



Physikalisches Haupt-Programm,

aus welchem bei jeder Vorstellung die vorzutragenden Piecen genommen werden, deren Nummern an den beiden Seiten der Bühne aufgezeichnet sind.

1. Die fliegenden Karten.
2. Die elektrische Bouteille.
3. Der kleine Sklave in der geheimnißvollen Tiefe.
4. Der magnetische Degen.
5. Das sprechende Geldstück oder Double vie.
6. Das reisende Geld oder Magie extraordinaire.
7. Der todte Schuß oder der Uhrmacher der Hölle.
8. Die Reise durch die Luft.
9. Das indische Spiel oder der Zauberpanzer.
10. Gibt man einen Finger, so will man die ganze Hand.
11. Auerbach's Keller oder die Hölleflasche.
12. Die Kartenjagd.
13. Die wandernde Orange.
14. Die folgamen Karten.
15. Die Taubenpost oder Noah's Arche.
16. Va Banque oder die Vermehrung der Karten.
17. Doktor Fausti's Hut.
18. Wilhelm Tell's Meisterschuß.
19. Der Geldregen.
20. Großes Intermezzo wunderbarer Geschwindigkeit der Hände des Professors.
21. „Damen geben Sie gefälligst Acht auf Ihre Handschuhe!“
22. Der Pariser Federmarkt.
23. Große Vermehrung der Fahne à la Crime.
24. Zauberhut.
25. Die Blumenvase.
26. Der Karneval von Venedig im Hut.
27. Die fliegenden Becher.
28. Wie man schneidet, vertheilt und wieder zusammensetzt.
29. Das bezauberte Vogelhaus.

30. Die elektrischen Karten.
31. Verwandlung einer Uhr in eine Taube.
32. Die hohe Schule der Magie.
33. Das Vogelnest.
34. Die Glocke von Notre-Dame.
35. Das automatische Licht.
36. Der Koffer von Deleila.
37. Das Duellmandat.
38. Das verhängnißvolle Taschentuch.
39. Das neue Kalifornien oder so wird man Millionär.
40. Die unsichtbaren Tambours, oder hört noch nie Gesehe-
nes, seht noch nie Gehörtes.
41. Ein neues Eden, oder Blätter, Blüthen, Knospen und
Blumen in einer Minute.
42. Das wunderbare Zauberstäbchen.
43. Die tanzenden Hampelmänner.
44. Wie einer aus der Tinte kommt.
45. Die fliegenden Thaler in der Wasserflasche.
46. Die bezauberten Personen aus dem Publikum.
47. Die reisenden Kanarienvögel.
48. Die wunderbare Glas-Cassette.
49. Der Fischfang in der Luft.
50. Leben, Sterben, Wiedersehen — Alles ist Täuschung.
51. Neueste Weise aus Nichts Etwas zu machen.
52. Floras Blumenvase.
53. Die wunderbare, unerschöpfliche Weinbowle.
54. Die bezauberte Havanna-Cigarre.
55. Des Teufels Kopf.
56. Der blühende Orangenbaum.
57. Der Harlequin in seinem Kasten.
58. Zauberhafte Correspondenzen.
59. Das geheimnißvolle Blühen der Blumen.
60. Kratty's zauberhafte Wasserflasche.
61. Die Ballcassette.
62. Die wunderbare Reise-Mappe.
63. Ein Wunder der Welt, oder Magnetisiren und Elektrisiren
von einer Person zur andern, durch unterirdische Gewalt.
64. Der chinesische Taubenschlag.
65. Der Sphynx, ein lebender, sprechender Kopf ohne Körper.
66. Die sichtbaren Elektricitäten, oder die Geißler'schen Röhren.
67. Die unerklärliche Verwandlung eines Herrn in eine Dame!
Ein Kunststück, erfunden und ausgeführt in dieser Art von
seinem andern Künstler als von Professor Kratty-Baschil.

68. Magische Uhr sammt Glocke.
 69. Luzifers Rechentafel.
 70. Die Laterne des Diogenes.
 71. Der Sack von Monte Christo.
 72. Der Liebling der Damen oder: Das Erwachen der Blumen.
 73. Moderne Klopfsgeisterei.
 74. Der fliegende Holländer.
 75. Mnemotechnik.
 76. Spiritismus.
 77. Großartige Geister- und Gespenster-Erscheinungen.
 78. Die Wiege der Kronprinzessin.
 79. Die alte Weibermühle oder: Die Kunst wieder jung zu werden.
 80. Der Schmetterlingsfang in der Luft.
 81. Der Teufels-Bassin oder Entensfang in der Luft.
 82. Die frei in der Luft schwebende Dame.
 83. Neptun, der Gott des Wassers.
 84. Das Wunder der aufgehobenen Schwerkraft oder: Die neuerfundene elektrische Weltkugel. Mittelfst derselben fliegt eine Person sichtbar vom Fußboden bis an die Decke des Theaters.
 85. Die geheimnißvollen Straßenlaternen.
 86. Die magnetisch schlafende Sylphide.
 Große phantastische Sensationspiece mit Anwendung des magnetischen Schlafes in 7 Tableaux.
 1. Introduction. — 2. Das betende Mädchen. — 3. Blumenmädchen. — 4. Bacchantin. — 5. Schottische Amazone. — 6. Siegesengel. — 7. Austria.
 87. Tischrücken.
 88. Die Goldfliege.

Haupt-Programm

der optischen Lichtbilder, aus welchen bei jeder Vorstellung eine Anzahl ausgewählt wird.

Berchtesgaden.
 Marburg in Hessen.
 A. I. Lustschloß in Lagenburg.
 Das Feld zu Pisa.
 Seufzerbrücke zu Venedig.
 Kirche in Pavia.

Verona.
 Ruine im Thal.
 Wachposten Napoleons.
 Klostergang in Kalabrien.
 Dom zu Mailand.
 Dom im Innern.

Schottischer Krieger.
 Sein Traum.
 Hammerschmiede im baierischen
 Hochlande im Sommer.
 Hammerschmiede im baierischen
 Hochlande im Winter.
 Der Christabend.
 Kirche in Rom.
 Kirche in Rom während des
 Gottesdienstes.
 Grab der Trapisten.
 Sultan-Palast in Peking.
 Schloß Ambras in Tirol.
 Der Dollinger-Saal zu Regens-
 burg.
 Am Tiroler Hochgebirge.
 Schottische Windmühle.
 Andreas Hofer's Haus in Tirol.
 Türkische Moschee in Kairo.
 Biberich am Rhein.
 Franz Josefs-Hütte bei Ischl.
 Thorhof der großen Moschee in
 Kairo.
 Innsbruck in Tirol.
 Como.
 Usenau in der Schweiz, Ulrich
 Hutten's Begräbnißplatz.
 Genf.

Hohenschwangau in Baiern.
 Das Innere einer Kirche.
 Sommerlandschaft in der Schweiz.
 Ein Abend in Venedig.
 Das Innere einer Kirche in
 Spanien.
 Schloß Wasserfels am Rhein.
 Markuskirche in Venedig.
 Florenz.
 Kloster zu Monreaut.
 Thuen-See in der Schweiz.
 Schloß Chillon in Frankreich.
 Dogenpalast in Venedig.
 Trient in Tirol.
 Eine Nacht in Neapel.
 Der Themse-Tunnel.
 Die Tells-Kapelle am Rhein.
 Das Innere einer Nonnenkloster-
 kirche in Spanien.
 Das Grab der St. Lucia.
 Magdeburg.
 Meeressturm.
 Villa Somariva am Comossee.
 Mythologie in 12 Bildern.
 Astronomie in 8 Bildern.
 Geologie in 36 Bildern.
 Ein Seesturm in 5 Bildern.
 Römische Bilder.
 Chromatropen und Farbenspiel.

Mechanisches Theater.

Eine Winterlandschaft in Tirol mit Schlittensfahrt und Jagd-
 Scenen.
 Venedig bei Tag und Nacht mit Gondelfahrten.
 Die Erstürmung von Straßburg, mit großartigem Feuerwerk.

Die mit  Allerhöchst
kais. königl. Patent vom 25. Mai 1881 versehene

dreifache

Wunderfontaine

genannt

Optodämonochromokrene



in großartiger Farbenpracht und Lichtfülle, verbunden mit optischen Lichtbildern, Geistern, Gespenstern und lebenden Wesen, welche im farbigen Wasser erscheinen.

Patentirte Erfindung des Professors **Kratky-Baschik**, dem es gelungen ist, nach langen, mühevollen Versuchen dieses noch von Keinem gezeigte, großartige und einzige Schauspiel dem P. T. Publikum vorzuführen.

Musikalisches Programm.

Große Polonaise mit Variationen.

Großes Potpourri.

Große Introduction und Lyra-Klänge.

Walzer-Bouquet.



Zu den hervorragenden Erfindungen gehören die

Gespensier-
und
Geister-Erscheinungen,
und gelangen
große
Bauber-Pantomimen
zur Darstellung.

