

Andino: Ein Philosoph, der auch zaubern kann

Dornbusch. Fasching einmal anders erleben am Samstag rund 100 Kinder und Eltern im Kinder- und Jugendhaus am Dornbusch: Der Koblenzer Zauberer Andreas Michel, besser bekannt unter dem Künstlernamen Andino, verblüffte und überraschte mit einfachen aber zugleich effektvollen Zauberspielen. Unter dem Motto „womit man alles zaubern kann“ zeigte Andino, dass Magie auch ohne aufwendige Requisiten und spektakuläre Show-Effekte auskommen kann und dennoch nichts von ihrer Faszination einbüßen muss. Vielmehr sind es für Andino die kleinen, alltäglichen Gegenstände, mit denen sich die gespannten Zuschauer trefflich täu-

schen und hinter Licht führen lässt.

So zaubert Andino mit lautstarker Unterstützung seiner kleinen Zauberlehrlinge Farben in ein Malbuch, verwandelt schalhaar normales Papier in „wertvolle“ 100-Zaubermark-Scheine oder schafft es, ein auseinander gerissenes Stück Nähgarn wieder unverkehrt zusammenzufügen.

Andino selbst bezeichnet seine Kunst als „Philozauber“. Hinter dieser Wortkreation verbirgt sich eine Mischung aus Philosophie und Zauberei. Die alt-griechische Silbe „Philo“ bedeutet hier so viel wie Freund. Dementsprechend versteht sich Andino als ein „Freund der Zauberkunst“ oder

„Philozauberer“, der sein Publikum dazu einlädt, „seine Illusionskunst durch philosophische Gedanken zu interpretieren“. Denn, so findet Andino, „Philosophie und Zauberei ergänzen und befruchten sich gegenseitig, weil sie so Zugang zur tieferen Bedeutung der Illusionskunst beitragen“. Oder weil sie auch einfach nur Spaß machen, wie die Begeisterung der Kinder an diesem Nachmittag eindeutig belegt. Denn Andino verstand es spielend, die Kinder an der Programmgestaltung teilhaben zu lassen. Ob als Ideengeher – auf die Frage womit man überhaupt zaubern könne –, als kleine Assistenten oder dankbares Publikum. (noe)



Beim Zauberer Andino, alias Andreas Michel, bleiben die Besucher nicht nur in der Zuschauerrolle, sondern werden in die Kunststücke mit eingebunden. Foto: Weis