



Zauberei und Philosophie —

Wie Andino beides zusammenbringt von Jürgen August Alt

Es ist immer verlockend, unterschiedliche Aspekte der Kultur in einen Zusammenhang zu bringen. Kein Tag vergeht, an dem nicht irgendwo Ideen, Fertigkeiten, Kunststile und Kunstgattungen verbunden werden: Ein bildender Künstler schafft reliefartige Objekte, die weder Skulpturen noch Bilder sind, obwohl sie in einem Rahmen an der Wand hängen. Ein Jongleur ergänzt seine Darbietung, indem er einen Ball färbt und dann verschwinden lässt. Ein Informatiker erstellt ein Programm, das einen Computer dazu bringt, Bilder zu erzeugen, die an den Maler Paul Klee erinnern.

Nicht alle derartigen Versuche gelingen – manche scheitern sogar kläglich –, und was dem Einen gefällt, lässt den Anderen kalt. Ist es möglich, Zauberkunst und Philosophie

miteinander zu verknüpfen? Aber ja, meint Andino, der seit einigen Jahren an diesem Projekt arbeitet. Er baut Brücken zwischen der Kunst der freundlichen Täuschung und der Philosophie, zu deren Aufgaben es gehört, Illusionen und Täuschungen aufzudecken.

Während Andino Kunststücke zeigt, erzählt er seinem staunenden Publikum Episoden aus der verschlungenen Geschichte der Philosophie. Zu den Philosophen, die in Andinos Programm eine Rolle spielen, gehören Demokrit, dem wir die antike Atomlehre verdanken, der Aufklärer David Hume und der berühmte Kant. Die zeitgenössische Philosophie mit ihren nüchternen, ernüchternden und komplexen Problemen kommt nicht (oder nur am Rande) vor. Und das erscheint sinnvoll in einer Darbietung, die das Publi-

kum unterhalten will. Mit seinen Ausflügen in die Geschichte verbindet Andino Vertrautes und Fremdes. Die These zum Beispiel, dass die Welt aus Atomen und dem leeren Raum besteht, ist nachvollziehbar, und etliche Zuschauer sind dieser antiken Lehre schon einmal begegnet. Obwohl die heutigen Naturwissenschaftler diese Vorstellung weit, weit hinter sich gelassen haben, fragen auch sie nach den tief liegenden Strukturen der Wirklichkeit. Insofern ist die antike Idee noch aktuell.

Einen Berührungspunkt zwischen Zauberkunst und Philosophie bildet das Thema „Täuschung“. Warum erliegen wir einer Täuschung? Wie können wir Täuschungen durchschauen? Inwieweit dürfen wir den Sinnen, den Erfahrungen, dem gesunden Menschenverstand vertrauen? Auch wenn Fragen wie diese nicht direkt gestellt werden, tauchen sie doch auf hintergründige Weise in Andinos Programm auf. Diese Thematik haben auch andere Zauberer immer wieder aufgegriffen – allen voran Alexander Adrion –, aber Andino ist wohl der einzige, der dabei die Gedanken bestimmter Philosophen zur Geltung bringt. Wie er das macht, zeige ich kurz an drei Beispielen:

Den Trick „Phantom-Perlen“ verbindet er mit der antiken Atomlehre. Er schüttet die farbigen Perlen – die „Atome“ – in seine Melone und bittet einige Zuschauer, ein, zwei Perlen auszuwählen und in eine Plexi-Röhre zu werfen. Nach Demokrits Überzeugung existieren verschiedene Sorten Atome, von denen einige zusammenpassen, andere dagegen nicht. Wie finden sie wohl im leeren Raum zusammen? Im zauberhaften Spiel gelingt das ohne weiteres. Am Ende sind die einzelnen Teile zu einer langen Kette verbunden.

David Hume dachte über unsere Ursache-Wirkungs-Vorstellungen nach. Wenn Ereignisse aufeinander folgen, glauben wir gerne, dass diese kausal verbunden sind. Aber stimmt das auch? Die Idee der Verursachung, meinte Hume, können wir nicht aus der Erfahrung gewinnen. Wir setzen sie vielmehr gewohnheitsmäßig voraus. (Eine moderne Teilantwort

lautet: Bei echten Ursachen ist ein Energieimpuls im Spiel.) Andino illustriert eine kausale Beziehung mit einem bekannten Trickgerät, „Vis-Escape“ genannt. Eine Klammer hält einen gelochten Papierstreifen in einem flachen rechteckigen Etui. Trotz dieser Verbindung durchdringt der Streifen die Klammer. Andino erinnert sein Publikum an Houdini, dem es gelang, aus allerlei Befestigungen und Behältnissen zu entfliehen.

„Ich habe für Sie etwas Raum mitgebracht“, behauptet Andino und zeigt dabei das „Silk-Wonder“ genannte Trickgerät leer vor. Dann macht er sichtbar, worüber unzählige Philosophen gerätselt haben: ein weißes Tuch erscheint, das „Ding an sich“, das Kant zufolge prinzipiell unzugänglich bleibt. An dieser Stelle rückt Andinos Spiel in die Nähe einer Parodie.

Seine Vorführung verlangt von den Zuschauern, sich ein wenig anzustrengen. „Zu schwer“, meint so mancher Zauberer im Publikum. Aber niemand sollte übersehen, dass die „philosophische Zauberei“ auch eine Geschäftsidee ist. Zauberer gibt es viele, und Zauberinnen sind im Kommen. Wer Geld verdienen will – oder muss –, der tut gut daran, sich von anderen zu unterscheiden. Die Zuschauer und Auftraggeber sehen in Andino einen Zauberer, der ein anspruchsvolles Programm spielt, das nicht ganz leicht zu konsumieren ist.

Andinos Spiel hat sich im Laufe der Jahre verändert, entwickelt. Zwei Tendenzen fallen dabei auf: Erstens zaubert er heute ruhiger, langsamer, ohne Hast, zuweilen gemächlich. Das kommt seiner Präsenz zu Gute. Und zweitens arbeitet er mehr denn je mit „leichtem Gepäck“; die humorige Kommunikation steht im Vordergrund. Es passt ins Bild, dass Andino schlichte und weit verbreitete Tricks verwendet, die viele andere Zauberer nicht einmal anrühren. Dazu gehören der Chefaloknoten, der Knotenwurf mit einer Hand, die Möbiusringe und das schon erwähnte „Vis-Escape“.

Alles in allem macht Andino das, worüber er oft schreibt: schön zaubern.