I.

Das Lebensende eines Trinkers
oder
Der Sturz in den Höllentraben.

Personen:

Carlo, Maler.	
Amalia, seine Gattin	} Erscheinungen.
Liciska, Blumenmädchen	
Satan	
dessen Großmutter	
der gefürchtete Mann mit Sanduhr und Hippe	
Geister und Gnomen	

Inhalt:

Der Maler Carlo verliert durch den Tod seine Gattin und gibt seinen Seelenschmerz darüber in der Exposition des Stückes dem Zuschauer kund. Ein Medaillon mit dem Bildniß der Unvergesslichen wird zu wiederholten Malen an die Lippen gepreßt und im Uebermaß des Schmerzes schlummert der Held des Stückes endlich ein. — Da erscheint ein diabolischer Geselle mit rothem Haupt- und Barthaar, entwindet dem Schlummernden das Medaillon, hinterläßt einen gefüllten Pokal, dessen Inhalt Lethie ist, und verschwindet ebenso als wie er kam. Der Beraubte erwacht, verzweifelt

anfänglich, erblickt aber den Pokal und findet in dem Inhalte desselben — welchen er in vollen Zügen hastig schlürft — einigen Trost.

Nun entwickelt sich eine recht anmüthige und interessante Scene. Carlo bringt Staffelei, Pinsel, Leinwand und Farben und versucht es aus dem Gedächtnisse das Bild der Verstorbenen auf die Leinwand zu bringen. Kaum sind die Konturen entworfen, so erscheinen auch gleichzeitig die einzelnen Theile vollständig ausgeprägt. Mit einem Male tritt eine reizende junonische Gestalt aus dem Rahmen auf Carlo heran, welcher dieselbe mit Liebesgluth an sein Herz drückt, die aber im nächsten Augenblicke verschwindet. Aus Gram über den neuerlichen Verlust wird nun dem Pokale weidlich zugesprochen und die darauffolgenden höchst amüsanten Erscheinungen verschiedener Hegen, Kobolde und Teufelsfräken bringen die Zuschauer in die heiterste Stimmung. Nachdem der arme Carlo unter vielerlei Kapriolen dieser Unholde fast zu Tode gequält wird, erscheint der „gefürchtete Mann mit Sanduhr und Hippe“ und befreit nach einem furchtbaren Kampfe den armen Geängstigten aus seiner peinlichen Situation.

II.

Die Zwerge vom Kaukasus.

Römische Zauberpantomime.

Personen:

Melanchthon, Reisender	}	Zwerge	}	Erscheinungen.
Tripps				
Tropps				
Trupps				
Flora, Blumengöttin				
Armida, Nymphe des Hains				
Jocco, ein amerikanischer Affe				
Brumm-Brumm, Bär vom Nordpol				
Gespenster und Unholde				

Inhalt:

In einer wüsten Felsengegend erbauten die Zwerge Tripps, Tropps und Trupps ein Zauberschloß, wohin sie im Vereine mit Armida, der Nymphe des Hains, die arglosen Wanderer heranzulocken, um dann mit ihnen allerhand Allotria zu treiben und ihr Müthchen an ihnen zu kühlen. Mehrere Gedentafeln geben Zeugniß

von den armen Opfern, welche entweder gänzlich verunglückten, oder durch Flora, die Blumenkönigin, noch rechtzeitig der Gefahr entgingen und gerettet wurden. Melanchthon durchschreitet auf seinen Forschungen die verzauberte Gegend und läßt sich auf einer dort befindlichen Leiter in den Abgrund herab. Das Phantom, eine reizende Frauengestalt, auf deren Wink er diese Bahn betreten hatte, verschwindet plötzlich vor seinen Augen, und rathlos, wie er ist, schickt er sich zum Heimweg an. — Zu seinem größten Schrecken ist aber die Leiter, auf welcher er heruntergekommen, auch verschwunden; denn die tüdtischen Zwerge haben dieselbe unter schallendem Hohngelächter dem armen Reisenden geraubt. Fern von jedem menschlichen Wesen, in der gräßlichsten Einsamkeit bleibt ihm nichts anderes übrig als sich mit Resignation in sein Schicksal zu fügen und den Scherzen und tollen Spielen der Gnommen einnige Aufmerksamkeit zu schenken, um dadurch wenigstens für Augenblicke seine Lage zu erleichtern. Im Uebermuthe fallen Tripps und Tropps über Trupps her und reißen ihn in Stücke. Dieser That folgt die Reue und sie schiden sich an, die einzelnen Körperteile wieder aneinander zu fügen. Melanchthon ist ihnen behilflich und entgeht dadurch der Gefahr, von den Unholden auch geviertheilt zu werden. Nachdem die einzelnen Gliedmaßen Trupps wieder beisammen sind, wird ihm neues Leben eingeblasen und unter tumultuarischem Tanze und Gelächter verlassen alle drei die Gegend. Melanchthon athmet wieder auf, blickt wehmuthsvoll nach allen Seiten und versinkt allmählig in einen tiefen Schlummer. Nun erscheint Jocco, der amerikanische Affe, welcher allerhand Kunststücke aufführt, um Melanchthon aus dem Schlafe zu bringen, was ihm aber nicht gelingt. Bei dem Erscheinen eines riesigen Eisbären verschwindet Jocco, der Bär legt sich auf den schlafenden Melanchthon, welcher ängstlich aufschreit und nach dem Revolver greift. Ein Schuß streckt den Bären zu Boden, er wälzt sich in seinem Blute und als Melanchthon ihn mit dem Mantel bedecken will, ist er verschwunden. Von der Anstrengung des Kampfes ermüdet, sinkt er auf eine Rasenbank und schläft wieder ein. Da erscheint gleich einem lichten Wolkenbilde die Blumenkönigin und streut Rosen auf den schlummernden Melanchthon. Die Nähe Armiden's verschreckt Flora, und alsbald sieht man die Göttin des Gains mit Pfeil und Bogen herannahen und ihr Geschloß auf Melanchthon abdrücken. Rasch erwacht er aus seinem Schlafe, stürzt Armiden zu Füßen und will auf ihr Geheiß nachfolgen. Doch Flora nimmt ihn in Schutz und plötzlich verwandelt sich die wild-romantische Gegend in eine reizende Gartenlaube, in welcher Melanchthon von Genien und Blumengeistern umgeben zu neuem Leben erwacht.

III.

Lorelei, die Nixen-Königin.

Personen:

Lorelei, die Nixen-Königin.

Gulda, Weiha, ihre Dienerinnen.

Ephorus, Trups, Wächter des Rheingoldes.

Angelo, ein reisender Maler.

Ort der Handlung:

Der Lorelei-Felsen am Rhein.

Dekorationen:

Der Rhein, Baden-Baden, Burg Ebersburg und Palaß der Königin, Feengrotten.

Getreu der Sage, daß jener fabelhafte Wassergeist die Wanderer und Fischer durch verführerischen Gesang an sich gelockt habe, zeigt sich Lorelei auf einem Felsen sitzend, umgeben von dienenden Geistern. Angelo, ein wandernder Maler, sieht sie und geht auf die Gruppe zu, die sich in Nebel auflöst, sobald der Wanderer das Ufer erreicht. Magisch gefesselt setzt sich der Maler auf eine Felsenbank, da tauchen aus dem Wasser Mädchengestalten, zeigen Perlen und Edelsteine, winken ihm zu ihnen zu kommen und tauchen wieder unter. Während Angelo in das Wasser schaut und bis auf den Grund zu blicken sucht, erscheinen Kobolde, die ihn fortreiben; kaum hat der Maler der Gegend den Rücken gewandt, sitzt Lorelei am Ufer und spielt auf goldener Leyer die verlockendsten Löhne, der Wanderer kehrt zurück, doch wie er glühend sie umarmen will, löst sich die Gestalt in Nebel wieder auf.

Ein Gnome als Bettler wird von dem Maler um Aufschluß gefragt und da er ihm eine Silbermünze in den Hut wirft, schleudert ihm der Gnome eine Menge Goldmünzen an den Kopf, aber Gnome und Gold verschwinden und während Angelo das verlockende Metall aufheben will, fliegt dasselbe als Schmetterling über ihn hinweg, Angelo fängt denselben unter seinem Hute, doch auch der Schmetterling entpuppt sich wieder zu einer Fee, welche über sein Haupt hinwegschwebt und verschwindet; der Maler will Wasser schöpfen, da kredenz ihm eine Nixe Wein, doch wie er darnach greift, ändert sich die verlockende Gestalt und eine alte Heze bietet ihm den frischen Trunk, den er jedoch verschmäht, und lieber aus dem Flusse seinen Durst zu stillen sucht. Ein gedeckter Tisch ladet ihn zum Speisen ein, doch ein Kobold verschlingt im Nu die Speisen sammt Gedeck. Der Maler, fest entschlossen, die verwünschte

Gegend zu verlassen, will sie als Warnung noch zeichnen, unterdessen erscheint als *Fata morgana* an Stelle des Wassers das Schloß Eberstein und ein Theil von Baden-Baden und löst sich wiederum als Luftgebilde auf. Zwerge sitzen am Ufer, die Angelo zugleich abzumalen gedenkt. Da wechseln dieselben ihre Köpfe, verwandeln sich sogar in Thiergestalten. Mißmuthig wirft der Maler seine Mappe fort und rafft sich auf, die Gegend zu verlassen; da winkt die Lorelei ihm wieder und er versinkt in tiefen Schlaf. Wasserlilien öffnen sich, aus ihren Kelchen steigen Geister mit Seemuscheln, aus welchen sie Wasser auf den Schlummernden gießen. Aufstauend ergreift den Maler Lebensüberdruß, er stürzt sich in das Wasser, die Scene verwandelt sich in Lorelei's unterirdischen Palaß und während Nixen die Wasserkönigin begrüßen, liegt des Malers Leichnam in ihren Armen.

