

DIE UNMÖGLICHE BEFREIUNG

Die Psychologie der Wahrnehmung

Lasse den "starken Mann" in dieser scheinbar unmöglichen Fluchtillusion verschwinden und wieder auftauchen! Verwirre dein staunendes Publikum mit diesem berühmten Trick.

HINWEIS

Um das beste aus deinem Trick herauszuholen schau dir die Erklärvideos an! Scanne den QR Code unter der Klappe und stelle bei den Erklärvideos in Youtube den deutschen Untertitel ein.

WAS DIE ZUSCHAUER SEHEN

Du legst eine Karte, welche einen starken Mann darstellt, in eine Gefängniskiste, aus der er verschwindet und sofort in dem zuvor leeren Umschlag wieder auftaucht.

GEHEIMNIS & VORBEREITUNG

Dieser Trick verwendet eine clevere Hülle, welche die Illusion erweckt, dass sich eine Karte im Gefängnis befindet. Mit dieser Hülle kannst du das Gehirn dazu bringen, entweder einen starken Mann hinter Gittern oder in einem leeren Raum zu sehen. Durch das Schieben der inneren Karte nach oben werden die Lücken mit einem Bild des starken Mannes gefüllt und dies wird als eine solide Karte hinter den Gitterstäben wahrgenommen. Das Schieben der Karte nach unten verbirgt die Karte hinter den Gitterstäben und das Publikum nimmt die Hülle als leer wahr. Du wirst Fingerfertigkeit und Irreführung verwenden, um die Illusion einer echten Karte zu verstärken, welche sich in Luft auflöst und im Umschlag erscheint.

Bevor du beginnst, vergewissere dich, dass sich das Gefängnis in der "leeren" Position befindet und man den starken Mann nicht sieht. Lege den starken Mann in das Zauberkabinett.

VORFÜHRUNG

1. Beginne damit, den starken Mann aus dem Zauberkabinett zu ziehen und zeige dabei beiläufig, dass das Kabinett leer ist. Erkläre, dass du eine Fluchtillusion nachspielen wirst, in welcher der starke Mann aus dem Gefängnis entkommt.
2. Schiebe die Karte des starken Mannes in die Gefängniskiste und erkläre, dass er jetzt gefangen ist. Drehe die Kiste beiläufig auf den Kopf herunter und klopfe damit auf den Tisch,

damit die innere Trickkarte über die ganze Karte gleitet. Drücke auf die Kiste, damit die Karte im weiteren Verlauf nicht herausfällt.

3. Du wirst nun mit Ablenkung arbeiten, um die Karte heimlich von der Gefängniskiste zum Zauberkabinett zu übertragen. Du kannst dies tun, indem du zum Beispiel eine Geschichte erzählst, in der Gusti der starke Mann von einem eifersüchtigen Bürgermeister dazu herausgefordert wurde, sich nicht nur aus dem Gefängnis, sondern auch aus dem Zauberkabinett zu befreien (siehe Videos). Das gibt dir einen Grund, um die Gefängniskiste ganz oder teilweise ins Zauberkabinett zu schieben, während die Karte heimlich ins Kabinett fällt. Vielleicht musst du die Kanten der Kiste etwas zusammendrücken, damit die Karte herunterfallen kann. Es ist wichtig, dass all dies keinen Verdacht erregt.

4. Sage deinem Publikum, dass der starke Mann verschwunden sein wird, wenn du die Gefängniskiste herausziehst. Sobald du merkst, dass der starke Mann ins Zauberkabinett gefallen ist, nimmst du die Gefängniskiste heraus und drehst sie dabei um. Halte die Klappen mit deinen Fingern fest, um sicher zu sein, dass die innere Trickkarte noch nicht runterfällt. Erkläre, dass der Trick nicht funktioniert hat und du vielleicht andere Zaubersprüche ausprobieren musst.

