestigt. Dann kann es losgehen.

Der Zauberer schreibt EINE BELIEBIGE ZAHL, zum Beispiel 27 356, auf einen Zettel, schiebt ihn in einen Umschlag, den er zuklebt und sogleich einem Zuschauer zur Aufbewahrung übergibt. Die Zahl ist dem Publikum also nicht bekannt.

In Gedanken entfernt der Zauberer die erste Ziffer (2) und addiert sie zur letzten Ziffer ( $6 + 2 = 8$ ). Diese Zahl, es ergibt sich 7 358, schreibt er in die Mitte des Blattes. Er bittet einen Zuschauer, eine beliebige<sup>3</sup> vierstellige Zahl darunter zu schreiben, nehmen wir an 5 691. Der Zauberer schreibt als nächstes über seine erste Zahl eine weitere, auch eine angeblich beliebige. In Wirklichkeit stellen die Ziffern dieser Zahl Ergänzungen der Ziffern der Zuschauerzahl zu 9 dar. Die Neunerergänzung zu 5 691 ist demnach 4 308, weil  $5\,691 + 4\,308 = 9\,999$ . Auf dem Blatt stehen jetzt die Zahlen

4 308

7 358

5 691

Ein weiterer Zuschauer wird aufgefordert, eine andere vierstellige Zahl unter die Zahlenkolonne zu setzen, beispielsweise 6 533. Wieder schreibt der Zauberer die Neunerergänzung (3 466) darüber:

3 466  
4 308  
7 358  
5 691  
6 533

Ein dritter Zuschauer soll jetzt diese Zahlen addieren. Er ermittelt die Summe 27 356. Der Umschlag wird geöffnet, der Zettel hochgehalten; auch dort steht die Zahl 27 356.

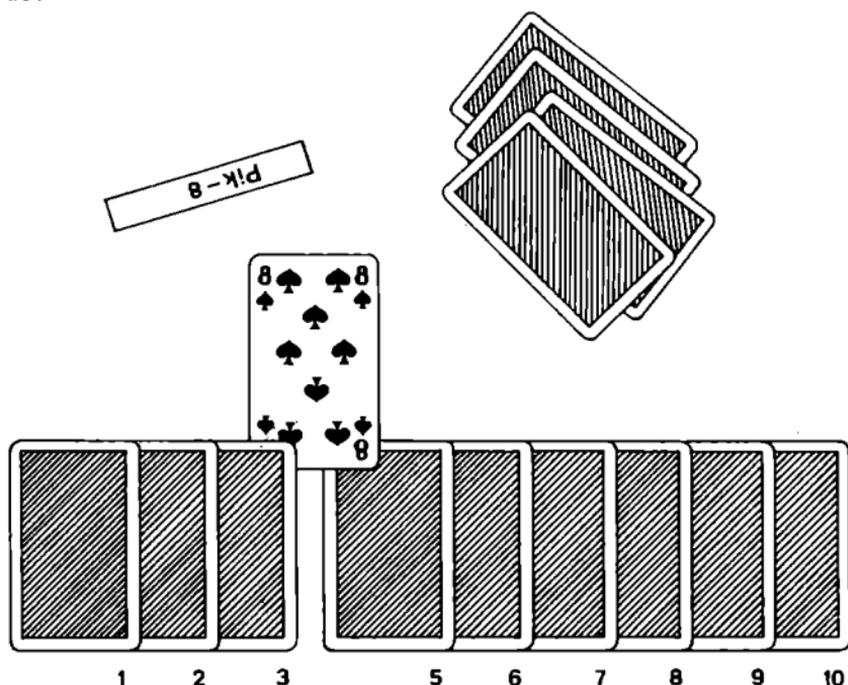
Der Zauberer kann auch andere Zahlen „voraussagen“, und die Kolonnen dürfen noch länger sein. Für jedes zusätzliche Zahlenpaar muß dann aber die linke Ziffer der vorauszusagenden Zahl um 1 vergrößert werden. Wenn der Mentalkünstler zum Beispiel 39 823 als Voraussage in den Umschlag gibt und er die Zahl 9 826 vorgeben muß, dürfen vom Publikum insgesamt drei Zahlen genannt werden, während der Zauberer entsprechend drei Neunerkomplemente dazuschreibt. Mehr als sieben Zahlen sollten allerdings nicht untereinander geschrieben werden. Es besteht die Gefahr, daß die ersten Zuschauer sanft einschlummern.

Bei dem folgenden Kartenkunststück ist der Trick eine wirkliche Nuß, an der sich die Zuschauer die Zähne ausbeißen können. Voraussetzung ist freilich, wir geben uns wieder auch als Schauspieler einige Mühe. Lesen wir zunächst, wie das Publikum den BLICK IN DIE ZUKUNFT erlebt.

Ein Zuschauer soll unbeeinflusst eine Zahl wählen. Dazu soll er heimlich 1 bis 10 Karten vom Spielrücken abzählen und vorläufig behalten. Unterdessen notiert der Künstler eine Voraussage, zum Beispiel Pik-Acht, und vertraut den gefalteten Zettel einem anderen Gast an. Der Magier legt zehn Karten bildunten in einer Reihe aus. Der Zuschauer wird aufgefordert, die einbehaltene Kartenmenge (also die gemerkte Zahl) laut zu nennen und die Karten zur Kontrolle vorzuzählen. Daraufhin wird der Zettelverwahrer gebeten,

die Voraussage zu verlesen. Angenommen, der Assistent hat vier Karten gehabt, so deckt nun der Meister der Magie die vierte Karte in der Reihe auf. Es ist die Pik-Acht (Abb. 53).

Abb. 53



Die Lösung: An elfter Stelle vom Rücken des Spiels aus liegt die Karte, die wir voraussagen. Wenn der Zuschauer einige Karten abgenommen hat, legen wir die nächsten zehn Karten von rechts nach links (!) aus. Nach Nennung der Anzahl der einbehaltenen Karten zählen wir von links nach rechts (!) bis zur genannten Zahl und decken die an dieser Stelle liegende Karte nach der Bekanntgabe der Voraussage auf.

Wir schauen uns die elfte Karte an und merken uns Farbe und Wert. Bei der Vorführung holen wir das Spiel hervor und überreichen es dem Zuschauer. Diese Methode hat allerdings den Nachteil, daß sich mit den Karten vorher kein anderes Kunststück zeigen läßt. Besser ist darum folgendes Verfahren: Der Zauberer nimmt das vom Zuschauer gemischte

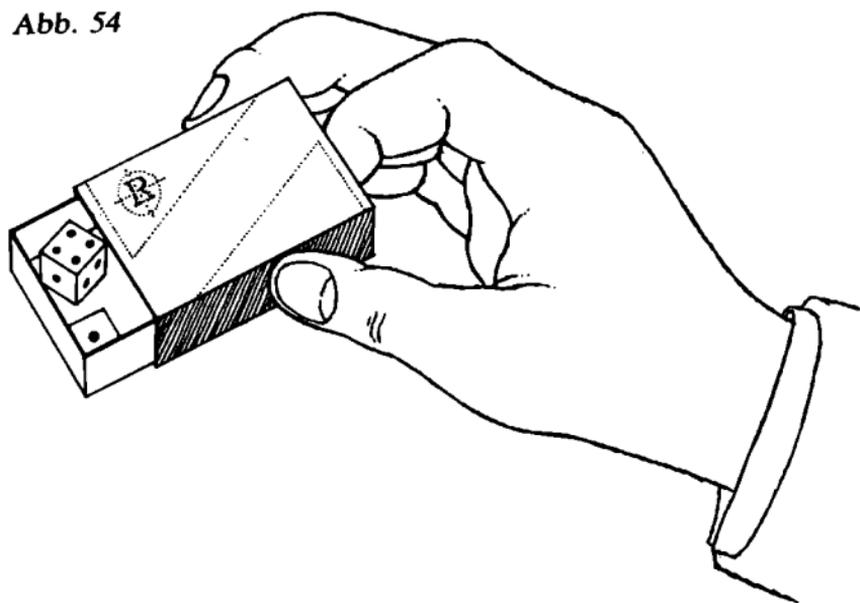
Spiel und zählt selber zehn Karten bildunten auf den Tisch. Um nicht auf die genaue Anzahl aufmerksam zu machen, zählt er nur in Gedanken. Er sagt: „Für das nächste kleine Wunder brauchen wir ein paar Karten.“ Dabei legt er blitzschnell sieben auf den Tisch. „So, das reicht.“ Bei diesen drei Worten wirft er die letzten drei Karten ab. „Nimm dir bitte davon beliebig viele. Ich drehe mich derweil um.“ Jetzt guckt er sich heimlich die oberste Karte auf dem Spielrücken an und hält, immer noch abgewandt, das Kartenpäckchen hinterm Rücken in Richtung Zuschauer. „Lege den Rest aufs Spiel. Verbirg bitte die gewählte Kartenmenge, denn ich drehe mich wieder um ... Ich kann nicht wissen, für welche Zahl du dich entschieden hast. Trotzdem versuche ich, eine richtige Voraussage zu treffen.“ Wenn er den Zettel zur Aufbewahrung übergeben hat, legt er die Zehnerreihe aus usw.

Übrigens eignet sich dieses Kunststück auch für ein kleines Programm im Stehen. Wir legen die zehn Karten auf das längere Kartenpult, und alles andere läuft wie sonst.

Jetzt ist es an der Zeit, das Geheimnis zu lüften, das dem Beispiel Nr. 2 in der Einleitung der Mentalzauberei zugrunde liegt. Eigentlich gibt es gar nicht viel zu beschreiben. Die Zuschauer sehen beide Male zwei Würfel, doch nicht dieselben. Zwei sind in der Schublade FESTGEKLEBT. Sie zeigen das gewünschte Ergebnis an, wenn die Schachtel beim zweitenmal geöffnet wird (Abb. 54). Natürlich muß die Schachtel dabei so gehalten werden, daß die anfangs an der anderen Seite eingelegten Würfel nicht verrutschen und den Trick verraten.

Die Würfel müssen sehr klein sein, damit sie sich in der Schachtel beim Schütteln drehen können. Wer keine Würfel hat, deren Kanten kürzer als 9 Millimeter sind, muß die nötige Frechheit aufbringen, um das Experiment trotzdem zu zeigen. Man braucht in dem Fall nur zwei Würfel. Sie werden in der Hand ordentlich durcheinandergebracht und in die Schachtel geschüttet. Beim Zuschieben prägt man sich die oben liegenden Augen ein. Dann wird die Schachtel tüchtig hin und her bewegt, als wolle man die Würfel gründlich mischen. Die Lade wird ganz herausgenommen und ohne

Abb. 54



Hülse vorgezeigt. So fällt niemand auf, daß sich die Würfel in der geschlossenen Schachtel überhaupt nicht drehen können.

Zum Abschluß unseres kleinen Ausflugs in die Welt magischer Visionen wollen wir EIN ABZÄHLMIRAKEL kennenlernen. Unsere neugierigen Zuschauer werden wiederum angestrengt eine Lösung suchen — und nicht finden. Man kann es nur am Tisch zeigen, benötigt wird auf jeden Fall ein Bridgeblatt; Bedingung ist, daß alles flott vorgeführt wird.