IV.

Die Heze vom Bloßberg

oder

Der Pakt mit dem Teufel.

Alte Volkslage in 4 Tableaux. — Personen: Nekromantikus, ein Magier. — Sibylle, die Heze, seine Frau. — Der Satan. — Milikus, sein Gehilfe. — Fedora, Blumenmädchen, der Schutzgeist. — Hegen, Kobolde und Geister.

Ort der Handlung: 1. Abtheilung: Im Hause des Magiers. 2. Abtheilung: Am Bloßberg. 3. Abtheilung: In der Hölle.

Erstes Tableau. Ein Magier, Nekromantikus, schließt mit dem Teufel einen Pakt, der ihm dafür Unterricht in Zauberkünsten ertheilt. Nach Abschluß desselben durch beiderseitige Unterschriften versucht der Zaubererlehrling ein schönes Mädchen zu citiren und fest zu bannen, was ihm auch gelingt; aber des Mädchens Schutzgeist tritt inzwischen und vereitelt des Zauberers Absicht.

Wuthentbrannt citirt dieser den Satan, der ihm entgegnet, daß er keine Macht gegen den Schutzgeist habe, doch als ihn der Magier mittelst seines Zauberstabes züchtigt, verspricht Satan Gewährung. Diese Unterredung wurde auch von dem Weibe des Magiers, einer Heze, belauscht und diese schwört, Gegenrepressalien zu nehmen. Sie schlägt in den Karten nach, ob es gelingen werde und läßt durch den Boten Milikus (eine alte Eule) eine Nachbarin und gleichfalls Heze auf den Bloßberg bestellen. Während sie auf dem Besen nach dem bezeichneten Rendezvous reiten, soppt Satan den Magier durch Truggestalten.

Zweites Tableau. Auf dem Blocksberg brauen die beiden Hegen einen Zaubertrank, welcher verjüngen und andere Gestalt verleihen soll.

Drittes Tableau. Mittelft dieses Trankes will die Hege die Gestalt jenes Mädchens annehmen, nach welchem der Zauberer Verlangen trägt. Die Verwandlung geschieht, und die Hege neßt auf diese Weise den Zauberer und peinigt ihn, bis das Begießen aus einer Phiole, welche der Satan dem Zauberer reicht, der Hege die ursprüngliche Gestalt wieder gibt.

Viertes Tableau. Ueber diesen Trug empört, zerreißt der Zauberer den Pakt und fällt nun in die Gewalt Satans, der ihn an die Pforte der Hölle zerzt, wo ihn die Hege empfängt und in die Flammen schleudert.

V.

Die Teufelsmühle am Wienerberge.

Personen:

Der Wanderer. — Die Müllerin als Geist. — Der Müller. —
3 Knappen. — Feodora, die Blumenfee.

Ein Wanderer kommt Nachts an jene Stelle, wo einst die Teufelsmühle gestanden und gewahrt als Sonntagskind den Geist der Müllerin, welche ihrer Erlösung harrt, die nur erfolgt, wenn ein Mann, der gar keine Furcht kennt, einmal den Schatz zu heben wagt, der im Brunnen vergraben liegt und von dem Teufelsmüller selbst bewacht wird.

Dieser Wanderer ist nun der seltene Mann, den Nichts erschrecken kann und während der Geist der „Marie“ (Müllerin) ihn warnt und ihn durch Blendungen verschrecken will, lockt ihn der Teufelsmüller, um ihn zu verderben, bis in die Mühle, zeigt ihm den Schatz und trachtet ihn ebenfalls durch allerlei Spud in Furcht zu setzen. Nachdem aber alle Versuche mißlingen, selbst die Todesdrohungen keinen Erfolg haben, setzt der Müller die Mühle in den Gang, um den Wanderer zermalmen zu lassen; da schlägt es „Ein Uhr“, der furchtlose Wanderer hat den Bann gelöst, hebt den Schatz, der Geist der Müllerin schwebt dem Himmel zu, während Höllengluth den Teufelsmüller und seine Knappen umgibt!

Da man Versuche macht, dreiköpfige Personen zu zeigen, welche in Wirklichkeit nicht existiren können, sondern nur optische Täuschungen sind, werden in den Geister- und Gespenster-Erscheinungen fortan die Dame mit drei Köpfen und ein Mann mit drei Köpfen erscheinen, daß sich das Publikum von der Blendung vollkommen überzeugen kann.

Epilog.

Der Soldat, sowie der Staatsmann, prunken mit Orden und Auszeichnungen, die sie auf dem Felde der Ehre, im Kampfe für Recht und Freiheit errungen haben; dem Künstler kann es daher auch nicht verwehrt werden, wenn er sich mit den lobenden Zeugnissen hochgestellter Personen schmückt, welche ihm auf dem Gebiete der Kunst und Wissenschaft reichlich zu Theil wurden.

Das verehrungswürdige Publikum möge mir daher gütigst gestatten, wenn ich mich meiner errungenen Siege freue, und diesem Büchlein ein kleines Verzeichniß beischließe, welches die Namen der hohen und höchsten Herrschaften enthält, welche mich lobend ausgezeichnet haben, und wenn ich einige von den vielen Kritiken aufzähle, die über meine Leistungen in den größten und verbreitetsten Journalen enthalten waren.

1. Vor Ihrer Majestät der Kaiserin von Oesterreich in Gegenwart Seiner Majestät des Kaisers und der allerhöchsten kaiserlichen Familie, in Wien, am 1. Dezember 1844.

2. Vor Ihrer Majestät der Kaiserin Mutter und Ihrer kaiserlichen Hoheit der Frau Erzherzogin Sofie und höchst Dero Kinder in Wien, am 1. Juli 1844.

3. Vor Seiner Majestät dem Kaiser Ferdinand in Prag, am 3. November 1864.

4. Vor Ihrer Majestät der Königin von England im Beisein des Prinz-Gemahls und der königlichen Familie, im Schlosse Windsor Castle, am 1. November 1858.

5. Vor Seiner und Ihrer Majestät dem König und der Königin von Preußen, in Berlin, am 28. Oktober 1839, — und am 20. Dezember 1847.

6. Vor Ihrer Majestät der Kaiserin Mutter von Oesterreich, in Gegenwart Seiner und Ihrer Majestäten dem König und der Königin von Sachsen, am 1. September 1839.

7. Vor Seiner Majestät dem König Oscar von Schweden und Norwegen, in Rissingen, am 20. August 1852.

8. Vor Ihrer Majestät der Königin von Württemberg im Beisein Ihrer kaiserlichen Hoheit der Frau Kronprinzessin und Seiner königlichen Hoheit des Kronprinzen von Württemberg, in Stuttgart, am 25. Oktober 1862.

9. Vor Seiner königlichen Hoheit dem Herrn Erzherzog Maximilian in Baiern, zu Rissingen, am 10. Juli 1842, dann zu öfteren Malen in München im Jahre 1852, 1853.

10. Vor Ihrer Majestät der Königin von Baiern und der souverainen Familie von Sachsen-Altenburg, am 22. Juni 1842.

11. Vor Seiner königl. Hoheit dem Kronprinzen von Baiern, am 26. Mai 1842.

12. Vor Seiner königlichen Hoheit dem Prinzen von Hannover in Georgsgarten, am 8. Juli 1840.

13. Vor Seiner königl. Hoheit dem Großherzog von Oldenburg, am 4. April 1840.

14. Vor Seiner Hoheit dem Herrn Herzog von Nassau, am 30. März 1841.

15. Vor Ihren Durchlauchten dem regierenden Fürsten und der Fürstin von Serbien, zu Belgrad, am 3. Mai 1865.

„**Presse.**“ Wien, Sonntag, den 6. März 1864.

(Professor Kratky's Vorstellungen im Dianasaale.)

