

Alexander Adrion

Die Kunst zu ZAUBERN

Mit einer Sammlung der
interessantesten Kunststücke zum
Nutzen und Vergnügen für
jedermann



DuMont Buchverlag Köln

Inhalt

- I Kammer-Spiele des Scheins
Über Zauberei im allgemeinen und den Zauberer Adrion im besonderen von Jürgen Becker 7
- II Das schlaue ›Hokus‹-Spiel
Zur Geschichte und Kunst der zaubernden Gaukler 17
- III Zepter und Zauberstab
Über die Beziehungen zwischen den Insignien der Macht, Magie und Mogelei 28
Trau schau wem 47
- IV Zauberei im Spiegel der Literatur 60
- V Traum vom Fliegen 84
Levitations-Illusionen 84
Das Seilmirakel – orientalische Magie 91
- VI Weibliche Mirakel 97
Damen ohne Kopf und ohne Unterleib 100
Kind an einem Menschenhaar 110
Das Mädchen in der Glaskugel 112
Die zersägte Jungfrau 118
- VII Das Symboltier der Zauberer 129
Kaninchen aus dem Hut 129
Die Kaninchen der Mary Toft 132
- VIII Betrug mit der Dame
Kümmelblättchen – ein altes Spiel wird wieder modern 135
Das Fingerhütchenspiel 140
- IX Eine neue Epoche – Zaubertheater und Kinemathographie
Robert-Houdin und Georges Méliès 141



- X Entfesselungskunst 152
 Harry Houdini – er brach jede eiserne Fessel 152
 Die >unerklärbaren< Manifestationen der
 Brüder Davenport 160
- XI Zauberer und Verzauberte
Nostalgische Erinnerungen an Zauberläden 163
- XII Galerie der Zauberer
Kurzbiographien großer Magier 166
- XIII Sammlung der interessantesten Kunststücke zum
 Nutzen und Vergnügen für jedermann
Tricks und ihre Erklärungen 189

