

Spiel und Spielkarten

Marianne Rumpf

Graphik und darunter auch Gebrauchsgraphik interessierte den Graphiker Fritz Rumpf, und so sammelte er außer japanischen Farbholzschnitten auch ausländische Streichholzschachteln, Apfelsinenpapiere, Weinetiketten, Kinderbücher und Spielkarten. Wie die Farbholzschnitte bot die Beschäftigung mit Spielkarten und dem Kartenspiel mannigfache Gelegenheit, sich als vergleichender Kulturhistoriker mit dieser Materie zu befassen. Hinzu kam, daß nicht nur Spielzeug der Völker, sondern auch ganz allgemein Spiele der Völker sein spezielles Interesse gefunden hatten. Alles, was er in der Literatur oder in Museen über Spiele fand, oder wie Hüpfspiele, die «Hopser», an Ort und Stelle in Berlin, Potsdam oder Guben und auf Reisen in Japan, Frankreich, Spanien und Portugal auf Straßen und Plätzen von Kindern aufgemalt beobachtete, wurde in seinen Spiel-Skizzenbüchern aufgezeichnet und festgehalten.

Die Spielkarten sind insofern besonders interessant, weil sie auf verschiedene Spielformen zurückzuführen sind. So ist beispielsweise als Vorläufer des europäischen Kartenspiels das Schachspiel anzusehen, ein Kriegsspiel, das nach dem König, in Persien der Schah oder Schach, mit dem Vezir, einer Elefanten- und Kameltruppe, der Reiterei und den Fußsoldaten als Schachfiguren enthält. Aus dem mißverstandenen persischen Wort *Pherz*, *Ferz*, *Ferzin* = Vezir, dem höchsten Beamten nach dem König, wurde über *Fercia* (Vezier, Verzier) › *Fiercia* › *Fierce* › *Fierche* › *Fierge* › *Vierge* = Jungfrau und daraus die Dame, Königin und Queen im europäischen Schachspiel und schließlich auch im französischen Kartenspiel. In den spanischen, italienischen, schweizerischen und deutschen Spielen dagegen rangieren nach dem König der *Cavallo* und der *Ober* als Ranghöhere über dem *Fante* (= Infante als Fußsoldat) bzw. dem *Unter*. Aus dem turmartigen Sitz der Bogenschützen auf den Elefanten wurde der Turm als Schachfigur. Alte Schachspiele haben noch Elefanten als Figuren. Von dem *Ruch*, dem Kriegsdrumdar als Schachfigur, leitet sich der Ausdruck Rochade im Schachspiel ab⁵⁰¹.

Als Symbole der Truppenteile sind bei den italienischen und spanischen Kartenspielen die Schwerter und Stöcke, *Spade* und *Batoni*, als Kartenfarben noch deutlich zu identifizieren. Die sprachlichen Zusammenhänge bei den Namen für die Schachfiguren hat bereits 1719 Freret in Paris untersucht. Seine Abhandlung wurde von Luise Adelgunde Victor Gottschedinn ins Deutsche übersetzt und ist 1750 in Leipzig erschienen⁵⁰².

In seinem Aufsatz «Spielkarten» in dem von Oswald A. Erich herausgegebenen Band III/IV «Die Sachgüter der deutschen Volkskunde» vom *Jahrbuch für historische Volkskunde*⁵⁰³ hat Fritz Rumpf die vielfältigen Wurzeln des Kartenspiels und der einzelnen Spielkarten behandelt. Er zeigt, wie die Spielkarten, deren Ursprung er in Indien vermutet, ähnlich wie das 104 n. Chr. in China erfundene Lumpenpapier sich über die Welt nach Osten und Westen ausgebreitet hat⁵⁰⁴. Als Verwandte der Kartenspiele wird u.a. das Würfelspiel angesehen, das ursprünglich in der Antike mit Knöcheln oder in Korea als *Tjang Tjak nyout* und bei den Indianern in Nordamerika mit Kaorimuscheln gespielt wurde. Brettspiele in den verschiedensten Formen, wie sie über die Welt verbreitet und aus Ausgrabungen schon aus Ägypten, Mesopotamien und Mexiko bekannt sind, aber auch die noch immer bei den Kindern in aller Welt beliebten Hüpfspiele, in Deutschland auch «Himmel und Hölle» genannt, und die aus der Antike bekannten Labyrinthspiele, die Trojaburgen, werden zum Vergleich herangezogen. Würfel und Würfelhölzer wurden, wie später auch die Spielkarten, schon in frühen Zeiten zu Wahrsagezwecken benutzt⁵⁰⁵.