„Niemand kann die Zukunft sicher voraussagen. Ich mache da eine Ausnahme, ich kann's. Sonst wäre ich ja schließlich kein Zauberer und hätte einen anderen Beruf gewählt.“ — Wir lassen das Spiel mischen, fächern das Päckchen, gewähren aber niemandem einen Blick auf die Bildseiten. „Ich lasse alle Karten dort, wo sie sind. Nur eine nehme ich mir heraus. Darauf steht nämlich meine Voraussage.“ Beim Ausfächern haben wir uns blitzschnell die vierte Karte von unten, also von der Bildseite des Spiels gemerkt und dann ihren „Zwilling“ herausgesucht und bildunten auf den Tisch gelegt. Angenommen, an vierter Stelle steckt Karo-Drei, so

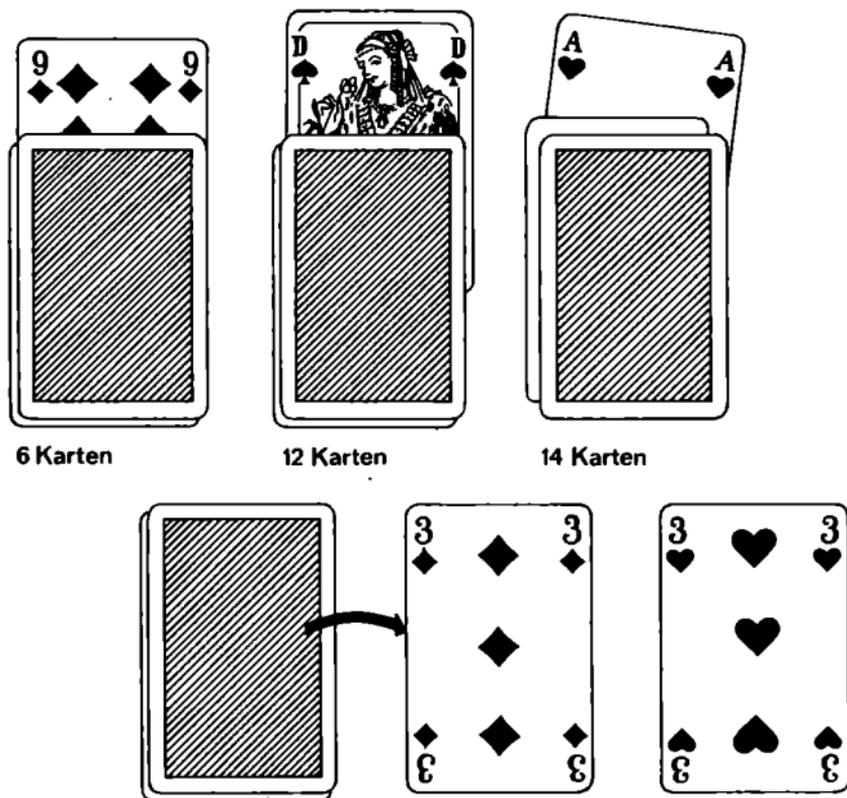
muß der gleiche Wert der anderen roten Farbe, also Herz-Drei, auf den Tisch.

Wir drehen das Päckchen bildunten und schieben die Karten einzeln in die andere Hand hinüber. „Bitte ziehe dir drei beliebige Karten heraus.“ Dabei dürfen wir keine Eile haben. Der Zuschauer soll nämlich seine Wahl getroffen haben, lange bevor die letzten vier Karten in seine Reichweite geraten. „Lege bitte die unbeeinflußt gewählten Karten offen auf den Tisch. Aha, Neun, Dame und As. Ich zähle jetzt so viele Karten darauf, daß jedesmal die magische Zahl 15 erreicht wird. Dabei hat das As den Wert 1, die Karten Zwei bis Zehn zählen entsprechend 2 bis 10 Augen. Na, und die Augenzahl von Bube, Dame, König kennst du ja vom Skat-spiel her. Bube zählt zwei, Dame drei und König vier. Los geht's!“

Auf die Neun kommen sechs Karten, dabei zählen wir 10 — 11 — 12 — 13 — 14 — 15. Auf die Dame zählen wir 12 Karten, nämlich 4 — 5 — 6 usw. Und auf das As werden schließlich 14 Karten (2 — 3 — 4 usw.) gelegt. Wir bitten unseren Mitspieler, die Augen der drei gewählten Karten zu addieren. Das Ergebnis lautet in diesem Fall 13. Vom Rest in unserer Linken zählen wir — wiederum möglichst flink — 13 Karten bildunten auf den Tisch. In der Hand bleiben drei Karten zurück. Auf die packen wir schnell die eben gezählten, damit niemand erst merkt, wieviel es sind. Im gleichen Augenblick decken wir die zu Beginn ausgelegte Karte auf. „Das war meine Voraussage: eine rote Drei.“ Dann drehen wir die oberste Karte des Päckchens um: „Und das ist eingetroffen: eine rote Drei!“ (Abb. 55)

Das mathematische Prinzip ist einfach und genial und deshalb — einfach genial. Das Ganze ist nichts anderes als eine getarnte Subtraktionsaufgabe. Am Beispiel einer der vom Zuschauer ausgelegten Karten erhellt sich alles. Nehmen wir die Neun. Zunächst legen wir  $15 - 9$ , also 6 Karten ab. Später nahmen wir noch so viele Karten vom Spiel, wie die Karte anzeigt, also 9. Insgesamt haben wir demnach  $6 + 9 = 15$  Karten vom Päckchen entfernt. Weil wir dasselbe dreimal tun und außerdem vier Karten von Anfang an „draußen“ sind, bleiben von 52 Karten in der Hand jedesmal

Abb. 55



drei übrig, und die Karte davor ist die, die wir scheinbar prophezeien.

### Prädikat: Besonders wertvoll

So war ein Film unterschrieben, der 1967 in unseren Kinos anlief und mit dem Titel „Geisterstunde“ lange Zeit von sich reden machte. Es war ein Dokumentarfilm der Sonderklasse, denn so konnte man bisher wohl jeden Streifen der DEFA-Gruppe Heynowski & Scheumann bezeichnen. Was da auf dem Bildschirm und dann als 76-Minuten-Film auf der Leinwand zu sehen war, ist als brillantes Husarenstück in die

Geschichte der Filmkunst und des Kampfes gegen Scharlatanerie eingegangen. Porträt einer fehsichtigen Seherin — Die Leibhaftige stürzte vom Besen — Die überlistete Pythia — Ein Spaß besonderer Art. So und ähnlich lauteten damals die Werbezeilen. Was war geschehen?

Nach „ordnungsgemäßer“ Vorstellung und Absprache erschien eines Tages vor dem Haus Viktoriabergweg 5 im linksrheinischen Remagen ein größerer Drehstab mit Technik. Margarete Goussanthier, bundesdeutsche Hellseherin Nummer eins, erwartete die Herren vom Fernsehen zu einem mehrstündigen Interview. Die Buchela — unter diesem Namen hatte sie bis in die Spitzen der Bonner Politik einen Ruf — saß dann bald in ihrem besten Zimmer vor surrender Kamera und sprach ihre Bekenntnisse, ihre Lebensweisheiten und Zukunftsbilder in die Mikrofone.

Sie packte im wahrsten Sinne des Wortes aus. Unbekümmert erzählte die damals Achtundsechzigjährige von ihrer erlesenen Kundschaft. „Die kennen mich meistens alle“, erklärte sie nicht ohne Stolz und meinte maßgebliche Politiker und Diplomaten aus dem nahen Bonn und Wirtschaftsmanager aller Branchen. Wenigstens fünfzehn wohlhabende Kunden kämen zu ihr täglich, um sich Auskunft und Rat zu holen für die Zukunft. Daß diese Leute auch etwas brachten, mußte die von edelrassigen Haustieren umgebene Schwerkreiche nicht erst betonen. Und zahlreiche Hintermänner, vor allem aber die Massenmedien, sorgten dafür, daß ihre hellseherischen Eingebungen, ihre Blicke in die Zukunft des Landes und der ganzen Welt Millionen Menschen zugänglich würden.

So verwunderte es nicht, daß die „Pythia von Bonn“ sich durch das Interesse des Fernsehens geschmeichelt fühlte. Das würde ihrer Publicity nur weiteren Aufschwung geben. Was tat es da schon, daß sich der Drehstab mit seinem Aufnahmegerät, den Scheinwerfern und Kabeln mehr als zehn Stunden unter ihrem Dach schaffte.

Zum Schluß des wirklich anstrengenden Interviews prophezeite die Star-Wahrsagerin den Männern von der Television großen Erfolg. Dabei ahnte sie immer noch nicht, wen sie wirklich zu Gast gehabt hatte. Jedenfalls sollte ihre

Weissagung eintreffen: Diese Männer hatten in der Tat bald großen Erfolg, nämlich mit ihrem Film „Geisterstunde“.

Daß die Herren vom „Ost“-Fernsehen gewesen waren, erfuhr die Buchela (die übrigens 1986 steinreich gestorben ist) nicht etwa durch Selbsterleuchtung, sondern dann, als dieser entlarvende Streifen Sensation machte.

Für uns ist es unvorstellbar, wie sich in einem hochentwickelten Industrieland Leute vom Schlage einer Buchela von diesem Geschäft ernähren können. Handelt es sich doch nicht um einzelne Spinner, sondern um rund 30 000 Wahrsager, Hellseher, Astrologen usw., die sich recht seriös und wissenschaftlich geben. Es muß wohl an der Gesellschaftsordnung liegen, daß — Umfragen bundesdeutscher Institute zufolge — 45 Prozent der vierzehn- bis fünfundsechzigjährigen Bürger an einen Zusammenhang zwischen dem Stand der Sterne und dem menschlichen Schicksal glauben und knapp 60 von 100 Personen regelmäßig Horoskope lesen. Für Astrologie, mit der sich in der BRD an die 500 organisierte (!) Sterndeuter befassen, geben die Bundesbürger Jahr für Jahr mehr als 50 Millionen D-Mark aus.

Die Voraussagen jener Scharlatane sind so haarsträubend, daß einmal selbst eine auflagenstarke Illustrierte der BRD ironisierte: „Es sind schon tolle Leute, die Hellseher. Was die alles wissen! Jedes Jahr gucken sie in ihre magischen Kugeln, in die Sterne oder sonstwohin ...“ — Und wohin? „Aufs Honorar, das einzige Astronomische an der Astrologie.“

### **All mein Gedanken ...**

„All mein Gedanken, die ich hab, die sind bei dir!“ — So fängt ein altes Volkslied an. Aber zumindest dieser Anfang könnte von solchen Leuten stammen, die die Fähigkeit vorspiegeln, Gedanken und Gefühle ohne die bekannten Sinnesorgane, also über unergründliche Kanäle, auf andere Personen zu übertragen oder von ihnen zu erfahren. Sinngemäß könnte der Satz also auch so lauten: All dein Gedanken, die du hast, die sind bei mir!

