



Die Blätter Fortunae.

Abkunft und Wesen der Spielkarten.

Den leidenschaftlichsten Schachspieler wird niemand einen „Spieler“ schelten und das mit gutem Grunde. Denn dem Spieler liegt nichts daran, einem gleichstarken, gleichgerüsteten Gegner entgegenzutreten und ihm Zug um Zug den Sieg abzurufen. Der Spieler ist ein Glücksritter, dem die Dame Fortuna die Karten mischen muß. Nicht allein der lockende Gewinn ist es aber, der ihn der Leidenschaft verfallen läßt, sonst hätte die Anekdote keinen Sinn, die uns das Wort des großen Spielers Talleyrand überliefert: danach gefragt, was ihm der liebste Zeitvertreib sei, antwortete er „Im Spiele zu gewinnen“ und nächstem? „Im Spiele zu verlieren!“

Zwei Instrumente gab Fortuna oder nach anderer Meinung der Teufel dem Glückspieler in die Hand: den rollenden Würfel und die Karte. Der Würfel ist älter und schon in der Antike weit verbreitet gewesen. Es ist nicht unmöglich, daß er der Vater der Spielkarten ist, die man die selbständig gewordenen Seiten eines Würfels nennen könnte. Aber schon früh wurde das Kartenspiel zum Gleichnis herrschaftlicher Ständesunterschiede und fügte den nüchternen Zahlen die Bilder von Kaiser, König und Königin, von Ritters, Knappen und Hofgesinde hinzu.

Der Ursprung der Spielkarte ist in Dunkel gehüllt, doch nimmt man mit Sicherheit das ferne Asien als ihre Heimat an. Man spricht von Persien, von Indien — es ist verführerisch, vor allem an China zu denken, wo das Papier erfunden wurde. Eine weite Verbreitung der Spielkarte ist jedenfalls ohne das Papier nicht denkbar, und der Weg, den die Karte aus dem Morgenland ins Abendland nahm, war eben der des Papiers.

Die Mauren, die um das Jahr 1000 die Kunst der Papierherstellung nach Sizilien und Spanien gebracht hatten, führten auch die Spielkarten, die „Naipes“, im Abendlande ein. Die „Naipes“ in Spanien, „Naibi“ in Italien sind also die ersten europäischen Karten, roh gezeichnete oder schablonierte Dinger, die ihrem Zwecke dienen und wohl keinen Schönheitswert besaßen.

Aber die Fürsten und großen Herren ließen sich die Gelegenheit nicht entgehen, sich die an Beliebtheit ständig zunehmenden Spielkarten von Meistern der Miniaturmalerei auf halbem Pergament herstellen zu lassen, und wir kennen derart kostbare Spiele aus dem Mittelalter, daß wir sie den schönsten Buchminiaturen an die Seite stellen dürfen. Wie die Fürsten sich um diese prächtigen Spiele bemühten, ersehen wir aus den erhaltenen Rechnungen, die auf uns gekommen sind und die uns neben manchem Verbot des Kartenspiels, von dem wir schon aus dem 13. Jahrhundert wissen, die wichtigsten Nachrichten geben über das Eindringen der Spielkarte in Europa.

Im Jahre 1379 kauften sich der Herzog Wenzel von Brabant und seine Gemahlin Kartenspiele.



Atelier eines Pariser Karten-Meisters, nach einer Guesche vom Ende des 17. Jahrhunderts.

Anno 1389 brachte Valentina Visconti ihrem geisteskranken Schwager, dem König Karl VI. von Frankreich, Spielkarten aus Mailand mit, die ihn anscheinend entzückten, denn im Jahre 1392 lieferte der Maler Gringoneur drei weitere Kartenspiele in Farben und Gold gemalt und mit Devisen verziert, zur Belustigung des Königs. Diese uns sicher überlieferte Tatsache hat einst den Anlaß zu der weitverbreiteten Legende von der „Erfindung“ der Spielkarten durch die schöne Odette, die Gefährtin des Königs, gegeben, die, wie so manche andere historische Anekdote ebenso unwahr, wie beliebt und niemals völlig auszurotten ist.

Im Jahre 1430 bezahlte der Herzog von Mailand 1500 Goldstücke für ein Spiel, also einen Preis, wie er wohl auch für ein von Künstlerhand geschmücktes livre d'heures angebracht gewesen sein dürfte.

Das Heiligenbild und sein lasterhaftes Gegenstück, die Spielkarte, waren es denn auch, die den

graphischen Künsten in ihren Kindertagen die einzigen Gelegenheiten für ihre staunenswerte Entwicklung gaben.