Im Dianasaale gibt seit mehreren Tagen „der Professor Kratky-Baschit, Artiste des S. M. la Reine d'Angleterre, Vorstellungen, die in der That verdienen besucht zu werden. Taschenspielerkünste sind zwar heute ein überwundener Standpunkt; ein halbes Menschenalter nach Bosco und Döbler verträgt man dergleichen nicht mehr. Indessen müssen wir doch bekennen, daß Herrn Kratky's Productionen selbst auf Jene, welche das Wunderbarste aus dem Reiche der Zauberei gesehen haben, durch ihre Neuheit noch einen besonderen Reiz ausüben und auch Blasirte bei Kratky ihre Rechnung finden. Dieser Hegenmeister, und das ist nicht der kleinste Vorzug seiner Kunststücke, verwendet in seinen Productionen wesentlich die physikalischen Entdeckungen neuester Zeit, und man hat es hier nicht sowohl mit jenen Stücken, die nach der Devise: „Geschwindigkeit ist keine Hexerei“ abgespielt werden, zu thun, sondern mit vollendeten physikalischen Experimenten. Eine Autorität, wie Herr Dr. Halmeyer, Director des k. k. polytechnischen Institutes in Wien, hat dies in einer an Herrn Kratky gerichteten Zuschrift in der schmeichelhaftesten Weise anerkannt. Zugleich producirt Professor Kratky sich auf der Mundharmonika als Virtuos ersten Ranges. **Director Dr. Halmeyer** schreibt an Kratky: „Hochgeehrter Herr Professor! Ich versichere mit Vergnügen, daß die vollendeten Täuschungen in Ihren Kunststücken, die Mannigfaltigkeit in denselben, sowie Ihre Virtuosität auf der Mundharmonika nicht nur mich, sondern auch die anwesenden Herren Professoren im höchsten Grade überraschten und befriedigten, und daß die Productionen der Geißler'schen Röhren, die Sie in einer nie gesehenen Menge, Größe und Mannigfaltigkeit besitzen, wahrhaft entzückte. Dem geehrten Wunsche, die Studirenden des Institutes einzuladen, habe ich bereits am 24. Februar durch eine Kundmachung entsprochen Mit der Versicherung, daß ich nicht zum letztenmale in Ihrem Zaubers-

kreise war — Ihr ergebenster Dr. G. Halmayer, Director des k. k. polytechnischen Institutes in Wien."

„Pester Lloyd“, den 13. Januar 1867.

(Kratky-Baschik.) Als einst der Rabbi Akiba das durch Suklow berühmte gewordenen Axiom: „Alles ist schon dagewesen“ aufstellte, dachte er gewiß nicht im Entferntesten daran, daß es einmal ein Menschenkind geben werde, welches viele tausend Jahre später den eben lebenden Sterblichen das höchste Staunen und den Ausruf abzwängen werde: „Wahrlich, das ist noch nicht dagewesen.“ In der That hörten wir gestern Abends diese letzteren Worte zu wiederholten Malen im großen Redouten-Saale, als der Hegenmeister Professor Kratky-Baschik mit seinen an das Wunderbare streifenden Zaubereien vor das Publikum trat. Von den Kartenkunststücken angefangen bis hinauf zur „unerklärlichen Verwandlung eines buckligen Herrn in eine reizende Dame“ wußte der geschickte Escamoteur mit jeder einzelnen Programm-Nummer die Anwesenden in Extase zu versetzen, die dem heißblütigsten Südländer Ehre gemacht hätte. Die gebotenen Produktionen überraschten nicht nur durch den Reiz der Neuheit, sondern hauptsächlich dadurch, daß sie aus freier Hand ohne Zuhilfenahme der sonst üblichen Apparate ausgeführt wurden. Kratky-Baschik's Kunststücke basiren auf den neuesten physikalischen Entdeckungen und sind somit auch von wissenschaftlichem Interesse. Von wahrhaft frappanter Wirkung sind die „unsichtbaren Tambours“ und das „Glockenspiel“, zwei Experimente, die selbst einem Döbler unerklärlich sein dürften. Die musikalische Produktion auf dem Hornmelodicon und dem Harmonicon bieten noch nie Gehörtes. Gehe daher Jeder und höre.

„Tagespost.“ Graz, am 13. Februar 1867.

Im Thaliatheater eröffnete Herr Kratky-Baschik gestern Abends den Cyclus seiner „Zauber-Soirées“ mit einer Reihe recht ansprechender Kunststücke, welche von dem verhältnißmäßig stark besuchten Hause mit großem Beifalle aufgenommen wurden. Herr Kratky arbeitet mit einem sehr geringen Aufwande von Apparaten, handhabt dieselben mit vieler Eleganz und weiß auch in jene Piecen, welche gleichsam zu dem Gemeingut der Escamoteure und Taschenspieler gehören, neue und interessante Abwechslungen zu bringen. Vorzügliches Interesse erregte seine Glasglocke, welche, freischwingend, nicht bloß die Points gezogener Karten anzeigte, sondern auch ein Musikstück rhythmisch begleitete; die Trommel, welche, von keiner Hand bedient und vollkommen freistehend, nach Wunsch des Publikums jedes der in der

Armee gebräuchlichen 32 Signale schlug und die überraschend schnelle Verwandlung des alten, etwas schief gewachsenen Dieners in eine reizende, ballmächtig gekleidete, junge Dame. Auch die Phantasie auf der Mundharmonika erzielte durch den geschmackvollen und virtuoson Vortrag rauschenden Beifall.

Triest, den 11. März 1867.

Herr Kratky-Baschit aus Ungarn, Professor der Magie und Physik, gab gestern Abend im Armoniatheater seine erste Vorstellung vor einem recht gut besetzten Hause. Wir gestehen, unter den zahlreichen „Zauberern“, welche Triest seit längeren Jahren gesehen, Keinem begegnet zu sein, der mit solcher Virtuosität, so geringem Aufwand sichtbarer Mittel und so großer Präcision seine Künste ausgeübt hätte. Die bekannteren derselben überraschten durch die Sicherheit und Raschheit ihrer Aufführung; Manches, wie z. B. die Glocke von „Notre-Dame“, welche eine Postlausterhaft mit ihren Klängen begleitete, oder wie die „unsichtbaren Tambours“, die alle Signale eines Trommlers ausgezeichnet executirten, waren neu und ernteten großen Beifall. Am besten gefiel aber die von Herrn Kratky auf einer einfachen Mundharmonika ganz überraschend schön gespielte große Phantasie, durch die er das Publikum zu stürmischem Applaus hinriß. Auf einem so dürftigen Instrumente, wie es eine Mundharmonika ist, zeigte sich der Vortragende als wahrer Künstler. Bei der Schaulproduktion, dem Verschwindenlassen einer Person, erinnerte man sich, daß Bosco erst vor Kurzem bei einer ähnlichen einen mäßigen Mißerfolg davongetragen. Herrn Kratky's Aufführung war vollendet. Er ließ seinen „George“ nicht nur verschwinden, sondern ersetzte diesen dienstbaren Geist durch eine recht hübsche Dame. Herr Kratky setzt seine Vorstellungen fort und wird dem hiesigen Publikum dadurch noch weitere Gelegenheit zu angenehmer Unterhaltung bieten.

„Fremdenblatt.“ Wien, am 4. März 1868.

(Zweiter Cyclus in Wien.)

(Zauber-Soirée.) Gestern eröffnete der den Wienern bereits bekannte Magier Kratky-Baschit in den Blumenfälen der k. k. Gartenbaugesellschaft einen Cyclus von Zauber-Soirées, die, nach dem ersten Abende zu urtheilen, sich als sehr amüsant erweisen dürften, da er die Kunst versteht, auf leichte und angenehme Weise unsere Sinne zu täuschen. Seine Kartenkünste sind überraschend, wie nicht minder das Kunststück mit der Glocke und der Trommel, welche über den Zuschauerraum an Schnüren hin und her schwebte, alle vom Publikum gewünschten Musikstücke begleitet. Auf der Mundharmonika entwickelt Kratky-Baschit eine seltene Virtuosität,

er spielt auf derselben die lieblichsten Weisen, die von dem zahlreichen Auditorium höchst beifällig aufgenommen wurden. Ovid's Metamorphosen in's Praktische übertragend, versteht es dieser Magier einen etwas schief gewickelten Jamulus in ein recht hübsches und schlankes Mädchen zu verwandeln. Auch die Geisterwelt wird durch ihn beunruhigt und vor unser Auge citirt, und so glauben wir nach dem Eindruck, den die gestrige Vorstellung hinterlassen hat, mit Zuversicht annehmen zu können, daß Kratky-Baschit allabendlich ein volles Haus sehen wird.

„Zwischenakt.“ Wien, am 21. März 1868.

„Der Zauberpalaß“ des Prof. Kratky-Baschit betitelt sich eine neue Pantomime, welche der hier anwesende Magier in seinem zierlich erbauten Theater für Zauberei (Parkring vis-à-vis dem Cursalon) allabendlich von den „selbstcitirten“ Gnomen, Kobolden und Gespenstern hinter gut geschliffenen Apparaten aufzuführen läßt und welche ihm bisher viel Beifall und aber auch viel Geld eingetragen haben mögen.

