

THOMAS BOYKEN

COTTAS *KARTEN-ALMANACH* ALS KONVERSATIONSSPIEL.
MIT EINER KURZEN ›POETIK DES SPIELKARTENALMANACHS¹

1. Das unmoralische Kartenspiel

In dem anonym erschienenen Roman *Schwester Monika erzählt und erfährt* (1815), der werbewirksam oftmals E. T. A. Hoffmann zugeschrieben wird, geht es deftig zu.² Bereits auf den ersten Seiten entfaltet sich eine Sexszene mit einem geistlichen Würdenträger. Hieran schließen sich weitere sittlich-moralische Tabubrüche an, wobei die Erzählung diverse Arten des Geschlechtsverkehrs recht explizit behandelt. Dass in einem solchen Roman auch Karten gespielt wird, ist aus heutiger Sicht wohl nicht verwunderlich: gilt das Kartenspiel doch als typisches Glücksspiel, das mit moralischer Flexibilität, Risikobereitschaft und einer gewissen Erotik verbunden ist. In *Schwester Monika* bildet ein Kartenspiel dann auch den Ausgangspunkt einer homoerotischen Episode:

»Eine ganze Stunde hatten sie sich schon Solo mit dem edlen L'hombre beschäftigt, als Louisen eine Karte fiel; Franziska, das ganze Spiel hindurch von einem ihr gerade gegenüberhängenden Gemähle, Apollo und Klytia im höchsten Genuß vorstellend, entzündet, gab wenig Acht auf ihre Karte; jetzt aber, da Louisen eine Karte unter den Tisch fiel, wollte sie den Zufall benützen und der Unterhaltung eine ihr anständige Wendung geben. Sie bückte sich also rasch, hob die Karte auf und versteckte sie unter Louisens Kleidung, und da diese eben mit geöffneten Lenden das Spiel leitete, so kam das witzige

- 1 Dieser Artikel ist während meines Aufenthalts am Deutschen Literaturarchiv Marbach entstanden, wo ich im Rahmen eines Cotta-Stipendiums forschen durfte. Den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des DLA, insbesondere des Cotta-Archivs, bin ich für die stets zuverlässige und äußerst freundliche Unterstützung sehr dankbar.
- 2 Die Zuschreibung geht auf Gustav Gugitz' Ausgabe dieses pornographischen Romans aus dem Jahr 1910 zurück. Gugitz bringt in seinem Vorwort einige Argumente vor, die es nahelegen sollen, dass E. T. A. Hoffmann der Autor sei. Die Autorschaft E. T. A. Hoffmanns erscheint mir allerdings äußerst unwahrscheinlich, worauf auch eine stilometrische Analyse hindeutet. Vgl. Bruce Duncan, J. Daniel Kim and Joel Levine, Hoffmann and *Schwester Monika*, A Stylometric Analysis, in: E. T. A. Hoffmann Jahrbuch 19 (2011), S. 113-124, insb. S. 119.

Dissipations-Diplom auf eine Stelle zu liegen, die wir alle kennen, und an dessen offenen Thüren ich neun Monate auf das Licht der Welt warten mußte.«³

Ausgangspunkt dieser Übergriffigkeit ist ein Kartenspiel. Louise, Franziska, Juliana und Lenchen spielen L'Hombre.⁴ Franziska blickt während des Spiels auf ein Gemälde, das eine erotische Szene zwischen Apollo und Klytia zeigt.⁵ Das Glücksspiel erhält hier also zusätzlich eine (visuell) erotische Komponente. Sowohl die mit dem L'Hombre verbundenen Biet-Runden (sog. »Reizen«) als auch der ständige Blick auf das Gemälde scheinen Franziska in eine erotisch aufgeladene Stimmung zu versetzen. Dass sie damit nicht allein ist, belegt Louises Reaktion auf die Platzierung der heruntergefallenen Karte in ihrem Schambereich:

»Du Sau! schmolte Louise, deckte sich bis an den Nabel auf, — und alle sahen das Blatt da liegen, wo eigentlich der Leichenstein männlicher Tugend seit Joseph, seligen Andenkens, zu liegen kommen sollte, wenn es noch irgend eine Art von männlicher Tugend gäbe, die nicht — bezweifelt zu werden verdiente. — Ach, Louise! wie bist du so schön, schriean jetzt alle zu-

- 3 Anonym, *Schwester Monika*. E.T.A. Hoffmann zugeschrieben. Wortgetreuer Nachdruck der editio princeps des 1815 bei Kühn in Posen anonym erschienenen Romans. München 1970, S. 16.
- 4 Das Kartenspiel, das eigentlich für drei Spieler ausgelegt ist, stammt wahrscheinlich aus Spanien und ist im Vergleich zu anderen zeitgenössischen Kartenspielen wie dem aus England nach Deutschland importierten Whist eher kompliziert, da eine Biet-Runde vor Spielbeginn über den Trumpfansager entscheidet. Die Damen spielen eine besondere Form des L'Hombre, das als Deutsches Solo bekannt ist. Hierbei reduziert man das Kartenblatt auf 24 Karten, wodurch das Spiel vereinfacht und beschleunigt wird. Ermöglicht wird damit auch das Spiel mit vier Personen. Ziel ist es, als Einzelspieler vier Stiche zu bekommen. Insofern handelt es sich um ein kompetitives Spiel, das Risiko, Mut und Geschick erfordert. Vgl. zum Spielablauf Hugo Kastner und Gerald Kador Folkvord, *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*. Baden-Baden 2005, S. 120-123.
- 5 In Ovids *Metamorphosen* wird im vierten Buch auf die unglückliche Liebschaft zwischen Apollo und Klytia eingegangen. Vgl. P. Ovidius Naso, *Metamorphosen*. Lateinisch / Deutsch. Übersetzt u. hg. v. Michael von Albrecht. Stuttgart 1994, S. 187-195. Apollo, der sich nach vollzogenem Geschlechtsverkehr Klytias Schwester Leukothoe zuwendet, hinterlässt die Betrogene ihrem Liebeskummer. Nachdem sie ihre Schwester an den strengen Vater verraten hat, der Leukothoe lebendig begraben lässt, setzt sich Klytia auf einen Felsen, verweigert die Nahrungsaufnahme und verwandelt sich langsam in eine Blume. Das in der Erzählung angesprochene Gemälde scheint Apollo und Klytia aber noch vor der Trennung und dem anschließenden Verrat zu zeigen. Man darf davon ausgehen, dass Apollo und Klytia hier als Liebespaar dargestellt werden.

gleich, und Franziska küßte sie schnell auf den Mund und fuhr ihr mit heißen Fingern an die Herzkammer der Liebe.«⁶

Das ungezügelte Begehren nimmt seinen Lauf und macht auch nicht vor dem Spieltisch halt: »Zum Unglück für Louisen rissen jetzt Juliana und Friederika sie über den Tisch, daß die Kartenblätter bis in das Futteral des beliebten und allerliebsten Cottaischen Spielalmanachs hineinführten; streiften ihr das zarte Hemde vollends über das heilige Kreuz hinaus und fingen an, ihr den herrlichen Steiß zu klatschen. —«⁷ Das Kartenspiel hat sich in eine gänzlich andere Richtung entwickelt. Das wenig realistische Hineingleiten der Spielkarten in das Futteral ist an dieser Stelle sicherlich sinnbildlich für den folgenden Geschlechtsakt zu verstehen – auch wenn es sich um einen homosexuellen Verkehr zwischen Frauen handelt. Überraschen mag an dieser Stelle aber der explizite Hinweis auf den »beliebten und allerliebsten Cottaischen Spielalmanach«, der neben dem Gemälde überhaupt erst zur sexuellen Eskalation führt. Der Verleger Johann Friedrich Cotta, der von 1804 bis 1810 insgesamt sechs solcher *Karten-Almanache* produzierte, hatte mit diesem Produkt seines Hauses sicherlich anderes im Sinn.

2. Cottas *Karten-Almanache* im Kontext bürgerlicher Unterhaltungskultur

Dass Cottas *Karten-Almanache* um 1800 bekannt und weit verbreitet waren, belegt die Episode aus *Schwester Monika*. Auch in Forschungsarbeiten, die sich mit Johann Friedrich Cotta und seinem Verlag befassen, werden die *Karten-Almanache* zumindest als Kuriosität erwähnt. So weist Lieselotte Lohrer schon 1959 auf die *Karten-Almanache* hin, um die Breite und Produktivität des Cotta'schen Verlags zu betonen: »Daneben gab es noch eine Menge kürzer oder länger lebender Almanache – nicht zu vergessen die Kartenalmanache, eine der hübschesten Spielereien der Epoche, in denen bei der Gestaltung von Spielkarten die Zeichner [...] ihrer Phantasie in Genreszenen, historischen und naturhistorischen Bildern und Figurinen aus Schillers Dramen anmutig und witzig die Zügel schießen ließen.«⁸ Die *Karten-Almanache* werden als Beleg dafür angeführt, dass es »kaum ein Feld« gegeben habe, »das Johann Friedrich

6 Anonym, *Schwester Monika*. E.T.A.Hoffmann zugeschrieben. Wortgetreuer Nachdruck der editio princeps des 1815 bei Kühn in Posen anonym erschienenen Romans. München 1970, S. 17.

7 Ebd., S. 18.

8 Lieselotte Lohrer, *Cotta – Geschichte eines Verlags*. Stuttgart 1959, S. 64. – Von den sechs *Karten-Almanachen* zeigen jedoch nur zwei überhaupt Bilder aus Schillers Dramen. Ausführlich zu den Bild- und Spielkarten siehe unten.