Ein Zusammenhang zwischen Brettspiel und Kartenspiel ist in Indien festzustellen, wo sowohl ein Brettspiel

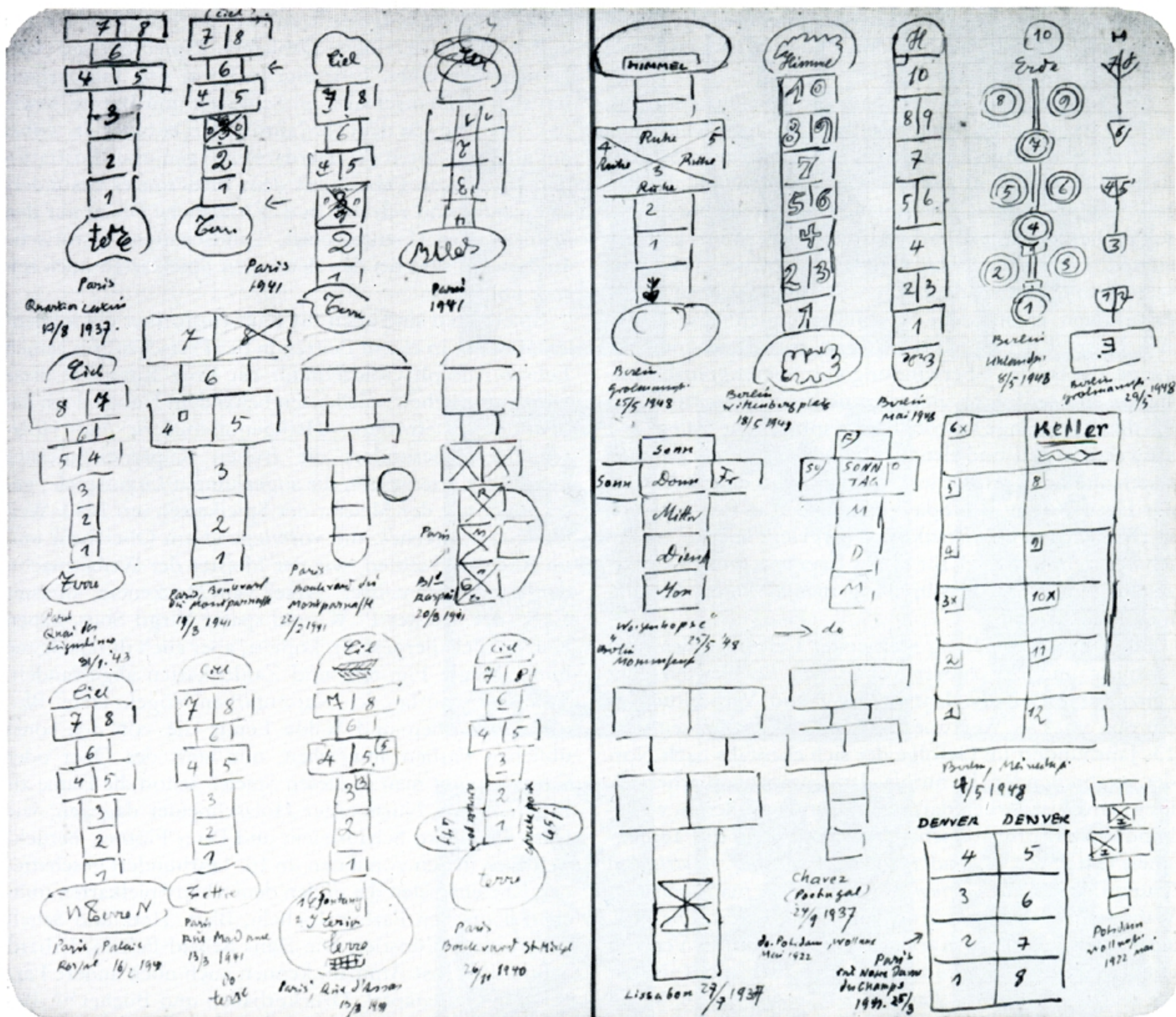
502 Freret: Abhandlung vom Ursprung des Schachspiels. 1719. Aus dem franz. übersetzt von Luise Adelgunde Victor Gottschedinn. In: *Geschichte der königlichen Akademie der Wissenschaften zu Paris*. T.3. Leipzig 1750.

