

Frühe Karten

Die Ursprünge des Kartenspiels liegen vermutlich im Orient. Von dort aus gelangte es nach Europa, wo spätestens seit der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts mit Karten gespielt wird. Wie diese Karten aussahen und wer sie herstellte, wissen wir leider nicht genau.

Die ältesten erhaltenen Exemplare stammen aus dem 15. Jahrhundert. Die Schönsten unter ihnen sind äusserst sorgfältig gemalt und wurden einst von wohlhabenden Persönlichkeiten in Auftrag gegeben – ein Luxusartikel.

Die frühesten aus der Schweiz erhaltenen Spielkarten stammen aus dem Ende des 15. Jahrhunderts. Die im Holzschnittverfahren gedruckten und schablonenkolorierten Blätter zeigen noch keine einheitlichen Figuren, es gibt verschiedene lokale Varianten.

Ab dem 16. Jahrhundert treten die heute bekannten Motive auf: Das französische Spiel mit Pique (Pik/Schaukel), Trèfle (Treff/Kreuz), Carreau (Karo/Ecken), Cœur (Herz) und das deutschschweizerische mit Schilten, Eicheln, Schellen, Rosen. Allerdings ist nicht überliefert, wie damals mit den Karten gespielt wurde. Gedruckte Spielregeln haben sich erst ab der Mitte des 17. Jahrhunderts erhalten.

Lust, Satire und Verwandlung

Die Spielkarte mit verführerischem Dekor hat eine lange Tradition. Sie ist für die Kulturgeschichte der Erotik wie für die Entwicklung des Kartenspiels gleichermaßen von Bedeutung. Seit dem 16. Jahrhundert finden sich erotische Motive auf Karten, im 20. Jahrhundert erfreuen sich etwa Pin-Up-Girls grosser Beliebtheit.

Auch für die Verbreitung von Karikaturen bieten Spielkarten eine willkommene Plattform. Die durch Übertreibung, Ironie und Spott geübte Kritik an Personen und Ereignissen wird seit jeher von einer grossen Anhängerschaft geschätzt; diese Karten werden aber kaum zum Spielen verwendet.

Eine Besonderheit sind die sogenannten Transformations- oder Verwandlungskarten, die vor allem im 19. Jahrhundert beliebt waren. Ihre Zahlenkarten sind so gezeichnet, dass die Farbzeichen als integrierender Bestandteil in die Illustration einbezogen sind und mit den kleinen Genreszenen eine Einheit bilden. In Frankreich bezeichnete man diese Art von Karten als «cartes à rire», also Karten zum Lachen.

Spielen und Lernen

Spielkarten haben schon sehr früh nicht nur der Unterhaltung, sondern auch dem Lehren und Lernen gedient. Als Erfinder der Lehrkarten gilt der Franziskanermönch Thomas Murner (1475–1537). Didaktisch klug nutzte er die kleine Fläche des Kartenbildes, um seinen Studierenden die Rechtswissenschaft und die Logik «spielend» beizubringen.

Im 17. und 18. Jahrhundert gab es Lehrkarten zu allen erdenklichen Themen: Heraldik, Geografie, Arithmetik, lateinische Grammatik, Antike, biblische Geschichte, Mythologie, Kalligrafie, Astronomie und vieles andere mehr. Die in der Technik des Kupferstichs hergestellten Karten blieben mehrheitlich unkoloriert.

Als moderner Nachfolger der Lernspiele begann sich im 19. Jahrhundert das Quartett auszubreiten. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Sätze zusammengehöriger Karten zu sammeln. Es gibt kaum ein Thema, das sich nicht für die Herstellung eines Quartetts eignen würde. Bei der Gestaltung gilt es die jeweiligen Motive geschickt auszuwählen, kunstfertig umzusetzen und gekonnt zu platzieren.

Vom Tarock zum Tarot

Das Kartenspiel «Tarock» entsteht im 15. Jahrhundert in Italien. Es setzt sich aus vier Farben zu je 14 Karten und einer zusätzlichen Reihe von 22 Trumpfkarten («tarocchi») zusammen. In unzähligen Regelvarianten verbreitet es sich über ganz Europa und erlebt im 18. Jahrhundert seine grosse Blütezeit.