Cotta nicht bestellt hätte.⁹ Es bleibt aber die Frage, warum sich Cotta in einer Phase, in der er seinen Verlag endlich konsolidiert hatte, auf ein so ungewöhnliches Produkt einließ, das auch mit gewissen monetären Risiken behaftet war. Zu fragen ist ferner nach der Funktion der Cotta'schen *Karten-Almanache*. Sollten die Karten wirklich zum Kartenspiel genutzt werden? Wenn dies tatsächlich der Fall gewesen sein sollte, wie passt dies mit der Verlagspolitik Cottas zusammen? Schließlich publizierte Cotta zwischen 1804 und 1810 insgesamt sechs solcher *Karten-Almanache*, wobei die verantwortlichen Personen, die die Herausgabe besorgten, wechselten.¹⁰ Bei den *Karten-Almanachen* handelt es sich um durchaus aufwändig produzierte Exemplare, die in den Forschungsarbeiten zu Cotta und seiner Verlagspolitik – mit Ausnahme solcher Erwähnungen wie bei Lohrer – bislang kaum berücksichtigt wurden.¹¹

9 Liselotte Lohrer, *Cotta – Geschichte eines Verlags*. Stuttgart 1959, S. 69.

10 Die größte Kontinuität herrscht bei den Zeichnungen. Zunächst betreut man Charlotte Gräfin von Jenison-Walworth mit den Kupfern. Sie liefert die Bilder für den ersten, zweiten, vierten und sechsten Almanach. Die Bilder für das Kartenspiel des dritten Almanachs stammen von Wilhelm Christian von Faber du Faur, Christian Friedrich Osiander gestaltet die Bilder des fünften Almanachs. Zwischen den Bildern von Gräfin von Jenison-Walworth und den Bildreihen Faber du Faur und Osianders sind deutliche Unterschiede zu konstatieren: Während sich Jenison-Walworth auf idyllische, melancholische und häusliche Szenen beschränkt, nutzen Faber du Faur und Osiander oftmals das Stilmittel der Überzeichnung und Karikatur. Jedem Almanach wurde ferner ein Textbuch beigelegt. Hier ist die Autorschaft nicht immer eindeutig zu klären. Ludwig Ferdinand Huber ist für den ersten *Karten-Almanach* verantwortlich. Für den zweiten, dritten und vierten Almanach ist die Autorschaft nicht eindeutig festzustellen. Der *Karten-Almanach für das Jahr 1807* endet mit der Sigle »Adolf G.«, der Almanach für das Jahr 1811 mit »G.«. Wegen eines Briefes von Johann Christoph Friedrich Haug an Cotta, in dem er den Empfang noch fehlender Kartenblätter anzeigt, argumentiert Gerhard Hay, dass es sich bei dem Verfasser des zweiten und vierten Almanachs (und mutmaßlich auch des dritten Almanachs) um Haug handeln könnte (vgl. Gerhard Hay, Vorwort, in: *Karten-Almanach für das Jahr 1807*. Hg. v. Johann Christoph Friedrich Haug. Illustriert von Wilhelm Christian Faber du Faur. Mit einem Vorwort von Gerhard Hay. Hildesheim und New York 1970, S. III*-VIII*, hier S. IV*). Den fünften und sechsten Almanach besorgt Georg Reinbeck.

11 Zu den *Karten-Almanachen* gibt Detlef Hoffmann einen fundierten Überblick über alle sechs Jahrgänge (mit Abbildungen und kurzen Erläuterungen). Vgl. Detlef Hoffmann (Hg.), *Die Cotta'schen Spielkarten-Almanache 1805-1811*. Deutsches Spielkarten Museum in Bielefeld e. V. Ausstellungskatalog (1. 12. 1968-1. 6. 1969). Bielefeld 1969. Jana Hock skizziert im Ausstellungskatalog zur Jubiläumsausstellung in Tübingen den dritten Jahrgang des *Karten-Almanachs*. Vgl. Jana Hock, Art. »Karten-Almanach«, in: Evamarie Blattner, Georg Braungart, Helmuth Mojem, Karlheinz Wiegmann (Hg.), *Von der Zensur zum Weltverlag. 350 Jahre Cotta*. Katalog zur Ausstellung im Stadtmuseum Tübingen 21. Mai – 13. September 2009. Tübingen 2009, S. 172 f. Weitere Hintergründe präsentiert das Nachwort zum Re-Print des *Karten-Alma-*

Überlegungen, wie Cotta, der um 1800 seinen Verlag schon langsam auf dem Markt etabliert und mit Schiller einen gewichtigen Hausautoren gefunden hatte, auf die Idee kam, sich am Buchmarkt mit einer Reihe von *Karten-Almanachen* zu positionieren, müssen wohl spekulativ bleiben.¹² Ludwig Ferdinand Huber, der bis zu seinem Tod 1804 einer der wichtigsten und engsten Mitarbeiter Cottas war, begleitete den ersten Jahrgang des *Karten-Almanachs* redaktionell. Möglicherweise war er es auch, der Cotta von der Attraktivität eines solchen Projekts überzeugte.¹³ Da Huber und Cotta viele Projekte mündlich absprachen, gibt die Verlagskorrespondenz im Cotta-Archiv des Deutschen Literaturarchivs Marbach leider keinen endgültigen Aufschluss über den Ideengeber.

Immerhin erscheint 1804 der erste Jahrgang des *Karten-Almanachs* im Cotta-Verlag in einer Auflagenhöhe von 1.500 Exemplaren.¹⁴ Neben den 52 Spielkarten, die illuminierte Kupferstiche der Künstlerin Charlotte Gräfin von Jenison-Walworth zeigen, ist dem Almanach ein Textbuch beigelegt. Das schmale Büchlein

- nachs* auf das Jahr 1811 (6. Jahrgang), der 1979 von Erwin Kohlmann herausgegeben und kommentiert wurde. Vgl. Erwin Kohlmann, Nachwort, in: Neudruck des Cottaschen Kartenalmanachs für 1811. Hg. u. komm. v. Erwin Kohlmann. Würzburg 1979, S. I-XXV.
- 12 Zu Johann Friedrich Cottas Arbeit und strategischer Positionierung als Verleger vgl. grundlegend Bernhard Fischer: Johann Friedrich Cotta. Verleger – Entrepreneur – Politiker. Göttingen 2014. Vgl. auch Helmuth Mojem, Der Verleger Johann Friedrich Cotta. Repertorium seiner Briefe. Marbach am Neckar 1997. Für einen exemplarischen Einblick in die Verlagsarbeit, die sich aus der Zusammenarbeit mehrerer Akteure ergibt, siehe Moritz Strohschneider: Konstellationen einer Zeitschrift – Die Amerikabegeisterung in Cottas *Morgenblatt für gebildete Stände/Leser* (1807-1865), in: Jahrbuch der deutschen Schillergesellschaft. Internationales Organ für neuere deutsche Literatur 64 (2019), S. 217-242.
- 13 So vermuten es zumindest Detlef Hoffmann und Margot Dietrich. Vgl. Deutsches Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen. Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums, Geschichte auf Spielkarten 1789-1871. Von der Französischen Revolution bis zur Reichsgründung. Bearbeitet von Detlef Hoffmann und Margot Dietrich. Mit einem Beitrag von Thierry Depaulis. Ausstellung aus Anlaß und zur Begleitung der Landesausstellung »Baden Württemberg im Zeitalter Napoleons«. Stuttgart 1987, S. 45. Detlef Hoffmann weist ferner auf eine Buchpublikation hin, die von Friedrich Gentz, Jean Paul und Johann Heinrich Voss besorgt und bei Vieweg in Braunschweig 1801 veröffentlicht wurde. Hier finden sich ebenfalls Spielkarten, in die von Hand Herz-Zeichen eingemalt sind. Es sei durchaus wahrscheinlich, dass Cotta dieses Produkt kannte. Vgl. Detlef Hoffmann, Einleitung, in: Die Cotta'schen *Spielkarten-Almanache* 1805-1811. Deutsches Spielkarten Museum in Bielefeld e. V. Bielefeld 1969, S. 3-6, hier S. 3.
- 14 Vgl. Bernhard Fischer, Der Verleger Johann Friedrich Cotta. Chronologische Verlagsbibliographie 1787-1832. Aus den Quellen bearbeitet. 3 Bde. Marbach a.N. und München 2003, hier Bd. 1: 1787-1814, S. 543 f. Laut Fischer wurde das Textbuch in einer Auflage von 1.500 Exemplaren produziert, die Karten lediglich in einer Auflage von 1.000 Exemplaren. Auch die übrigen Jahrgänge halten diese Auflagenstärke. Der *Karten-Almanach* für das Jahr 1807 steigt allerdings auf 2.000 Exemplare (vgl. ebd., S. 714).

ist im selben Format wie die Spielkarten gehalten (10 cm Höhe, 7 cm Breite) und bietet auf 16 Seiten einen einführenden Text, auf den ich noch ausführlicher eingehen werde. Als Textproduzent zeichnet Ludwig Ferdinand Huber verantwortlich. Eine Zeitschrift im engeren Sinne ist Cottas *Karten-Almanach* also nicht. Vielmehr handelt es sich um ein Set aus Spielkarten, die individuell gestaltet und durch einen Begleittext kontextualisiert werden.

