

MRS-Kompendium

Grundsätze, Regeln, Tipps



Christian Scherer

Coypright © 2018
by
Christian Scherer, Blümlisalpstrasse 19, 3600 Thun

Inhalt

| | |
|---|----|
| Einleitung | 3 |
| Ethik-Richtlinien | 7 |
| Verhalten gegenüber anderen Zauber Künstlern | 8 |
| Urheberschaft und Herkunft von Kunststücken und Techniken | 9 |
| Lernen ab Video | 10 |
| Fachliteratur | 11 |
| Üben und Proben | 12 |
| Tipps zur Bewegung auf der Bühne | 13 |

Einleitung

Dieses Kompendium dient Kandidaten des MRS als Orientierungshilfe bei der Einarbeitung in die komplexe Kunst des Zauberns.

Es weist auf einige „ungeschriebene Gesetze“, Grundsätze und Regeln im Umgang mit Kollegen hin und gibt Tipps zum Lernen, Üben sowie zum Verhalten auf der Bühne.

Christian Scherer
Thun, im Mai 2017

Ehtik-Richtlinien

Gegenseitiger Respekt und gegenseitig Wertschätzung ist die Voraussetzung dafür, dass unter Künstlern ein offener Austausch stattfinden kann.

Wenn jemand etwas vorführt - sei es bei einer öffentlichen oder privaten Vorstellung, im Zauberclub oder im Kollegenkreis - **hat niemand das Recht, Idee oder Präsentation ohne Einwilligung des Vorführenden zu übernehmen und selber zu verwenden.** Dass jemand etwas zeigt, heisst nicht, dass man es ungefragt einfach übernehmen darf!

In den meisten Fällen wird der Vorführende auf höfliche Nachfrage die Erlaubnis erteilen, seine Idee oder Präsentation zu verwenden. Falls er dies nicht will und die Erlaubnis nicht erteilt, ist seine Entscheidung zu respektieren.

Anders ist es bei (in Büchern oder auf DVDs) veröffentlichten Routinen. Ohne ausdrücklichen Vorbehalt von Vorführrechten kann jeder die beschriebenen und gezeigten Kunststücke überall vorführen.

Wenn ein Kollege etwas vorführt und nicht über die angewandte Methode sprechen will, ist dies zu akzeptieren.

Um eine eigenständige, einzigartige Präsentationsform zu entwickeln, muss jeder seinen eigenen, zu ihm passenden Vorführstil finden. Utensilien, Thema, Gags, Ausdrucksweise, Gestik, Mimik und den Vortrag eines anderen Vorführenden zu kopieren ist nicht nur unethisch, sondern verhindert auch eine Weiterentwicklung der Zauberkunst.