503 Rumpf «44».

504 Rumpf «44», 311.

505 Rumpf «44», 312-316.

501 Vgl. einige Seiten im Notizbuch von Fritz Rumpf.



Hüpfspiele. Aus einem Notizbuch Fritz Rumpfs.

als auch ein Kartenspiel Chaturanga heißt. Auch in China sind «Schachkarten» als *Ch'e-ma pao* = Kriegswagen, Reiter und Kanone, mit dem König, zwei Adjutanten, zwei Elefanten, zwei Kriegswagen, zwei Reitern, zwei Kanonen und 17 Soldaten, insgesamt 112 Karten, gebräuchlich. Kartenspiele gab es seit der Erfindung des Lumpenpapiers in verschiedenen Formen im Laufe der Zeit im Osten und im Westen. Interessant und bemerkenswert ist die Feststellung, daß in Japan erst im 16. Jahrhundert die Portugiesen das Kartenspiel mit den spanisch-portugiesischen Farben eingeführt haben. Auf die Portugiesen geht also nicht nur das japanische Nationalgericht Tempura als Fastenspeise der Quatemberzei-

ten, der *Quattuor tempora*, zurück, als *Zampe*, *Tempe*, *Tamper* oder *Temper* als Namen für Fastenspeisen und Umzugsgestalten in Deutschland bekannt⁵⁰⁶, sondern auch das «*Unsun caruta*-Spiel». Die aus dem portugiesischen Spiel übernommenen Kartenfarben wurden sowohl in der Form und als auch im Wortlaut übernommen, wie *Ken* oder *Isu* für Espada, das Schwert, für den Stock, japanisch *Pau*, portugiesisch *pau*, für den Kelch oder Becher, japanisch *Koppu*, portugiesisch *copo*, und für

506 Marianne Rumpf: *Zamper, zamper Ziebfchen*. In: *Jahrbuch für Volksliedforschung* 19.1974, 59-74. Hier 68-71.

die Münze, japanisch *ôru*, portugiesisch *owro*. Mit diesen japanischen *Unsun-caruta* wird nur noch in einigen Orten der Insel Kyûshû gespielt⁵⁰⁷.

Die Entwicklung der europäischen Spielkartenfarben, unter Hinzufügung der indischen und japanischen Farben, wird von Fritz Rumpf rein formal in einem Schema dargestellt⁵⁰⁸, wie es später ähnlich auch W. L. Schreiber⁵⁰⁹ verwendet hat. Die Entstehungsgeschichte der europäischen Spielkartenfarben ist jedoch sehr viel komplizierter. Es spielen dabei Mißverständnisse, Fehlübersetzungen, Wortmißdeutungen und aus falschen Interpretationen entstandene Verbildlichungen eine Rolle. Am Beispiel der Spielkarten kann man Traditionsvorgänge, die bei der Überwindung von Sprachgrenzen entstehen, gut verfolgen und exemplarisch darlegen. Wenn ich diese Vorgänge sowohl durch sprachliche Belege mit schweizerischen und deutschen Dialektworten als auch durch alte noch erhaltene Kartenspiele in einem Aufsatz zur Entwicklung der Spielkartenfarben in der Schweiz, in Deutschland und Frankreich dargelegt habe⁵¹⁰, so bin ich überzeugt, daß ich für dieses Ergebnis meiner Untersuchung die volle Zustimmung meines Vaters bekommen hätte.