Bereits dieser erste Jahrgang war einigermaßen erfolgreich. Laut Bernhard Fischer fanden 1.187 Exemplare Absatz, 30 weitere Exemplare wurden als Gratisexemplare verschenkt. Mit einem Preis von 5 Gulden und 25 Kreuzern lag der *Karten-Almanach* in der gehobenen Preiskategorie der in dieser Zeit produzierten Zeitschriften, Zeitungen und Almanachen. Zum verlagsinternen Vergleich: *Das Taschenbuch auf das Jahr 1805 für Natur- und Gartenfreunde*, das ebenfalls mit einigen Kupferstichen ausgestattet war und eine identische Auflagenhöhe besaß, lag bei 2 Gulden und 24 Kreuzern. Und das *Taschenbuch für Damen auf das Jahr 1805*, herausgegeben ebenfalls von Huber, August Lafontaine und Gottlieb Konrad Pfeffel, hatte eine Auflagenhöhe von 6.000 Exemplaren bei einem Preis von gleichfalls 2 Gulden und 24 Kreuzern.¹⁵

Der vom *Karten-Almanach* avisierte Adressatenkreis könnte mit dem *Taschenbuch für Damen* vergleichbar gewesen sein. Vielleicht zielte man aber nicht nur auf die gebildeten, sondern auch auf die gehobenen Stände. Es ist ferner denkbar, dass man im Verlag mit der weniger stark ausgeprägten ›Leseausdauer‹ der adeligen Adressaten kalkulierte, weshalb ein eher auf die Präsentation von Bild-Miniaturen ausgerichteter Almanach für diesen Adressatenkreis als attraktiver bewertet wurde. Der hohe Preis könnte ferner ein Indikator dafür sein, dass man im Gegensatz zum *Taschenbuch für Damen* eben nicht (nur) das gebildete Bürgertum, sondern ein adliges Publikum ansprechen wollte. Unabhängig von der Frage des avisierten Adressatenkreises handelt es sich bei Cottas *Karten-Almanach* um ein exklusiveres Werk aus der Cotta'schen Buchhandlung: Es sind handliche Luxusbüchlein. Verlegerisch scheint der *Karten-Almanach* auch insgesamt ein Erfolg gewesen zu sein.¹⁶ Der Verkaufspreis blieb bis zum letzten Jahrgang bei 5 Gulden und 24 Kreuzern.¹⁷

15 Vgl. Bernhard Fischer, Der Verleger Johann Friedrich Cotta. Chronologische Verlagsbibliographie 1787-1832. Aus den Quellen bearbeitet. 3 Bde. Marbach a.N. und München 2003, hier Bd. 1: 1787-1814, S. 549 u. 552.

16 Cottas Karten-Almanach wurde europaweit nachgeahmt. Vgl. Erwin Kohlmann, Nachwort, in: Neudruck des Cottaschen Kartenalmanachs für 1811, hg. u. komm. v. Erwin Kohlmann, Würzburg 1979, S. I-XXVI, hier S. VI.

17 Vgl. Bernhard Fischer, Der Verleger Johann Friedrich Cotta. Chronologische Verlagsbibliographie 1787-1832. Aus den Quellen bearbeitet. 3 Bde. Marbach a.N. und München 2003, hier Bd. 1: 1787-1814, S. 869.

Auch in den Rezensionsorganen der Zeit war man dem Cotta'schen Almanach-Projekt zugewandt. So hebt die *Zeitung für die elegante Welt* die Novitäten des Kartenspiels hervor. Dass Huber kurz nach Veröffentlichung des *Karten-Almanachs* verstarb, war für den Rezensenten sicherlich Anlass, eine relativ ausführliche Besprechung zu geben:

»Bei allen Freunden des Spiels wird sich Hr. Cotta durch seinen geschmackvollen Kartenalmanach ein großes Verdienst erworben haben. Er hat eine Idee realisiert, die eben so glücklich ausgeführt, als sinnreich gedacht ist. Einer jeden einzelnen Karte ist nehmlich eine zarte Nebenidee beigelegt, die der Verfasser des Kommentars, welcher dem Ganzen beigelegt ist, recht passend ein Spiel mit dem Spiele nennt. Die Kartenfiguren, als König, Dame, Valet, sind zum Theil aus Schillers Jungfrau von Orleans entlehnt [...].«¹⁸

Zwei Dinge sind an dieser Stelle bemerkenswert: Zum einen scheint Cottas *Karten-Almanach* eine Doppelfunktion zu erfüllen. Man könne mit den Karten spielen, gleichzeitig aber könne man auch mit dem Kartenspiel spielen. Dieses ›Spiel mit dem Spiele‹ führt meines Erachtens zur eigentlichen Funktion des *Karten-Almanach*, den man als Medium einer gebildeten Konversationskultur verstehen muss. Auch in *Schwester Monika* ist ja von »Unterhaltung« die Rede, wenn es um das Kartenspielen geht.¹⁹ Unterhaltung allerdings ist ein mehrdeutiger Begriff, der sowohl eine (kulturelle) Aktivität zum Zeitvertreib als auch ein Gespräch bezeichnen kann. Es handelt sich also insofern um ein ›Spiel mit dem Spiele‹, als man über die Spielkarten miteinander ins Gespräch kommen kann. Für diese Funktion des *Karten-Almanachs* ist die Gestaltung der Karten von besonderer Bedeutung. In der Rezension der *Zeitung für die elegante Welt* wird hervorgehoben, dass die Bildkarten nicht Könige, Damen und Buben zeigen, sondern Figuren aus Schillers *Die Jungfrau von Orleans*. Nicht nur der erste *Karten-Almanach*, sondern auch alle folgenden *Karten-Almanache* bieten jeweils eine individuelle Gestaltung der üblichen Hierarchiereihe König – Dame – Bube – As. Dass auf Cottas erstem *Karten-Almanach* Figurenbilder aus diesem Drama Schillers verwendet werden, ist insofern bemerkenswert, als es das einzige Drama ist, das nach Schillers Wechsel von Göschen zu Cotta nicht im Cotta-Verlag, sondern bei Unger in Leipzig erscheint. Verlagswerbung oder Cross-Marketing im engeren Sinne ist der *Karten-Almanach* also

18 Anonym, »Karten=Almanach«, in: *Zeitung für die elegante Welt*. Mode, Unterhaltung, Kunst, Theater (1805), Sp. 13 f., hier Sp. 13.

19 Anonym, *Schwester Monika*. E.T.A. Hoffmann zugeschrieben. Wortgetreuer Nachdruck der *editio princeps* des 1815 bei Kühn in Posen anonym erschienenen Romans. München 1970, S. 16.

nicht. Zwar wird der zu dieser Zeit wichtigste Autor des Verlags als ›Zugpferd‹ genutzt, dies allerdings gerade mit einem Text, den man nicht bei Cotta kaufen kann. Der erste *Karten-Almanach* ist also kein ›echtes‹ Merchandising, da damit zum Kauf bei einem Konkurrenten angeregt würde.²⁰ Gleichwohl mag der *Karten-Almanach* die Leerstelle, die *Die Jungfrau von Orleans* im Cotta-Verlag hinterlässt, leidlich füllen.

Indem die Bildkarten die Figuren aus Schillers *Die Jungfrau von Orleans* zeigen, sollen die Kartenspieler und -spielerinnen zum Gespräch über das Drama angeregt werden. Dies wird auch im begleitenden Textbuch des *Karten-Almanachs* ausgeführt. Dass Cottas Spielkarten eher auf das gesellschaftliche Spiel der Konversation zielen, lässt sich aus einer weiteren Besonderheit schließen: Nicht nur die Bildkarten, sondern auch die Zahlenkarten wurden individuell gestaltet. Keine Karte zeigt ihren Zahlenwert, d. h. auf den Karten ist keine Zahl aufgedruckt, die den jeweiligen Wert der Karte explizit ausweist. Vielmehr sind jeweils die Farben (Karo, Herz, Pik, Kreuz) in ein Bild eingearbeitet. So präsentiert die Herz-Drei-Karte drei Kinder, die Pferd und Wagen spielen. Dabei sind die drei Herzzeichen, die die Zahlenhierarchie dieser Karte markieren, in roter Farbe in das Bild integriert. Die Haltung des Kindes auf der rechten Seite ist derart gebeugt, dass der Oberkörper quasi organisch eine Herzform bildet. Das Pferdegeschirr, welches das Kind auf der linken Seite trägt, bildet ebenfalls die Form eines Herzens. Und schließlich imitiert die Körperhaltung des in der Mitte stehenden Kindes ein seitlich liegendes Herz.

Der Rezensent der *Zeitung für die elegante Welt* goutiert diese durchaus künstlerischen Montagen: »Der Reichthum von zarten Gedanken, die oft sehr naiv und rührend die übrigen dünnen Punkte der Kartenzeichnung bekleiden, müssen einen jeden freuen, der sie sieht. Meist sind die lieblichen Bilder häuslicher Familienszenen dabei benutzt, oder auch drollige Karikaturen; oft aber ist die Bedeutung sehr ernst.«²¹ Mit dieser Art der Gestaltung ist Cottas *Karten-Almanach* zum Kartenspielen eigentlich ungeeignet. Während man sich an die Individualisierung der Bildkarten sicher recht schnell gewöhnen kann, ist die Gestaltung der Zahlenkarten letztlich doch unübersichtlich. So lässt sich nur schwer auf den ersten Blick erfassen, welche Zahlenkarten auf der Hand sind, eben weil jede Karte ein anderes Bild zeigt und der Zahlenwert nicht auf der Karte abgetragen wird. Stattdessen ergibt sich der Zahlenwert erst aus der Anzahl der auf der Karte gezeichneten Herz-, Pik-, Kreuz- oder Karo-Symbole.

20 Anders verhält es sich mit dem dritten Jahrgang des *Karten-Almanachs*, der auf den Bildkarten Figuren aus Schillers *Wallenstein* präsentiert. Die *Wallenstein*-Trilogie wurde 1800 in der J. G. Cotta'schen Buchhandlung publiziert.

