

Einleitung

«I have been making believe.»

Lyman Frank Baums im Jahre 1900 veröffentlichtes Buch *The Wonderful Wizard of Oz* beschreibt die Reise Dorothys in ein fantastisches Land. Ein Wirbelsturm befördert sie und ihren Hund Toto aus dem, in Victor Flemings berühmter Filmadaption von 1939 in Sepiatönen gehaltenen, ruralen Kansas in die in satten Technicolor-Farben erstrahlende Märchenwelt Oz. Ihr Bestreben, zu ihrer Familie zurückzukehren, führt Dorothy zum berühmten Zauberer von Oz, der ihr die Heimkehr ermöglichen soll. Unterwegs zu dessen viel gelobter Smaragdstadt findet sie Freunde, die ebenfalls mit ihren Wünschen an den Zauberer herantreten möchten: eine Vogelscheuche, deren Stroh im Kopf durch ein Gehirn ersetzt werden soll, ein Blechmann – eine Art Holzfällerroboter –, dem ein Herz in seiner Brust fehlt, und ein Löwe, der den Zauberer um mehr Mut bitten möchte.

Nach ihrer Ankunft in Oz entpuppt sich der berühmte *wizard* als Illusionist und sein Thronsaal als ein multimediales Theater. Den Bittstellenden erscheint er nacheinander in jeweils verschiedenen Gestalten: als übergroßer Kopf mit grollender Stimme, gesäumt von aufsteigenden Flammen und Rauch, als attraktive junge Frau, als monströses Untier und als schwebender Feuerball.¹ Diese Erscheinungen, die ebenso gut aus Robertsons phantasmagorischem Repertoire von Laternbildern stammen könnten, beauftragen die Abenteurer jeweils mit der Beseitigung der bösen Hexe, bevor ihren Wünschen entsprochen werden soll. Als die vier Freunde nach getaner Arbeit zurückkehren, empfängt sie der Zauberer in Gestalt einer körperlosen Stimme, die sie qua ihrer akusmatischen

1 Baum 1900, S. 126–135.

Autorität zu vertrösten versucht.² Die einzige Figur, die nicht unter den Bann dieser Stimme fällt, Dorothys Hund Toto, stößt etwas abseits eine Trennwand um – im englischen Original steht hier mit *screen* ein Wort, das ebenso eine (Film-)Leinwand bezeichnet und das im *Oxford English Dictionary* erstmals im Zusammenhang mit Phantasmagorien auftaucht.³ Hinter dieser kommt der wahre Zauberer von Oz zum Vorschein, ein Mann, der seine spektakuläre Illusion schließlich als ebensolche offenbart: »I have been making believe.«⁴ Der Zauberkünstler gerät sofort unter Betrugsverdacht und wird von Dorothy und ihren Freunden als Schwindler und sogar als »a very bad man«⁵ verurteilt, worauf er erwidert: »No, I'm a very good man, I'm just a very bad wizard.«⁶ In Oz, einem Land, in dem Hexen, fliegende Affen und blecherne Holzfäller verkehren, ist der Jahrmarktzauberer, als der sich der Herrscher von Oz entpuppt, nur ein zu demaskierender Schwindler, ein *humbug*, um den von P.T. Barnum popularisierten Begriff zu gebrauchen.⁷ Dessen Entlarvung kann hier nur durch Außenstehende erfolgen, nämlich Dorothy und Toto, die, wie der Zauberer selbst, aus einer Welt stammen, in der es keine fantastischen Wesen mit magischen Kräften gibt, dafür aber Jahrmarktzauberer.

Techniken der Täuschung

Diese Arbeit – eine Zaubergeschichte nicht aus Zaubererhand – offenbart Zauberkunst als ein selbstreferenzielles Spiel mit Entlarvungen. Ist

2 Ebd., S. 181–183.

3 Vgl. Grau 2007, S. 469. In Flemings Filmadaption zieht der Hund an dieser Stelle einen Vorhang zurück, der nicht selbstreferenziell auf das Kino, sondern auf das Theater verweist.