Herrn Professor Kratky-Baschit ist es endlich geglückt, die bisher sporadisch aufgetretenen Lichtgebilde in ein harmonisches Ganzes zusammenzudrängen und ein Schauspiel aufzuführen, dessen Inhalt wahrhaft pikant und von unbeschreiblicher Wirkung ist. Auch müssen wir besonders rühmlich hervorheben, daß alle Erscheinungen in ihren Umrissen scharf markirt sind und die Scenerie eine ganz tabellose sei.

Die Adelszeitung „Argus“ bringt ein nettes Feuilleton, aus welchem man ersieht, daß der Name Kratky-Baschit jenseits des Canals noch immer guten Klang hat.

Scht englisch! Erzählt von Francis Pl. t. London, 12. November 1868.

Das Land der „großen Wetten“ ist in dieser Beziehung wieder um eine Specialität bereichert worden, welche auch gleichzeitig ein beredtes Zeugniß von der Lebhaftigkeit der Söhne Albions gibt, wenn es sich darum handelt, Kunst und Künstler in eben so ehrender als würdevoller Weise auszuzeichnen. Da gegenwärtig Professor Kratky-Baschit in Wien ist, dürfte es nicht uninteressant sein, ein Geschichtchen zu erfahren, das man sich in den Londoner Salons erzählt und welches ich folgen lasse: Kratky-Baschit, der Zauberer par excellence, hatte es endlich dahin gebracht, im Schlosse Windsor vor der Königin Viktoria und der königlichen Familie eine Vorstellung veranstalten zu dürfen. Abgesehen von dem Beifalle, welchen ihm der englische Hof zollte, war es lebhaft ein Karten-Kunststück, welches die Suite der Königin besonders interessirte, und

es erging von einem hochgestellten Militär die Aufforderung an Kratty-Baschit, in einem geschlossenen Zirkel dieses Kunststück vorzuführen. Der Zauberer producirt nun seine Experiment und der Beifall steigert sich zur Ekstase, welche in einer höchst originellen Wette ihren Abschluß fand.

Zwei Generale und ein Oberst begaben sich mit Kratty-Baschit in ein Seitenkabinet, in welchem er das Geheimniß seines Experimentes enthüllte. Während dessen hatten die übrigen Lords und Gentlemen, etwa 25 an der Zahl, auf Papierblättchen nach eigenem Gutdünken die Art und Weise verzeichnet, wie es dem Künstler möglich ist, Kartenblätter nach dem Commando zu dirigiren. Die Blätter wurden in eine Urne geworfen und alsbald begann das Scrutinium. Die Generale verlasen laut den Inhalt jedes einzelnen Blättchens und welches den wahren Sachverhalt nicht enthielt, mußte mit zehn Pfund Sterling belegt werden, welche dem Künstler zufließen. Wäre jedoch auf einem Blatte der richtige Inhalt gewesen, so würde die ganze Summe, nämlich 250 Pfund Sterling, dem glücklichen Löser zugefallen sein.

Sämmtliche Blätter aber enthielten unrichtige Angaben, und Kratty-Baschit gelangte in den Besitz des ganzen Geldes. Nun wuchs aber die Ambition, und man vereinbarte sich — natürlich abermals zu Gunsten Kratty's — in folgender Weise: Jeder Anwesende bezahlt neuerdings fünf Pfund Sterling und der Zauberer gibt sein Geheimniß preis, jedoch wird zur unablässigen Bedingung gesetzt, daß es nicht gestattet sei, weder dem Vater noch der Mutter, am wenigsten aber der Gattin und den Familiengliedern oder irgend einem Fremden das Geheimniß mitzutheilen; ja, es ging so weit, daß ein Bönale von 500 Pfund Sterling festgesetzt wurde, wenn zwei der eben jetzt Anwesenden in Gegenwart eines Dritten von dieser Affaire jemals sprechen würden. Beim Klange der Champagnergläser wurden alle diese Pünktationen festgesetzt, und in zehn Minuten waren die lehrbegierigen Zöglinge des Zauberers vollkommen befriedigt.

Der kluge Escamoteur heimste seine 370 Pfund Sterling ein, und hatte die Beruhigung, daß sein Geheimniß dennoch „mit in's Grab“ gehe. — In allen Clubs wurde und wird noch heute von dieser Affaire gesprochen, jedoch nur dann, wenn kein dritter Theilnehmer der Wette anwesend ist. Das Bönale wird noch immer aufrecht erhalten.

„Rakettel.“ Wien, am 9. November 1869.

Kratty-Baschit, der Zauberer von Wien, hat sich nicht so sehr durch seine Leistungen in der deutschen Redekunst, als vielmehr durch seine wirklich anerkennenswerthe Gewandtheit, mit der er die schwarze Kunst betreibt, einen Ruf erworben.

Kratky-Baschit überzeugt unsere Zeit, die an gar nichts glaubt, daß Geschwindigkeit keine Hexerei ist, und daß, wie er selbst sagt, Alles leicht ist, wenn man's kann.

Mit dem Zauberstab in der Hand, durchzog Kratky-Baschit die Welt und er dachte sich, als er nach Wien kam: Hier ist gut sein, hier will ich mir eine Hütte bauen, und errichtete ein stabiles Zaubertheater in Wien.

Und die Wiener, die an allerlei übernatürliche Dinge, unheimliches Verschwinden und andern *Hokus-Fokus* schon lange gewöhnt sind, dachten sich: Warum denn dieses nicht und sonst Alles? — und sie gehen zu Kratky-Baschit.

Es ist aber auch der Mühe werth. Denn Kratky-Baschit läßt Geister erscheinen. Ja, ein Geist. Welch' seltene Erscheinung, oder fühlt nicht etwa Jeder, daß wir ein gewisses Bedürfnis haben, einen Geist zu sehen? Schade nur, daß sie ebenso schnell verschwinden.

Kratky-Baschit macht aus Nichts Etwas. Gewiß eine lebenswürdige Leistung in einer Zeit, in der jeder Mensch seine Habe irgend einer Bank anvertraut, also aus Etwas Nichts macht. Der Zauberer von Wien macht alte Weiber jung, wie sehr würde er sich die Völker verbindlich machen, wenn er gewisse alte Institutionen wenigstens verjüngen wollte, da es gar so schwer ist, sie verschwinden zu lassen. Ja, es würde sich dem Professor der Magie, Optik und Rhetorik ein großes Feld für dankbare Zauberkünste darbieten, wenn er auf das Gebiet unseres öffentlichen Lebens hinüber greifen wollte; aber lassen wir das, wir könnten leicht in den Verdacht kommen, als wollten wir einige hohe Ministeriümler oder einen wohlweisen Gemeinderath mit den Taschenspielerstückchen des Herrn Professors in Verbindung bringen und so etwas thun die „Kaselteln“ niemals nicht.

Kratky-Baschit ist auch zu gutmüthig, um uns so etwas zuzumuthen. Er treibt seine magisch-optisch-mundharmonischen Künste ohne irgend eine der brennenden Tagesfragen zu berühren, wofür ihm das Publikum gewiß dankbar sein wird.

Nur einmal, und zwar zum Schlusse der Vorstellung betritt er ein höheres, oder vielmehr ein tieferes Gebiet, nämlich die Hölle, und unser Bild zeigt den Zauberer, wie er eben von einigen Teufeln der kompetenten Behörde überliefert, d. h. in den Höllenrathen expedirt wird, und sich, galant wie er schon ist, während dieses Aktes vom Publikum verabschiedet. Der selige P. Cochem müßte eine Freude haben und selbst der schwer zu befriedigende Msgr. Wiesinger würde entzückt sein über die lebhafteste Darstellung des Höllenfeuers und der dazugehörigen Teufel.

Professor Kratky-Baschit wirkt also hier durch seine Veranschaulichung des Endes, das uns öffentlichen Sündern bevorsteht,

nur im günstigen Sinne für unser Seelenheil. Wir glauben deshalb auch, daß der Zauberer nicht ohne Absicht die Sperrsäle zum Schauplatz seiner Thätigkeit macht.

Uebrigens legt Kratty-Baschit weniger Gewicht auf die Richtigkeit der Aussprache, was wohl von seinem täglichen Umgang mit Geistern herrührt, als vielmehr auf Präzision und Fertigkeit in seinen Leistungen, und den entsprechenden Humor, denn: Ein bißchen Scherzen muß sein, ist seine Devise. Darum glauben wir nichts Ueberflüssiges zu sagen, wenn wir Jeden, der schauernd auf unsere Theaterzettel blickt, rathen, sich einmal auch anderswo einigen Hofus-Potus vormachen zu lassen, und diese Absicht erfüllt wohl der Zauberer von Wien.

„Pester-Journal“, den 10. Oktober 1873.