Nicht selten kommt es vor, daß Menschen feststellen, im selben Moment an ein und dasselbe gedacht zu haben. Sie amüsieren sich darüber. Nur einfältige Gemüter sehen darin ein Wunder. — „Kommst du heute mit ins Kino?“ fragt der Freund. Und sie bemerkt: „Mensch, du kannst ja Gedanken lesen! Dasselbe wollte ich gerade fragen.“ — All das sind zufällige Ereignisse, deren Wahrscheinlichkeit besonders groß ist, wenn Menschen unter gleichen Verhältnissen leben, gleiche Interessen oder eine gemeinsame Vergangenheit haben. Sie kommen häufiger auf ähnliche oder gleiche Gedanken als Leute, die einander fremd sind. Das ist ganz natürlich.

Dennoch treten — glücklicherweise kaum noch bei uns — Gestalten auf den Plan, die allen Ernstes telepathische Begabung demonstrieren. Ob aus Sensationshascherei oder Geltungsbedürfnis, es läuft immer auf eins hinaus, auf die Verdummung anderer. Ein beinahe klassisches Beispiel, wie man die Fähigkeit der Gedankenübertragung exakt nachweisen kann, lieferte 1950 in der BRD der Meisterhellscher Strobel. Bei einem Auftritt im Münchener Hotel „Regina“ machte er seinem Publikum weis, einem Rundfunksprecher aus kilometerweiter Entfernung seinen Willen aufzwingen zu können. Er brachte das Wunder zuwege. Zu einem bestimmten Zeitpunkt unterbrach der telepathisch beeinflusste Ansager seine Sendung und sprach die Worte „Regina, Karo-Dame“. Und während die Teilnehmer der Geisterrunde gebannt in das Radio horchten, zeigte Strobel die Karo-Dame. Damit schien die Telepathie als zweifelsfrei erwiesen. Der Mann vom Rundfunk inszenierte zwar einen kleinen Nervenzusammenbruch, aber es half nichts. Es plauderte nämlich jemand, und vor Gericht kamen die besonderen Methoden wahrhafter Gedankenübertragung schnell zum Vorschein. 300 D-Mark hatte Strobel dem „Medium“ gezahlt, das dann wegen Bestechlichkeit drei volle Monate gesiebte Luft atmen mußte. Der Telepath selbst hätte mindestens das Doppelte abbekommen müssen. Aber, na ja, es trifft nicht immer die wirklichen Übeltäter.

Einen interessanten Fall von Gedankenübertragung schildert uns auch der sowjetische Wissenschaftler Alexander

Kitaigorodski, ein leidenschaftlicher, erbarmungsloser Gegner jeglicher parapsychologischer Betrügereien. Ein nicht mit Namen genannter Doktor wird Zeuge — und Opfer — eines angeblich einwandfreien Experiments der Gedankenübertragung. Ein besonders sensibles Medium wird in ein Zimmer auf einer anderen Etage eingeschlossen. Der leichtgläubige Doktor flüstert dem Telepathen das Wort „Fahrrad“ ins Ohr. Und schon beginnt das Theater ohne Bühne: Der Gedankenüberträger läuft im Zimmer hin und her, tut ziemlich angestrengt und legt dem Doktor schließlich eine Hand auf die Schulter: „Mein Medium ist bereit. Gehen Sie zu ihm!“ Und der Doktor rennt aufgeregt hoch zu dem Medium. Jenes nennt, selbstverständlich nach einiger Schauspielerei, das bewußte Wort. — Der Komplize im Raum weiter unten hatte dem Doktor einen Zettel mit dem genannten Wort auf den Rücken geheftet. Das gar so empfindsame Medium brauchte dem Doktor also nur freundschaftlich die Hand auf die Schulter zu legen, um das Stück Papier zu bekommen. Alles andere war nur eine Frage der Dramaturgie.

Der einzige, der es mit der Telepathie ehrlich meint, ist der Zauberkünstler. Das erscheint paradox, denn eine geistige Kommunikation ohne Gebrauch unserer Sinnesorgane ist ja nicht möglich. Wenn aber jemand ohne unlautere Absicht Gedankenübertragung demonstriert, dann ist das eben der Zauberkünstler. Er allein macht bei seinen Experimenten kein Hehl daraus, daß stets Tricks mit im Spiel sind. Sein Publikum betrügt er nicht, er will es unterhalten. Darin liegt die Ehrlichkeit. Und noch eins muß festgestellt werden: Der Zauberkünstler ist kein Nachahmer, kein Imitator. Was es nicht gibt, kann man auch nicht nachahmen. Selbst wenn es manche Autoren so formulieren, ahmt der Zauberer das Gedankenlesen und -übertragen ebensowenig nach wie Effekte des Hellsehens und des Wahrsagens. Er täuscht sie einfach vor, so wie er auch die anderen in diesem Büchlein beschriebenen Effekte vortäuscht.

Wie aber läßt sich eine Gedankenübertragung bei dem geschilderten Kerzenexperiment GELB ODER ROT vortäuschen? Wenn der Docht einer Kerze angefeuchtet wird, eignet sich das Gehör sehr gut dazu. Beim Anzünden wird

der Docht etwas prasseln. Je nachdem, ob man dieses Geräusch nun wahrnimmt oder nicht, erfährt man, welche Kerze angesteckt wird. Es versteht sich von selbst, daß man die Farbe nicht sofort nennt. Zuvor muß der Gehilfe eine Weile ganz angestrengt an die Farbe denken. Es ist wichtig, durch Versuche festzustellen, wie feucht ein Docht sein darf. Bevor die Kerzen aus dem Zauberkoffer genommen werden, drückt der Vorführende den rechten Zeigefinger in einen nassen Schwamm und benetzt den Docht. Das ist die ganze Präparation.

**HÖCHSTE KONZENTRATION** verlangt vom telepathisch begabten Künstler auch das folgende Experiment. Wir brauchen das kleine Kartenpult und ein Kartenspiel. Wenn wir die Karten aus der Jackentasche holen, lassen wir zwei beliebige heimlich zurück. Das geht ganz einfach. Wir brauchen sie nur mit dem Daumen vom Päckchen zu schieben.

Unser Medium mischt das Spiel gründlich und stellt drei Karten unbesehen mit dem Rücken nach vorn auf das Pult, eine in die Mitte, die beiden anderen rechts und links außen. Während wir wegschauen, dreht der Zuschauer eine Karte kurz um und merkt sie sich. Wir stecken die drei Karten, ohne die Bildseite zu sehen, in die Jackentasche vor die zwei anderen Karten. Nun soll unser Partner sich ganz auf die gewählte Karte konzentrieren und uns in die Augen sehen. Seelenruhig holen wir die beiden Geheimkarten einzeln hervor, besehen sie uns. „Die ist es nicht . . . und die auch nicht“, sagen wir und legen sie bildunten vor den Zuschauer. „Die legst du wieder genau auf ihre alten Plätze zurück.“ Dabei greifen wir noch einmal in die Tasche, und da das Medium für die gemerkte Karte eine Lücke läßt, wissen wir sofort, welche von den dreien hervorzuholen ist. Bildunten reichen wir sie dem Gehilfen. „Kannst du bestätigen, daß die Gedankenübertragung geklappt hat?“ Natürlich wird er bestätigen, und wir bitten ihn, die Karte anzusagen und mit dem Bild nach vorn ebenfalls an ihren alten Platz zu legen.

Das A und O dieses Kunststücks besteht darin, daß der Mitspieler die beiden falschen Karten so legt, daß der Platz frei bleibt, an dem seine gemerkte Karte lag. Mit dem Pult

und, wenn nötig, mit einem zusätzlichen Hinweis wird er es tun.

Alle beschriebenen Mentalkunststücke laufen im Grunde darauf hinaus, daß der Vorführende etwas erfährt und findet, was er eigentlich nicht erfahren und finden kann. Insofern wird der konkrete Effekt — Hellsehen, Voraussagen oder Gedankenlesen — in erster Linie durch die Verpackung erzielt. Gerade die Variationsmöglichkeiten machen die Mentalzauberkunst so attraktiv. Wir wollen das am Beispiel eines alten Tricks veranschaulichen. Dieser ist so primitiv, daß er in seiner ursprünglichen Form leicht durchschaubar ist und von jedem Zauberlehrling schnell wieder verworfen wird.

16 Spielkarten werden bildoben in Viererreihen untereinander ausgelegt. Ein Zuschauer merkt sich eine Karte, sagt aber nur, in welcher senkrechten Reihe sie liegt. Dann werden von links nach rechts die senkrechten Reihen zusammengeschoben und nacheinander bildoben in die linke Hand gelegt. Man wendet das Päckchen und legt die Karten noch einmal bildoben in vier waagerechten Viererreihen aus. Erneut nennt der Zuschauer die senkrechte Reihe mit der Merkkarte. Der Zauberer nennt sofort die Karte. Lag nämlich diese Karte zuerst in der n-ten senkrechten Reihe, so liegt sie beim zweiten Mal in der n-ten waagerechten Reihe. Es ist also ein leichtes, sie nach nochmaliger Angabe der senkrechten Reihe zu erkennen. Sie liegt sozusagen im Schnittpunkt der beiden Koordinaten. Allerdings erkennt das, wie gesagt, auch der Zuschauer recht schnell.

Hier nun das gleiche Trickprinzip in anderer Verpackung, und schon haben wir ein WUNDER DER TELEPATHIE.

Das vom Publikum auserkorene Medium mischt das Spiel. Der Mentalist nimmt es zurück und legt von links nach rechts bildunten fünf Karten mit geringen Zwischenräumen in einer Reihe aus. Auf jede Karte legt er eine zweite, dritte, vierte und schließlich fünfte Karte. Das Medium nimmt ein x-beliebiges Fünferhäufchen auf und merkt sich eine Karte. Dann darf dieses Päckchen gemischt (!) werden. Der Mitspieler legt die fünf Karten auf ihren Platz zurück. Der Künstler nimmt die Haufen von rechts nach links auf und legt sie zusammen auf den Rest in der linken Hand. „Bitte, denke an nichts

anderes als an deine Karte! Ich lege die Karten inzwischen noch einmal aus. Durch das gründliche Mischen liegen sie jetzt natürlich anders. Trotzdem hoffe ich, die gemerkte durch die Kraft deiner Gedanken zu finden. Ist sie in diesem Haufen? Nein? In diesem...?“ Nacheinander nimmt der Mentalist von links nach rechts die Häufchen auf, hält sie gefächert mit Bildseite zum Mitspieler und legt sie wieder bildunten weg, bis jener bejaht. Ohne die Bildseiten gesehen zu haben, zieht der Meister der Telepathie die richtige Karte aus dem Fächer und legt sie bildoben auf den Tisch.

Tatsächlich ist das oben beschriebene Koordinatenprinzip nicht mehr wiederzuerkennen. Und doch ist es im Kunststück, das nun sehr effektiv ist, versteckt.