4 Baum 1900, S. 184.

5 Ebd., S. 189.

6 Ebd.

7 Bei Baum erzählt der Zauberer von seiner Vergangenheit als Bauchredner und Balloonfahrer, der als Werbemaßnahme in Jahrmarktsnähe aufstieg, um Publika anzulocken; siehe ebd., S. 186–187. Der von Sam Raimi als Prequel zum *Wizard of Oz* konzipierte Film *Oz, the Great and Powerful* identifiziert ihn explizit als Jahrmarktillusionisten.

die Geheimhaltung der Methoden und Funktionsweisen von Illusionen wesentlicher Bestandteil zauberkünstlerischer Praktiken, so stellt diese Untersuchung heraus, dass Zauberkunst in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts das Verhältnis zwischen Zeigen und Verbergen selbstreferenziell zur Darstellung bringt. Das tut sie nicht nur durch Verweise auf Geheimwissen und Zaubermethoden, sondern auch indirekt, weil Bühnenillusionen im Wesentlichen auf das Verbergen der für sie verantwortlichen Techniken und Praktiken angewiesen sind. Beides hängt unmittelbar miteinander zusammen. Die größte und zugleich tabuisierte Waffe der Zauberkünstler ist daher die Offenlegung illusionistischer Methoden. Im späten 19. Jahrhundert wurde sie vor allem auch auf den modernen Spiritismus gerichtet, der sich ähnlicher Praktiken bediente wie die Zauberkunst. Auch wenn dieser Band das Verfahren der Aufdeckung als Strategie thematisiert, versucht er doch, konkrete Methoden nur insofern offenzulegen, als es dem Erkenntnisinteresse dient.⁸

Am Beginn dieser Untersuchung, die sich der Kultur- und Medien-geschichte der Bühnenzauberkunst widmet, stand die Beobachtung, dass deren Entstehung in eine Zeit fällt, in der sich in westlichen Kulturen die Moderne konstituierte, einschließlich ihrer Technik, Urbanisierung, Medien, Industrie, Globalisierung, Wissenschaft usw. Zwischen etwa 1850 und 1920 – und unter anderem deshalb wird diese Phase von Zauberhistoriker_innen als Blütezeit der Zauberei bezeichnet – entstanden nämlich alle Großillusionen (ihrem Prinzip nach), die wir heute noch in Variationen auf Zauberbühnen sehen können. Die auf den ersten Blick paradox scheinende Gleichzeitigkeit von Modernisierung und Zauberkunst wird in bereits vorhandenen Auseinandersetzungen unter anderem mit der Sehnsucht nach einer Wiederverzauberung der Welt erklärt. Säkularisierung und Wissenschaft, so lautet dieses Narrativ, verdrängten den Glauben und schufen eine Leerstelle, die durch illusionistische Unterhaltungskultur gefüllt worden sei. Andere Zugänge suchen nach psychologischen oder psychoanalytischen Erklärungen für die Attraktivität der Zauberkunst⁹ – sie werden hier referenziert, allerdings war eine psy-

8 Das ist auch begründet in Abmachungen mit Zaubervereinen, die für die Recherchen zu dieser Arbeit großzügig die Türen ihrer Bibliotheken öffneten.

9 So beispielsweise Lamont/Wiseman 2008 oder Burger/Neale 1995.

chologische Studie nicht mein Anliegen. Eine Reihe von Untersuchungen nähert sich der Zauberkunst aus einer filmhistorischen Perspektive, aus der sie in einer mehr oder minder teleologischen Darstellung als Vorgängerin der Kinematographie – und insbesondere filmischer Spezialeffekte – erscheint.¹⁰ Diese Geschichte konnte ich aus dem Blickwinkel der Zauberkunst modifizieren ebenso wie das Feld der bisher vorliegenden methodischen Zugänge um einen Ansatz ergänzen.