Ein moderner Künstler ist Kratty-Baschit, seine Soiréen im Saale der neuen Welt erwecken in den Besuchern das Gefühl eines an Bewunderung grenzenden Erstaunens. Es streift an's Uebernatürliche, wie Herr Kratty-Baschit die geheimen Kräfte der Physik, der Optik und der Elektricität sich dienstbar macht; unter seinen kunstgeübten Fingern gewinnen an sich leblose Dinge Sprache und Bewegung, auf seinen Wink tönen und rasseln wie von Geisterhand berührt, Glocken und Trommeln; ein Wort von ihm und Blumen erschließen sich auf papierenen Zweigen. Mit einem Wort: die natürliche Magie hat einen ihrer tüchtigsten Adepten in dem Herrn Professor gefunden. Aber nicht nur diese auf Täuschung berechneten Kunststücke producirt derselbe mit solcher Meisterschaft, er ist auch Meister wirklicher Künste, wie z. B. der Tonkunst. Mit seltener Virtuosität behandelt er die doch gewiß nicht dankbare Mundharmonika. Er trägt eigene, ganz beachtenswerthe Compositionen auf diesem kleinen, armseligen Instrumente so ausdrucksvoll vor, daß man bei geschlossenen Augen glauben mußte, ihm ständen Flöte, Violine, Piccolo und Cello zur Verfügung, so viel Wohlklang und solche Mannigfaltigkeit weiß er in seinen Vortrag zu legen. Was den Schluß seiner Vorstellungen, die Geistererscheinungen betrifft, so läßt sich in diesem Genre nicht leicht Vollkommeneres bieten. Die Schemen (bloße Spiegelbilder) erscheinen so plastisch, ihre Bewegungen sind so natürlich, daß man an deren Körperlosigkeit gar nicht glauben mag und natürlich höchlich überrascht sein muß, wenn er auf sie schlägt oder sie durchsticht, ohne einen Widerstand zu finden, gerade als ob er die leere Luft getroffen hätte. Seine Abende sind auch vortrefflich besucht, gestern war sein Zaubertheater ausverkauft und können wir einen Besuch seiner Vorstellungen nur aufs Beste empfehlen.

Auch die illustrierten Blätter fanden an den Vorstellungen **Kratky-Baschik's** interessante Ausbeute, so erzählt z. B. „Punsch“ Folgendes:

Kratky-Baschik läßt es an **Abwechslung** in seinen **Kunststücken** und an **Vorführung der neuesten Erscheinungen** auf dem Gebiete der **Magie** und **Optik** nicht fehlen; ebenso zählen seine **Concerte** auf der **Mundharmonika** und dem **Hornmelodicon** zu den bisher **unerreichten** virtuosen Produktionen. — Haben auch die vorzüglichen **Gespenster- und Geister-Erscheinungen** die allgemeine Bewunderung des stets zahlreich versammelten und sehr distinguirten Publikums hervorgerufen, so hat doch in zweiter Linie der **neu erfundene Metamorphosen-Schrank**, genannt: „Die alte Weibermühle, oder: Die Kunst, wieder jung zu werden,“ ebenfalls eine ungeheure Sensation erregt. Dieser



Wunderschrank hat die besondere Gabe, **alte Weiber jung und schön machen zu können** und **alle Runzeln und Falten verschwinden zu lassen!** Das **neueste Experiment** aber ist eben in das höchst interessante Programm aufgenommen worden, und führt den Titel:

„Die Wiege der Kronprinzessin.“

Dieses Kunststück verdanken wir dem englischen **Colonel Stodare**, welcher dasselbe aus **Indien** mitbrachte, und womit die **Kunst-Enthusiasten Londons** durch sechs volle Monate in die größte Aufregung versetzt wurden. — Wer würde sich aber auch die Gelegenheit entgehen lassen, die **Todesqualen einer jungen Dame** zu sehen, wie sie, in einem **Korbe eingeschlossen**, von unzähligen **Degenstichen** durchbohrt wird! — Wie groß aber ist das Erstaunen, wenn dann

der Korb geöffnet wird und die Dame vollständig verschwunden ist! Im Korbe selbst findet sich nur die äußerliche Hülle, nämlich Kleidungsstücke vor. Diese „**Wiege der Kronprinzessin**“ ist wieder eine jener übernatürlichen Erscheinungen, bei welcher sich das Publikum staunende Blicke zuwirft und mit grauenhaftem Achselzucken die Bemerkung von den Lippen flüstert: „Ich weiß bei Gott nicht, wie das möglich ist!“ —



Als **Neujahrswunsch** brachte dieses humoristische Volksblatt ein kleines Epigramm, welches hier noch zum Schlusse Aufnahme finden möge.

Eine Verschwindungsmaschine.

Es Verschwinden ist leicht, denn es ist gar nicht schwer,
Und wer einmal verschwind't — von dem sieht man nichts mehr.
Es hat Kratky-Baschit in seinem Theater
'ne Verschwindungsmaschine geerbt von dem Vater,
Und wie ein College von Weitem sich zeigt,
Schnell die Maschine nach vorne sich neigt.
Sie geht dem Rivalen recht kräftig zu Leibe,
Auf daß in der Nähe er länger nicht bleibe.
So gingen erst kürzlich Bergherr und Gaston,
Nicht minder St. Simon sehr eilig davon,
Es wollte Fortuna kein Glück ihnen künden,
D'rum mußten die Rivalen auch schleunigst verschwinden.
Als Sieger bleibt nun Kratky-Baschit in Wien,
Und läßt die Andern per Dampf von hier zieh'n.

Und nun zum Schluß noch eine kleine Scherzerei, nämlich:

Anleitung

zum

Selbstunterricht einiger Kunststückchen,

welche

für Privat-Girkel

sehr geeignet sind.

1.

Ein Ei in eine Bouteille zu bringen, ohne es zu zerbrechen.

Wenn man ein Ei in Weinessig so lange liegen läßt, bis es weich wird, so kann man es so dünn walzen, daß es ganz bequem durch den Hals einer Bouteille zu bringen ist. Wenn man alsdann frisches Wasser in die Bouteille gießt, so nimmt das Ei bald seine frühere Gestalt wieder an. Damit läßt sich nun folgender Scherz machen: Man zeigt ein Ei vor, wirft es zum Fenster hinaus und versichert, es sei draußen in eine Flasche gefallen und noch ganz unverfehrt. Die Bouteille mit dem Ei, welche man vorher draußen hingestellt, läßt man nun durch Jemand aus der Gesellschaft hereinholen und zeigt sie den erstaunten Zuschauern.

2.

Ein Geldstück aus einem Taschentuch verschwinden lassen.

Man erbittet sich von Jemanden aus der Gesellschaft ein bestimmtes Stück Geld und legt es vor Aller Augen in die Mitte eines ausgebreiteten Taschentuches, in dessen Zipfel man vorher ein anderes Stück Geld von der Größe des erbetenen eingenäht hat. — Nachdem man nun das Taschentuch von allen Seiten zusammengelegt hat, greift man nochmals hinein, angeblich um nachzusehen, ob das Stück Geld auch noch darin befindlich sei, eigentlich aber, um das lose Stück Geld unbemerkt wieder herauszunehmen. Das zusammengelegte Tuch reicht man nun herum und läßt die Zuschauer fühlen, ob das Stück Geld noch darin, was diese nicht bezweifeln werden, da sie auf das eingenähte Geldstück greifen. —

Unterdeffen kann man unbemerkt das vorher erbetene Geldstück an einen anderen Ort bringen, wo es nachher zur Ueberraschung der Zuschauer wieder zum Vorschein kommen soll. — Hierauf läßt man das Tuch von einem Zuschauer unter einen Hut bringen, fragt, ob man auch gewiß sei, daß das Stück Geld noch darin befindlich, und schlägt dann mit dem Zauberstabe dreimal an den Hut, indem man irgend eine Zauberformel murmelt, endlich ergreift man das Tuch bei einem Zipfel, flattert damit in die Luft und steckt es in die Tasche. Wenn nun ein Zuschauer das Tuch noch einmal sehen wollte, so zieht man statt dessen ein ganz gleiches anderes hervor, zeigt es und läßt das daraus verschwundene Geldstück von einem Zuschauer von dem Orte herholen, wohin man es vorher heimlich gelegt hat. —

3.

In Gedanken genommene Karten zu bestimmen.

Man lege 21 Blätter in 3 Häufchen, jedes zu 7 Blättern, nebeneinander und lasse Jemand während des Niederlegens der Karten sich eine beliebige Karte in irgend einem der 3 Häufchen merken. Nach Vollendung der 3 Häufchen fragt man, in welchem derselben das Blatt sich befindet? Hat man dies erfahren, so nimmt man die 3 Häufchen auf und legt sie übereinander, doch so, daß das Häufchen, in welchem sich das gemerkte Blatt befindet, das mittelfte wird. Dann legt man diese 21 Blätter wider der Reihe nach in 3 Häufchen, jedes zu 7 Blätter, aber so, daß man erst 3 Blätter in die Quere, über diese wieder 3 Blätter u. s. w. legt, mithin alle drei Haufen zugleich bildet. Nach Vollendung derselben läßt man sich wiederum sagen, in welchem davon das gemerkte Blatt liegt, legt diesen Haufen wieder zwischen die andern, blättert sie abermals in 3 Haufen, wie vorher aus, und wenn man wiederum erfahren hat, in welchem derselben das Blatt liegt, legt man diese Haufen nochmals zusammen, so daß der betreffende Haufen in die Mitte kommt. Man zählt dann 11 Blätter ab, das elfte wird das Gewählte sein.