5. Jetzt bist du bereit für den großen Effekt. Alles, was du tun musst, ist mit der Hand über die Gefängniskiste zu gleiten, während du die innere Karte loslässt. Es könnte helfen, leicht mit der Kiste auf den Tisch zu klopfen. Die Zuschauer sehen jetzt leere Räume zwischen den Balken und denken, dass der starke Mann auf magische Weise verschwunden ist. Jetzt kannst du den starken Mann dramatisch im Zauberkabinett enthüllen!

PSYCHOLOGIE

Die Welt als das wahrzunehmen, was sie ist, ist eine der herausforderndsten Aufgaben, mit denen unser Gehirn konfrontiert ist. Tatsächlich widmet unser Gehirn fast ein Drittel seiner neuronalen Verarbeitung dem Sehen - das zeigt dir, wie schwer diese Aufgabe für unser Gehirn ist. Eine der schwierigsten Herausforderungen liegt in dem Erkennen mehrdeutiger Bilder. Um diese Herausforderung zu meistern, macht dein Gehirn oft Annahmen darüber, was es sieht. Wenn du zum Beispiel das Gesicht auf dem Zauberkabinett betrachtest, kannst du ihn entweder als Mann wahrnehmen oder als eine Frau. Das Bild ist das Gleiche, aber dein Gehirn interpretiert das Bild unterschiedlich, was dazu führt, dass du es unterschiedlich wahrnimmst.

Das gleiche Prinzip erklärt, wie Gusti aus dem Tresor verschwinden konnte. Wenn Teile der Karte von den Gitterstäben bedeckt sind, nimmt dein Gehirn an, dass die Karte vollständig sein muss. Du nimmst es also als komplette Karte wahr und nicht als Kartenstreifen. Und umgekehrt: Wenn du die leeren Lücken siehst, geht dein Gehirn davon aus, dass der Raum hinter den Gittern auch leer ist und so nimmst du es als leer wahr. In den meisten Fällen sind dies wertvolle Annahmen, die dir helfen können, der Welt um dich herum einen Sinn zu geben. In diesem Fall nutzen wir diese Prinzipien jedoch aus, damit du sehen kannst, wie eine Karte verschwindet.

EINE GESCHICHTE ZUR VORFÜHRUNG

Ablenkung ist der Schlüssel zur Zauberkunst und eine fesselnde Geschichte ist die mächtigste Form der Ablenkung. Jetzt, wo du das Geheimnis kennst, musst du einfach noch lernen, wie man den Trick vorführt. Wir geben dir hier als Beispiel eine Geschichte, aber es ist nicht nötig, sie auswendig zu lernen - verwende sie einfach als Inspiration. Schau, dass es natürlich klingt, dies wird dir helfen die Aufmerksamkeit des Publikums zu bekommen und es in die Irre zu führen.

Die Geschichte von Gusti dem Starken

„Gusti der Starke war ein legendärer Kraftprotz und Magier, der in den frühen 1900er Jahren in Schweden lebte. Gustis körperliche Stärke und seine Fähigkeiten verblüfften das Publikum, das seine Fähigkeiten für Wunder hielt. Die örtlichen Bewohner liebten ihn dafür, mit Ausnahme des örtlichen Bürgermeisters, der eifersüchtig auf Gustis Beliebtheit war.

Eines Tages, nach einer von Gustis erstaunlichen Vorführungen, stellte der örtliche Bürgermeister, den die Einheimischen Bürgermeister Zweigesicht nannten, weil er keine seiner Versprechen einhielt, Gusti vor eine Herausforderung. Der Bürgermeister sagte zu Gusti: "Ich werde die stärkste Kiste erschaffen, die je gemacht wurde. Wenn du daraus entkommen kannst, gewähre ich dir jeden Wunsch, den du hast. Aber wenn du es nicht schaffst zu entkommen, musst du diesen Ort für immer verlassen." Gusti lächelte und nahm die Herausforderung an.

Ein paar Wochen vergingen, und dann eines Tages erschien eine prächtige Truhe auf dem Stadtplatz. Alle Stadtbewohner versammelten sich. Ohne ihm eine Chance zu geben, die Kiste zu sehen, rief der Bürgermeister Gusti auf, zu kommen und zu versuchen, aus der stärksten Gefängniskiste der Welt zu entkommen.