Insgesamt liegen zur Zauberkunst – trotz ihrer dominanten Rolle in der Unterhaltungskultur und im Unterschied zu anderen darstellenden Künsten in dieser Zeit – kaum wissenschaftliche Arbeiten vor. Das mag einerseits daran liegen, dass die Zauberei unter den Kunstformen kein besonders hohes Ansehen genießt; andererseits daran, dass Zauberkünstler ihre Methoden gern unter Verschluss halten. Besonders im deutschen Sprachraum ist Zauberkunst bislang kaum erforscht, obschon eine Reihe an Schriften zum 18. und frühen 19. Jahrhundert vorliegt.¹¹ Dieser Band zielt auf die Schließung dieser Forschungslücke. Mir war es ein Anliegen, Zauberei als eigenständige Kunstform ernst zu nehmen und weiteres zum Gegenstand einer historischen Analyse zu machen. Ein ebensolches war, sie weder als Teil einer illusionistischen Vorgeschichte des Films zu lesen, noch als eine Art imaginierte Rückkehr zu einer vorwissenschaftlichen, magischen Welt. Vielmehr habe ich versucht, die Bühnenzauberkunst des späten 19. Jahrhunderts als integralen Bestandteil ihres kulturellen Kontexts zu begreifen. Aus dieser Perspektive zeigt sich, dass das hohe Ausmaß an Rationalisierung und Technisierung nicht in Opposition zur magischen Vorstellungswelt steht, die sie bedient, sondern sich im Gegenteil als Möglichkeitsbedingung der Bühnenzauberkunst erweist. Sie steht nicht im Konflikt mit den technischen und wissenschaftlichen Entwicklungen ihrer Zeit, sondern ist deren Produkt und reflektiert das auch.

Dieser Band untersucht schlaglichtartig vier paradigmatische Großillusionen: »Pepper's Ghost«, den ersten Bühneneffekt mit einer großen Glasplatte – den archetypischen Spiegeltrick; die »Verschwindende Dame«, die den Vorgang einer Teleportation inszeniert – sie fällt in eine Zeit, in

10 Dazu zählen z. B. North 2008; Gunning 1995 und Barnouw 1981.

11 Beispielsweise widmen sich die meisten Beiträge zu Felderer/Strouhal 2007a dieser Zeit. So auch Andriopoulos 2013; Hochadel 2004; Pecor 1977.

der unter anderem durch die Mechanisierung des Transports neue und als desorientierend wahrgenommene Formen der Beschleunigung entstehen; die Levitation, die Schwerelosigkeit mithilfe einer ausgedehnten stählernen Bühnenmaschinerie nach neuestem Stand der Technik simuliert; und »Second Sight«, einer Telepathie-Illusion unter Einsatz hochmoderner Kommunikationstechnologien. Gerahmt und ergänzt werden die *close readings* dieser Illusionen (beziehungsweise in einigen Fällen mehrerer Variationen) durch drei Abschnitte zu visuellen Medien: Ein Kapitel zur Phantasmagorie um 1800, einer Vorgängerillusion der Bühnenzauberkunst, die mit Jules Vernes Roman *Das Karpathenschloss* (1892) kurzgeschlossen wird; ein Exkurs zu frühem Film als zauberkünstlerischem Betätigungsfeld, insbesondere zum Schaffen Georges Méliès'; und ein weiterer zu Christopher Nolans Spielfilm *The Prestige* (USA 2006), in dem diverse Motive und Topoi um die Zauberkunst des späten 19. Jahrhunderts zusammenlaufen. Anhand dieser Analysen offenbart sich Bühnenzauberkunst als eine ambitionierte, hochgradig technisierte Unterhaltungsform, die einen prominenten, aber in der Forschung bisher kaum beachteten Platz in der Unterhaltungskultur der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts einnahm und die ebenso in Wechselwirkung mit Rationalismus, Wissenschaft und Industrialisierung steht wie mit Spiritismus und Magie.