Neben dem Tarockspiel mit den italienischen Farbzeichen (Stäbe, Kelche, Schwerter und Münzen) sind ab der Mitte des 18. Jahrhunderts nördlich der Alpen auch französische Farbzeichen (Pik, Kreuz, Karo und Herz) in Verwendung.

Mit der vom Esoteriker Antoine Court de Gébelin (wahrscheinlich 1719–1784) verbreiteten Vorstellung, dass die 22 Trumpfkarten ein Abbild des menschlichen Lebens und des kosmischen Geschehens seien, beginnt die Verwendung des Tarocks zur Weissagung. Die Gestaltung dieser 22 Karten ist für Kunstschaffende besonders attraktiv.

Zur Unterscheidung werden im deutschen Sprachbereich jene Karten, mit denen gespielt wird, weiterhin als «Tarockkarten» bezeichnet. Dienen sie jedoch esoterischen Zwecken, verwendet man die französische Wortform «Tarot».

Jass

Im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts erobert ein neues Kartenspiel die Eidgenossenschaft: der Jass. Söldner aus den Niederlanden und Werber für holländische Regimenter bringen das Spiel in die Schweiz. Der zurzeit älteste Beleg für das Jassen findet sich 1796 in den Ratsprotokollen der Stadt Schaffhausen: Damals wurden vier Männer angezeigt, die dem neuen Kartenspiel besonders verfallen waren.

Beim Jassen sind heute zwei verschiedene Farbsysteme gebräuchlich – das deutschschweizerische sowie das französische. Die Gestaltung der Kartenbilder (Figurenkarten) hat sich seit Beginn des 20. Jahrhunderts nicht wesentlich verändert. Während bis um 1900 in der Regel das einfigurige Bild vorherrschte, teilen sich nun jeweils zwei Figuren das Kartenblatt (Doppelbild).

Versuche namhafter Spielkartenhersteller, das Kartenbild nachhaltig zu modernisieren, sind bisher gescheitert. Jasser gelten bezüglich ihres Spielgerätes als Traditionalisten und für Neuerungen nur schwer zu begeistern. So frönen rund drei Millionen Jassbegeisterte weiterhin mit altgewohnten Kartenbildern ihrem Nationalspiel, das seit 2012 zum immateriellen Kulturerbe der Schweiz zählt.

einzigartig

Spielkarten gelten primär als Gebrauchs- und nicht als Kunstobjekte. Sie sollen dem Spiel dienen und vorzugsweise ein herkömmliches Kartenbild zeigen. Dennoch sind Spielkarten auch Erscheinungsformen eines Zweigs der bildenden Kunst. Jede Spielkarte ist auf einen künstlerischen Entwurf zurückzuführen, der von vornherein auf die formalen Besonderheiten des Kartenspiels abgestimmt war.

Immer wieder entschlossen sich Kunstschaffende, Bilder für Kartenspiele zu gestalten. Neben bekannten Namen wie Niki de Saint Phalle, Jean Dubuffet oder HR Giger finden sich auch unzählige namenlose oder nur einem lokalen Publikum bekannte Schöpferinnen und Schöpfer.

Für die Spielkartenfirmen bedeutete dies bei der Herstellung der Karten oft ein unternehmerisches Wagnis – zeigte doch die Erfahrung, dass die Käuferschaft ihrer Produkte für Neuerungen kaum zugänglich ist. So avancierte manch ein Künstlerspiel zum reinen Sammelobjekt. Innerhalb der Spielergemeinschaft setzte es sich nicht durch.

alltäglich

Ein Blick in die Kulturgeschichte der Spielgeräte offenbart es: Spielkarten sind seit ihrem Auftauchen im mittelalterlichen Europa fester Bestandteil unserer Alltagskultur. Der Einstieg in die Welt der Karten erfolgt meist schon in jungen Jahren: Elfer Raus, Skip-Bo oder Quartettspiele begleiten Generationen von Kindesbeinen an, bis sie sich im gesetzten Alter unvermittelt in Jass-, Bridge- oder Pokerrunden wiederfinden.

Auch abseits von Spieltischen sind wir von Spielkarten umgeben. Die Literatur-, Musik- und Filmgeschichte bietet unzählige Beispiele, in denen Kartenspielen eine zentrale Rolle zufällt. Spielkarten sind allgegenwärtig, bewusst oder unbewusst begleiten sie uns durch den Alltag.

