

Pit Hartling, *In Order to Amaze*, ALADIN 2/2016 (Gerhard Dutschke)

Darauf haben die Fans von Pit Hartling lange gewartet. Und das Warten hat sich mehr als gelohnt. Nach dreizehn Jahren hat Pit Hartling sein neuestes Werk zum Thema memoriertes Spiel veröffentlicht.

Pit gehört zu den Spezialisten auf diesem Gebiet, die seit vielen Jahren die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten des memorierten Spiels studieren und weiterentwickeln. Schon wenn man das Buch in die Hand nimmt, merkt man, dass Pit hier sehr viel Liebe und Arbeit hineingesteckt hat. Das Coverdesign, das Layout und die hochwertige Verarbeitung vermitteln einen edlen Eindruck und geben dem Inhalt einen würdigen Rahmen. Zauberbücher in dieser Qualität sind heutzutage, bis auf wenige Ausnahmen, leider rar gesät.

Bei den einundzwanzig Routinen handelt es sich durchweg um hochklassiges A-Material, das von Pit in unzähligen Vorführungen geschliffen und poliert wurde. Gereift wie guter Wein. Kreativ, clever konstruiert und durchdacht. Viele verschiedene Phänomene und unterschiedliche Prinzipien werden abgedeckt.

Oft hört man von einem Buch, dass eine bestimmte Routine darin schon den Preis des ganzen Buches wert sei. Legt man diesen Maßstab an, ist dieses Buch im Verhältnis viel zu billig.

Die Beschreibungen sind klar gegliedert in Effekt, Übersicht der Methode, und Vorführung. So kann man sich sehr schnell ein Bild von der Routine machen. In seinen Kommentaren gibt Pit zahlreiche praktische Tipps zu Timing, Pausen, Misdirection, Plot und Präsentation. Aufschlussreiche Gedanken zu Themen wie die freie Auswahl von Karten, magische Gesten und Kausalität, Wahrheit und künstlerische Wahrheit, Vermeidung von Monotonie bei Abzähleffekten, etc. runden das Ganze ab.

Ein zentrales Konzept beim memorierten Spiel ist der „Open Index“. Pit beschreibt praktische und hilfreiche Strategien, wie man gewählte Karten schnell lokalisieren und ohne hinzuschauen kontrollieren kann.

Für den „Stack-User“ ist das Wiederherstellen des Stacks nach dem Kunststück wichtig. Manchmal neigt man dazu bestimmte Routinen nicht vorzuführen, weil sie den Stack teilweise zerstören. Pit beschreibt für jede Routine Wege, wie sich der Stack schnell und effizient wieder herstellen lässt.

Zahlreiche Farbfotos verdeutlichen nicht nur die technischen Details. Sehr gut gefallen mir die Fotos, die nicht nur die Hände, sondern auch das Gesicht von Pit zeigen. Sie geben sehr gut die Stimmung und Attitüde der jeweiligen Vorführsituation wieder, wie sie sonst mit Worten nur schwer zu beschreiben wäre.

Der Inhalt des Buches ist in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil findet man eine breite Palette mit hammerstarken Effekten, für die kein spezieller Stack nötig ist. Als Beispiel möchte ich drei Routinen erwähnen:

„Sherlock“: Weit vom Künstler entfernt entnimmt ein Zuschauer frei eine Karte aus dem Spiel. Diese merkt er sich, steckt sie irgendwo ins Spiel zurück und mischt anschließend das Spiel selbst. Erst dann berührt der Künstler das Spiel. Anhand eines unterhaltsamen Eliminationsprozesses und der Logik von Sherlock Holmes findet der Künstler die Karte. Als Bonus liegt das vom Zuschauer gemischte Spiel wieder in Stack-Ordnung.

"The Heavyweight": Der Künstler identifiziert die genaue Anzahl der Karten von einem abgehoben Päckchen nach dessen Gewicht. In der nächsten Phase hebt er die exakt die gleiche Anzahl an Karten wie der Zuschauer ab ohne dass er das Zuschauerpäckchen berührt. In der letzten Phase weiß er genau wie viele Karten ein Zuschauer von einem Spiel abheben wird, noch bevor dieser abhebt.

Bei „Just Like That“ denken Zuschauer und Künstler jeweils frei an irgendeine Karte. Jeder entnimmt frei eine Karte aus dem Spiel und steckt sie in seine Tasche. Erstaunlicherweise haben Künstler und Zuschauer jeweils die vom anderen gedachte Karte gefunden. Einfach so. Pit nennt diese Routine scherzhaft auch die Schwammbälle des memorierten Spiels.

Der zweite Teil enthält sieben Routinen, die auf das Quartett Prinzip aufbauen. Das ist ein von Pit und Denis Behr gemeinsam entwickeltes Prinzip, mit dem man schnell jedes gewünschte Quartett lokalisieren und kontrollieren kann. Mit nur ein wenig mehr an Memo-Arbeit hat man ein praktisches Tool, mit dem viele außergewöhnliche Effekte möglich werden, die ansonsten nicht praktikabel wären.

Im dritten Teil findet man vier Routinen, die stack-abhängig sind. Zwei Routinen erfordern den Tamariz-Stack, eine den Tamariz- oder Aronson-Stack und bei einer Routine ist der Tamariz-Stack von Vorteil, ist aber auch ganz ohne speziellen Stack machbar.

Das Buch enthält aber nicht nur exzellente Kartenkunststücke, sondern auch großartige und außergewöhnliche Ideen für Präsentationen. Ganz auf meiner Wellenlänge liegen Pits humorvolle Plots die seinen sympathischen Vorführstil reflektieren. Beim Lesen des Buches musste ich des Öfteren schmunzeln. Einleitende Sätze wie: "For the next trick we need a criminal. Can you help us"? erzeugen auf witzige Art Aufmerksamkeit und machen neugierig auf das was kommt. Oder wussten Sie z.B. dass sich Spielkarten gelegentlich miteinander unterhalten und auch mal gemeinsam einen trinken gehen?

Sich die Perlen aus dem Buch herauszupicken ist einfach, da es nur Perlen enthält. Bei vielen Zauberbüchern freut man sich, wenn ein, zwei Routinen in das eigene Programm einfließen. Von diesem Buch würde ich am liebsten alle Routinen in mein aktives Programm aufnehmen. Zusammen mit den anderen Werken, die es zum Thema memoriertes Spiel gibt, habe ich jedenfalls mit diesem Buch von Pit ausgesorgt.

Für Freunde des memorierten Spiels ist dieses Buch ein Muss. Wer einen Stack sicher beherrscht und mit den Grundlagen im Umgang mit dem memorierten Spiel vertraut ist, wird sehr viel Spaß damit haben. Und um es mit Denis Behr zu sagen: Der ganze gute Stoff ist an einem Platz versammelt. Die Geheimnisse sind gelüftet - aber nur für den, der liest.