Gusti lächelte nur und stieg in die Kiste, und die Menge hielt den Atem an."

Vorführhinweis:

Lege die Karte des starken Mannes mit dem Gesicht nach oben in die Gefängniskiste.

„Als Gusti in der Kiste war, lachte der Bürgermeister und sagte: "Da du so berühmt für deine erstaunlichen Leistungen bist, wirst du sicher nichts dagegen haben, wenn wir es noch schwieriger machen und die Kiste in meinen eigens angefertigtes Kabinett stellen." Gusti war bereits in der Kiste und konnte nicht widersprechen. Als die Menge anfang zu buhen, rief der Bürgermeister: "Um es schwieriger zu machen, setzen wir ihn kopfüber hinein." Die Menge buhte noch lauter, und der Bürgermeister rief: "Dreht das Kabinett dreimal, und lasst uns sehen, ob er entkommen kann, wenn er schwindelig ist."

Vorführhinweis:

Wenn die Gefängniskiste und die Karte des starken Mannes kopfüber in den Schrank gelegt werden, sollte die Karte des starken Mannes herausfallen, und die versteckte Gimmick-Karte sollte an ihre Stelle fallen. Sie scheint die Karte des starken Mannes zu ersetzen. Beim Entfernen der Kiste stelle sicher, dass ein Finger fest auf der Rückseite der Gimmick-Karte liegt. Sobald die Karte richtig herum gedreht ist, wird sie in die versteckte Position fallen, wenn kein Finger sie stützt.

Vorführhinweis:

Ein grafisches Bild des Bürgermeisters wurde auf die geschlossene Seite des Schanks hinzugefügt. Wenn es auf den Kopf gestellt wird, zeigt es ein anderes Gesicht, um den Spitznamen "Zweigesicht" des Bürgermeisters zu unterstreichen und eine Erklärung für die Drehung des Schanks zu liefern. Dies sollte auch die Aufmerksamkeit von der zugrunde liegenden Täuschung ablenken.

„Nachdem das Kabinett gedreht worden war, rief der Bürgermeister: "Das reicht, öffnet die Kiste, und lasst uns sehen, ob die Legende tatsächlich entkommen ist." Aber als die Kiste kopfüber herausgezogen wurde, war Gusti immer noch drin! Die Menge holte Lust, und der Bürgermeister lachte am lautesten vor Vergnügen. Gerade als er sich über seinen Sieg freuen wollte, zog eine Wolke über das Dorf, und Gusti verschwand vor aller Augen. Alle verstummten, und dann kam sehr leise zuerst ein Klopfen. Das Klopfen verwandelte sich in ein Poltern und wurde lauter. Bis einer der Dorfbewohner rief, es komme aus dem Kabinett. Bevor jemand sich bewegen konnte, drehte sich das Kabinett herum und platzte auf. Dort stand er mit einem Lächeln im Gesicht, Gusti der Große!

Die Menge lachte und jubelte, und dieses Mal schwieg der Bürgermeister. Nachdem der Jubel verstummt war, sagte der Bürgermeister: "Gusti, du hast unsere Wette gewonnen! Ich werde dir jeden Wunsch gewähren." Gusti sagte: "Alles, was ich verlange, ist, dass du alle Versprechen einhältst, die du den Dorfbewohnern gegeben hast." Der Bürgermeister stimmte zu, die Dorfbewohner jubelten, und die Legende von Gusti dem Großen wuchs erneut!"

Vorführhinweis:

Wenn du zum Teil der Geschichte mit der Wolke kommst, bedecke die Gefängniskiste kurz mit der Hand. Löse deinen Finger, und die Gimmick-Karte rutscht herunter und ist scheinbar verschwunden. Das Kabinett kann umgedreht werden, um die echte Gusti Karte zu zeigen.

Viel Spaß!

Alle Zaubertrick Bastelbogen: www.clockworksoldier.co.uk/collections/magic-tricks