Nach der Behandlung weltweiter Urformen des Kartenspiels und der außereuropäischen Spielkarten geht Fritz Rumpf auf die Entwicklung und Verbreitung in Europa ein. Der Weg über Spanien und Italien seit dem 13. Jahrhundert im Gefolge der sich ebenfalls nach Norden verbreitenden Kenntnis der Lumpenpapierherstellung wird ausführlich dargelegt. Von besonderem volkshistorisch-kulturhistorischem Interesse sind die Tarockspiele mit ihren 22 und mehr *Atouts* oder *Atutti*, den Trumpfkarten, auch *Triumph* genannt, die man auch zum Wahrsagen benutzte und noch immer benutzt. Die Darstellungen auf diesen Karten, die vermutlich in Venedig entstanden sind: Papst und Päpstin, Kaiser und Kaiserin, ein Wagen, das *Roue de Fortune*, der Teufel, Sonne, Mond und Sterne, das jüngste Gericht, allegorische Figuren wie Justitia, Temperantia und Stärke, ein Einsiedler, der Teufel und der *Pendue*, der Gehängte, der Spieler und andere Bilder, um hier nur einige Beispiele zu nennen, haben ihre Form lange bewahrt. Man kann diese Bilder hinter den Szenen und Symbolen auch noch in den französischen und deutschen Wahrsagekarten erkennen, wie

sie noch heute hergestellt und verkauft werden, wie ich erst kürzlich in einem Dahlemer Papierwarengeschäft feststellen konnte. Eine eigene Form des Tarockspiels hat sich in Deutschland, in Schlesien und Bayern sowie in Österreich seit dem 18. Jahrhundert entwickelt, wobei auf älteren Karten die Tierdarstellungen und Illustrationen zu antiken Fabeln seit dem Biedermeier besonders interessant und reizvoll sind. Zusätzliche Bilder auf den Zahlenkarten, Genreszenen, Landschaften, historische Ereignisse, sind bei den deutschen Spielkarten noch immer üblich.

Spielkarten sind auch für Kunsthistoriker ein lohnendes Thema. In einem Beitrag in der Festschrift für seinen Lehrer Adolph Goldschmidt hat Fritz Rumpf⁵¹¹ diese frühen deutschen Spielkarten behandelt. Haben doch neben den Briefmalern, Heiligenbildmalern und Holzschnidern besonders die frühen Kupferstecher kostbare Kartenspiele, die sogenannten Luxusspiele, geschaffen, wie der Meister der Spielkarten um 1440. Weitere Kupferstecher, die vorwiegend am Oberrhein und im Rheinland lebten, wie der Meister der Weibermacht, der Bandrollenmeister, Israel van Meckenem, Meister E. S., der Meister P. W. und später Virgil Solis, haben Kartenspiele hergestellt, kopiert, aber auch durch eigene hinzugefügte Figuren- und Zahlenkarten abgewandelt. So findet man bei den Kartenfarben Vögel, Tiere, Blumen, Menschen und Wilde Leute, die von den sonst üblichen Farben abweichen, und statt des Ober oder Cavallo kennt man in diesen Spielen schon die Dame als Figurenkarte. Nürnberger Holzschnider dagegen, wie Hans Leonhard Schäuffelein und Peter Flötner, berücksichtigen in den von ihnen im 16. Jahrhundert geschaffenen Kartenspielen die in den deutschen Spielkarten üblichen deutschen Farben Eichel, Blatt, Herz und Schellen. Andere Künstler, wie Hans Sebald Beham, Erhard Schön und Jost Amman, kennen auch noch andere Farben wie Granatäpfel, Druckerballen und Bücher⁵¹². Besonderer Wert legt Rumpf auf die Beachtung der Zunftzugehörigkeit der Kupferstecher und Holzschnider, da er hier die Lösung der Frage sieht, weshalb in Franken vorwiegend Holzschnider und am Rhein Kupferstecher sich mit der Herstellung von Spielkarten befaßt haben. Während die Briefmaler, Heiligenbildmaler und Holz- und Modellschnider der Zunft der Formschnider angehörten, in manchen Orten zählten auch die Lebzelter und Wachszieher dazu, hatten die Kupferstecher und Graveure Zunftgemeinschaft mit den Goldschmieden und Plattnern⁵¹³.

Der Anlaß, sich intensiver mit Spielkarten und der Geschichte des Kartenspiels zu befassen, war für Fritz

507 Rumpf «44», 327.

508 Rumpf «44», 340.

509 Wilhelm Ludwig Schreiber: *Die ältesten Spielkarten und die auf das Kartenspiel Bezug habenden Urkunden des 14. und 15. Jahrhunderts*. Straßburg 1937, 124.

