Theater in Düsseldorf.

Dienstag den 11. März 1834:

Große herkulisch-athletische Akademie,

gegeben von Herrn Karl Rappo, in drei Abtheilungen.

Erste Abtheilung.

Chinesische und Huronische Gewandtheitsspiele.

Die Kunstspiele werden in 20 verschiedenen Abwechselungen mit Musikbegleitung vorgetragen, als:

1. Das Stäbchenspiel.
2. Chinesisches Beckenspiel.
3. Verschiedene Balancen.
4. Kunstwerfen mit Messern und Beilen, wobei sich ein leuchtender Figurenkreis bildet.
5. Balancirender Aufbau des Chinesischen Sonnenschirms.
6. Balancirendes Vogelschießen.
7. Das Malabarische Kugelspiel. Figurenbildung durch umkreisende Kugeln zu einem Regenbogen, zu Pyramiden, Sternen und Springbrunnen.
8. Horizontaler Athletenstand an der Säule. Ausführung einiger Fertigkeitsspiele, so wie das Balanciren eines großen massiven Schiffsankers auf der Nase, mit einer messingenen Kugel beschwert, in dieser Stellung werden dann zwei Personen auf ihn ruhen, indem gleichzeitig mit ausgestrecktem Arme noch ein Mensch emporgehoben wird.

Zweite Abtheilung.

Herkulische Kraft-Proben.

1. Ballspiel mit drei Kanonenkugeln, 15, 30 und 40 Pfund schwer.
2. Kugelfangen mit den Armmuskeln, der Oberhand, der Brust, dem Rücken und dem Kopfe.
3. Kugelschleudern. Die mit den Füßen rückwärts zu beträchtlicher Höhe geschleuderte Kugel wird mit dem Rücken und mit den Armmuskeln aufgefangen und zugleich balancirt.
4. Kugelschnelle. Die Kugel wird durch bloße Muskelkraft gegen die Gesetze der Schwere und der Bewegung, ohne sie zu berühren, um den Nacken über die verschlungenen Hände und zuletzt in aufsteigender Richtung längs den Armen bis zur Spitze der umgekehrten Hände getrieben, und darauf balancirt.
5. Die Luftreise auf der holländischen Windmühle. Herr Rappo wird sich auf das äußerste Ende eines der Windmühlenflügel stellen, und dann die Mühle in Bewegung setzen lassen.

Dritte Abtheilung.

Athletische Kraft-Kunststücke.

1. Wird Herr Rappo mit mehreren 100pfündigen eisernen Gewichten Proben seiner Muskelkraft ablegen.
2. Wird er mit diesen Gewichten verschiedene schwierige Stellungen zeigen, sich über einen Stuhl horizontal herunterlassen, und mehrere von diesen schweren Gewichten emporheben, auch mit gebundenen Füßen und mit zwei solchen Gewichten beschwert, über mehrere Menschen springen.
3. Wird Herr Rappo, vier starke Personen auf den Armen tragend, herumspatzieren; auch die huronische Schwimm-Mühle darstellen.
4. Herkules spielt mit der schweren Keule, schwingt sie in verschiedenen schwierigen Wendungen, beschwert sie noch mit einer 40pfündigen Kugel, auf die er ein Glas stellt, und balancirt sie so auf der Stirn, auf den Zähnen, auf dem Arme, auf der Hand und zuletzt auf einem Finger.
5. Der kämpfende Herkules, athletisch-pantomimische Darstellung in antikem Kostüm. Die Attitüden sind nach den besten Vorbildern der Malerei und der Plastik eingeübt. Der Darstellung liegt die Idee des Kampfes zum Grunde, welchen die Mythe den Heros mit dem Nemäischen Löwen, mit der Lernäischen Schlange und mit dem Erebontischen Eber bestehen läßt, der dabei als gleichzeitig angenommen ist. Umgeben von diesen Ungeheuern schwingt er die Keule gegen sie nach einem rythmischen Gesetz, bald sich vertheidigend, bald angreifend und zuletzt mit triumphirender Freude des Siegers.
6. Zum Beschluß wird der Darsteller aber das Höchste, was menschliche Kräfte vermögen, ausführen, indem derselbe sich an einer perpendikulären eisernen Stange mit dem ausgestreckten Arme frei in der Luft erhält und, also schwebend, seinen Körper vielemal um die Stange mit Blitzesschnelle herumschwingt.

Preise der Plätze:

Logen und Sperrsitze 16 Sgr. Parquet 12 1/2 Sgr. Gallerie 5 Sgr.

Einlaßkarten sind von Morgens 9 Uhr an bei Herrn Theater-Cassirer Rixen, Kapuzinergasse Nr. 414, und Abends an der Kasse zu haben.

Die einmal gelösten Einlaßkarten sind nur für den Tag der Vorstellung gültig, auch werden diese später an der Kasse nicht mehr zurückgenommen.