Verhalten gegenüber anderen Zauber Künstlern

- ❖ Während der Vorführung eines Zauberprogrammes ist das Tuscheln mit den Sitznachbarn zu unterlassen.
- ❖ Man erklärt Laien nie, wie die Tricks anderer Zauber Künstler funktionieren, genauso wenig, wie man die eigenen Tricks erklären würde.
- ❖ Videoaufnahmen einer Vorführung dürfen nur mit Erlaubnis des Auftretenden gemacht werden.
- ❖ Kritik äussert man gegenüber einem anderen Künstler nur auf dessen Wunsch. Wenn man in Wirklichkeit denkt, dass die Vorstellung eines Künstlers schlecht war, ist es wenig konstruktiv, ihn zu loben und hinter seinem Rücken über den Auftritt zu lästern. Wenn man vom Künstler gefragt wird und Kritik anbringen möchte, ist es am besten nachzufragen, ob der Auftretende die persönliche Meinung wirklich wissen möchte. Wenn ja, setzt man sich mit ihm in Ruhe zusammen und bringt die Kritik sachlich vor.
- ❖ An einem Anlass, an dem ein anderer Zauber Künstler auftritt, zeigt man nie selber irgendwelche Zauber Kunststücke, auch wenn man dazu aufgefordert werden sollte („du bist doch auch Zauberer, kannst du mal was zeigen?“). Dies ist *sein* Abend, *sein* Auftritt, *sein* Anlass, da gehört es sich nicht, dass man sich selber in den Vordergrund stellt. Im Übrigen würden die Leistungen beider automatisch miteinander verglichen und einer dabei auf jeden Fall verlieren.
- ❖ Wenn man von Laien gefragt wird, wie man die Vorstellung eines anderen Zauber Künstlers fand, sollte man sich mit negativer Kritik zur Person oder zur Vorstellung möglichst zurückhalten. Wenn überhaupt etwas Negatives geäussert wird, sollte man dies auf sachlicher Ebene tun und als persönliche Meinung deklarieren. Die Sicht eines Laien braucht nicht mit unserer Sicht übereinzustimmen, da er nicht nach denselben Kriterien urteilt wie wir. Oft kann man sich mit der Gegenfrage, wie ihm die Vorstellung gefallen habe, elegant aus der Affäre ziehen. Wenn sie ihm gefallen hat, besteht kein Anlass, ihm seine Freude daran zu verderben und die Vorstellung schlechtzureden.
- ❖ Wenn man an einem Anlass nicht selber nicht auftritt, hat man im Backstagebereich und in der Künstlergarderobe nichts zu suchen. Künstler haben ein Anrecht auf Privatsphäre.
- ❖ Utensilien eines anderen Zauber Künstlers dürfen nie ohne dessen Erlaubnis angefasst werden, auch wenn die Verlockung dazu gross ist, wenn man z. B. mit anderen Künstlern die Garderobe teilt.
- ❖ Versuche nicht, bei einer öffentlichen Zaubervorstellung einen Gratis eintritt zu erhalten, nur weil du auch Zauber Künstler bist. Die Auftretenden sind auf zahlende Besucher angewiesen.

Urheberschaft und Herkunft von Kunststücken und Techniken

Wer ernsthaft an der Zauberkunst interessierter ist, ist sich stets bewusst, dass er seine Kenntnisse und sein Können denjenigen Künstlern verdankt, die sich vor ihm mit der Zauberkunst auseinandergesetzt und sie laufend weiterentwickelt haben. Zum Respekt vor deren Leistung gehört auch die Auseinandersetzung mit der Herkunft von Kunststücken und Techniken sowie der Persönlichkeit und den Leistungen der entsprechenden Künstler. Wer als Zauberkünstler ernstgenommen werden will, muss über gewisse Grundkenntnisse verfügen. Wer bei der Frage „Wer hat den Elmsley Count erfunden?“ ins Grübeln kommt, kann sich kaum als Fachmann profilieren.

Kunststücke und Techniken stammen häufig nicht von demjenigen, der sie vorführt oder einsetzt. Wenn nicht deklariert wird, von wem oder woher ein Kunststück oder eine Technik stammt, entsteht fälschlicherweise der Eindruck, dass der Vorführende der Urheber ist.

Damit sich niemand mit fremden Federn schmückt bzw. irrtümlicherweise als Urheber eines Kunststücks oder einer Technik angesehen wird, sind wo immer möglich die entsprechenden Quellen anzugeben. Das Studium klassischer Literatur wie auch zeitgenössischer Zeitschriften und Bücher sowie die Konsultation von entsprechenden Seiten im Internet helfen mit, Kunststücke und Techniken den richtigen Urhebern zuzuordnen.

Eine Auswahl von Erfindern allgemein bekannter Techniken und Kunststücke ist auf der Homepage des MPC www.magicpromotionclub.ch unter „Lexikon“ zu finden.

Lernen ab Video

Videos können gut sein, um zu sehen, wie es aussieht, wenn jemand ein Kunststück oder eine Technik beherrscht. Erfolgreiches Lernen anhand von Videos ist jedoch keineswegs so einfach, wie das visuelle Medium vorgaukelt.

Ein Grundproblem des Lernens ab Videos ist, dass das Gesehene durch den Betrachter nicht interpretiert und erarbeitet werden muss. Wenn der Lernende das, was er sieht, ohne eigene geistige Leistung im Verhältnis eins zu eins kopiert, wird er zu einem Klon des „Videostars“. Anpassungen an die eigenen Fähigkeiten und an die eigene Persönlichkeit werden ausser Acht gelassen, eine Weiterentwicklung findet kaum statt.