21 Anonym, »Karten=Almanach«, in: *Zeitung für die elegante Welt. Mode, Unterhaltung, Kunst, Theater* (1805), Sp. 13 f., hier Sp. 13.

Um herauszufinden, welchen Zahlenwert beispielsweise eine Herz-Karte hat, muss man die Anzahl der Herzen auf der Karte zählen und diese somit als Ganzes betrachten.²²

Wenn Cottas *Karten-Almanache* aber nicht primär oder nicht allein zum Kartenspielen gedacht waren, stellt sich die Frage, welchen Zweck sie vor allem erfüllen sollten. Meines Erachtens handelt es sich bei Cottas *Karten-Almanach* um ein Konversationsspiel, das insbesondere die gebildeten und höheren Schichten zur ästhetisch orientierten Diskussionskultur hinführen sollte. Der *Karten-Almanach* knüpft dabei auch an das Theater als Medium bürgerlicher Selbstverständigung an, da Sujets aus dramatischen Texten hier re-inszeniert werden. Die zahlreichen Familienszenen auf den Zahlenkarten stützen diese These genauso wie der historische Gebrauchs- und Bewertungshorizont des Kartenspiels um 1800. Dass Cottas *Karten-Almanach* als Medium bürgerlicher Selbstverständigung fungiert, wird schließlich auch in Hubers Begleittext an mehreren Stellen angedeutet.²³

Ich skizziere im Folgenden zunächst knapp die kulturgeschichtliche Dimension des Kartenspiels und verorte Cottas *Karten-Almanach* in diesem Kontext. Danach gehe ich ausführlicher auf die Begleittexte zu den ersten beiden *Karten-Almanachen* von 1804 und 1806 ein, um hieran eine kurze ›Poetik des Spielkartenalmanachs‹ als Unterhaltungsmedium zu entwickeln.

3. Cottas *Karten-Almanach* im Kontext einer ›Kulturgeschichte der Spielkarten‹

Mit Blick auf die ›Kulturgeschichte der Spielkarten‹ ist es keine neue Erfindung, dass auf den Bildkarten fiktive Figuren oder berühmte Personen gezeigt werden. Schon im 17. Jahrhundert wurden die Bildkarten (König, Dame, Bube) individualisiert. Das Kartenspiel hatte dadurch auch einen pädagogisch-erzieherischen Lerneffekt: »Reihen von Herrschern eigneten sich vorzüglich für Kartenblätter. Die Lernenden konnten sie dann in die richtige Reihenfolge legen, die Texte auswendig lernen, sie hersagen, während die Karte verdeckt auf dem Tisch lag.«²⁴ Kartenspiele wurden also auch als Lehr-Lern-Medien

22 Alle sechs *Karten-Almanache* verfolgen dieses *corporate design* der Gestaltung.

23 Zum Komplex ›Spiel und Bürgerlichkeit‹ vgl. Ulrich Schädler und Ernst Strouhal (Hg.) in Zusammenarbeit mit Manfred Zollinger, *Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I*. Wien 2010.

24 Deutsches Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen. Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums, *Geschichte auf Spielkarten 1789-1871. Von der Französischen Revolution bis zur Reichsgründung*. Bearbeitet von Detlef Hoffmann und Margot Dietrich. Mit einem Beitrag von Thierry Depaulis. Ausstellung aus Anlaß und zur Begleitung der Landesausstellung »Baden Württemberg im Zeitalter Napoleons«. Stuttgart 1987, S. 14.

genutzt. Dementsprechend gab es Kartenspiele, die beispielsweise die wesentlichen Aspekte der Logik, der biblischen Geschichte, der Kriegskunst und des Festungsbaus oder der Moral vermitteln sollten. Zudem gibt es auch Abc-Lernkarten, die unter anderem von Johann Bernhard Basedow konzipiert und in Zusammenarbeit mit Daniel Chodowiecki umgesetzt wurden.²⁵ Solche Lernkarten, die es auch mit geographischen Themen oder Bilderreihen aus Ovids *Metamorphosen* gab, sind seit 1644 verbürgt. »Die Blätter sind natürlich zum Spiel völlig ungeeignet, sie erinnern nur an Karten. Konsequenterweise erscheinen diese Bilder 1698 auch als Buch.«²⁶ Die medial-materiale Grenze zwischen Kartenspiel und Buch ist bei diesen historischen Kartenblättern erstaunlich permeabel, ebenso wie die Grenze zwischen Kartenblatt, Lernwerk und Kunstwerk.

Eine besondere Form stellt das selbstgemalte Kartenspiel dar, das man mit eigenen Bildkarten individuell gestalten konnte. Insbesondere das Bürgertum scheint diese kulturelle Praxis angenommen zu haben. Im ausgehenden 18. Jahrhundert haben selbstgemalte Kartenspiele Konjunktur.²⁷ Dies lässt sich, so die These Detlef Hoffmanns, möglicherweise als Folge der Französischen Revolution sehen.²⁸ Das Kartenspiel ist ja ursprünglich ein feudales Spiel, das sich nach einer doppelten Hierarchielinie organisiert. Neben der Zahlenhierarchie gibt es eine Bilderhierarchie, in der der König anfangs die höchste Trumpfkarte darstellt. Die Bildkarten zeigen Repräsentanten des Adels. Dies wird in der Folge der Französischen Revolution durchaus problematisch. Daher erscheint es nur konsequent, das ›feudale‹ Kartenblatt zu ›entmonarchisieren‹. Dies wirkt sich, so Hoffmann, auf die Kartenspielproduktion aus:

- 25 Detlef Hoffmann, *Die Welt der Spielkarte. Eine Kulturgeschichte*. München 1972, S. 41.
- 26 Deutsches Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen. Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums, *Geschichte auf Spielkarten 1789-1871. Von der Französischen Revolution bis zur Reichsgründung*. Bearbeitet von Detlef Hoffmann und Margot Dietrich. Mit einem Beitrag von Thierry Depaulis. Ausstellung aus Anlaß und zur Begleitung der Landesausstellung »Baden Württemberg im Zeitalter Napoleons«. Stuttgart 1987, S. 14. Hoffmann und Dietrich verweisen hier auf die Kartenspiele für Ludwig XIV., die von Jean Desmarest de Saint-Sorlin konzipiert und von Stefano della Bella radiert wurden.
- 27 Ein eindruckliches Beispiel bietet das selbstgemalte Kartenspiel von Ferdinand Tieck, der seinem kranken Bruder, Ludwig Tieck, vier Kartensets mit Figuren aus der deutschen, englischen und französischen Mythologie individuell gestaltete. Vgl. Friedrich Tiecks *Kartenspiele der Sagenkreise. Karls des Großen, Arturus, Der Tafelrunde und des Grales, Atilas, der Amelungen und Nibelungen*. Kommentar von Detlef Hoffmann. Leipzig 1982.
- 28 Vgl. Friedrich Tiecks *Kartenspiele der Sagenkreise. Karls des Großen, Arturus, Der Tafelrunde und des Grales, Atilas, der Amelungen und Nibelungen*. Kommentar von Detlef Hoffmann. Leipzig 1982, S. 13.

»Kronen und Szepter, Königshüte und Wappenzeichen wurden aus der hölzernen Druckplatte herausgeschnitten, so daß die Figuren reichlich kahl und gestutzt wirken. Könige, Damen und Buben des Kartenstaates wurden von den Revolutionären durchaus als Vertreter des ›Ancien régime‹ angesehen. Sie gehörten zu einer alten Welt, die beseitigt werden sollte.«²⁹

Nach der Französischen Revolution kommt es vermehrt zu Umarbeitungen von Kartenblättern. Insbesondere die Bildkarten bieten sich für eine Modifikation der üblichen Hierarchielinie an, da man durch diesen Eingriff die Spielbarkeit des Blattes gewährleistet. So finden sich im nachrevolutionären Frankreich Kartenspiele, in denen Molière und Rousseau oder die antiken Götter als Trümpfe (anstelle der Könige) erscheinen.³⁰ Die Entwicklungen in Frankreich stehen aber zunächst für sich. Zwar wird über die Karten der Französischen Revolution berichtet, doch ist kein Kartenspiel vor dem Cotta'schen *Karten-Almanach* überliefert, das auf vergleichbare Weise mit dem Kartenblatt umgeht. Insbesondere Huber hegte große Sympathien für die Französische Revolution; dies mag ein Grund dafür gewesen sein, dass der *Karten-Almanach* in den Cotta-Verlag kam.

Kartenspiele wurden also als demokratisierende und pädagogische Medien eingesetzt, und dies hat Auswirkungen auf den sozialen Stellenwert des Kartenspiels. Um 1800 gilt das Kartenspiel nicht als unmoralische Praktik. Vielmehr dient es als sinnvoller Zeitvertreib des Bürgertums, also zur Bildung durch Unterhaltung.³¹ Dass mit dem Kartenspiel und der damit verbundenen Glücksspielmetapher auch grundlegende wissentheoretische und -poetische Entwicklungen verbunden sind, hat unter anderem Rüdiger Campe herausgearbeitet.³² Peter Schnyder knüpft an diese Ergebnisse an und kann zeigen, wie die Glücksspielmetapher »zu einer der zentralen (Des-)Orientierungsmetaphern der Mo-

29 Friedrich Tiecks Kartenspiele der Sagenkreise. Karls des Großen, Arturus, Der Tafelrunde und des Grales, Attilas, der Amelungen und Nibelungen. Kommentar von Detlef Hoffmann. Leipzig 1982, S. 13.