Die resp. Logen- und Sperrsitz-Abonnenten, welche heute ihre Plätze zu behalten wünschen, werden höflichst ersucht, die deshalb nöthige Bestellung bis Mittags 1 Uhr bei dem Theater-Cassirer Hrn. Rixen machen zu lassen, indem späterhin anderwärts darüber verfügt werden muß.

Der Anfang ist um 6 Uhr, das Ende gegen 9 Uhr.

Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf
DFG

Theater in Düsseldorf.

Dienstag den 11. März 1834:

Große herkulisch-athletische Akademie,

gegeben von Herrn Karl Rappo, in drei Abtheilungen.

Erste Abtheilung.

Chinesische und Huronische Gewandtheitsspiele.

Die Kunstspiele werden in 20 verschiedenen Abwechselungen mit Musikbegleitung vorgetragen, als:

1. Das Stäbchenspiel.
2. Chinesisches Beckenspiel.
3. Verschiedene Balancen.
4. Kunstwerfen mit Messern und Beilen, wobei sich ein leuchtender Figurenkreis bildet.
5. Balancirender Aufbau des Chinesischen Sonnenschirms.
6. Balancirendes Vogelschießen.
7. Das Malabarische Kugelspiel. Figurenbildung durch umkreisende Kugeln zu einem Regenbogen, zu Pyramiden, Sternen und Springbrunnen.
8. Horizontaler Athletenstand an der Säule. Ausführung einiger Fertigkeitsspiele, so wie das Balanciren eines großen massiven Schiffsankers auf der Nase, mit einer messingenen Kugel beschwert, in dieser Stellung werden dann zwei Personen auf ihn ruhen, indem gleichzeitig mit ausgestrecktem Arme noch ein Mensch emporgehoben wird.

Zweite Abtheilung.

Herkulische Kraft-Proben.

1. Ballspiel mit drei Kanonenkugeln, 15, 30 und 40 Pfund schwer.
2. Kugelfangen mit den Armmuskeln, der Oberhand, der Brust, dem t dem Rücken und mit den Armmuskeln aufgefangen und zu-
3. Kugelschleudern. Die mit den Füßen rückwärts zu beträchtlicher H gleich balancirt.
4. Kugelschnelle. Die Kugel wird durch bloße Muskelkraft gegen die Bewegung, ohne sie zu berühren, um den Nacken über die ver- schlungenen Hände und zuletzt in aufsteigender Richtung längs den kehrten Hände getrieben, und darauf balancirt.
5. Die Luftreise auf der holländischen Windmühle. Herr Rappo wi ines der Windmühlenflügel stellen, und dann die Mühle in Be- wegung setzen lassen.

Dritt ng.

Athletisch n st st ü ck e.

1. Wird Herr Rappo mit mehreren 100pfündigen eisernen Gewich legen.
2. Wird er mit diesen Gewichten verschiedene schwierige Stellungen zo zontal herunterlassen, und mehrere von diesen schweren Gewich- ten emporheben, auch mit gebundenen Füßen und mit zwei solchen ere Menschen springen.
3. Wird Herr Rappo, vier starke Personen auf den Armen tragend, ische Schwimm-Mühle darstellen.
4. Herkules spielt mit der schweren Keule, schwingt sie in verschieden ert sie noch mit einer 40pfündigen Kugel, auf die er ein Glas stellt, und balancirt sie so auf der Stirn, auf den Zähnen, auf dem t auf einem Finger.
5. Der kämpfende Herkules, athletisch-pantomimische D stüm. Die Attitüden sind nach den besten Vorbildern der Ma- lerei und der Plastik eingeübt. Der Darstellung liegt die Idee de en die Mythe den Heros mit dem Nemäischen Löwen, mit der Lernäischen Schlange und mit dem Erebontischen Eber bestehen läßt, ommen ist. Umgeben von diesen Ungeheuern schwingt er die Keule gegen sie nach einem rythmischen Gesetz, bald sich vertheidige mit triumphirender Freude des Siegers.
6. Zum Beschluß wird der Darsteller aber das Höchste, was mensch , indem derselbe sich an einer perpendikulären eisernen Stange mit dem ausgestreckten Arme frei in der Luft erhält und, also schw n die Stange mit Blitzesschnelle herumschwingt.

Pre e:

Logen und Sperrsitze 10 S Sgr. Gallerie 5 Sgr.

Einlaßkarten sind von Morgens 9 Uhr an bei Herrn Theat asse Nr. 414, und Abends an der Kasse zu haben.

Die einmal gelösten Einlaßkarten sind nur für den Tag der diese später an der Kasse nicht mehr zurückgenommen.

Die resp. Logen- und Sperrsitz-Abonnenten, welche heute ihre Pl n höflichst ersucht, die deshalb nöthige Bestellung bis Mittags 1 Uhr bei dem Theater-Cassirer Hrn. Rixen machen zu lassen, indem fügt werden muß.

Der Anfang ist un gegen 9 Uhr.

Universitäts- und Landesbibliothek Düsseldorf