Um Techniken der Täuschung handelt es sich dabei im mehrfachen Sinn, nämlich 1) um Techniken im Sinne von Technologien sowie Geräten, Werkzeugen oder Apparaten, mit deren Hilfe Menschen sich ihre Außenwelt erschließen und mit der sie selbstverständlich in einem Wechselwirkungsverhältnis stehen. Zugleich haben wir es 2) mit Körpertechniken im Sinne von Marcel Mauss zu tun. Mauss versteht darunter solche Techniken – nämlich »*traditionelle, wirksame* Handlung[en]«¹² –, die durch Mimesis und Erziehung erlernt werden und dazu dienen, »den Körper seinem Gebrauch anzupassen.«¹³ Zauberkunst ist eine ebensolche tradierte Technik, die nicht nur entsprechende Handfertigkeit einschließt, sondern auch andere physische und mentale Fähigkeiten wie beispielsweise Mobilität (insbesondere für das Entkommen aus bzw. Hineinschlüpfen in Behältnisse – sprich: Eskapologie bzw. Enterologie)

12 Mauss 1989, S. 205.

13 Ebd., S. 219.

oder Gedächtnisleistungen (insbesondere im Mentalismus). Und 3) lässt sich hier zum Teil auch von Kulturtechniken reden, nämlich, nach der Definition Thomas Machos und Christian Kassungs, solchen Techniken, »mit deren Hilfe [...] symbolische Arbeit verrichtet wird«, die »der Möglichkeit nach selbstreferentiell« sowie kontextneutral sind und die »Medien brauchen und generieren«¹⁴. Zwar wird Zauberkunst nicht selbst als Kulturtechnik adressiert, allerdings ist sie auf diverse Kulturtechniken angewiesen. Angemerkt sei ferner, dass der Begriff *Täuschung* im Titel dieses Bandes nicht abwertend benutzt wird – haftet ihm doch häufig ein Beigeschmack des Betrugs an sowie der Zauberei die Assoziation krimineller Handlungen, insbesondere von Taschendiebstahl und Falschspielerei. Täuschung wird hier im positiven Sinn von *Illusion* gebraucht und bezieht sich u. a. auf die medieninhärente Produktion von Illusionen, Fiktionen und Simulationen.¹⁵

Magie

Die Verbindung der Magie zur Religion zeigt bereits die Etymologie: Der Begriff geht auf »imga«, die akkadische Bezeichnung für Angehörige der Priesterklasse, zurück. Diese wurde über die assyrische Umwandlung zu *maga* und zum griechischen *magos* (μάγος), beziehungsweise latinisiert zu *magus*.¹⁶ Zeitgleich zur Blüte moderner Zauberkunst haben Kulturanthropologen von Émile Durkheim über Bronisław Malinowski zu Marcel Mauss Magie als weltliches, sich in Geheimnis hüllendes Gegenstück zur Religion konstruiert.¹⁷ Die ältesten Belege für in religiösen Zusammenhängen dargebotene Vorführungen, die heute als Zauberkunststücke angesehen würden, stammen aus Ägypten und Mesopotamien. Antike Schriftquellen schildern optische, akustische und mechanische Appara-

14 Kassung/Macho 2009, S. 16–18.

15 Letztere identifiziert Friedrich Kittler als mit der Emergenz technischer Medien ein-tretende Neuerung. Siehe Kittler 2002, S. 38.

16 Siehe dazu Fischer 1978, S. 13–15; »Magie«, in: Pfeifer 1993; Ralley 2010, viii–xvi.

17 Siehe dazu Schwartz 2008, S. 198.

te zur Herstellung von »wonders bordering the supernatural«¹⁸. Diese reichen von den von Heron von Alexandria beschriebenen Maschinen, pneumatischen Vorrichtungen zum automatischen Öffnen von Tempeltüren über Geistererscheinungen mithilfe von Spiegelprojektionen zu akustischen Effekten, die Götterstatuen lachen ließen.¹⁹ Solche Demonstrationen des Wunderbaren dienten nicht zuletzt der Etablierung und Konsolidierung von Macht, beispielsweise fungiert das Stabwunder im Alten Testament als Beweis der Authentizität Aarons als Prophet Gottes.²⁰ Magie in diesem Sinne referenziert, im Unterschied zur Zauberkunst, ein Heiliges, ein abwesendes Anderes in Form einer oder mehrerer Gottheiten oder anderer übernatürlicher Wesen.²¹