Wir prägen uns ein:

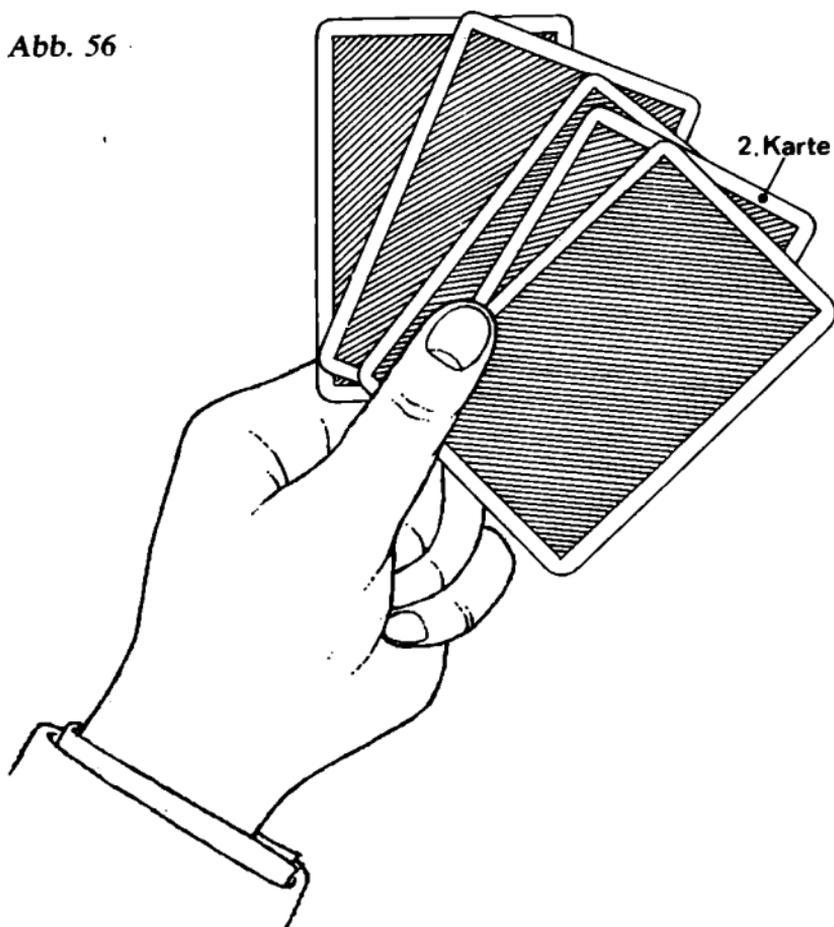
- die Karten von links nach rechts auslegen
- die Platznummer des Haufens mit der Merkkarte bestimmen (links außen: Haufen Nr. 1 usw.)
- die Haufen von rechts nach links aufnehmen
- die Karten von links nach rechts auslegen
- die Haufen von links nach rechts gefächert vorzeigen.

Sobald wir den Haufen mit der Merkkarte in der Hand halten, zählen wir in Gedanken von rechts nach links (!) die Fächerkarten bis zur gemerkten Platznummer ab. Schon haben wir die gedanklich übermittelte Karte. Angenommen, der Zuschauer hatte sich eine Karte aus dem zweiten Haufen von links (aus der Sicht des Vorführenden) gemerkt, so ist das im Fächer die zweite Karte von rechts (Abb. 56). Würden wir alle Gänge von links nach rechts ausführen, so müßten wir aus dem Fächer entsprechend die zweite Karte von links ziehen. Zu leicht aber fiel dem aufmerksamen Zuschauer auf, daß die Lage des Haufens und die Lage der Karte im Fächer übereinstimmen. Dank diesem einmaligen Richtungswechsel sind diese beiden Standorte seitenverkehrt und werden nicht mehr im Zusammenhang gesehen.

Für dieses Mentalkunststück sollten wir ruhig mal auf die üblichen Spielkarten verzichten. Ein Satz bunter Quartettkarten — vielleicht mit Haustieren, bekannten Vogel- oder Insektenarten — wäre eine willkommene Abwechslung.

Schließlich wollen wir auch beim Thema Gedankenüber-

Abb. 56



tragung den Humor nicht zu kurz kommen lassen und ein telepathisches Experiment der Sonderklasse kennenlernen. Wir können es starten, wenn die Gäste bereits auf dieses Gebiet eingestimmt sind. Der Mentalist und ein Zuschauer stehen sich mit gehörigem Abstand gegenüber und schreiben, voneinander völlig unbeeinflusst, etwas auf. Sie tauschen die Zettel aus, und der Künstler spricht mit wichtiger Miene: „Antworte bitte klar mit Ja oder mit Nein. Steht auf meinem Zettel genau dasselbe?“ Das Medium muß bejahen, auf dem Zettel stehen zwei Wörter: **GENAU DASSELBE.**

# **Im Reich der Zahlen und Wörter**

oder

**Wie man überdurchschnittlich viel Köpfchen zeigt und auch andere sonderbare Fähigkeiten entwickelt**

## **Das Supergedächtnis**

Auf der Bühne steht ein hochbeiniges Tischchen. Die Zuschauer in den vorderen Reihen können von unten durch die Glasplatte sehen. Auf ihr liegt ein dunkelblaues, dickes Buch. Daneben steht ein Würfelbecher. Ein älterer Herr mit tadellosem Abendanzug und deutlichen Denkerfalten auf der Stirn tritt auf, gefolgt von seiner nicht minder geschmackvoll gekleideten Partnerin. Nach einer kurzen Begrüßung bietet sich der Mann an, bei Zuruf einer ausgewählten Seitennummer aus dem Gedächtnis anzugeben, was auf jener Seite seines Lexikons steht.

Um, wie er sich ausdrückt, jeden Verdacht einer Bestechung auszuschließen, bitte er einen Zuschauer, nach vorn zu kommen und zwei Damen als Kontrolleure mitzubringen. Das „Trio“ nimmt hinter dem Tisch Aufstellung. Der Künstler erläutert, und schon geht's los. Der Mann aus dem Publikum würfelt und nennt die obere Augenzahl jedes der beiden Würfel. Er wirft zwei Vieren. Die Assistentin notiert die Zahl 44. Dazu wird die Quersumme gebildet ( $4 + 4 = 8$ ). Es entsteht eine dreistellige Zahl: 448. Der Gedächtniskünstler läßt noch dreimal würfeln und jede Zahl aufschreiben. Als zufällig 6 und 4 fallen, schlägt er vor, von der Quersumme 10 nur die 0 zu verwenden, damit auch sie einmal vorkäme; die Seite 6410 gäbe es ohnehin nicht. — Die Assistentin zeigt und nennt die erste Zahl: 448. Das „lebende Lexikon“ ist inzwischen von der Bühne herabgestiegen. Kaum ist die Zahl ausgesprochen, beginnt der Künstler: „Seite 448. Das ist der Buchstabe I. Stimmt das?“ Der Zuschauer bejaht, die kontrollierenden Damen nicken. „In Zentralindien gibt es die Stadt Indur oder Indore. Sie liegt sechshundert Meter über dem Meeresspiegel und hatte neunzehnhunderteinundvierzig

rund zweihundertvierundsechzigtausend Einwohner. Es gibt dort einen Fürstenpalast und Baumwollfabriken. — Es folgt das Stichwort Indus. Mit dreitausendeinhundertneunzig Kilometern ist er der längste Strom Vorderindiens. Darunter steht einiges über Induskultur, und daneben ist ein indo-sumerisches Siegel abgebildet. — Die Seite endet mit den Wörtern Infrarot und Infrarotfilm.“

Für jede erwürfelte Seite nennt der Künstler den Inhalt am Anfang und am Ende. Und jedesmal bleibt den dreien aus dem Saal nichts weiter übrig, als die ausführlichen Angaben zu bestätigen. Der Hirnakrobat entläßt sie dankend.

Der Mann, der in so großartiger Manier auftrat, kündigte sich unter dem Künstlernamen Alfini an. Eigentlich hieß der 1911 in Danzig (Gdańsk) geborene Meister der Gedächtniskunst Hans Syllwasschy. Was lag bei dem ungewöhnlichen Namen näher, als nach einem klangvollen Pseudonym zu suchen. Im Sommer 1945 kam er eines Tages nach Wasseralfingen, einem Ort bei Aalen im Land Baden-Württemberg. Und da kam der große Einfall: Alfingen — Alfini!

Was Syllwasschy, der von 1937 bis zu seinem Tod 1983 in Schwerin wohnte, zunächst als Amateur betrieb, machte er nach dem Krieg zum Beruf. Seitdem reiste er umher und gab eigene Programme: Er rekapitulierte Lexikonseiten und Dutzende zugerufener Wörter. Er fand einen Gegenstand, den ein Zuschauer versteckt hatte. Er ging mit ihm, den Arm haltend, durch den Saal. „Steuerströme“ führten ihn zum Versteck. Mit noch größerer Sicherheit fand er Zuschauer, die die verschiedensten Dinge in Briefumschläge gesteckt und seiner Assistentin übergeben hatten. Hin und wieder tat ein Spaßvogel überhaupt nichts hinein, aber auch den fand Alfini im Halbdunkel des Raumes.

Es ist wirklich erstaunlich, was Gedächtniskünstler immer wieder zum besten geben. Einerseits gibt es Menschen, die wirklich ohne jeden Trick in Sekunden und Minuten Unmengen von Daten aufnehmen und wiedergeben. Selbstverständlich müssen auch sie laufend üben. Derartige Talente sind eine Seltenheit; ihr Können hat nichts mit Zauberkunst zu tun. Weit häufiger, ja im Grunde die Regel, sind Leute, die zwar Gedächtniskunst vorführen und wirklich Groß-

artiges leisten, sich aber zugleich gewisser Kniffe bedienen. Auch in der Nummer mit dem lebenden Lexikon geht es nicht ganz ohne Trick.

Wohl kaum jemand von uns wird in der Lage sein, ein Supergedächtnis vorzuspielen. Es wäre aber reizvoll, neben anderen Schelmereien einmal unser außergewöhnliches Erinnerungsvermögen zu demonstrieren, sozusagen als Sondereinlage.

Der Zauberer kündigt sich als EINMALIGER GEDÄCHT-NISKÜNSTLER an. Auf einem Teller liegen etwa 20 Kärtchen (mindestens 10 cm × 6 cm). Auf den Vorderseiten stehen Zahlenreihen, auf den Rückseiten männliche und weibliche Vornamen. Sichtbar sind nur die Rückseiten. Der Künstler bittet einen Zuschauer, als Assistent zu wirken und mit dem Teller herumzugehen. Er läßt sich die Augen verbinden, um jeden Kontakt zum Publikum auszuschließen. Der Assistent läßt drei, vier oder fünf Karten ziehen. Die Vornamen werden nacheinander verlesen. Nach Nennung jedes Namens „erinnert“ sich der Zauberer an die Zahlenreihen auf dem Kärtchen. Eine prima Sache, nicht wahr? Ein Zuschauer zieht beispielsweise „Udo“, und der Zauberer diktiert ziffernweise 9 125 165 420.