Tragikomisch wird es, wenn jemand ein Video anschaut und alle Griffe seitenverkehrt einstudiert, weil er vor dem Video wie vor einem Spiegel sitzt ...

Für eine erfolgreiche Umsetzung der gezeigten Kunststücke werden oft etliche Grundkenntnisse vorausgesetzt. Theoretische und grifftechnische Grundlagen, die für eine erfolgreiche Vorführung notwendig sind, werden häufig nicht oder nur ungenügend vermittelt. Lediglich die für die jeweilige Routine notwendigen Griffe und Abläufe werden gelehrt.

Es empfiehlt sich daher, sich möglichst viele Grundtechniken anzueignen, bevor man sich an schwierigere und komplexere Kunststücke wagt. Durch die Verfügbarkeit von zahllosen Videos im Internet wird manch einer verleitet, „den Kindergarten und die Grundschule“ zu überspringen und gleich mit dem „Hochschulstudium“ anzufangen. Die Einsicht, dass es überall und immer wieder an den Grundlagen fehlt, und man sich kaum vom Fleck bewegt, kommt dann schneller und schmerzlicher als erwartet. Anhand von Kunststücken mit einfacher Tricktechnik und einfachem Aufbau kann man Präsentationsformen (Thema, Vortrag, Ablenkung, Timing, Mimik, Gestik etc.) ausprobieren und studieren. Fortgeschrittene Techniken wird man nie richtig beherrschen, wenn man sie nicht Schritt für Schritt aus den Grundlagen entwickelt hat.

In Videos wird kaum je darauf eingegangen, wo, unter welchen äusseren Umständen und Bedingungen ein gezeigtes Kunststück erfolgreich vorgeführt werden kann. Fehlt dem Betrachter die erforderliche Erfahrung bezüglich Vorführsituation, Timing, Misdirection, Präsentation usw., sind Probleme vorprogrammiert (ungünstige Winkel, zu geringe oder zu grosse Distanz zu den Zuschauern, Verlust der Aufmerksamkeit, Missverständnisse, Verwirrung, usw.).

Wenn jemand etwas vorführt, was er ab Video gelernt hat, und dies nicht ankommt, die Technik sofort durchschaut wird usw., sagt der Rechtfertigungsversuch „Der macht das auf dem Video genauso“ mehr über den Vorführenden aus, als diesem lieb sein kann. Ausser es handelt sich um ein katastrophal schlechtes Video, liegt das Problem nicht im Video, sondern bei demjenigen, der etwas erfolglos kopieren wollte. Gründe für das Scheitern gibt es zahlreiche (falsche Selbsteinschätzung, mangelnde Selbsterkenntnis, fehlende Grundkenntnisse über Timing, Ablenkung, Präsentation, Vorführbedingungen usw.).

Fachliteratur

Die Fachliteratur zur Zauberkunst umfasst Tausende von Titeln. Je nach Interesse wird sich jeder die Bücher aus dem entsprechenden Fachgebiet vornehmen. Unabhängig davon empfiehlt es sich jedoch, sich einen Überblick über die Prinzipien und Methoden der Zauberkunst zu verschaffen und sich einige Grundkenntnisse anzueignen. Dazu bieten sich Standardwerke wie der Tarbell Course in Magic an, in denen Kunststücke aus allen Sparten der Zauberkunst erklärt werden.

Auf der Homepage des MPC sind unter „Lexikon“ einige Kunstgriffe, Hilfsmittel und klassische Kunststücke aufgelistet. Jeder Zauberkünstler, der etwas auf sich hält, sollte zumindest eine grobe Vorstellung davon haben, worum es sich dabei jeweils handelt.

Das Wesentliche der Zauberkunst liegt nicht im Trickgeheimnis sondern in der gelungenen Präsentation. Daher ist die Auseinandersetzung mit den Grundlagen erfolgreicher Präsentation wichtiger als das Einüben möglichst vieler Tricks. Ein Buch, in dem sich der Autor ausführlich damit auseinandersetzt und das jeder Zauberkünstler gelesen haben sollte, ist „Zauberei und Schauspielkunst“ von Henning Nelms.