Marcel Mauss versteht Magie als Zusammenspiel von Handelnden (Magier), Handlungen (Riten) und Vorstellungen (diesen zugrunde liegende Überzeugungen).²² Als kollektives Phänomen fußt sie auf einem konsensuellen Glauben, der aus einem gesellschaftlichen Bedürfnis entsteht.²³ Der Magier²⁴ betrügt, Mauss zufolge, sein Publikum nicht, sondern erfüllt dessen Erwartung: »Ein kollektiver seelischer Zustand bewirkt, daß die Magie sich behauptet und in ihren Folgen bewahrheitet, ohne daß sie aufhört, selbst für den Magier geheimnisvoll zu sein.«²⁵ Indem er aufrichtig seine Rolle als Magier einnimmt, »düpiert« er »sich selbst, wie der Schauspieler, der vergißt, daß er eine Rolle spielt.«²⁶ Er ist deshalb »nicht als Individuum [zu] begreifen, das aus Interesse handelt, [...], sondern als eine Art Funktionär, der von der Gesellschaft mit einer Autorität ausgestattet ist, an die er selbst zu glauben gebunden ist.«²⁷ Der Magier ist also qua seiner gesellschaftlichen Rolle gezwungen, in dem Maß an die eigene Magie zu

18 Evans 1928, S. 15.

19 Siehe dazu ebd., S. 15–19; Macho 2004a, S. 27–28.

20 Ex 7, 1–13. Zu Zauberei und christlicher Orthodoxie siehe Mangan 2007, S. 19–30.

21 Vgl. Doring 2002, S. 2; Mangan 2007, S. 16.

22 Mauss 2010, S. 52.

23 Siehe dazu ebd., S. 156–159.

24 Generell strebe ich die Verwendung genderneutraler Begriffe an. In diesem Fall schreibt der referierte Text selbst von männlichen Magiern bzw. im generischen Maskulinum – um die Konsistenz mit Zitaten zu wahren, behalte ich diese Form bei.

25 Ebd., S. 129.

26 Ebd., S. 128.

27 Ebd., S. 129.

glauben, wie die Gemeinschaft an sie glaubt. Sein Glaube reflektiert den Glauben seines Publikums. Seine Performance ist der magische Ritus, dessen Form tradiert und »durch die allgemeine Meinung sanktioniert«²⁸ wird. Rituale versteht Mauss als »*traditionelle Handlungen von einer Wirksamkeit sui generis.*«²⁹ Sie sind zeitlich begrenzte Unterbrechungen des Gewohnten, zu dem sie eine Differenz erzeugen.³⁰ Deshalb finden Rituale nicht nur an besonderen (vorzugsweise Schwellen-)Orten statt, sondern auch zu besonderen Zeiten: Sie beziehen sich auf die symbolische Zeit und unterliegen einer Zeitlichkeit der Wiederholung.³¹ Als nicht nur symbolische, sondern auch materielle Praktiken gebrauchen sie »Requisiten, Instrumente und Körper«.³² Rituale seien darin begründet, schreibt Robert Pfaller unter Rückgriff auf James Frazer, dass »die Magie – genau wie die Wissenschaft« davon ausgehe, »dass gleiche Ursachen immer gleiche Wirkungen hervorbringen werden.«³³ Sie bedürften zumeist auch der Partizipation des Publikums, das wiederum bestimmte Vorstellungen und Ideen an das Ritual koppelt, deren Minimum »die Vorstellung seiner Wirkung« ist.³⁴