Die Mehrzahl der heute käuflich zu erwerbenden Kartensets sind Massenprodukte. Daneben erfreuen sich aber auch kunsthandwerklich gefertigte Kleinstauflagen weiterhin einer treuen Anhängerschaft: Diese in der Regel nicht spieltauglichen Erzeugnisse finden Eingang in private und öffentliche Sammlungen.

erfolgreich

Die Spielkartenfabrik AGMüller geht auf eine 1828 in Schaffhausen gegründete Kartenwerkstatt zurück. 1838 übernahm Johannes Müller den Kleinbetrieb, in dem sämtliche Karten noch vollständig in Handarbeit hergestellt wurden.

Das Unternehmen wuchs stetig dank Mechanisierung und Übernahmen verschiedener Konkurrenten. Am Ende des 19. Jahrhunderts war die Firma Müller die einzige Spielkartenfabrik der Schweiz. Die Produktion für das Inland und den Export weitete sich derart aus, dass 1898 in Neuhausen am Rheinfall ein neues Fabrikgebäude mit modernen Maschinen errichtet wurde.

Auch im 20. Jahrhundert beherrschte das Neuhauser Unternehmen die Schweizer Spielkartenproduktion. In den 1970er-Jahren gelang der Aufstieg zum weltweit grössten Anbieter von Tarot-Karten. 1999 übernahm die belgische Firma Cartamundi die AGMüller und stellte die Fabrikation in Neuhausen ein. Die jährlich rund eine Million in der Schweiz verkauften Jasskarten werden seither im Ausland hergestellt.

Viele der ausgestellten Kartenspiele stammen aus der Produktion der AGMüller und sind heute begehrte Sammlerstücke.

unzählig

Das Museum zu Allerheiligen sammelt seit seiner Gründung 1928 Spielkarten. Heute besitzt es mit über 18'000 Kartenspielen (über eine Million Einzelkarten) aus der Zeit ab 1500 und einer Spezialbibliothek die bedeutendste Spielkartensammlung der Schweiz.

1988 schenkte Annelis Steinmann-Müller (1920–2008), Tochter des Spielkartenfabrikanten Heinrich J. Müller, der Stadt Schaffhausen ihre über Generationen zusammengetragene Firmensammlung mit Karten aus eigener, aber auch fremder Fabrikation. Nach dem Verkauf der AGMüller 1999 konnten grosse Teile des Firmenarchivs durch das Museum vor dem Untergang bewahrt werden. Die Archivalien gelten heute als einzigartiger Bestand von nationaler Bedeutung.

Aktuell ist es vor allem die 1987 gegründete Schaffhauser Sturzenegger-Stiftung, die sich sukzessive um die Erweiterung und wissenschaftliche Aufarbeitung der Sammlung bemüht. Durch Ankäufe bedeutender Privatsammlungen sowie Dank Schenkungen können die Bestände kontinuierlich ergänzt werden.

Bis auf wenige Ausnahmen stammen die ausgestellten Spielkarten, Druckbögen und Entwürfe aus den Sammlungen der Sturzenegger-Stiftung und des Museums.

verlockend

Das Spiel mit Karten zieht Menschen seit Jahrhunderten in Bann. Kaum ein Spielgerät ist quer durch alle Bevölkerungsschichten so beliebt und verbreitet. Die Kombination von Glück und Verstand macht Kartenspiele verlockend: Der Zufall entscheidet, welche Karten den Spielenden zugeteilt werden, den Spielverlauf aber bestimmen sie selbst. Bis heute sind weltweit über 500 verschiedene Kartenspielarten bekannt.

Während die im 15. Jahrhundert für oberitalienische Fürstenhöfe geschaffenen Spielkarten als Miniaturmalereien ausgeführt wurden, griff man für die zeitgleiche Produktion volkstümlicher Karten auf Bilddruckverfahren mit Holzschnitten zurück. Ab dem 19. Jahrhundert kamen neue Techniken der Bildreproduktion wie Lithografie, Stahlstich, Chromolithografie, Offset-Druck oder digitale Verfahren zur Anwendung.

Die in der Frühzeit anonymen Entwerfer, Stecher und Spielkartenmaler waren Meister ihres Fachs. In den technischen und künstlerischen Herausforderungen der Kartenflächengestaltung liegt ein Reiz, dem sich auch heute noch viele zeitgenössische Kunstschaffende nicht entziehen können.