Daneben empfiehlt sich das Studium von Büchern von Autoren wie Ken Weber, Tobias Beckwith, Eugene Burger, Robert Neale, Lawrence Hass, Paul Brook, Peter Lamont, Richard Wiseman, Peter McCabe, Tony Middleton, Darwin Ortiz, John Pyka usw.

Um auf dem Laufenden zu sein, was sich in der internationalen Zauberszene abspielt, über neue Produkte und Literatur Bescheid zu wissen, empfiehlt sich das regelmässige Studium von Fachzeitschriften (vgl. dazu „Zeitschriften“ auf der Homepage des MPC).

Ausserdem bietet das Internet auf zahlreichen Seiten laufend aktualisierte News aus aller Welt.

Üben und Proben

- ❖ Grifftechnische Dinge übt man am besten regelmässig täglich während kurzer Zeit. Dies führt meist schneller zum Erfolg als stundenlanges Üben. Ausserdem hat es den Vorteil, dass man dazu immer Zeit hat. So kann man zum Beispiel jeden Tag während der Mittagspause zehn Minuten üben. So erlernt man Grifftechniken schneller, als wenn man sich einmal pro Woche ein Stunde Zeit nimmt.
- ❖ Um Griffe, die man einmal erlernt hat, auch immer präsent zu haben, wenn es darauf ankommt, bewährt es sich, sie nicht nur im Zusammenhang mit dem Kunststück, für die man sie eingeübt hat, auszuführen. Sie sollten zwischendurch immer wieder „aus dem Stand“ unvorbereitet ausgeführt werden. Um dies zu erleichtern und es nicht zu vergessen, ist es von Vorteil, wenn an verschiedenen Orten in der Wohnung ein Kartenspiel, ein Ball, eine Münze herumliegen. So kann man vor dem Schuhe anziehen noch schnell mal eine Volte ausführen usw.
- ❖ Ein Spiegel kann beim Einüben neuer Abläufe und Grifftechniken sehr hilfreich sein. Er kann aber nie die Sicht und die Blickwinkel eines aussenstehenden Zuschauers wiedergeben.
- ❖ Wenn die Zuschauer bei einem Vorführenden z. B. Spielkarten kaum erkennen können, weil er sie fast waagrecht vor sich hält, kommt dies oft vom Üben vor dem Spiegel. Dabei sieht der Vorführende von oben auf die Karten herunter und realisiert nicht, dass vor ihm sitzende Zuschauer einen ganz anderen Blickwinkel haben und er die Karten stark nach vorne neigen oder in die Senkrechte anheben muss, damit sie die Karten sehen können.
- ❖ Im Spiegel können Techniken der Blickzuwendung, der Ablenkung, des Timings usw. gar nicht oder nur unzulänglich überprüft werden. Eine kritische Beurteilung durch einen erfahrenen Kollegen hilft hier weiter. Aber auch anhand einer Videoaufnahme aus dem Blickwinkel eines Zuschauers können in kurzer Zeit zahlreiche Details überprüft werden: Da hat etwas geblitzt, da war etwas nicht so gut zu sehen, an dieser Stelle könnte man etwas mehr betonen, das sieht unnatürlich aus, auf diese Weise würden die Zuschauer dies auf Anhieb besser verstehen ...
- ❖ Beim Üben zu Hause wird oft die Kommunikation mit dem (nicht vorhandenen) Publikum vergessen. Bei einer Vorstellung haben dann die Zuschauer das Gefühl, dass der Auftretende für sich zaubert (weil das genau das ist, was er beim Üben immer gemacht hat). Wenn man also die Grifftechnik und den Trickablauf einmal beherrscht, ist es wichtig, dass man anschliessend das Ganze mit einem imaginären Publikum durchspielt, die vorgestellten Zuschauer anschaut und anspricht, d. h. ein Kunststück probt. Der Unterschied zwischen Üben und Proben besteht darin, dass beim Üben die technischen Abläufe „ohne Talent“ durchgespielt werden, beim Proben dagegen eine Nummer genauso gespielt wird, wie dies vor Publikum der Fall ist, d. h. mit entsprechender Mimik, Gestik, Blickzuwendung, lautem Vortrag, Betonung, Pausen usw.