Zu Unterhaltungszwecken vorgeführte Zauberkunst, wie sie in diesem Band untersucht wird, versteht sich generell als frei vom Anspruch auf eine übernatürliche Wirkung, wie ihn magische Rituale erheben. Sie ist allerdings auch nicht gänzlich von ritueller Magie verschieden. In Mauss' Vorstellung vom Magier als »Schauspieler, der vergißt, daß er eine Rolle spielt«,³⁵ hallt das viel zitierte Diktum des Modernisierers der Zauberkunst Jean Eugène Robert-Houdin (1805–1871)³⁶ nach, ein Zauberer sei ein Schauspieler, der die Rolle eines Zauberers spiele.³⁷ Während der Mauss'sche Schauspieler, der zum Zauberer wird, nichtsdestotrotz die soziale Funktion des Magiers

28 Ebd., S. 52.

29 Ebd., S. 54, Hervorhebung im Original.

30 Vgl. Macho 2004c, S. 14–17; Mauss 2010, S. 53.

31 Vgl. Macho 2004c, S. 47; Mangan 2007, S. 16; Mauss 2010, S. 52, 79–80.

32 Macho 2004c, S. 16.

33 Pfaller 2007, S. 387.

34 Mauss 2010, S. 94.

35 Ebd., S. 128.

36 Gelegentlich wurden den erwähnten Personen zur besseren Orientierung die Lebensdaten beigefügt. Aufgrund der schieren Fülle an Nennungen konnte dies nicht an allen Stellen geschehen, weswegen von Fall zu Fall entschieden werden musste.

37 »Un prestidigitateur n'est point un jongleur; c'est un acteur jouant un rôle de magicien«; Robert-Houdin 1868, S. 54.

erfüllt, spielt Robert-Houdins Schauspieler, der sich seines Schauspielens bewusst bleibt, diesen Magier im Rahmen einer Unterhaltungskultur. Seine Performance kann deshalb ironisch gebrochen sein, weil er vor einem Publikum auftritt, von dem generell anzunehmen ist, dass es ihm keine übernatürlichen Kräfte unterstellt. In diesem Sinne lässt sich Zauberkunst als Unterhaltungsform auffassen, die sich als Ritual verkleidet.³⁸

Illusionen, Tricks, Zauberei

Auf die Problematik des Wortes *Trick* haben bereits Nevil Maskelyne und David Devant 1911 hingewiesen. In *Our Magic* schreiben sie, der Begriff sei nicht nur zu weit gefasst, »applicable to almost anything related to magic, apart from either rhyme or reason«³⁹, er stütze zudem eine Misskonzeption der Zauberkunst: »The public has become educated in the belief that magic consists in the doing of ›tricks‹, and in nothing beyond that (presumably) trivial end.«⁴⁰ Stattdessen schlagen sie die Bezeichnung *experiment* vor, während *trick* in Bezug auf »the means whereby a certain end is attained or promoted«⁴¹, zu verwenden sei – eine für den Legitimationsanspruch der Autoren bezeichnende Terminologie. Sie positionieren sich damit nicht nur in der Tradition Robert-Houdins, der in seinen Schriften ebenfalls von Experimenten spricht, sondern (wie dieser) auch in der Tradition öffentlicher Experimentatoren des späten 18. und frühen 19. Jahrhunderts. Zugleich suggeriert die Bezeichnung dezidiert keine Täuschung, sondern eine wissenschaftlich fundierte Operation mit objektivierendem Beweischarakter, dienen Experimente doch der empirischen Generierung von Wissen.

Geläufiger ist der Begriff *Illusion*, für den Bart Whaley in seinem *Encyclopedic Dictionary of Magic* drei mögliche, unterschiedlich weit gefasste Bedeutungen benennt: Im weitesten Sinne bezeichnet *illusion* »any effect

38 Vgl. Mangan 2007, S. 17.

39 Maskelyne/Devant 1911, S. 173.

40 Ebd.

41 Ebd., S. 174.