Nun ist das Erlernen solcher Reihen selbst für uns „Durchschnittsmenschen“ keine Unmöglichkeit. Viel leichter geht es aber mit einem Trick. So seltsam es erscheinen mag, alle Zahlen sind in dem Namen versteckt. Die beiden ersten Vokale des Namens verraten uns die Zahlen  $x$  und  $y$ , mit denen wir einige Rechnungen ausführen. Es gilt  $a = 1$ ,  $e = 2$ ,  $i = 3$ ,  $o = 4$ ,  $u = 5$ . Der Name Udo liefert uns für  $u$  und  $o$  die Zahlen 5 und 4. Um sie nicht zu vergessen oder zu ver-

---

In einem bunten Programm trat auch ein Rechenkünstler auf. Als er um eine möglichst schwierige Rechenaufgabe bat, rief ein Witzbold: „Sechs mal sechs!“ — Schlagfertig reagierte da der Zahlenakrobat: „Wenn Sie sich selbst dahinter setzen, macht es genau dreihundertsechzig.“

---

wechseln, halten wir die Hände hinterm Rücken und strecken entsprechend viele Finger, für die erste Zahl an der linken, für die zweite Zahl an der rechten Hand. In Gedanken berechnen wir schrittweise:

$$x + y; x - y; x^2; y^2; x; y; x \cdot y$$

Diese Reihenfolge läßt sich schnell einprägen: plus, minus, hoch, einfach, mal. Wir probieren es gleich mit „Udo“ ( $x = 5, y = 4$ ).

$$\begin{aligned} x + y &= 9 \\ x - y &= 1 \\ x^2 &= 25 \\ y^2 &= 16 \\ x &= 5 \\ y &= 4 \\ x \cdot y &= 20 \end{aligned}$$

Flott nennen wir die einzelnen Zahlen, bis sich 9 125 165 420 ergibt. Wohlweislich gebrauchen wir nie das Wort „Zahlen“, sondern sprechen nur von Zahlenreihen. Denn wir sagen nicht „neun Milliarden“ usw. Ein zweistelliges Zwischenergebnis sprechen wir ebenfalls ziffernweise aus, also nicht etwa „fünfundzwanzig“, sondern „zwei, fünf“.

Das ist das ganze Geheimnis. Allerdings hat die Methode auch Schwächen. Wenn wir zum Beispiel „Jana“ auf eine Karte schreiben und daraus die Zahlenreihe ableiten, ergibt sich wegen  $x = 1$  und  $y = 1$  die Reihe 2011 111. Für „Peter“ müßten wir 4044 224 schreiben. Das sind verdächtige Folgen. Außerdem stellen wir schon beim Anfertigen der ersten Karten fest, daß die 7 äußerst selten vertreten ist. Mit folgendem Zusatz schlagen wir zwei Fliegen mit einer Klappe: Sobald eine Ziffer zweimal hintereinander angesagt werden müßte, schieben wir eine 7 dazwischen. Bei „Peter“ ergibt sich 404 742 724, was schon besser aussieht. Den Fall  $x = 1, y = 1$  (z. B. Jana) lassen wir aber ganz weg.

Wenn  $x$  kleiner als  $y$  ist, so setzen wir bei der Subtraktion in Gedanken einen Zehner vor  $x$ . So erhalten wir stets ein positives Ergebnis. Beispiel:  $x = 2, y = 4$ . Statt  $2 - 4$  rechnen wir  $12 - 4 = 8$ .

Selbstverständlich verwenden wir auch mehrsilbige Namen, zum Beispiel

Monika: o, i (4, 3).

Hat ein Name nur einen Vokalbuchstaben, so setzen wir für y die Zahl 9, zum Beispiel

Ruth: u, — (5, 9).

Dieser Name ergibt dann die Kette 14625815945. — Dem Erfindergeist und der Experimentierfreude sind dabei keine Grenzen gesetzt. Nur überschaubar muß das System bleiben, wenn wir uns als Gedächtniskünstler nicht blamieren wollen.

### Der Hexer aus Budapest

So könnte man den ungarischen Rechenkünstler Ferenc Pataki bezeichnen. Was er im Reich der Zahlen zu leisten vermag, ist einfach überwältigend. Nicht selten nahm er es in den vergangenen Jahren mit Tischrechenmaschinen auf, oft nannte er das Ergebnis, noch bevor das Gerät es ausgedruckt hatte. Es ist geradezu schwindelerregend, wenn Pataki — das ist übrigens kein Künstlername — die von Zuschauern genannten Zahlenriesen blitzschnell multipliziert, dividiert, potenziert. Und zum Schluß seiner Darbietung spielt er seinen vielleicht stärksten Trumpf aus: Er wiederholt sämtliche Aufgaben, die ihm während der Veranstaltung gestellt wurden, mit den Ergebnissen.

Dennoch hat das nichts mit einem Wunder zu tun, schließlich ist überdurchschnittliche Begabung kein Wunder. Auch Pataki ist keins, selbst wenn der 1921 in Budapest Geborene schon als Dreijähriger mit Millionen rechnete und nach seinem ersten Bühnenauftritt im Jahre 1926 in Ungarn als Wunderkind galt.

Der junge Ferenc nahm nach dem Abitur zunächst das Musikstudium auf, doch machte ihm der Krieg einen dicken Strich durch die Rechnung. So konnte er erst 1947 eine selbständige, künstlerische Laufbahn einschlagen, nun aber mit eindeutiger Ausrichtung auf die Rechenkunst. Und eben

weil er kein Wunder ist, mußte er hart an sich arbeiten, von Anfang an, und noch mehr, als er begonnen hatte, regelmäßig Massen von Zuschauern in seinen Bann zu ziehen. Tägliches Training, möglichst mehrere Stunden, ist fester Bestandteil seiner beruflichen Arbeit. Neben der Ausnutzung aller nur erdenklichen Rechenvorteile gilt es, das Gehirn im wahrsten Sinne stets betriebswarm zu halten.

Einmal — es war 1957 — riefen ihn die Mitarbeiter der Staatlichen Plankommission. Die Rechentechnik war damals noch nicht so weit, und da sollte Pataki helfen, einen Fehler in den Berechnungen zum Volkswirtschaftsplan für 1958 aus dem Datenmeer herauszufischen. Das Mathe-As stürzte sich ins „Vergnügen“, und nach zwei Tagen hatte Pataki den Fehler gefunden.

Er bekam Einladungen in die Sowjetunion und nach Polen, in die BRD, nach England und Schweden, ja sogar nach Nordamerika und Australien. In der DDR war er zum erstenmal 1953 und zeigte sein Können im Berliner Friedrichstadt-Palast. Seitdem hat er unser Land schon viele Male besucht und auf eine ganz besondere Weise zu unserem Volk Verbindung aufgenommen: Bei einem Engagement lernte er eine waschechte Erfurterin kennen, die spätere Frau Pataki.

Ferenc Pataki könnte tagelang Details aus seinem bewegten Leben erzählen. Alles hat er wohlgeordnet in seinem „Computer“ gespeichert. Am liebsten aber schildert er eine kleine Begebenheit aus der Zeit seines ersten Berlingastspiels.

Ein aufgeweckter Junge kommt auf die Bühne und schlägt dem Künstler vor, um 50 Pfennig zu wetten, daß er die folgende Rechenaufgabe nicht lösen könne. Pataki, begeistert von der Dreistigkeit des Kindes, nimmt die Wette an und hält 50 Pfennig dagegen: „Und was ist das für eine Aufgabe, junger Mann?“ — „Eine zwanzig-, eine dreißig- und eine vierzigjährige Frau kaufen beim Fleischer Wurst, die erste sieben, die zweite fünf und die dritte ein Kilo. Eine von den Frauen ist Witwe. Welche?“ — Der Meisterrechner grübelt, kombiniert; es hilft nichts, er hat die Wette verloren. Mit Siegermiene steckt der kleine Widersacher das Geld ein und nimmt Kurs auf die Seitentreppe. „Welche war denn die

Witwe?“ ruft ihm Pataki lachend hinterher. Der Spitzbube dreht sich noch einmal kurz um: „Na, die, von der der Mann gestorben ist!“

## Zahlen über Zahlen

In der Tat gab es zu allen Zeiten Rechengenie, und auch heute gibt es sie. Ihre großen Leistungen werden von ihren Mitmenschen immer wieder fassungslos bestaunt. Es ist darum logisch, wenn diese wandelnden Computer ihre schwindelerregenden Zahlenspielerien öffentlich vorführen und sich damit mehr als nur ihr Brot verdienen.

Freilich können hier nicht alle Seiten superschneller Kopfrechnerei beleuchtet werden. Neben kolossaler Speicherkapazität und Operationsgeschwindigkeit haben „lebende Rechenmaschinen“ ein ganz besonderes Talent. Mehr oder weniger bewußt zergliedern und verwandeln sie die Aufgaben, führen die Rechenschritte auf elementare Operationen zurück oder erkennen Gesetzmäßigkeiten, die den Weg zum Ergebnis wesentlich verkürzen. Zerah Colburn (1805 bis 1840), einer der ersten US-amerikanischen Varieté-Rechenkünstler, wurde einmal aufgefordert, 21 734 mit 543 zu multiplizieren. Blitzschnell nannte er das Ergebnis: 11 801 562. Auf die Frage nach dem Wie antwortete er, daß 543 dasselbe wie 3 mal 181 sei. Darum hätte er zunächst 21 734 mal 3 berechnet und das Ergebnis mit 181 malgenommen, was ja viel leichter wäre. Sicher hatte er recht. Wer aber erkennt schon diese Erleichterung und kann obendrein beide Rechenschritte im Kopf fehlerfrei ausführen? Dabei beschränken sich Bühnenrechner keineswegs auf die Grundrechenarten. Besondere Leckerbissen sind ihnen offenbar das Potenzieren und Radizieren, das Umrechnen der Lebensjahre in Sekunden, die Bestimmung des Wochentages für ein zugerufenes Geburtsdatum. Für so manche Kategorie von Aufgaben gibt es regelrechte Rechenprogramme, die in Sekundenschnelle abgearbeitet werden können. Zur Veranschaulichung eine einfache Rechenhilfe für die Multiplikation mit 11:

Wir schieben zwischen die zwei äußeren Ziffern die Summen aller benachbarten Ziffernpaare. Ist eine Summe zweistellig, so wird die folgende Ziffer um 1 erhöht.

$$43 \cdot 11 = 473, \text{ denn } \begin{array}{r} 4 \quad 3 \\ \quad 7 \\ \hline 4 \quad 7 \quad 3 \end{array}$$

$$87 \cdot 11 = 957, \text{ denn } \begin{array}{r} 8 \quad 7 \\ \quad 15 \\ \hline 9 \quad 5 \quad 7 \end{array}$$

$$435 \cdot 11 = 4785, \text{ denn } \begin{array}{r} 4 \quad \quad 5 \\ \quad \quad 78 \\ \hline 4 \quad 7 \quad 8 \quad 5 \end{array}$$

Von solchen verblüffend leichten Rechenprogrammen gibt es eine Unmenge. Ihre Kenntnis steigert unsere Leistungsfähigkeit; doch sie zu beherrschen und zu wissen, wann sie angewandt werden können, ist schon für sich eine große Leistung. Aber selbst wenn wir viele derartige Regeln im Kopf hätten, wären wir noch längst keine großen Rechenmeister.