30 Vgl. Deutsches Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen. Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums, Geschichte auf Spielkarten 1789-1871. Von der Französischen Revolution bis zur Reichsgründung. Bearbeitet von Detlef Hoffmann und Margot Dietrich. Mit einem Beitrag von Thierry Depaulis. Ausstellung aus Anlaß und zur Begleitung der Landesausstellung »Baden Württemberg im Zeitalter Napoleons«. Stuttgart 1987, S. 25.

31 Vgl. Friedrich Tiecks Kartenspiele der Sagenkreise. Karls des Großen, Arturus, Der Tafelrunde und des Grales, Attilas, der Amelungen und Nibelungen. Kommentar von Detlef Hoffmann. Leipzig 1982, S. 7.

32 Vgl. Rüdiger Campe, Spiel der Wahrscheinlichkeit. Literatur und Berechnung zwischen Pascal und Kleist 2002.

derne [...] geworden ist.«³³ Schnyders Ausgangspunkt ist, dass das Glückspiel in Studien, die sich einer Kulturgeschichte des Spiels widmen, zumeist nicht berücksichtigt wird. Dies liegt, so Schnyder, an einem »bürgerliche[n] (Vor-) Urteil über das Glücksspiel«. ³⁴ Um 1800 scheint man über das Glücksspiel und insbesondere über das Kartenspiel noch anders gedacht zu haben. Im XII. Stück der Straßburger Zeitschrift *Der Bürgerfreund* wird ein historischer Abriss über die »Erfindung des Kartenspiels« mit einer regelrechten Hymne auf die moralisch-sittliche Wirkung des Kartenspiels eingeleitet:

»Karten, wir mögen sie als Waare, oder als das Band betrachten, das die Menschen miteinander vereinigt, sind in einem Staate überaus wichtig. Man bedenke nur, was wir wären, wenn wir keine Karten hätten! Wie langweilig, wie ungesellig ist das Leben derjenigen, die dieser Erfindung entbehren müssen! Der Wilde, wenn er nichts zu jagen, zu kriegen oder zu schlagen hat, legt sich an sein Feuer hin und schläft. Unsere Vorfahren, um von den Geschäften auszuruhen, setzten sich um einen runden Tisch zu einigen Flaschen Weins, und tranken und politisierten, und etwas später hin kam noch das Tabackrauchen dazu. Die Frauenzimmer trugen ihre Arbeiten zusammen, und weil diese nie alle ihre Seelenkräfte beschäftigen, so wurde aus lauter Menschenliebe der Nachbar, oder die Frau Nachbarinn zum Gegenstande der Unterredung gemacht. [...] All dieser langweilige Zeitvertreib hat bey uns nicht statt – weil wir Karten haben. Die Männer trinken und rauchen nicht mehr, die Frauenzimmer lassen ihre Nächsten in Ruhe, und selbst unter jungen Leuten von einem gewissen Ton, ist das Pfänderlösen und Ohrengespräche aus der Mode – alles spielt in Karten.«³⁵

Zwar operiert der anonyme Autor an dieser Stelle mit allerhand Klischees, doch scheint es sich um ein ernst gemeintes Plädoyer zu handeln: Das Kartenspielen halte von moralisch-sittlichem Verfall ab. Gleichzeitig werde man im Kartenspiel nicht nur unterhalten, sondern auch gebildet.³⁶ Erst vor dieser (bürgerlichen) Praxis ergibt wiederum der vermeintlich unmotivierte Hin-

33 Peter Schnyder, *Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glückspiels (1650-1850)*. Göttingen 2009, S. 8.

34 Ebd., S. 16.

35 Anonym, *Die Erfindung der Karten*, in: *Der Bürgerfreund*. XII. Stück. Freytags den 22ten März 1776, S. 177-181, hier S. 177-179.

36 Der Artikel im *Bürgerfreund* benennt allerdings auch gewisse Gefahren, die mit dem Kartenspiel verbunden sind: »Ja einige treiben ihre Liebe zu ihnen [den Karten] so weit, daß sie Essen, Trinken, Schlafen, Frau und Kinder darüber vergessen, und sich oft lieber in das größte Elend stürzen, als der Karten entbehren. —« *Die Erfindung der Karten*, in: *Der Bürgerfreund*. XII. Stück. Freytags den 22ten März 1776, S. 177-181, hier S. 179. Gleichfalls wird aber der positive Nutzen des Verkaufs von Kartenspielen auf die Staatseinkünfte hervorgehoben.

weis auf Cottas *Karten-Almanach* in *Schwester Monika* Sinn: Die Tugend des Bürgertums wird als brüchige Fassade entlarvt. Das Medium, das eigentlich der Konversation und Unterhaltung dient, wird hier zum Katalysator des Begehrens. Der Roman *Schwester Monika* subvertiert die Unterhaltungsfunktion, die dem Kartenspiel eigentlich zukommt, und gibt ihm im Sinne der Figuren und des Romangenres eine »anständige Wendung«.³⁷ Dass dafür gerade Cottas *Karten-Almanach* verwendet wird, weist darauf hin, dass es sich um ein verbreitetes und bekanntes Kartenblatt gehandelt haben muss und dass auch die besondere Funktion dieses Kartenspiels bekannt war.

Das gebildete und gehobene Bürgertum scheint Cottas *Karten-Almanach* zur sozialen Verständigung genutzt zu haben. Und tatsächlich findet sich das »gesamte Kaleidoskop der Bilder, mit denen sich das Bürgertum zu Beginn des Jahrhunderts zu beschäftigen liebte«, in Cottas *Karten-Almanachen* wieder.³⁸ Die Zahlenkarten der farbigen Reihen (Karo und Herz) des ersten *Karten-Almanachs* zeigen vor allem häusliche und bürgerlich konnotierte Szenen: Eine Mutter stickt mit ihren Kindern; Mutter und Amme versorgen Kinder; es gibt zahlreiche Karten, auf denen spielende Kinder gezeigt werden; und es werden auch Amorinen, Genien und Putten dargestellt. Die Zahlenkarten der dunklen Reihen (Kreuz und Pik) thematisieren hingegen Tod und Verlust, indem beispielsweise zwei am Sarg klagende Frauen dargestellt werden. Aber auch Naturbilder (Insekten) oder exotische Themen werden verarbeitet.

Da die Bilderkarten (König, Dame, Bube, As) zumeist ein verbindendes Thema präsentieren, sind diese Reihen besonders aussagekräftig. Im ersten *Karten Almanach* werden, wie oben erwähnt, Figuren aus Schillers *Die Jungfrau von Orleans* gestaltet. Im zweiten *Karten-Almanach* sind es Figuren aus Racines *Iphigénie* (1674).³⁹ Und Wilhelm Christian Faber du Faur stellt im dritten *Karten-Almanach* Figuren aus Schillers *Wallenstein* auf den Bildkarten dar. Im Zentrum der ers-

37 Anonym, *Schwester Monika*. E.T.A.Hoffmann zugeschrieben. Wortgetreuer Nachdruck der editio princeps des 1815 bei Kühn in Posen anonym erschienen Romans. München 1970, S. 16.

38 Deutsches Spielkarten-Museum Leinfelden-Echterdingen. Zweigmuseum des Württembergischen Landesmuseums, Geschichte auf Spielkarten 1789-1871. Von der Französischen Revolution bis zur Reichsgründung. Bearbeitet von Detlef Hoffmann und Margot Dietrich. Mit einem Beitrag von Thierry Depaulis. Ausstellung aus Anlaß und zur Begleitung der Landesausstellung »Baden Württemberg im Zeitalter Napoleons«. Stuttgart 1987, S. 48.

39 Dass die *Karten-Almanache* arbeitsteilig hergestellt wurden und es zwischen den Zeichnenden und den Autoren der Texte wohl wenig Absprache gab, zeigt sich besonders deutlich am dritten Jahrgang. Während die Bildkarten Figuren aus Racines *Iphigénie* zeigen, erkennt der Autor des Begleittextes in den dargestellten Figuren die *dramatis personae* aus Goethes *Iphigénie auf Tauris* (1787).

ten drei *Karten-Almanache* stehen somit Dramen, die insbesondere die gehobenen und gebildeten Stände angesprochen haben dürften. Unter Rekurs auf das Theater, das für das Bürgertum ein zentraler Fixpunkt der Unterhaltung und Bildung war, stellen sich die ersten drei *Karten-Almanache* in diese Traditionslinie. Der vierte *Karten-Almanach* weicht von dieser ›Tradition‹ ab, indem Figuren in arabischer Kleidung auf den Bildkarten dargestellt werden. Auch wenn sich der vierte *Karten-Almanach* nicht am Theater orientiert, partizipiert er dennoch an einem Diskurs, der tief im Bürgertum verankert ist. Man spekulierte hier offensichtlich mit der Orientfaszination des Bürgertums. Die Zeichnungen von Christian Friedrich Oslander zeigen hingegen im fünften *Karten-Almanach* überzeichnete Götterfiguren der römischen Antike, während Gräfin von Jenison-Walworth im sechsten *Karten-Almanach* Ritter, Hofdamen und Amazonen auf die Bildkarten setzt. Auch diese Almanache präsentieren also Sujets, die in den gebildeten und gehobenen Ständen vielfältige Anknüpfungspunkte besitzen.

Die Bildkarten zeigen in sich geschlossene Themen, die ihrerseits eine hohe Anschlussfähigkeit an die zeitgenössischen bürgerlichen Diskurse aufweisen und somit zur Selbstvergewisserung und Selbstverständigung einer sozialen Schicht dienen können. Gerade die ersten drei Jahrgänge, die konsequent auf das Figurenensemble dreier Dramen abstellen, partizipieren offensichtlich an der Theaterbegeisterung des Bürgertums.