4.

Ein anderes Kunststück derselben Art.

Man läßt ein Spiel Karten mischen, und diejenige Person, welche sich ein Blatt davon merken will, von oben herab, selbst eine beliebige doch mäßige Anzahl Blätter abzählen, und das letzte derselben in Gedanken behalten. Dann läßt man die Blätter in derselben Ordnung, in der sie abgezählt wurden, wiederum auf

das Spiel legen und dieses sich einhändigen, nimmt hierauf das ganze Spiel auf den Rücken und zählt unbemerkt ebenfalls eine beliebige Anzahl Karten ab, welche aber größer sein muß als die Zahl der von jener Person abgezählten Karten der Wahrscheinlichkeit nach ist. Hierbei beobachtet man aber, daß man nicht von 1 sondern von 2 zu zählen anfängt, und daß man die abgezählten Blätter in verkehrter Folge übereinander bringt, so daß nämlich das erste Blatt, bei dem man mit 2 zu zählen anfängt, das unterste, das zunächst von oben abgezählte das zweite von unten wird u. s. w.

Diese abgezählten und übereinander gelegten Blätter legt man nun wieder oben auf das Spiel, so daß jetzt das letzte der selbst abgezählten Karten oben aufliegt. Nun reicht man der Person das ganze Spiel wieder, läßt, wenn sie z. B. 4 Blätter abgezählt hatte, jetzt von 5 oder, wenn sie 8 Blätter abgezählt hatte, von 9 an u. s. f. bis zu der ihr genannten Zahl, die man selbst abzählte, Blätter abzählen, so wird das Blatt, welches sie in der ihr genannten Zahl findet, das gewählte sein. Es ist nicht nöthig, sich die Zahl, welche die Person abgezählt hatte, sagen zu lassen.

5.

Die unterste Karte beim Abnehmen in Voraus zu bestimmen.

Man schneide sämtliche Bilder eines französischen Kartenspiels oben und unten um eine Linie kleiner zu, als die übrigen, diese letzten schneide man aber an beiden Seiten in der Breite um eine Linie schmaler als die Bilder. Wenn man dann das Spiel in der Breite abhebt, wird man allemal ein Bild abheben, hebt man das Spiel der Länge ab, so wird man eine Karte, welche kein Bild ist, abheben.

6.

Die Anzahl der Augen dreier auf den Tisch gelegter Karten zu errathen.

(Als als 1, jedes Bild als 10; die übrigen Blätter nach ihren wirklichen Augen gerechnet.) Man läßt aus einem französischen Piquet-Spiel von 32 Blättern 3 beliebige Blätter wählen, verdeckt neben einander auf den Tisch legen, dann auf jedes dieser Blätter von derjenigen Zahl an, welche die Augen des Blattes bezeichnete, noch so viele einzelne Blätter legen, bis die Zahl 15 herauskommt, (also z. B. auf ein Bild noch 5, auf ein As noch 14 Blätter), nimmt dann die übrigen Blätter des Spiels zurück, zählt diese schnell und unbemerkt und rechnet noch die Zahl 16 im Stillen

hinzü. Waren 3. B. 4 Blätter übrig geblieben, so betrug die Anzahl der Augen der 3 untersten Blätter 20.

7.

Fünf Könige in fünf Damen zu verwandeln.

Man nimmt 4 Könige, macht in der Mitte, wo die Brustblätter zusammentreffen, einen feinen Einschnitt, zieht dann von dem einen Theile der Karte die obere Hälfte vorsichtig ab, und klebt auf diese die ebenfalls abgezogene Hälfte einer Dame. Auf diese Weise erhält man 4 Karten, welche auf jeder einen König und eine Königin zeigen. Zu diesen so bereiteten 4 Karten legt man dann einen gewöhnlichen König und eine gewöhnliche Königin. Diese 6 Karten breitet man nun fächerartig aus, von der linken zur rechten Hand und zwar so, daß nur die Könige zu sehen sind. Das ist leicht zu machen, wenn man den ordentlichen König zur Rechten am Ende des Fächers hält und die ordentliche Königin darunter versteckt. So zeigt man dann fünf Könige. Sollen diese fünf Könige in fünf Damen verwandelt werden, so darf man das Spiel, indem man darauf bläst, nur rasch umdrehen und den ordentlichen König schneller hinter die ordentliche Königin bringen.

8.

Ein verzehrtes Stück Brot unter einen Hut zu bringen.

(Wette.)

Man legt ein Stückchen Brot auf den Tisch und stellt drei Hüte daneben, dann ergreift man das Brot, steckt es mit feierlicher Miene in den Mund und fragt, unter welchen der drei Hüte soll das Brot sein? Den bezeichneten Hut setzt der Künstler sich selbst auf und bringt so das verzehrte Stück Brot unter den Hut.

9.

Eine Zahl im Dunklen zu erkennen.

(Wette).

Man läßt in einer dunklen Gasse oder in einem dunklen Zimmer mit Kreide eine Zahl auf den Tisch schreiben und offerirt nun eine Wette, diese Zahl ohne Licht erkennen zu wollen. Dann zündet man eine Zigarre an und beleuchtet die Zahl damit.

10.

Wünschen Sie eine Sechß oder eine Vier?

Aus einer Sechß wischt man das mittellste Auge auf der einen Seite weg. Verlangt nun Jemand eine Sechß, so legt man einen

Finger auf die Stelle des weggewischten Auges und Niemand wird daran zweifeln, daß es wirklich eine Sechsz sei. Verlangt dann wieder Jemand eine Vier, so bläst man auf die Karte, legt rasch auf das mittelfte Auge der andern Seite einen Finger und zeigt die verlangte Vier.

11.

Von 5 hingelegten Kartenblättern das mittelfte aus der Mitte zu bringen, ohne es anzurühren.

Man nimmt ein Blatt von der Seite weg und legt es auf die andere Seite.

12.

Das von selbst spielende Fortepiano.

Dieses außerordentlich überraschende Zauberstückchen ist dennoch sehr einfach.

Man verbinde den Resonanzboden eines Pianoforte mit dem Resonanzboden eines in einer anderen Stube befindlichen ähnlichen Instrumentes durch einen metallenen Draht, oder gläsernen oder hölzernen Stab, der durch eine Oeffnung der Wand oder Decke, welche beide Zimmer scheidet, geleitet werden muß. Wenn nun auf dem im anderen Zimmer befindlichen Instrumente gespielt wird, so klingt das Instrument des Künstlers, ohne berührt zu sein, von selbst mit. Natürlich muß der Künstler seine Zuhörer durch eine besonders feierliche Anrede für diese Ueberraschung empfänglich machen, welche um so größer sein wird, wenn ein geschickter Spieler im Nebenzimmer einen Choral vorträgt.

13.

Eine Karte wie einen Stein zu werfen.

Dies ist an und für sich kein Kunststück, sondern beruht bloß auf einem Vortheil, den man erlangen muß, um eine Karte pfeilschnell und weit in die Luft zu schleudern. Man faßt die Karte mit dem Daumen und Mittelfinger der rechten Hand an einer Ecke an, gibt ihr mit der ganzen Handfläche einen Druck und schleudert sie auf diese Weise in die Luft. Am besten läßt sich dieses Stück im Freien einüben.

14.

Der Petersfiliengarten.

Man vermischet zwei Theile Asche von verbrannten Bohnen- und Erbsenstengeln mit einem Theile Erde und thut diese Mischung

in einen flachen Kasten. Dann säet man vor den Augen der Zuschauer Petersilien samen hinein, hakt ihn unter und besprengt nun die Erde mit Regen- oder Flußwasser. In einer Viertelstunde kommt der Same aus der Erde hervor. Wohlgemerkt, ist der Petersilien samen aber vierundzwanzig Tage in Brantwein gebeizt worden.

15.

Der brennende Schnee aus Sibirien.

"Sie haben vielleicht einmal gehört, meine Hochgeschätzten, daß die Russen oft aus besonderer Gnade nach einem Lande geschickt werden, das Sibirien heißt. In diesem Lande nun gibt es wenig zu heißen, aber desto mehr zu frieren. Der Winter ist dort sehr strenge und währt sehr lange. Haben nun die armen Verbannten nicht eine sehr warme Pelzkleidung und geht ihnen das Brennmaterial aus, so gehen sie hinaus vor die Hütte und nehmen sich eine Handvoll sibirischen Schnee und zünden ihn an, dann haben sie Licht und Wärme, und was der Kaiser ihnen versagt, gibt die Natur ihnen. Hier, meine Verehrten, sehen Sie einen sibirischen Schneeball, wie er mir von einem aus Sibirien Entflohenen verehrt worden — dieser Schneeball brennt, wie Sie sehen, nicht nur, sondern seine Flamme erhält durch den geschmolzenen Schnee ihre Nahrung, wie bei uns der Docht vom Oel. Fast könnte man wünschen, nach Sibirien verbannt zu werden, denn, sagen Sie selbst, kann man wohl eine schönere und wohlfeilere Nachtlampe haben, als so einen brennenden Schneeball?" — In den Schneeball wird nämlich heimlich ein Stück Kampfer gesteckt und angezündet. Dieses Licht verlöscht selbst vom dem auf dasselbe träufelnden Wasser nicht.