Nun erhebt sich die Frage, was Rechenkunst denn mit Zauberkunst zu tun hat. Sie ist eigentlich leicht zu beantworten; der Form nach nichts, dem Inhalt nach in einigen bestimmten Fällen. Während der Zauberer das Unmögliche durch Trick scheinbar möglich macht, demonstriert der Rechenkünstler stets etwas durchaus Mögliches, selbst wenn er es im Einzelfall persönlich nicht vermag und sich deshalb eines Tricks bedient. Aber eben der Trick schlägt gewissermaßen die Brücke und läßt die Rechenkunst — ähnlich der Gedächtniskunst — als Randgebiet der Zauberei erscheinen.

Wenden wir uns nun einigen „Nummern“ zu, bei denen wir mit Tricks recht beachtliche Rechenkunst vortäuschen können. Derlei paßt durchaus in den Rahmen eines auf Abwechslung ausgerichteten Zauberprogramms. Allein die Tatsache, daß wir schneller als die Zuschauer sind, bringt uns Applaus.

Am besten klappt alles, wenn wir eine große Tafel benutzen können. Für eine Vorführung im Klassenraum sind

die kleinen Kunststücke deshalb besonders geeignet. Eine Lösung, wenn auch nur eine Notlösung, sind ein paar große Papierbogen, möglichst im Format A2 oder A1. Mit Klebeband befestigen wir sie an der Wand oder einem Schrank. Statt Kreide benutzen wir dicke Faserschreiber.

Für die Blitzrechnung EINFACH GROSSARTIG kündigt der Zauberer an, sich als Computer zu beweisen. Er bittet um eine dreistellige Zahl, die er zweimal anschreibt, etwa 496. Sodann bittet er, daß ein anderer Zuschauer ihm eine andere dreistellige Zahl (zum Beispiel 347) zuruft. Er schreibt sie unter die links stehende 496 und setzt unter die rechte 496 eine scheinbar beliebige eigene Zahl, und zwar 652.

496	496
347	652

Der Künstler bittet einen Zuschauer nach vorn. Er soll die zwei Zahlen links und dann die zwei Zahlen rechts multiplizieren und die beiden Ergebnisse addieren. — Der Zuschauer hat kaum begonnen, da schreibt der Zauberer — nach einer Sekunde angestrengten Überlegens, versteht sich — auch schon das Resultat auf einen Zettel, den er zur späteren Kontrolle sofort einem Zuschauer übergibt. Inzwischen berechnet der Assistent  $496 \text{ mal } 347$  und  $496 \text{ mal } 652$ , addiert beide Zwischenergebnisse und bekommt nach einiger Zeit 495 504 heraus. Genau das hatte der Zauberer auf den Zettel geschrieben!

Eine tolle Leistung, oder? Der Trick liegt in der Zahl verborgen, die der Zauberer unter die rechte Zahl setzt. Sie ist das Neunerkomplement der zweitgenannten Zahl. Sie ergibt sich, wenn man jede Ziffer zu 9 ergänzt. Beide Zahlen ergeben als Summe stets 999, also  $347 + 652 = 999$ . Indem der Zuschauer die erste Zahl mit der zweiten und dann mit der dritten Zahl (dem Neunerkomplement) multipliziert, tut er ahnungslos nichts anderes, als die erste Zahl mit 999 zu multiplizieren. Der Zauberer multipliziert folglich mit 1000 und zieht die erste Zahl vom Ergebnis ab. Und das geht im Nu:

$$496\,000 - 496 = 495\,504$$

Wir brauchen also nur die zuerst notierte Zahl um 1 verringert

aufzuschreiben (495) und das Neunerkomplement anzuhängen (504).

Für das nächste Kunststück, DIE ZEHNERKOLONNE, zeichnen wir an die Tafel ein Rechteck mit zehn Zeilen. Wir bitten einen Zuschauer, zwei beliebige einstellige Zahlen untereinander zu schreiben, zu addieren und das Ergebnis darunter zu setzen, dann fortlaufend die unterste Zahl und die darüber zu addieren, bis die letzte Zeile erreicht ist. — Währenddessen erzählen wir unserem Publikum einen Zaubererwitz oder eine Episode.

Wenn unser Gehilfe fertig ist, gehen wir zu ihm, nehmen ein Stück Kreide und schreiben augenblicklich das Ergebnis darunter. Wir bitten den Zuschauer, das Ergebnis zu überprüfen. Angenommen, es werden die Zahlen 3 und 5 gewählt. Dann entsteht die in Abbildung 57 gezeigte Zehnerkolonne, unter die der Zauberer blitzschnell das Ergebnis, 605, setzt.

Abb. 57

3
5
8
13
21
34
55
89
144
233
605

Wo liegt hier der Trick oder, besser, die mathematische Gesetzmäßigkeit, die uns sofort zum Resultat führt? Für die beiden Anfangszahlen setzen wir einmal allgemein  $a$  und  $b$ . In der dritten Zeile steht dann  $a + b$ , in der vierten Zeile  $a + 2b$  usw.:

$$\begin{array}{r}
 a \\
 b \\
 \hline
 a + b \\
 a + 2b \\
 2a + 3b \\
 3a + 5b \\
 5a + 8b \\
 8a + 13b \\
 13a + 21b \\
 21a + 34b \\
 \hline
 55a + 88b
 \end{array}$$

Bei genauem Hinsehen entgeht uns nicht, daß das Ergebnis das Elffache des Betrags in der siebenten Zeile ist. Wenn wir uns zur Tafel umdrehen, schauen wir nur die vierte Zahl von unten an, multiplizieren sie nach dem beschriebenen Rechenprogramm mit 11 und schreiben das Ergebnis von rechts nach links unter die Kolonne, als addierten wir blitzschnell die Einer, Zehner und Hunderter.

Bei dem folgenden WUNDER DER ADDITION überreicht der Zauberer einem Zuschauer ein Päckchen farbiger Karten mit der Bitte, von jeder der sieben Farben eine Karte auszuwählen. Er nimmt den Rest zurück und fächert die Karten mit den Vorderseiten zum Publikum aus. Jeder kann sich davon überzeugen, daß auf den Karten verschiedene Zahlen stehen.

Der Vorführende legt das Päckchen beiseite und fordert den Zuschauer auf, seine Zahlen vorzulesen. Dabei senkt der sich als Schnellrechner produzierende Zauberer den Kopf und nimmt die Zahlen bei verschlossenen Augen in sich auf. Sobald die letzte Zahl genannt ist, nennt er die Summe. — Ein anderer Zuschauer schreibt gleichzeitig dieselben Zahlen an die Tafel und addiert sie. Die Ergebnisse stimmen überein. Allerdings dauert seine Addition viel länger.

Zunächst schneiden wir aus dünnem, elastischem Karton 35 Karten aus. Zu empfehlen ist das Format der üblichen Spielkarten. Jeweils fünf Karten werden einseitig mit derselben Farbe bestrichen; am besten mit Ausziehtusche, das geht am schnellsten, und der Anstrich wird ziemlich gleichmäßig. Auf die weißen Vorderseiten schreiben wir mit schwarzem Faserstift groß und deutlich je eine dreistellige Zahl, die wir der nachstehenden Tabelle entnehmen. So schreiben wir auf die Vorderseite der ersten rotrückigen Karte die Zahl 147, auf die nächste 246 usw.

weiß:	216	513	612	711	810
rot:	147	246	444	642	741
grün:	459	558	657	756	954
schwarz:	168	267	465	861	960
blau:	377	476	575	674	971
gelb:	186	285	384	582	681
braun:	398	497	596	794	893

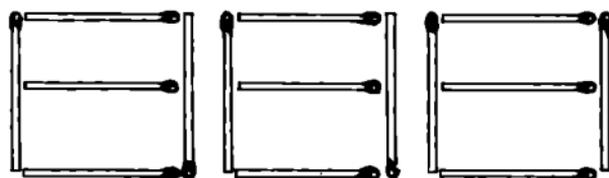
Während der Zuschauer die sieben Zahlen laut und deutlich (und demzufolge nicht allzu schnell) verliest, achten wir nur auf die Einer, die wir fortlaufend addieren. Die Summe ziehen wir von 70 ab und hängen sie an die Differenz an. Das Prinzip soll hier nicht erläutert werden. Wer gern knobelt, wird schon dahinterkommen. Dafür wollen wir lieber ein Beispiel anführen: Ein Zuschauer hat auf seinen Karten die Zahlen 246, 711, 575, 954, 186, 794, 465. Bei ihrer Nennung addieren wir in Gedanken, notfalls auf einem Zettel, fortlaufend: 6, 7, 12, 16, 22, 26, 31. Wir rechnen  $70 - 31 = 39$  und hängen 31 an. Wir sagen laut das Ergebnis: 3931.

Rechenkünste sollen durchaus nicht mit tierischem Ernst vorgeführt werden. Wie sonst in der Zauberkunst, darf auch bei der Spielerei mit Zahlen der Spaß nicht zu kurz kommen. Treiben wir deshalb ruhig einmal ein wenig Ulk:

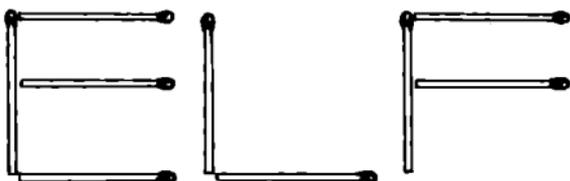
Aus 15 Zündhölzern legen wir drei Vierecke mit je einem Holz in der Mitte. Wir bitten einen Zuschauer, sechs Hölzer wegzunehmen, aber auf jeden Fall elf übrigzulassen. Abbildung 58 zeigt die Anfangsfigur und die Lösung des Rätsels.

Abb. 58

Erst so:



Dann so:



### Roman Arrago

Wenn von Rechenkünstlern die Rede ist, sollte auf keinen Fall Roman Arrago unerwähnt bleiben. Er wurde 1883 in der ostukrainischen Stadt Konotop geboren. Da er schon als Kind eine Vorliebe für Kopfrechnen hatte, wollte er einmal eine Universität besuchen und Wissenschaftler werden. Leider war in der kinderreichen Handwerkerfamilie Schmalhans sehr oft Küchenmeister, und so galt es, mitzuverdienen. Doch ganz so „zweckentfremdet“ sollte seine Arbeit gar nicht sein: Mit 17 Jahren wird Arrago Rechnungsprüfer in einem Großhandelskontor. Täglich rechnet er zwölf Stunden lang nach, ob die Waren zum richtigen Preis verkauft wurden. Ohne Papier und Bleistift führt er massenhaft Multiplikationen aus.

1901 endlich beginnt er, seinen Wunschtraum zu erfüllen. Von den bescheidenen Ersparnissen kauft er sich eine Fahrkarte nach Paris und verläßt die Heimat. Nach einem sechsmonatigen Sprachlehrgang wird er Mathematikstudent an der berühmten Sorbonne. Die vier Jahre sind hart, nur durch Stundengeben kann Arrago sein Studium halbwegs finanzieren. Ein Glück, daß er alles spielend lernt.