Nicht das Kartenspiel, das auf Gewinn und Niederlage ausgerichtet ist, sondern die kooperative und inkludierende Funktion des *Karten-Almanachs* möchte ich im Folgenden hervorheben. Die wesentliche Funktion dieser Art von Kartenspiel ist nicht der Wettbewerb, sondern das ›soziale Spiel‹ der Konversation.⁴⁰ Die Spielkarten bilden den Anlass für ein kultiviertes Gespräch, weshalb ich sie als Medien eines Konversationsspiels einer ›bürgerlichen Öffentlichkeit‹ verstehe.⁴¹ Insofern ist es auch nur konsequent, dass der Begleittext zum ersten *Karten-*

40 Zum Begriff Konversation vgl. Christoph Strosetzki, *Konversation als Sprachkultur. Elemente einer historischen Kommunikationspragmatik*. 2., durchgesehene u. ergänzte Auflage. Berlin 2014, S. 47-147.

41 Zur bürgerlichen Unterhaltungs- und Gesprächskultur vgl. Angelika Linke, *Die Kunst der ›guten Unterhaltung‹. Bürgertum und Gesprächskultur im 19. Jahrhundert*, in: *Zeitschrift für germanistische Linguistik* 16 (1988), S. 123-144 und Heinrich Bosse, *Öffentlichkeit im 18. Jahrhundert. Habermas revisited*, in: *Medien der Kooperation. Navigationen* 15 (2015), S. 81-97. Zur ›bürgerlichen Öffentlichkeit‹ vgl. die einflussreiche Studie von Jürgen Habermas, *Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft*. 5. Auflage. Neuwied und Berlin 1971. – Multhammer schlägt für die Konversationsliteratur der Zeit um 1700 den Begriff der ›Konversationsöffentlichkeit‹ vor, der den Bereich gesellschaftlichen Lebens bezeichnet, »deren Regeln höfischen Ursprungs sind und die insofern modifiziert und verfeinert werden, als sie den strengen protokollarischen Anforderun-

Almanach die pragmatische Zielrichtung und den konkreten Umgang mit den Karten erläutert. Hubers kurze ›Poetik des Spielkartenalmanachs‹ wird im Begleittext zum zweiten Jahrgang praktisch vorgeführt: Es wird ein Gespräch zwischen vier Personen fingiert, die sich über die tatsächlich vorliegenden Karten unterhalten. Auf beide Texte möchte ich im Folgenden ausführlicher eingehen.⁴²

4. Eine kurze ›Poetik des Spielkartenalmanachs‹

Im Begleittext zum ersten *Karten-Almanach*, der von Ludwig Ferdinand Huber stammt, wird gleich zu Beginn auf Gotthold Ephraim Lessings *Nathan der Weise* (1779) Bezug genommen.⁴³ Dadurch wird die enge Verbindung zu einem anderen Medium nahegelegt, nämlich zum Theater. Gleichzeitig entwickelt Huber mithilfe des *Nathan*-Bezugs den eigentlichen Zweck des *Karten-Almanachs*. Es gehe zwar um das ›Spiel, aber eben nicht um das ›Spielen‹: »Schwerlich wohl, heißt mit dem Spiele spielen.«⁴⁴ Der Begleittext verdeutlicht, dass es nicht um das Kartenspiel als Wettkampf- oder Glücksspiel geht, bei dem das Gewinnen im Zentrum stehen sollte. Vielmehr wird das ästhetische Vergnügen an den individuell gestalteten Karten hervorgehoben: Es

»könnte die schauerhafte Szene aus der Lenore, die am Aschenkrüge, einer Mutter vielleicht oder eines geliebten Gatten, betende Unglückliche, oder die kleine schalkhafte Schäferin mit ihrer Schäfertasche, zum Aerger des auf den Sieg gespannten, glücklichen Besitzers der Renonce, seinem Partner leicht mehr am Herzen liegen, als die glänzende Aussicht, welche dieser Stich eröffnete.«⁴⁵

gen des Hofes nicht mehr genügen müssen. Erst auf dieser Grundlage kann Konversation als Spiel begriffen werden, das zwar einen dezidierten Nutzen verfolgt, aber das nicht unter dem Damoklesschwert eines endgültigen Ausschlusses aus der (höfischen) Gesellschaft steht.« Michael Multhammer, Johann Rists Monatliche Unterredungen als rhetorische Konversationsanleitung, in: *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 50:9 (2020), S. 9-22, hier S. 21.

42 Ich gehe dabei nicht weiter auf die Kupferstiche auf den Karten ein. Hierfür sei auf den bereits angeführten Ausstellungskatalog, den Detlef Hoffmann herausgegeben hat, verwiesen.

43 Ludwig Ferdinand Huber, *Karten=Almanach*. Tübingen 1804, S. 5 f.

44 Ebd., S. 6. Huber rekurriert hier auf die Bedeutung des Schachspiels in Lessings Drama. Vgl. Edward M. Batley, Ambivalence and Anachronism in Lessing's use of Chess Terminology, in: *Lessing Yearbook* 5 (1973), S. 61-81 und Joachim Petzold, Das Schachspiel als Toleranzsymbol in Lessings *Nathan der Weise*, in: *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte* 47 (1995), Nr. 1, S. 37-54.

45 Ludwig Ferdinand Huber, *Karten=Almanach*. Tübingen 1804, S. 7.

Die Untauglichkeit der Karten zum Spiel ist somit als Möglichkeit einkalkuliert. Ein Spieler, so Huber, verzichte, auf einen strategischen Vorteil im Kartenspiel, weil ihn eine bestimmte Karte emotional so sehr affiziere, dass er sie nicht abgeben will.⁴⁶ Die Gestaltung der Spielkarte forcire beim Spieler eine ästhetische Erfahrung, die gegenläufig zum Wettkampfspiel wirke. »Spiel« meint hier also kein zweckgerichtetes Wettkampf- oder Sportspiel, das mit einem bestimmten Ziel verfolgt wird, sondern eher ein zweckfreies Spiel. Insofern soll der *Karten-Almanach* keineswegs als Kartenspiel genutzt werden, sondern vorrangig als Medium ästhetischer Erfahrungen. Freilich spielen dabei die Bildkarten, auf denen beispielsweise die Figuren der *Jungfrau von Orleans* gestaltet sind, eine besondere Rolle, da sie den Betrachter an die dramatische Handlung erinnern und somit vom eigentlichen Spiel (imaginär) wegführen:

»Wir sehen es gleichsam im Geiste, wie viel einem, sonst mit dem gebührenden Eifer gespielten, Reversis zu zwei Quinolas von seinem eigenthümlichen Werthe abgehen wird, wenn von den Herren und Damen nur eines bei dem forcirten großen Quinola an La Hire's Entsetzen denkt, in dem Augenblicke, wo auch bei seiner Aufforderung die Jungfrau noch schweigt.«⁴⁷

Huber imaginiert eine hypothetische Spielsituation im Reversis; Ziel ist es hierbei, Stiche zu vermeiden. Mit »Quinola« wird der Herz-Bube bezeichnet, der im Reversis einen besonderen Wert hat. Die Figur La Hire wird im ersten *Karten-Almanach* als Herz-Bube dargestellt. Statt den Herz-Buben nun in einen Stich zu legen, zögere der Spieler, weil er sich beim Anblick der Illustration auf der Karte an eine Szene aus Schillers *Die Jungfrau von Orleans* erinnert: Johannes Vater Thibaut beschuldigt seine Tochter der Ketzerei und des Teufelsbundes. La Hire verteidigt Johanna und fordert sie auf, ihre Unschuld zu bekennen. Statt zu antworten, reagiert sie jedoch nicht und bleibt wie versteinert stehen: »Johanna steht unbeweglich. La Hire tritt entsetzt zurück, die Bewegung vermehrt sich.«⁴⁸ Es kommt hier, in dieser imaginierten Spielsituation, also zu einer Überlagerung von Drama und Kartenspiel: Das eine Spiel (Kartenspiel) wird mit dem anderen Spiel (dem Drama) quasi überblendet. Diese Überblendung verweist auf eine wiederholte ästhetische Erfahrung, die die Regeln des Kartenspiels in Frage stellt. Katalysator dieser Überblendung ist das Bild auf der

46 Zu dieser Unterordnung des Gewinnens zugunsten des ästhetischen Reizes vgl. Peter Schnyder, *Alea. Zählen und Erzählen des Glücksspiels (1650-1850)*. Göttingen 2009, S. 322-327.

47 Ludwig Ferdinand Huber, *Karten=Almanach*. Tübingen 1804, S. 12.

48 Friedrich Schiller, *Die Jungfrau von Orleans. Eine romantische Tragödie*, in: Ders.: *Sämtliche Werke*. Bd. II: *Dramen 2*. Hg. v. Peter-André Alt. München und Wien 2004, S. 687-812, hier S. 791, nach V. 3015.

Spielkarte. Statt den Herz-Buben (La Hire) abzulegen und damit einen Spielvorteil zu erzielen, wird die Karte behalten, weil der ästhetische Reiz zu groß ist. Kartenblatt und Drama verweisen dabei wechselseitig aufeinander:

»Eher hätten wir Lust, bei unserm Pique=König, dem englischen Imperator Talbot, Beruhigung unsers Gewissens zu suchen. Könnte man zwischen Schillers genialischem Gedanken, durch Talbot's freigeisterischem Charakter die Wunderwelt seines Gedichtes gleichsam selbst zu bekämpfen, und unserm Spiele mit oder in dem Spiele, nicht einige Analogie finden?«⁴⁹

Huber verweist an dieser Stelle metareferentiell auf die Funktion des *Karten-Almanachs*, die mit der Funktion Talbots in Schillers Drama analog sei. Wie Talbot ein Gegengewicht zur romantisch-wunderbaren Handlung um Johanna darstellt, bietet auch der *Karten-Almanach* ein Gegengewicht, nämlich eine andere, erweiterte und gleichzeitig neue Interpretation des Kartenspiels, indem die üblichen Spielregeln zugunsten der ästhetischen Erfahrung außer Kraft gesetzt werden.