Tipps zur Bewegung auf der Bühne¹

Auf der Bühne gelten eigene Gesetze. Wer sich auf der Bühne bewegt wie im Alltag, wirkt unvorteilhaft.

❖ **Auftritt:**

- Auf die Bühne gehen: 1. Schritt (offen, d. h. mit Fuss der von den Zuschauer abgewandten Seite), wenn möglich aus Zuschauersicht von rechts (von der Bühne aus gesehen von links).
- Mit ungerader Schrittzahl (5, ev. 7) im Halbkreis bis zur Bühnenmitte gehen (vor Auftritt testen, Markierungen auf Boden anbringen).

❖ **Abgang:**

- Vor Vorstellung festlegen, wie (mit Gegenständen in Hand?) und auf welche Seite.
- Aus Applausposition drehen, klar, ohne Zögern gehen (vgl. nachfolgend „Gehen“).

❖ **Bewegungen:**

- Klar, gross, flüssig, fliegend (Arm-Hand-Finger), nicht wie ein Verkehrspolizist
- Bewegungen auf Brusthöhe ausführen.
- Körperhaltung offen, Arme nicht an Körper drücken, Ellbogen vom Körper halten
- Gegenstände immer mit näherer Hand ergreifen, Arm nicht vor Körper kreuzen, wenn nötig Handwechsel vornehmen.
- Koordination von Bewegungen und Blickzuwendung (nicht Gegenstand vorzeigen und gleichzeitig Zuschauer ansehen, dies erzeugt einen Konflikt).

❖ **Stehen:**

- Füße nahe beieinander, rechter Fuss etwas vorgestellt.

❖ **Gehen:**

- „Einspurig“, auf einer Linie gehen.
- Immer aufrecht gehen (check: Handteller nach aussen drehen).
- Eine Bewegung stets mit dem Fuss beginnen, der näher am Ziel der Bewegung ist (= „offen“.)

¹ Empfohlene Literatur:

NELMS, H. Magic and Showmanship: A Handbook for Conjurers. Dover Publications, Erstauflage 1969, neuste Auflage 2003. Deutsche Übersetzung von Christian Scherer: Zauberei und Schauspielkunst. Ein Handbuch für Zauberkünstler. Thun, 1994

- Auf Fussballen (Zehen) in Richtung Ziel drehen, dann losgehen.
 - Immer eine ungerade Schrittzahl verwenden (1 bis 3, selten 5) plus einen halben Schritt (d. h. das Schliessen der Füsse nach der entsprechenden Schrittzahl).
- ❖ **Treppensteigen:**
- Seitwärts, dem Publikum nicht den Rücken zukehren.
- ❖ **Gegenstände aufheben:**
- Neben Gegenstand in die Knie gehen, der vom Gegenstand abgewandte Fuss ist nach vorne versetzt.
- ❖ **Zuschauer empfangen und verabschieden:**
- Auf Bühne bei Treppe abholen, Zuschauer respektvoll als Mensch begegnen und als Person wahrnehmen, nicht als Hilfsmittel ansehen und behandeln!
 - nicht per Du ansprechen ohne zu fragen
 - klare, unmissverständliche Anweisungen geben
 - von Bühne begleiten, nicht weitermachen, bevor der Zuschauer von der Bühne herunter ist.
- ❖ **Applaus und Verbeugung**
- nie vor Applaus verbeugen (Applaus auslösen durch eine Bewegung am Ende des Effektes, die eine Verbeugung andeutet - wie z. B. Rückseite eines Kartenspiels vorzeigen, ein Tuch auffangen o. ä. - ist zulässig)
 - Applaus klar signalisieren durch Pause, klare Applaus-Position
 - bei Verbeugung Blickkontakt halten
 - inneren Monolog zur Kontrolle der Mimik verwenden („Danke, ich hoffe, es hat Ihnen gefallen, vielen Dank“).