Obwohl seine Fähigkeiten im Kopfrechnen weithin bekannt sind, findet er nach dem Examen keine Anstellung. So nimmt er ein Zusatzstudium als Bauingenieur auf. Als er eine Brückenkonstruktion im Kopf berechnet, rät ihm ein Professor, sein Können auf der Bühne zu zeigen. Arrago ist erobert, doch zwingt ihn schließlich die Not dazu. 1908 tritt er erstmalig auf und hat riesigen Erfolg. Er geht auf Reisen: Südamerika, West- und Mitteleuropa. Und dann endlich sieht ihn seine Heimat wieder.

Das erste Engagement erhält Arrago im Moskauer „Jar“, demselben Restaurant, in dem rund zehn Jahre zuvor Houdini seine Entfesselungstricks vorgeführt hat. Er bleibt dort fünf Monate und gibt 150 Vorstellungen. Er wird bekannt und berühmt, jedenfalls bei denen, die das Geld für die Eintrittskarte haben. Seine Vorstellungen lösen Begeisterung und Bewunderung aus, erregen das Interesse der Mediziner, die zu ergründen suchen, wie ein Mensch zu derartigen Leistungen fähig ist. Anschließend zeigt Arrago seine Kunst in Petersburg und bereist bei gleichbleibender Publikumswirkung weitere Großstädte Rußlands.

Sein Programm besteht im wesentlichen aus zwei Abteilungen. Zunächst pflegt er sein Publikum einzustimmen, indem er auf Zuruf vier- und fünfstellige Zahlen addiert und multipliziert, ins Quadrat erhebt und die Quadratwurzel zieht. Für beliebige Daten — Geburts-, Hochzeits- und Todestage, geschichtliche Ereignisse — nennt der Kopfrechner in Sekundenschnelle den Wochentag, auf den sie fielen.

Im zweiten Teil der Darbietung führt Arrago ein besonders anstrengendes Experiment vor. In Abwesenheit des Künstlers läßt sich der Assistent 6 sechsstellige Zahlen nennen, die er auf eine Tafel schreibt. Weitere 4 sechsstellige Zahlen notiert er auf einer anderen Tafel, ebenso 4 vierstellige. Dann betritt der Meister die Bühne und legt los. Er addiert alle Zahlen der ersten Tafel und sagt die Summe  $a$  an. Sofort nennt er auch die Summe  $b$  der sechsstelligen Zahlen auf der zweiten Tafel. Er bildet von  $a$  und  $b$  die Differenz  $c$ , errechnet die Quadrate der 4 vierstelligen Zahlen, sagt diese Quadrate an und bestimmt ihre Summe  $d$ . Zum Schluß addiert er  $c$  und  $d$ , nennt diese Endresultate und wiederholt als

Beweis seines guten Gedächtnisses die Zwischenergebnisse a, b, c, die vier Quadrate und d. Ohne einen Blick auf die Tafel zu werfen, nennt er noch einmal alle 14 Zahlen der Zuschauer, insgesamt also 76 Ziffern! Unbeschreiblicher Applaus, Rufe der Begeisterung, Verbeugung, Abgang, Ende der Vorstellung.

Erst die Oktoberrevolution bringt einen Umschwung in Arragos Laufbahn. Von verräucherten Lokalen wechselt der Schnellrechner über in Kulturhäuser und Klubs der Werktätigen, in Universitäten und Schulen der neuen Generation. Er wird geachtet und geehrt. Anfang der dreißiger Jahre schreibt Arrago: „Es freut mich außerordentlich, daß unsere jungen Rechenkünstler mich damit würdigen, daß sie mich als den betrachten, der bei uns in der Sowjetunion das Fundament für diese Kunst gelegt hat. Das ist der schönste Lohn für meine langjährige Tätigkeit.“

Roman Arrago, das sowjetische Rechengenie, starb im Jahre 1949.

### **Corpuscula tactus!**

Haben wir in den vorigen Abschnitten erfahren, wie man überdurchschnittliche oder unmögliche Leistungen des menschlichen Hirns demonstrieren kann, so wollen wir zu guter Letzt lernen, einen hochempfindlichen Tastsinn nachzuweisen.

Unser Körper ist mit unzähligen „Tastapparaten“ ausgestattet. Wenn wir mit den Fingerspitzen über einen Gegenstand hinwegstreichen, sind wir in der Lage, einiges über seine Beschaffenheit zu sagen. Wenn wir uns im Dunkeln befinden oder die Augen fest verschließen, können wir durch Befühlen die Form eines Gegenstandes und damit meist den Gegenstand selbst bestimmen. Allein mit den Fingern sind wir imstande, einen Kugelschreiber oder eine Münze zu erkennen. Unser Tastsinn aber hat auch seine Grenzen. So können wir, um bei dem Beispiel zu bleiben, ohne die Hilfe unserer Augen nicht feststellen, in welcher Farbe die Mine

schreibt und welche Farbe die Münze hat. Es gibt kein Hautsehen. Selbst wenn hier und da von Fällen berichtet wurde, in denen Versuchspersonen mit verbundenen Augen durch bloßes Abtasten die Farbe der jeweiligen Fläche sicher bestimmten oder sogar Zeitung lasen, so sollte man dem keinen Glauben schenken. Selbst wenn jemand die Farben auf einem hell beleuchteten Stück Papier unterscheiden und vielleicht sogar annähernd richtig mit den Fingerspitzen „sehen“ kann, so darf man nicht an ein Wunder glauben. Unterschiedliche Farbflächen geben unterschiedliche Wärme ab, und manche Menschen sind in der Lage, solche feinen Unterschiede festzustellen. Diese seltenen Fälle haben nichts mit einer sehenden Hand zu tun. Reine Erfindung sind Experimente, bei denen die Versuchsperson die Farben von Papierscheiben, die in lichtundurchlässigen Kassetten lagen, aus einiger Entfernung mit den Fingern gefühlt haben soll. Wir wissen aus dem Physikunterricht, daß die Oberfläche eines Gegenstandes einen Teil der Lichtstrahlen absorbiert (verschluckt) und einen Teil reflektiert. Je nach der Wellenlänge der reflektierten Strahlen nehmen wir die verschiedenen Farben des Spektrums wahr. Eine Papierscheibe, die nur die Strahlen aus dem Blaubereich des Spektrums reflektiert, erscheint uns als blau. Und wenn diese Scheibe in einer lichtundurchlässigen Schachtel aufbewahrt wird, dann wird Licht von ihr weder absorbiert noch reflektiert, dann hat sie überhaupt keine Farbe, dann kann auch niemand eine Farbe „ertasten“. Niemand? Doch, jemand macht natürlich eine Ausnahme: der Zauberkünstler. Er kann alles und folglich auch Farben mit den Fingerspitzen sehen, sowohl im Dunkeln als auch bei Licht, wenn der Gegenstand seinen Blicken entzogen wird.

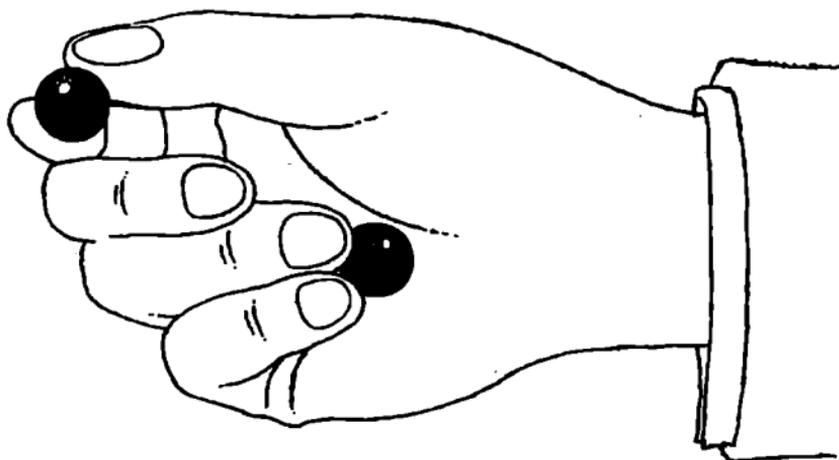
Um das zu beweisen, holt der junge Magier aus seiner Trickkiste einen Beutel und schüttet den Inhalt — etwa zehn Murmeln — auf den Tisch. Jeder darf die kleinen Tonkugeln untersuchen. Sie sind gleich groß, gleich glatt und gleich hart, aber verschieden gefärbt. Das betont der Künstler, während er die Murmeln in den Beutel steckt. Obwohl es in dem Beutel ganz dunkel sei, werde er versuchen, die Farbe jeder Murmel „manuvisuell“ zu bestimmen. Dazu sagt er die geeigneten

Zauberworte auf: CORPUSCULA TACTUS. Dann greift er hinein, sagt zum Beispiel Grün an und bringt tatsächlich eine grüne Kugel zum Vorschein. Darauf nennt er Gelb als Farbe und holt eine gelbe Murmel hervor usw. In keinem Fall irrt sich der Vorführende; nur einmal, da muß er etwas länger tasten, nennt mehrere Farben, ehe er darauf kommt, daß es eine gesprenkelte Murmel sein muß. Und ein andermal kann er überhaupt keine Farbe nennen; kein Wunder, denn er hat eine Glaskugel erwischt.

Das Geheimnis liegt freilich nicht in der Zauberformel, die nichts weiter als der medizinische Fachausdruck für „Tastkörperchen“ ist, aber richtig magisch klingt. Ebenso harmlos ist der aus weichem, dickem Stoff genähte Murmelbeutel, der so groß sein muß, daß man eine Hand bis zum Gelenk hineinstecken und bequem darin „umhertasten“ kann. Auch die Murmeln sind völlig unschuldig.

Der Hexenmeister holt mit seiner hochsensiblen Rechten eine Murmel hervor: „Normalerweise läßt sich erst jetzt die Farbe nennen. Diese Murmel ist rot.“ In Wirklichkeit hat er im Beutel zwei Murmeln aufgenommen, von denen eine — sie sei grün — palmiert wird (Abb. 59). Wenn die Hand aus

Abb. 59



dem Beutel herauskommt, schaut sich der Zauberer diese Murmel unauffällig an. Dann verdeckt er sie mit den Fingern,

damit sich die Hand beim Zeigen der roten Murmel beliebig drehen läßt. Er legt diese Murmel auf den Tisch und greift wieder in den Beutel. Die palmierte Murmel wird nach vorn zwischen Daumen und Zeigefinger befördert, während Ring- und Kleinfinger die nächste aufnehmen. „Corpuscula tactus — diese Murmel ist grün.“ Die Hand wird aus dem Beutel genommen, der Vorführende merkt sich die Farbe der palmierten Murmel (zum Beispiel gelb), deckt sie gut ab und zeigt die grüne von allen Seiten. Er legt sie auf den Tisch, ertastet im Beutel scheinbar die Farbe der palmierten gelben Murmel, palmiert die nächste usw.

Das ist ein herrliches und zugleich einfaches Kunststück. Aber es will gut geübt sein. Jede Handlung muß glatt ausgeführt werden. Wort und Tat müssen sozusagen übereinstimmen. Wir dürfen dieses amüsante Farbestasten nicht zu Tode hetzen. Mit Ruhe und Sicherheit machen wir ein kleines Mirakel daraus.