Die Regeln des Kartenspiels werden aber nicht nur über ästhetische Erfahrungen und die Erinnerung an bestimmte Texte in den Hintergrund gedrängt. Auch die dargestellten Alltagsszenen führen den Spielern bestimmte Moral-, Erziehungs- und Geschlechternormen vor, indem bürgerliche Familienszenen idealtypisch inszeniert und bildlich gestaltet werden. Wenn die Herz- und Karo-Reihen des ersten *Karten-Almanachs* nahezu ausschließlich intime Familienszenen aus der bürgerlichen Kernfamilie präsentieren und Mütter und Ammen sich darin liebevoll und zugewandt um die Kinder kümmern, werden die für die Zeit um 1800 »geschlechtergerechten« Spielformen vorgeführt. Insofern partizipiert der *Karten-Almanach* an der bürgerlichen Kultur und konstruiert sogar ein vorbildliches (Geschlechter-)Handeln für die bürgerliche Kernfamilie. Auch die Zahlenkarten lenken den Fokus der Spieler weg vom eigentlichen Kartenspiel hin zu Fragen des gesellschaftlichen Zusammenlebens. Huber resümiert: »Eben darum aber ist dem ernsthaften und gründlichen Spiele desto ärger mitgespielt, und von diesem führt es gleich weit ab, sich an den verschiedenen Familienszenen, an denen besonders die heiteren rothen Farben reich sind, zu ergötzen.«⁵⁰

Dass man mit Cottas Karten eigentlich gar nicht Karten spielen sollte, macht der Begleittext noch an anderer Stelle deutlich. Die Karten könnten sogar als Geschenke, so der Vorschlag von Huber, Teil sozialer Interaktion werden:⁵¹

49 Ludwig Ferdinand Huber, *Karten=Almanach*. Tübingen 1804, S. 14.

50 Ebd., S. 9.

51 Auch wenn sich Schnyder in seiner Studie auf die Glücksspielmetapher konzentriert, so deutet auch er an, dass das Glücksspiel eine poetische Dimension besitzen kann. Vgl. Peter Schnyder, *Alea. Zählen und Erzählen im Zeichen des Glücksspiels* (1650-1850). Göttingen 2009, S. 322.

»Es fällt in die Augen, daß unter unsern Blättern, je nachdem die Besuche gemeint wären, zu denen man sie anwenden würde, manche glückliche Wahl zu treffen wäre. Einer jungen Mutter würde die *Coeur=Sieben* willkommen seyn. Wäre eine Liebe noch so wenig weit gediehen, daß Besuche en blanc dabei vorfielen, so würde die mehrerwähnte *Pique=Zwei* sentimentalisch genug auszulegen seyn. Am schönsten [...] diente eben dieses Blatt für einen *Trauerbesuch*. Die *Treff=Zwei* gäbe eine trefliche Ausforderungskarte.«⁵²

Man kann die Karten also auch als Glückwunsch-, Kondolenz- oder Einladungskarten nutzen. Sie können als Medien der sozialen Interaktion eingesetzt werden. Wie sehr die Karten mit der bürgerlichen Öffentlichkeit verbunden sind, dürfte Hubers Idee belegen. Dass man mit ihnen (leidlich) Kartenspielen kann, ist nicht ihr Hauptzweck. Vielmehr geht es darum, ein »Spiel mit dem Spiele« zu spielen.⁵³ Insofern ist die Unübersichtlichkeit der Zahlenkarten womöglich intendiert, da sie das Kartenspiel ganz praktisch erschwert und stattdessen das ›Spiel mit dem Kartenspiel‹ forciert. Dies führt auf drei Bereiche der bürgerlichen Kultur: (1) Der *Karten-Almanach* ermöglicht in Wechselwirkung mit dem Prätext, auf den sich die Bildkarten beziehen, ästhetische Erfahrungen.⁵⁴ (2) Gleichzeitig können die Karten auch in die soziale Interaktion integriert und als Medien der Kommunikation und des ›sozialen Spiels‹ fungieren. (3) Schließlich evozieren die Spielkarten vor allem das Sprechen über sie.

Wie stark der *Karten-Almanach* als Gesprächsanlass und Konversationsmedium innerhalb der bürgerlichen Gesellschaft funktionalisiert werden sollte, zeigt der Begleittext zum zweiten *Karten-Almanach*, der in Form einer Unterhaltung von vier Personen gehalten ist, die über eben diesen Almanach sprechen.⁵⁵ Der Begleittext des zweiten *Karten-Almanachs* ist deshalb von besonderer Bedeutung, weil hier die Regeln des Konversationsspiels in actu simuliert werden. Während Huber im Begleittext zum ersten *Karten-Almanach* die Ziele des Spiels erörtert, werden jetzt die Regeln des Spiels ›gezeigt‹. Dabei handelt es sich natürlich um einen fiktionalen Text. Vier fiktive Figuren, die unterschiedliche Interessen und Lektürehaltungen repräsentieren, sprechen miteinander über den *Karten-Almanach für das Jahr 1806*. Amalie ist besonders von den »Familien-szenen« affiziert.⁵⁶ Ihr männliches Pendant ist dabei Moriz, den diese Karten

52 Ludwig Ferdinand Huber, *Karten=Almanach*. Tübingen 1804, S. 15.

53 Ebd., S. 12.

54 Huber mutmaßt sogar, dass das Kartenspiel als »Urkunst« oder »Urpoesie« anzusehen sei. Vgl. ebd., S. 11.

55 Vgl. Anonym, *Karten Almanach*. Tübingen 1806, S. 3.

56 Anonym: *Karten Almanach*. Tübingen 1806, S. 3.

ebenfalls reizen. Eduard wird hingegen von den biblischen und historischen Geschichten, die auf den Spielkarten abgebildet sind, angesprochen. Julius schließlich interessiert sich vor allem für die mythischen Stoffe. Dabei stellt er sich dezidiert in Opposition zu Eduard: »Ich lasse mich von der geschichtlichen Wirklichkeit nicht besiegen. Die Gebilde aus dem Reiche der unbegrenzten Phantasie [...] fesselten mich.«⁵⁷

Der Begleittext simuliert eine Unterredung dieser vier fiktiven Figuren. Vor dem Gespräch steht jedoch noch ein Motto, das Boileau zugeschrieben wird und bereits darauf verweist, dass das vorliegende Spiel nicht auf Zeitvertreib, sondern auf eine belehrende Unterhaltung abzielt: »Le jeu fut de tout tems permis pour s'amuser; | On ne peut pas toujours travailler, prier, lire. | Il vaut mieux s'occuper à jouer qu'à médire. | Le plus grand jeu, joué dans cette intention, | Peut même devenir une bonne action.«⁵⁸ Im Folgenden wird dann – idealtypisch – gezeigt, wie das ›Spiel mit dem Spiele‹ als Konversationsspiel eigentlich ablaufen sollte. Den Anfang der Unterredung macht Eduard: »Nun haben wir alle den neuen Kartenalmanach für das Jahr 1806 mit Vergnügen betrachtet, und sind dem Versprechen der stummen Anschauung treu geblieben.«⁵⁹ Bevor man über das Kartenspiel redet, soll man sich demnach stumm und individuell mit den Karten befassen. Dass dies nicht allen Anwesenden leichtfällt, belegt Amalies Äußerung: »Gottlob! Die Epoche des Redens ist da, und ich bin ausserordentlich gespannt, zu hören, was jedem von Ihnen vorzüglich wohlgefiel.«⁶⁰ Das Kartenblatt hat man also wie ein Kunstwerk zu rezipieren: im Stillen und für sich. Danach soll man übergehen zur »Epoche des Redens«, um seine ästhetischen Erfahrungen mit den anderen zu teilen und in ein Gespräch über Wissenschaften, Ästhetik, Religion und Gesellschaft zu kommen. Das Gespräch zielt somit auf einen belehrten und belehrbaren (miunter auch einen belehrenden) Wissensaustausch, wobei die Konversation nach festen Regeln abzu- laufen hat. Amalie übernimmt hier die Gesprächsleitung: »Meine Herrn! Darf ich aus weiblicher Neugier und männlichem Ausbildungsdrange die Inquisitorin spielen, und um gefällige Mittheilung Ihrer Bemerkungen bitten?«⁶¹ Nicht die subjektive Erfahrung, die man mit den Karten gemacht hat, steht im Zentrum des Gesprächs, sondern die Wissensgebiete, auf die die Spielkarten verweisen. Gleichzeitig zieht eine Bildungshierarchie in die Konversation ein, die wohl nicht ironisch gemeint ist. Amalie leitet zwar die folgende Unterredung und

57 Ebd., S. 3.

58 Ebd., S. 2.

59 Ebd., S. 3.

60 Ebd., S. 3.

61 Ebd., S. 4.

darf jedem Redner das Wort erteilen; gleichzeitig ist sie aber auch diejenige, die belehrt werden will. Der »männliche Ausbildungsdrang« zeigt sich dann auch sogleich bei Moriz, der von Amalie zur Erläuterung des *Karten-Almanachs* aufgefordert wird. Er verweist zu Beginn darauf, dass er sich bereits das nötige Hintergrundwissen angeeignet habe, um den vorliegenden *Karten-Almanach* umfänglich einordnen zu können: »Ich durchblätterte jüngst Breitkopfs Versuch, den Ursprung der Spielkarten zu erforschen, und der Kontrast jener alten unförmlichen Kartenblätter mit diesen geschmackvollen, sinnreichen Bildern mußte mir natürlich doppelt auffallen.«⁶² Zu den kulturgeschichtlichen Hintergründen, die Moriz referiert, gesellen sich rasch die literarischen, historischen und religiösen Einordnungen des Kartenblatts, die von den anderen Männern ergänzt oder korrigiert werden. So wird mehrfach aus Goethes *Iphigenie auf Tauris* zitiert, um einzelne Abbildungen entsprechend zu kontextualisieren.⁶³ Aber auch Homer, Ovid und andere kanonische Autoren werden immer wieder paraphrasiert und zitiert.