Mit der Erfindung des Holzschnitts und des Kupferstichs um das Jahr 1400 herum wurde es möglich, Kartenspiele gewerblich herzustellen, zu drucken und zu vertreiben. Wir sehen die ersten Meister am Werk Die „Tarocchi“ aus dem Umkreis der Mantegna in Oberitalien, die Stiche des Meisters E. S. und des „Spielkartenmeisters“ in Deutschland, sind Kunstwerke hohen Ranges.

Wie sich die Erfindungsgabe späterer Künstler, der Hans Sebald Beham und Erhard Schoen, der Peter Flötner, Jost Amman und Virgil Solis, ja schließlich Philipp Otto Runge immer wieder am vielfältigen und tiefinnigen Reiz der Kartenblätter entzündet hat, gehört der Kunstgeschichte an. Stillebild für alle Zeiten wirkte allein die primitive Holzschnittkarte, die mit ihrer derben Schablonierung der Farbe volkstümlich war und das heute noch gültige Kartenbild schuf.

Natürlich wurde nicht jede Karte einzeln in Holz geschnitten, sondern der Formschneider konnte ein halbes oder auch ein ganzes Spiel auf einem Holzstock zeichnen, schneiden und mit einem Mal abziehen. Solche unzerschnittenen Blätter wurden auf ein stärkeres, rückwärts gemustertes Papier geklebt und dem Briefträger zum Kolorieren übergeben. Ganz zuletzt erst wurden sie zu einzelnen Karten zerschneiden.

Die Spielkarten des Abendlandes nahmen verschiedene Prägung und ebenso wie die Kartenspiele den Charakter der Länder und Völker an, denen Hersteller und Spieler angehörten. Die frühen Phantasiekarten von Künstlerhand trugen statt der Farzeichen allerhand Symbole: Wappen, Blumen, Raubtiere und Papageien, Gaukler und wilde Männer. Die vom Kartenmaler hergestellte billige Gebrauchskarte brachte feststehende Farzeichen. Die älteste, bei den Mittelmeervölkern noch heute im Schwung befindliche Trappolarkarte benutzt die Zeichen Becher, Münze, Schwert und Stab.

Die deutsche Dauskarte führt Herz und Blatt, Eichel und Schelle (an Stelle von Herz und Blatt spielen die Schweizer mit Schild und Rose), die französische Askarte, die Pique oder Schippe, das Herz, das Kleeblatt (trefle), das auch als Schwertgriff gedeutet wird, und das Viereck oder den Pflasterstein (carreau).

Die Begriffe As und Daus erinnern uns daran, daß, ebenso wie sich das Schicksal manchmal des geringsten Werkzeuges bedient, um den zuhöchst thronenden Potentaten zu stürzen, das kleinste Farzeichen, die Eins und die Zwei, allen hohen Karten überlegen ist, sie „sticht“.

Die Bilder der kunstvollen alten Spiele zeigen uns nur Gestalten in ganzer Figur, die teils höfisches, teils sinnbildliches Gepräge tragen. Wir sehen also Kaiser, Könige, Edelleute und ihre Damen. Wir sehen Truchseß und Seneschall, Jäger und Kellermeister, Briefboten, Barbier und Küchenmägde. Wir sehen aber auch Heilige, Symbole der Tugenden, der

Künste und Wissenschaften. Ob und wie mit diesen Luxuskarten gespielt worden ist, wissen wir nicht genau. Jedenfalls nicht die Spiele, die wir kennen.

Die Tarockkarte fügte den vier Farben der Trappola den „Skis“, einen Narren und Verwandten unseres Jockers, sowie eine Bilderserie von 21 allegorischen Karten, die Tarocks, hinzu. Der Sinn der Bilder ist dunkel und entstammt vielleicht den Wahrsage- und Zauberarten der Zigeuner. Die primitive Technik der buntkolorierten Holzschnitte hat gerade diese Bildchen zu den entzückendsten Beispielen graphischer Volkskunst gemacht.

Während die Bilder der südlichen Trappolarkarte neben dem König den Reiter (Cavall) und den Fußknecht führen, was bei der deutschen Dauskarte dem Ober und dem Unter entspricht, hat sich die französische Askarte zu der Hierarchie von König, Dame und Bube (Vallet) entschieden.