### **Magische Kerne**

Irgendwann zwischen 1000 und 500 v. u. Z. entwickelte der später von den Griechen Zoroaster genannte Perser Zarduscht (Zarathustra) eine Religion, in der zwei gegensätzliche Figuren — ein guter Gott und ein der Menschheit böse gesinnter Geist — die Hauptrollen spielten. Als sich der Zoroastrismus in Westiran ausbreitete, nahm auch der dort lebende Stamm der Magi diese Religion an. Die Magi erklärten den Begründer der neuen Glaubenslehre zu ihrem Propheten, viele männliche Stammesangehörige wurden zoroastrische Priester. Sie widmeten sich vor allem der Verehrung des Feuers, nahm doch der Flammenkult einen besonderen Platz bei der Huldigung des guten Gottes Ahura Mazda ein. Im Sassanidenreich, das von 226 bis 651 u. Z. bestand und in dem der Zoroastrismus längst die herrschende Religion war, hieß dann ungeachtet früherer Stammesherkunft jeder Priester des Feuers Magier. Als der Islam auch in Persien Fuß faßte, flohen die meisten Mitglieder dieser

Kaste nach Indien. Zwar versprach der Koran, daß Allah erst am Tage seiner Auferstehung über die „al madschus“, also die Magier, und über alle anderen Glaubenslehren entscheiden werde, doch waren die Magier als Andersgesinnte heftigen Verfolgungen ausgesetzt. Da sie neben dem Feuerkult auch andere geheimnisvolle Handlungen, zum Beispiel die Traum- und Sterndeuterei, ausübten, ging ihr Name allmählich auf Wundertäter, Astrologen, Geisterbeschwörer und Zauberer überhaupt über.

Die Wörter Magier und Magie sind, wie wir wissen, doppeldeutig. Zum einen bezeichnen sie Zauberkünstler und Zauberkunst im Sinne der heiteren Unterhaltung, andererseits haftet ihnen von alters her das Geheimnisvolle, das Vernebelnde und Angsteinflößende an. Wissenschaftler und Techniker, denen wir schwerlich Aberglauben unterstellen können, griffen wiederholt auf jene zweite Bedeutung zurück, wenn sie etwas Rätselhaftes, scheinbar Unheimliches, entdeckt oder entwickelt hatten. So taufte man eine besondere Form der Katodenstrahlröhre für Rundfunk- und Meßtechnik „magisches Auge“. Der Elektronenstrahl erzeugt auf einer fluoreszierenden Schicht ein Leuchtbild, dessen Gestalt sich nach den Werten der anliegenden Meßgröße richtet. Für den phantasievollen Betrachter erscheint diese Anzeigeeinrichtung wie von Geisterhand gesteuert.

Ein Halbleiterbauteil, das häufig in Brückenschaltungen und Mischkreisen verwendet wird, trägt die Bezeichnung „magisches T-Glied“. Der Grund hierfür mag in seinen überdurchschnittlichen Leistungen als kombinierte Serien- und Parallelverzweigung zu suchen sein.

Ein recht interessantes Beispiel sei aus der Kernphysik angeführt. Um hinter die Geheimnisse der Atomkerne zu kommen, konstruierten die Forscher verschiedene Modelle. Bei einem davon, dem Tröpfchenmodell, wird der Kern mit einem Flüssigkeitstropfen verglichen und als Menge dicht beieinander „sitzender“ Nukleonen betrachtet. Man fand heraus, daß Kerne mit 2, 8, 20, 28, 50, 82 und 126 Protonen oder Neutronen außergewöhnlich stabil sind. Mit dem Tröpfchenmodell und auch anderen, älteren Kernmodellen ließ sich diese Tatsache nicht erklären. Für diese Nukleonenzahlen

war darum schnell der Name „magische Zahlen“ und für Kerne mit solchen Nukleonenzahlen die Bezeichnung „magische Kerne“ gewählt. Ja, Kerne, bei denen sowohl Protonen- als auch Neutronenzahl magisch sind, nennen die Kernphysiker sogar „doppelt magisch“.

Auch die Chemiker können mit magischen Sachen aufwarten. So haben sie die stärkste bisher bekannte Säure, eine Verbindung aus Fluorsulfonsäure und Antimonpentafluorid „magische Säure“ getauft. Diese Säure kann Reaktionen auslösen, die diesen Namen durchaus rechtfertigen.

Im weiteren Sinne mit der Zauberkunst verwandt sind „magische Quadrate“, ganz allgemein versteht man unter einem solchen Quadrat eine Tabelle aus verschiedenen natürlichen Zahlen, die so angeordnet sind, daß die Summen jeder Spalte, Reihe und Hauptdiagonale gleich sind. Diese Regelmäßigkeiten hielt man im Altertum für Zauberei, daher der Name. Derartige Quadrate sollten Wunderkräfte haben. Schon vor Jahrtausenden drückten geschäftstüchtige Leute sie in Tontäfelchen und verkauften sie als Amulette.

Wir glauben selbstverständlich nicht, daß irgendwelche Kräfte von einem magischen Quadrat ausgehen. Doch wenn wir bei einer Geburtstagsfeier oder einer anderen festlichen Gelegenheit zaubern, können wir ruhig mal die gefeierte Person fragen, WELCHE MAGISCHE ZAHL sie habe. Natürlich hat der oder die Befragte keine solche Zahl. Wir bieten uns deshalb an, sie zu bestimmen. Wir lassen uns das Alter laut und deutlich nennen (selbst wenn wir es kennen) und schreiben sofort ein magisches Quadrat auf. Als erste Zahl setzen wir das zugerufene Alter ein, dann eine um 1 größere Zahl usw. Zur Probe addieren wir die Zahlen jeder Reihe, Spalte und Hauptdiagonale. Stets kommt das gleiche heraus — die magische Zahl des Geburtstagskindes!

Wie es gemacht wird? Nun, ganz einfach. Wir prägen uns ein kleines magisches Quadrat ein, zeichnen aber nur das Gitter und tragen in das Kästchen, in dem sonst die kleinste Zahl steht, das Alter  $x$  ein. In das Kästchen, in dem wir „im Kopf“ die um 1 größere Zahl haben, schreiben wir das um 1 vergrößerte Alter, also  $x + 1$ , usw. Das hört sich kompliziert an. Ein Beispiel wird zeigen, daß das jeder ohne weiteres meistert.

In Abbildung 60a sehen wir ein Quadrat, das der Zauberer im Kopf hat. Zu verzwick? Nein, man muß es nur gleich ausprobieren und ein paarmal die Zahlen von 1 bis 9 einsetzen. Dann versuchen wir es gleich mit anderen Anfangszahlen, beispielsweise mit dem Alter von 14 Jahren (60b). Dabei ergibt sich, daß die magische Zahl 54 ist. Das können wir übrigens im voraus berechnen, indem wir das Alter mit 3 multiplizieren und stets die Zahl 12 addieren. Das magische Quadrat schenken wir selbstverständlich der betreffenden Person — als Amulett!

Abb. 60

6	1	8
7	5	3
2	9	4

a

19	14	21
20	18	16
15	22	17

b

Eine Abart des magischen Quadrats finden wir in Rätselheften, nämlich das magische Buchstabenquadrat. Das „Magische“ an ihm ist, daß die gefragten Wörter in den Zeilen denen in den entsprechenden Spalten gleichen. Es steht also in der ersten Zeile dasselbe Wort wie in der ersten Spalte usw.

Ein Verwandter, sozusagen der räumliche Bruder, des magischen Quadrats ist der „magische Würfel“. Er wird aus 27 kleinen Würfeln zusammengefügt, von denen jeder auf allen sechs Seiten eine Zahl der Reihe 1 bis 27 hat. Es handelt sich bei ihm gewöhnlich um ein Denkspiel. Der Knobler hat die Aufgabe, einen großen Würfel zu bilden, bei dem die Summe jeder Reihe und Spalte auf allen Seiten 42 beträgt. Um alle Lösungen zu errechnen, würde ein moderner Re-

chenautomat sicherlich Wochen brauchen. Wer Lust und 27 Holzwürfel hat, kann ja einmal feststellen, wieviel Zeit man für eine einzige Lösung benötigt.

Mit diesem Abstecher ins Magische von Wissenschaft und Technik ist unsere Plauderei über Zauberei zu Ende. Ich hoffe, lieber Leser, Sie haben Spaß daran gehabt, von einigen Begebenheiten aus der Welt der Magie zu erfahren und ein paar Dutzende Kunststücke und Gags aus der bodenlosen Trickkiste kennenzulernen. Sollten Sie es im Kreis Ihrer Verwandten und Bekannten beim Absingen von Liedern und Aufsagen von Gedichten bisher zu keinem nennenswerten Erfolg gebracht haben, so versuchen Sie es ruhig mal mit Kunststückchen. Vielleicht schlummern in Ihnen magische Kräfte, mit denen Sie einiges anrichten können. Also dann:

**SIMSALABIM!**



# Inhaltsverzeichnis

**Täuschen erlaubt** 7

**Des Zauberers Siebensachen** 9

**Macht über die Dinge** 16

oder

Wie man Gegenstände dazu bringt, daß sie erscheinen, verschwinden und wandern oder sonstwie sich merkwürdig verhalten

16 Amanda legt ein Ei

26 Abrakadabra

32 Hilfe, die Münze ist weg .

40 Ideen muß man haben

45 Mal hier, mal da

52 Der falsche Mann

53 Der verhexte Stift

60 Geschmackssache

66 Total egal

73 Das Geheimnis von Abu Simbel

**Launen der Materie** 79

oder

Wie man Gegenstände verwandelt, durchdringt, im Nu repariert und befähigt, die irdische Schwerkraft zu überwinden

79 Hokuspokus verwandlibus

87 Bartolomeo Bosco

94 Knapp bei Kasse?

100 Namen — Schall und Rauch?

103 Ein Mann geht durch die Wand

109 Faire Vergeltung

110 Der Daumen des Fakirs

114 Wehe, wenn sie loslassen

115 Entfesselte Magie

123 Ein Reiseerlebnis

125 Die Uhr des Kardinals

- 134    **Peinlich, peinlich**  
136    **Die schwebende Kugel**

**Die vierte Dimension    143**

oder

**Wie man errät, was niemand erraten kann, und Gedanken drahtlos überträgt**

- 143    **Vorsicht, Parapsychologie!**  
148    **Der sechste Sinn**  
156    **Ein Blick in die Zukunft**  
163    **Prädikat: Besonders wertvoll**  
165    **All mein Gedanken ...**

**Im Reich der Zahlen und Wörter    172**

oder

**Wie man überdurchschnittlich viel Köpfchen zeigt und auch andere sonderbare Fähigkeiten entwickelt**

- 172    **Das Supergedächtnis**  
176    **Der Hexer aus Budapest**  
178    **Zahlen über Zahlen**  
184    **Roman Arrago**  
186    **Corpuscula tactus!**  
189    **Magische Kerne**