Dieses fiktive Gespräch über den zweiten *Karten-Almanach* ist damit einerseits eine Simulation, wie man mit den Spielkarten eigentlich umgehen soll. Andererseits bieten die von den fiktiven Personen gegebenen Ausführungen bereits die nötigen Hintergrundinformationen, um die Karten zu verstehen. Insofern präsentiert der Begleittext bereits die »richtige« Lesart der Karten.⁶⁴

Dabei hat die Simulation des Konversationsspiels durchaus Ähnlichkeiten mit dramatischen Texten. Schließlich ist der gesamte Begleittext vollständig im dramatischen Modus gehalten, wobei die Sprecherbezeichnungen den Text strukturieren. Die Nähe zum Theater wird also mit dem zweiten *Karten-Almanach* auch textuell hergestellt, indem das typographische Dispositiv des Dramas genutzt wird.⁶⁵ Cottas *Karten-Almanach* rückt auch funktional betrachtet in die Nähe des Theaters, weil die Erziehungs – und Bildungsfunktion herausgestellt wird. Das Konversationspiel dient somit der Wissensvermittlung und

62 Ebd., S. 4.

63 Vgl. z. B. ebd., S. 6.

64 Dass dabei die Bildkarten als Figuren aus Goethes *Iphigenie auf Taurus* fehlgelesen werden – eigentlich handelt es sich um Abbildungen zu Racines *Iphigénie* (s. o.) – , ist mit Blick auf die Funktion dieses Begleittextes eine hübsche Ironie.

65 Unter typographischem Dispositiv verstehe ich in Anlehnung an Roger Chartier und Susanne Wehde textuelle Strukturen, die auf den ersten Blick anzeigen, um welche Textsorte es sich handelt: »Typographische Dispositive sind einzeltextunabhängige Muster der Textgliederung.« (Susanne Wehde, *Typographische Kultur. Eine zeichentheoretische und kulturgeschichtliche Studie zur Typographie und ihrer Entwicklung*. Tübingen 2000, S. 119). Vgl. auch Roger Chartier, *Lesewelten. Buch und Lektüre in der frühen Neuzeit*. Frankfurt a. M. und New York 1990, S. 50.

gleichzeitig auch der ästhetisch-sittlichen Erziehung. Eduard fasst am Ende des Begleittextes zusammen, dass der *Karten-Almanach* »fürwahr Stoff zu interessanten belehrenden Gesprächen« bieten würde.⁶⁶ Richtig eingesetzt dient der *Karten-Almanach* zur Bildung des Menschen und zu seiner sittlichen und moralischen Verbesserung, weshalb Amalie den *Karten-Almanach* schließlich auch als »ungebundene[s] Buch« bezeichnet.⁶⁷ Andererseits dient der *Karten-Almanach* auch der Wissensprüfung, weil er auf bestimmte Qualifikationen und Voraussetzungen abzielt, denen insbesondere in den gehobenen und gebildeten Ständen große Bedeutung beigemessen wird. Damit ist der *Karten-Almanach* als Konversationsmedium zu sehen, dessen primäres Ziel darin bestand, zur Ausbildung von Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsmustern eines bestimmten sozialen Standes eingesetzt zu werden.

5. »Ist nicht das Spiel für die Gesellschaft, was Schauspiele für eine Stadt sind?«

Cottas *Karten-Almanach* besitzt insofern eine eindeutig pragmatische Zielrichtung, als Huber bereits im Begleittext zum ersten *Karten-Almanach* die Ziele bestimmt, auf welche die ungewöhnliche Drucksache aus Cottas Verlagsanstalt hinwirkt. Cottas *Karten-Almanache* sind, wenn man Hubers Ausführungen als ›Kleine Poetik des Spielkartenalmanachs‹ versteht, im philosophisch-literarischen Diskurs der Zeit um 1800 verwurzelt: Die *Karten-Almanache* sollen sowohl Anlass als auch Medien bürgerlicher Konversation sein. Auch die medial-materielle Zurichtung des *Karten-Almanachs* ist darauf angelegt, als Konversationsmedium zu funktionieren. Die Karten werden nicht ohne Begleittext geliefert. Im ersten Begleittext wird dabei geschildert, dass es sich nicht um ein konventionelles Kartenspiel, sondern um ein ›Spiel mit dem Spiele‹ handele. Der Begleittext des zweiten *Karten-Almanachs* simuliert dann jenes Konversationsspiel, das sich aus der Beschäftigung mit dem Kartenblatt entwickeln soll. Möglicherweise ist Cottas *Karten-Almanach* – wie das Theater – als eine Art ›Erziehungsanstalt‹ zu verstehen. Im Begleittext zum *Karten-Almanach für 1807* wird diese Analogie in eine rhetorische Frage überführt: »[I]st nicht das Spiel für die Gesellschaft, was Schauspiele für eine Stadt sind?«⁶⁸ Im Begleittext wird auch wieder die erzieherische Funktion des Kartenblattes hervorgehoben. Zudem zeigen die Bildkarten zwölf Figuren aus Schillers *Wallenstein*-

66 Anonym: *Karten Almanach*. Tübingen 1806, S. 15.

67 Ebd., S. 16.

68 Anonym, *Karten=Almanach*. Tübingen 1807, S. 5.

Trilogie, die 1800 bei Cotta veröffentlicht wurde, womit diesmal nicht nur der Bezug zum Theater gestärkt wird, sondern tatsächlich ein Cross-Marketing erfolgt. Mit dem *Karten-Almanach für 1809* ändert sich allerdings die Stoßrichtung. Zwar werden weiterhin Themen gestaltet, die von gehobenen und gebildeten Ständen mit Interesse verfolgt werden, allerdings löst sich der Bezug zum Theater auf. Die Bildkarten präsentieren in den letzten drei *Karten-Almanachen* keine Figuren aus Theaterstücken. Gleichzeitig erhält die Darstellung eine satirisch-ironische Wendung: Aus dem Konversationspiel wird, so ließe sich diese Verschiebung pointieren, sukzessive ein Unterhaltungsspiel. Die Fokussierung auf ästhetische Erziehung und Erziehung zur Kunst lockert sich in den Almanachen seit 1809. So nutzt der Herausgeber des fünften *Karten-Almanach*, Georg Reinbeck, dann auch den Begleittext, um deutliche Spitzen gegen romantische Dichter zu platzieren.⁶⁹

Es führt sicherlich zu weit, die ersten drei *Karten-Almanache* in direkter Folge von Schillers ästhetischer Spieltheorie zu betrachten. Allerdings fällt auf, dass auch der im ersten Begleittext vertretene Spielbegriff eher auf die Ermöglichung ästhetischer Erfahrungen und – dann vorgeführt im zweiten Begleittext – auf die ästhetische Erziehung des Menschen durch Kunst zielt. Nicht Zeitvertreib, sondern Unterhaltung und Konversation im aufgeklärten Sinne sind zunächst die Fluchtpunkte von Cottas *Karten-Almanach*. Mit den Karten kann sich der Mensch bilden. Allerdings muss die durch die Karten vermittelte Bildung wohl als Praktik verstanden werden, die sich erst im konkreten sozialen Austausch, in der Konversation, herstellt. Nur so kann der eingangs zitierte pornographische Roman *Schwester Monika* dieses Medium bürgerlicher Konversation ausnutzen, um die moralisch-ethischen Werte und Normen des gehobenen und gebildeten Bürgertums als brüchige Fassade zu desavouieren.

69 Das Bild auf der Karo-Sieben deutet Reinbeck, indem er explizite Bezüge zu Achim von Arnims, Clemens Brentanos und Joseph Görres Zeitschrift *Der Einsiedler* herstellt: »Der Einsiedler aus dem Walde (Caro VII) ist eine Gruppe nach dem Leben gezeichnet, ein Bruchstück aus der Romantik; der Affe, der Hund, der Laffe mit der Trommel, alles ist charakteristisch, gar nicht zu verkennen. – Es grunzt Herr Petz, aber so eine Kette durch die Nase ist für alle seine Brüder zu empfehlen. – Wozu solch ein Einsiedler nicht alles abzurichten ist, gab er nicht gar vor einiger Zeit eine Zeitung für seine Brüder heraus? – Möge er aber nur seinen Beruf nie wieder verbannen. Die Pas, welche wir ihn hier machen sehen, belustigen weit mehr und kleiden ihn weit besser, als wenn er mit seinen Tatzen auf dem Papier tanzt.« (Georg Reinbeck, *Karten Almanach*. Tübingen 1809, S. 11 f.) Im *Einsiedler* griffen Arnim, Brentano und Görres unter anderem Johann Heinrich Voß an, der sich in Cottas *Morgenblatt* ebenso polemisch wehrte. An anderer Stelle vergleicht Reinbeck die Romantiker mit den Insassen einer Irrenanstalt. Vgl. ebd., S. 59 f.



Abbildung 1: Figuren aus Schillers »Die Jungfrau von Orleans«, Cottas Karten-Almanach (1804)