Die Bilder der französischen Karte wurden von altersher gerne mit sagenhaften und historischen

Herrschaften in Verbindung gebracht. Schon die Farben wurden auf die vier „Weltreiche“, das jüdische, griechische, römische und das französische verteilt, wobei die Könige mit den Namen David, Alexander, Cäsar und Karl VI. geehrt wurden. Die Damen aber hießen Judith, Pallas, Rahel und Argine; letzteres ein Anagramm von Regina und auf die Königin Maria von Anjou gemünzt. Doch treffen wir auch auf die Kaiser Augustus und Konstantin, auf den Frankenkönig Chlodwig und auf die Damen Dido, Semiramis und Helena. Die vier Vallets waren zum Beispiel Hektor, dessen Sohn Frankus natürlich zum ersten König Frankreichs erhöht wurde, Ogier, ein Held und Paladin Karls des Großen, der berühmte Troubadour Bertrand de Born, und der Feldherr Labire, von dem man erzählt, daß er dem weitverbreiteten und vielfach verpönten Kartenspiel Anno 1391 einen so ausschließlich kriegerischen Charakter zu geben wußte, daß es allen Verboten zum Trotz als militärische Übung ausgegeben werden konnte.

Seit dem 17. Jahrhundert hat sich das französische, längst auch in Deutschland gebräuchliche und gedruckte Kartenbild kaum mehr wesentlich verändert. Das 19. Jahrhundert erst brachte die Neuerung der doppelköpfigen Bildkarte, die dem Spieler das schnellere Erkennen seiner „honneurs“ gestattet.

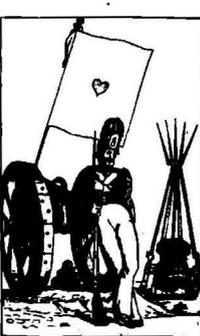
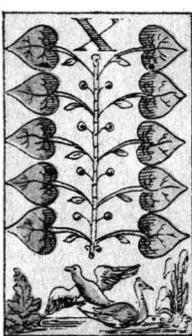
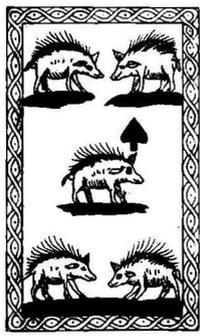
Ihm kommt es von je nur auf die Zweckmäßigkeit an und er blickt mit Lächeln auf die künstlerisch ausgestatteten Spiele, die das Entzücken der Sammler bedeuten. Allenfalls hat er eine stille, kaum eingestandene Neigung zu einer der Damen, die ihm Glück zu bringen verspricht, an die er glaubt und die er wiedererkennt in unansehnlichsten Gewande des abgenutztesten Kartenspiels einer Hafenkneipe.

Was die interessantesten Erfindungen des Kartenmeisters aber vom Rokoko bis zur Mitte des 19. Jahrhunderts an unterhaltenden, belehrenden und fast stets geschmackvollen Neugigkeiten auf den Markt gebracht hat, ist wahrhaft unerschöpflich! Politik und Liebe, Galanterie, Gelehrsamkeit und Empfindsamkeit finden immer wieder auf anmutigste Weise ihren graphischen Niederschlag in „des Teufels Gebetbuch“, und König Lear wie Hamlet, Wilhelm Tell, Werthers Lotte und die arme Ophelia dienen auf den zierlichen Blättchen des Verlegers Cotta in Tübingen dem Spiel mit den „Chartulis frivolis“.

Der Uebergang auf die lithographische Technik im 19. Jahrhundert hat gerade für das Bild der Spielkarte wenig segensreich gewirkt. Und bei allen Bemühungen vorzüglicher, um das Beste bemühter Fabrikanten ist es auch den vollkommensten Wieder-gabeverfahren in unserem Zeitalter nicht gelungen, etwas dem einprägsamen Stil der alten Kartenbilder Gleichwertiges hervorzubringen.

Rolf von Hoerschelmann.

Die Vignette am Kopf der Seite zeigt eine Spielkarte aus der Provinz Kaschmir.



Die obere Reihe zeigt (von links) eine auf Elfenbein gemalte persische Spielkarte, eine Spielkarte von Murner aus dem 16. Jahrhundert und eine Karte aus einem Kartenspiel mit Vögeln, Blumen, Früchten und Vierfüßlern. (Mitte des 17. Jahrhunderts.)

Die untere Reihe zeigt eine Spielkarte des „Meisters E. S.“ (1468), eine Münchner Kinder-Spielkarte aus dem 18. Jahrhundert und eine Spielkarte aus einem Kartenspiel mit Uniform-Typen um 1830.



Die obere Reihe (von links) zeigt eine Karte aus einem humoristischen Kartenspiel, eine musikalische Spielkarte von Joseph Galler (Anfang des 19. Jahrhunderts) und eine Wahrsage-Karte (Anfang des 19. Jahrhunderts).

Die untere Reihe zeigt Kaiser Franz Joseph I. aus einem Kartenspiel mit Abbildungen europäischer Fürsten (gegen Ende des 19. Jahrhunderts), eine Karte aus einem Spiel nach Fabeln von La Fontaine (um 1820) und eine Kinder-Spielkarte von Dondorf aus Frankfurt am Main (19. Jahrhundert).