16.

Jemand nöthigen, willkürlich bestimmte Blätter zu ziehen.

Man breitet ein Spiel fächerförmig auf den Tisch aus und versteckt dabei eine Karte, die man sich gemerkt hat, z. B. Coeur-König, so unter die übrigen, daß der Andere nicht leicht veranlaßt wird, sie zu ziehen, während man jedoch selbst sie im Auge behält. Man verlangt nun vom Andern, er solle den Coeur-König aus dem Spiele ziehen, ohne ihn aber zu sehen; der Andere wird statt des Coeur-König irgend eine zufällige Karte, z. B. Pique-Buben, ziehen. Man läßt diese sich verdeckt überreichen, und verlangt nun, nachdem man sie selbst gesehen, vom Andern, er solle den Pique-

Buben ziehen; dieser wird jetzt z. B. Treffle-Acht ziehen, nachdem man diese wieder eingenommen, ohne daß es der Andere gesehen, verlangt man jetzt Treffle-Acht und fährt man bis zu beliebiger Grenze fort, immer die Karte zu verlangen, die man eben bekommen hat. Gesezt, man hätte nun zuletzt die Coeur-Dame erhalten, so sagt man, man wolle sich nun die letzte Karte, die Coeur-Dame, selbst suchen. Statt dieser zieht man den selbstversteckten Coeur-König hervor und wird nun im Besitz aller Karten sein, die man verlangt hatte, und sie vörzeigen können.

17.

Das Orakel.

Auf eine an der Wand hängende schwarze Tafel schreibt man sehr stark mit der Kreide eine Frage, deren wichtige Beantwortung man vorher schon geheim mit dem Talglicht darunter geschrieben; wenn man dann die Kreide mit einem trockenen Schwamm sehr lose abwischt, so fällt der Kreidestaub auf die unterhalb befindlichen fettigen Buchstaben und macht sie sichtbar.

18.

Grüne oder gelbe Rosen am Stocke zu ziehen.

Neben einem Rosenstock pflanzt man eine Stechpalme. Wenn diese recht Wurzel gefaßt hat, spaltet man ein Reis der Stechpalme mitten durch, schiebt ein Reis des Rosenstockes bis an das Auge in die Spalte und bringt dieses bis auf die andere Seite. Hierauf verbindet man die Spalte auf's Genaueste mit Hanf oder Flachß, damit keine Luft in die Wunde eindringen kann. Hat nun das auswärt's stehende Auge des Rosenstockes getrieben, so trennt man diesen von der Stechpalme und man erhält grüne Rosen. Um gelbe zu bekommen, verfährt man eben auf dieselbe Art, nur daß man statt der Stechpalme Pfriementraut dazu nimmt.

19.

Salat in einer halben Stunde wachsen zu lassen.

Ein überraschendes Wunder ist es, wenn der Künstler etwa in einer halben Stunde Salatpflanzen aus dem Samen hervor-sprossen läßt. Er stellt nämlich eine offene, mit der Erde angefüllte Blüchse auf den Tisch. Vor den Augen der Zuschauer säet er Salat-samen in die Erde, die er vermittelst einer kleinen fein durchlöchernten Gießkanne mit Wasser begießt und das Gefäß ruhig stehen läßt.

Etwa in einer halben Stunde sieht man hierauf die zarten Salatzpflanzen emporsprossen und zu einer ziemlichen Höhe sich ausbilden.

Der Künstler läßt den Salat- oder Petersilien samen, den man wachsen lassen will, 24 Stunden lang in einem guten starken Weingeist eingeweicht liegen, und sät in ein Erdreich, das aus zwei Theilen guter Gartenerde und einem Theile darunter gemischten ungelöschten Kalkes besteht. Wird nun diese Mischung und der darin gesäete Samen vermittlest der fein durchlöchernten Gießkanne, wie durch einen sanften Regen durchdrungen, so wird durch die sich entbindende Hitze des gelöschten Kalkes die genannte Erscheinung erfolgen.

20.

Ein Kartenspiel hinter sich auf dem Rücken zu halten und zu bestimmen, ob die vorgezeigten Karten Bilder sind oder nicht.

Man sticht mit einer Stednadel diejenigen Karten, welche Bilder sind, durch, läßt sie sodann mit den andern mischen und sie verdeckt auf den Rücken geben, so kann man an dem Stiche fühlen, welche Bilder, oder welche keine sind.

21.

Ein Stein, der sich von selbst bewegt.

Zum größeren Amusement sucht man eine Wette einzugehen, daß man einen Stein dazu bringe, daß er sich anhaltend bewege, ohne daß er von Einem berührt wird. Alsdann legt man einen sogenannten Linsenstein in eine scharfe Säure, der Stein wird dann anfangen, sich zu drehen.

22.

Zwei mit Schnüren an den Händen verschlungene Personen ohne Zerreißung der Bänder oder Oeffnung der Knoten zu befreien.

Fesselt man die Hände einer Person mit einer Schnur so fest, daß sie dieselben unmöglich durch die Schlinge ziehen kann, und zieht hierauf über diese Schnur noch eine andere durch und bindet eine andere Person fest, so wird man diese Personen von einander befreien können, wenn man die Schnur nach dem rechten Arm der andern Person hinter die Schlinge an der Hand hinüber zieht, die zusammengebogene Schnur von hinten nach der Vorderhand durchzieht und sie so weit vorbringt, daß man nun die Hand

durchstecken kann. Zieht man darauf die Schnur wieder zurück, so sind beide Personen sogleich von einander gelöst.

23.

Das scheinbar doppelte Geldstück.

Man fülle einen gläsernen Becher ganz voll mit frischem Wasser, lege ein Stück Geld hinein und decke nun einen Teller verkehrt darüber. Lege hierauf eine Hand auf den Boden des Tellers und mit der anderen Hand fasse den gläsernen Becher an, decke so beides auf einander, und wende alles geschwind um, daß keine Luft eindringen und kein Wasser herauslaufen könne. Wenn man nun das Stück Geld, das jetzt auf dem Teller liegen wird, betrachtet, so wird es nicht nur viel größer zu sein scheinen, sondern man wird auch noch ein wenig höher über demselben solches in seiner natürlichen Größe erblicken. Wer also die besondere Wirkung der Strahlenbrechung nicht kennt, der muß glauben, daß wirklich unter dem Becher zwei Stücke Geld von verschiedener Größe liegen; hebt man aber den Becher auf, so verschwindet das Blendwerk, und der Irrthum wird erkannt.

24.

Kunst, eine festgebundene Scheere ablösen zu können.

Man befestige ein ziemlich langes Band durch eine gewöhnliche Schlinge an dem innern Griff einer Scheere, und binde die Enden des Bandes an einem Stuhle fest. Nimmt man nun denjenigen Theil der Bandschlinge und führt ihn, in die Länge ziehend, über beide Spitzen der Scheere weg, so ist dieselbe augenblicklich von ihrem Bande befreit. Am besten macht man dieses Stück recht schnell etwas abseits von der Gesellschaft, und wiederholt es niemals auf der Stelle. Auf diese Art kann man sich diese Schlinge auch durch ein Knopfloch am Rocke ziehen lassen, die Gesellschaft behält dann die Enden in der Stube und draußen entfesselt man sich eben auf dieselbe Art, so daß man die eine Schlinge über den Körper zieht.

25.

Wenn 3 Personen 21 Fässer, darunter 7 volle, 7 leere und 7 halb voll Wein sind, unter sich so theilen sollen, daß alle drei einer so viel Fässer und Wein habe als der andere, wie soll die Theilung geschehen.

Dies kann auf zweierlei Weise geschehen, entweder durch die Zahlen 2, 2, 3, oder durch 3, 3, 1, welche zur Auflösung dienen.

Auf die erste Art kann der Erste zwei volle Fässer, zwei leere und drei halbgefüllte erhalten; eben einen solchen Theil nimmt auch der Andere, und für den Dritten bleiben noch drei volle, drei leere und ein halbgefülltes Faß übrig. Auf die andere Art kann man der ersten Person drei volle Fässer, drei leere und ein halbgefülltes geben. Die andere Person kann eben einen solchen Theil erhalten und die dritte nimmt die übrigen Fässer weg, nämlich ein volles Faß, ein leeres und fünf halbgefüllte und erhält eben so viel Fässer und Wein, als die beiden ersten.