510 Marianne Rumpf: Zur Entwicklung der Spielkartenfarben in der Schweiz, in Deutschland und Frankreich. *Schweizerisches Archiv für Volkskunde* 72.1976, 1-32.

511 Rumpf «46».

512 Rumpf «46», 78f.

513 Rumpf «46», 87-89.



Spielkarten der Sammlung Rumpf. Dabei eine japanische Spielkarte mit preußischem Steuerstempel. Aus dem Katalog der Sammlung Cary.

Rumpf der Tod des Potsdamer Fayence-Sammlers Dr. Paul Heiland im September 1933. Der Kunsthistoriker Heiland entstammte einer Potsdamer Huguenottenfamilie und lebte, nachdem er die ererbte Seidenband- und Etikettenweberei in der Behlertstraße verkauft hatte, als Rentier in einer Neun-Zimmerwohnung in der Spandauer Str.1 am Nauener Tor in Potsdam. Die Wohnung war angefüllt mit seinen Sammlungen, die er auf seinen Reisen nach Süddeutschland, vornehmlich Bayern und Franken, zusammengetragen hatte. Von seinem Onkel, dem Hauptmann Hoehne, hatte er eine Spielkartensammlung geerbt, die er durch Ankäufe aus Auktionen und Antiquariaten und durch Funde bei Antiquitätenhändlern, die der Sammler auf seinen Reisen besuchte, ergänzte. Mit dem Kunstsammler Fritz Rumpf senior befreundet, kannte er auch die bescheidene Sammlung von dessen Sohn Fritz und bestimmte diesen deshalb in seinem Testament als Erben der Spielkartensammlung, die seltene alte italienische und süddeutsche Tarockspiele enthielt, aber auch alte deutsche, preußische und Berliner Kartenspiele. Als im Sommer 1937 der amerikanische Spielkartensammler Melbert B. Cary in Potsdam die Rumpfsche Sammlung besichtigt hatte, kam bald darauf ein Brief aus dem Propagandaministerium Goebbels ins Haus, in dem die Sammlung als «Nationales Kulturgut»

erklärt und damit ein Verkauf ins Ausland untersagt wurde. Als nach dem Tode von Fritz Rumpf 1949 der Kunsthändler Knoedler aus New York im Auftrage der Witwe von Melbert B. Cary sich nach dem Verbleib der Spielkartensammlung Rumpf erkundigte und ein Kaufangebot machte, kam sie nach Amerika und gelangte als Vermächtnis mit der Cary-Collection in die Rare Book Collection der Yale University Library⁵¹⁴. In dem vierbändigen Katalog der Cary-Collection, der 1981 von William B. Keller⁵¹⁵ erstellt wurde, sind so also auch die aus der Sammlung Rumpf/Heiland stammenden Spiele katalogisiert. Eine in dem Katalog abgebildete japanische Spielkarte mit einem großen deutschen Steuerstempel⁵¹⁶ verwirrte einen amerikanischen Spielkartensammler, der deshalb eine Anfrage im Nachrichtenblatt der *International Playing-Card Society* veröffentlichen ließ, woraufhin die Berliner Sammler Ernst Henri Balan und Siegmund Radau in dem oben zitierten Beitrag die Zusammenhänge erklärt haben. Das japanische Kartenspiel mußte beim Berliner Zollamt, nachdem die fällige Spielkartensteuer entrichtet war, mit einem Stempel versehen werden. Fritz Rumpf hatte die japanischen Spiele, die er von einer Reise mitgebracht hatte, vermutlich in den Bücherkisten seines Gepäcks, das in Berlin vom Zoll kontrolliert wurde.

514 Ernst Henri Balan und Siegmund Radau: Berliner Steuerstempel 1879 bis 1939. In: *Joker-Journal* 1987, III f.

515 William B. Keller: *A catalogue of the Cary Collection of Playing Cards in the Yale University Library*. Vol 1-4. New Haven 1981.

516 Keller: *A catalogue of the Cary Collection*. Vol. 4, S. 31.