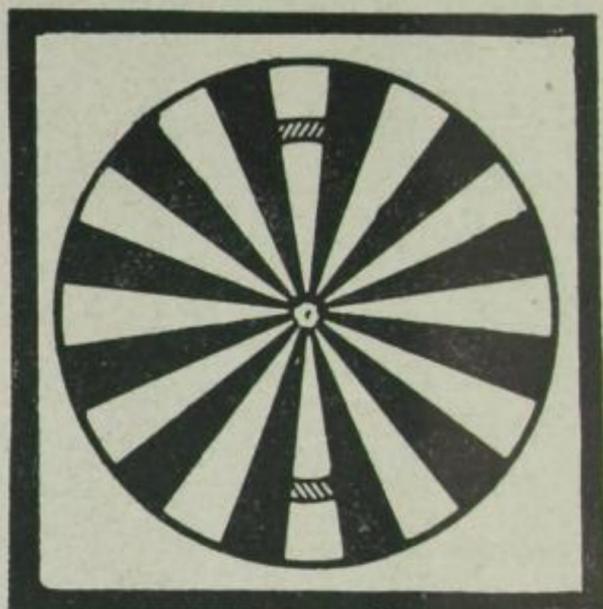


Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Volte geschlagen werden muß, so raschelt er mit dem Spiel, indem er mit der Hand daran lang streift. Die Volte schlägt er erst viel später — wenn er sie nicht schon längst geschlagen hat — und das Geräusch mit den Karten hat nur den Zweck, die Zuschauer auf eine falsche Fährte zu führen, was diese sich auch prompt gefallen lassen. Ist dem Vorführenden erst eine kleine Zahl von guten Tricks gelungen, dann tritt bei den meisten Zuschauern sehr rasch jener Zustand ein, in dem der Zauberkünstler seinem Publikum so ziemlich alles vormachen kann, was ihm in den Sinn kommt. Auch eine moderne Menschheit ist bei geeigneter Behandlung ziemlich rasch auf die Stufe primitiven magischen Denkens zurückzubefördern. In diesem Zusammenhang sei erwähnt, daß kürzlich ein Arzt, Dr. Bruhns, in einem Buche „Ge-

lehrte in Hypnose“ auch für die Teilnehmer okkultistischer Sitzun-



Die geheimnisvolle Münze

gen einen Zustand hypnotischer Urteilseinschränkung als gegeben behauptet hat, und

zwar nicht für Laien, sondern für Gelehrte und Künstler von Weltruf, wie z. B. für Schrenck-Notzing, Professor Driesch und Thomas Mann. Wie dem auch sei, jedenfalls muß der Gelehrte, der sich mit okkultistischen Problemen wissenschaftlich beschäftigt, die Täuschungsmöglichkeiten kennen, und er muß gründlich mit den Geheimnissen der Taschenspielerkunst vertraut sein. Er muß wissen, was ein geschickter Entfesselungskünstler zu leisten imstande ist; er muß einmal gesehen haben, wie klein sich seidene

Tücher zusammendrehen lassen, wie man einen schwarzen Faden unbemerkt am Körper befestigen kann und wie ein nackend untersuchtes Medium noch unter seiner Fußsohle kleinste Hilfsgeräte festhalten, „palmieren“ kann.

Der Zauberer arbeitet mit Vorliebe mit solchen Gegenständen, die uns allen vertraut sind und von denen wir daher wissen, wie sie gebaut sind: mit Karten und Tüchern und Kugeln und



Die auf Kommando stillstehende Kugel