



Fot. A. Gross (Scala)

Fangspiel mit 23 Tellern

Dieses Bravourstück, bei dem es auf Präzision, Sicherheit und Ruhe ankommt, ist nicht so schwer wie Rastellis' berühmtes Acht-Teller-Spiel, wenn man bedenkt, daß für diese 23 Teller 8 Hände zur Verfügung stehen, während Rastelli 8 Teller mit 2 Händen bezwingt.

sich verneigen kann: glücklich erreicht! Mit Hilfe eines Schnappscharniers nämlich! — Neben einer solchen Balancekunst „auf festem Grunde“ gibt es im Repertoire der Durchschnittsjongleure regelmäßig einige Tricks, durch die sich das breite Publikum verblüffen läßt und die in Wirklichkeit physikalisch so selbstverständlich sind, daß sie eigentlich nie vorbeigelingen können. So können auch Sie große, breitrandige Hüte derartig schräg von sich schleudern, daß sie immer wieder in Ihre Hand zurückkommen, können ein mit Wasser gefülltes Glas herumschleudern, daß es mit der offenen Seite nach unten kommt und doch keinen Tropfen Wasser verliert, können mit elegantem Wuppich das Tischtuch vom vollgedeckten Tische ziehen, ohne einen Gegenstand zu beschädigen. Probieren Sie dies; nicht gleich mit einem zum Essen gedeckten Tisch, sondern zuerst folgendermaßen:

Auf einen rechteckigen Tisch legen Sie ein Tuch, streichen es glatt, verteilen darauf einige, nicht zu leichte Gegenstände, wie Bücher, Zigarrenkisten etwa, dann fassen Sie das Tischtuch an zwei Ecken und ziehen es mit einem schnellen, kräftigen Ruck waagrecht herunter: die Gegenstände bleiben auf dem Tisch liegen. — Dies ist keine Hexerei, sondern die spielerische Ausnützung eines physikalischen Grundgesetzes, und so ist die ganze Jonglerie: nicht, wie man immer wieder lesen kann, „Aufhebung der Schwerkraft“, sondern grade umgekehrt: Bestätigung gewisser physikalischer und mathematischer Tatsachen, Gesetze, Formeln. Der Jongleur hat keine Kenntnis, kein Bewußtsein von ihnen, sie sind ihm selber Geheimnisse, und darin besteht ein besonderer Reiz des Jonglierens: der Jongleur ist ein Spieler im Unbewußten. Wie der Maler, der Plastiker, der Architekt, ewig unter