



universität  
wien

# MASTERARBEIT

Titel der Masterarbeit

## Poetik eines humoristischen Kanons

Eine komparatistische Analyse des surrealistischen Kartenspiels *Jeu de Marseille*

Verfasserin

Christina Marie-Charlotte Hoffmann, B.A.

angestrebter akademischer Grad

Master of Arts (MA)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 870

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Masterstudiengang Vergleichende Literaturwissenschaft

Betreuer:

Prof. Dr. Achim Hölter

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	1
2. Surrealismus und Spielerei.....	5
2.1 Entwicklung des französischen Surrealismus.....	7
2.1.1 Kunst zwischen zwei Weltkriegen.....	10
2.1.2 Ästhetische Merkmale.....	13
2.2 Surrealistische Kunstmedien.....	15
2.2.1 Am Anfang das Wort.....	18
2.2.2 Bilderwelt in Sprache und Malerei.....	20
2.3 Aspekte des Spiels.....	22
2.3.1 Kanon und Narration.....	24
2.3.2 Humor.....	28
3. Das <i>Jeu de Marseille</i> und die Kunst der Spielkarte.....	30
3.1 Europäische Kartenspiele und Tarot.....	32
3.2 Entstehung und Künstler des <i>Jeu de Marseille</i> .....	35
3.3 Rangordnung der Denk-Weisen.....	39
3.3.1 Surrealer Sieger: Der Joker Ubu.....	41
3.3.2 Die Asse und ihre Symbolik.....	46
3.3.2.1 Schlüsselloch – Symbol des Wissens.....	48
3.3.2.2 Stern – Symbol des Traums.....	50
3.3.2.3 Flamme – Symbol der Liebe.....	53
3.3.2.4 Rad – Symbol der Revolution.....	56
3.3.3 Genies mit zwei Gesichtern.....	58
3.3.3.1 Hegel – Genie des Wissens.....	60
3.3.3.2 Lautréamont – Genie des Traums.....	65
3.3.3.3 Baudelaire – Genie der Liebe.....	70
3.3.3.4 Sade – Genie der Revolution.....	74
3.3.4 Sirenen zwischen Traum und Wirklichkeit.....	79
3.3.4.1 Hélène Smith – Sirene des Wissens.....	81
3.3.4.2 Alice – Sirene des Traums.....	85
3.3.4.3 La Religieuse Portugaise – Sirene der Liebe.....	90
3.3.4.4 Lamiel – Sirene der Revolution.....	94
3.3.5 Magier in weiß und schwarz.....	98
3.3.5.1 Paracelsus – Magier des Wissens.....	101
3.3.5.2 Freud – Magier des Traums.....	105

3.3.5.3 Novalis – Magier der Liebe .....	109
3.3.5.4 Pancho Villa – Magier der Revolution.....	113
4. Konklusion.....	118
5. Bilderzusatz .....	121
6. Bibliographie.....	122
7. Anhang.....	135
7.1 Lebenslauf.....	135
7.2 Abstract.....	136

# 1. Einleitung

Die Konfrontation mit einem literarischen Kanon mag zwiespältige Gefühle auslösen. Einerseits kann sich Unbehagen einstellen im Zuge einer Assoziation von Kanon mit einer Form von Bildungsunterweisung, die aufgrund der Vorgabe von normsetzenden Werken als doktrinär und restriktiv empfunden wird. Andererseits kann gerade diese Restriktion auch Neugier hervorrufen. Und zwar insofern, als Interesse daran geweckt wird, zu entschlüsseln, welche Motive sich hinter der jeweiligen Werkauswahl verbergen. Entsprechend stellt sich bei dem im Frühjahr 1941 von einer Reihe internationaler Surrealisten geschaffenen Kartenspiel *Jeu de Marseille* die Frage, weshalb die neun beteiligten Künstler in ihrem gezeichneten Kanon jene 13 realen und fiktiven Charaktere auswählten, die nicht nur als Platzhalter für spezifische Spielkartenwerte stehen, sondern zugleich als reale Persönlichkeiten und Romanfiguren eine bestimmte Ideologie verkörpern.

Das Besondere an diesem Spielkarten-Kanon ist, dass neben seiner formalen Gestaltung auch seine Rezeption als Spiel funktioniert, wodurch eine dynamische Auseinandersetzung mit den darin zitierten Werken und Personen gefördert, ja schlechthin gefordert wird. Was auf den ersten Blick wie eine klare hierarchische Ordnung von Figuren erscheint, zumal die Karten untereinander durch Symbolik und Gruppierung positioniert werden, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als ein metastufiges System an ironischen Verweisen und konträren Sinnbeigaben. Diese Ambiguität entspricht dem stets doppeldeutigen Aussagegehalt von Tarot-Karten. Nachdem die Surrealisten die Inspiration für ihr Kartenspiel unter anderem aus dem *Tarot de Marseille* bezogen, einem der ältesten und bekanntesten europäischen Tarot-Decks, stellt letzteres einen wichtigen Bezugspunkt für eine Erklärung der Karten dar. Im Tarot können die Figuren je nach Kontext Gutes oder Schlechtes verheißen, und in dergleichen Weise scheinen auch die Karten des *Jeu de Marseille* zu funktionieren. Lässt man sich allerdings auf ein solches vergleichendes Interpretationsspiel ein, ist man einem von den Surrealisten geflissentlich angelegten Vexier ausgesetzt, dessen Knotenpunkte aus einer intermediären Verflechtung von Zeichnung und Literatur bestehen. Dabei befinden sich grafische Symbolik und Textbedeutung häufig im Widerspruch, was zu der Frage führt, inwieweit das *Jeu de Marseille* von seinen Kreatoren überhaupt als positiver Kanon gedacht wurde, beziehungsweise nicht ebenso Elemente eines Negativkanons birgt.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ein Negativkanon wäre entsprechend des von Simone Winko geprägten Begriffs der 'Negativkanonisierung' ein passiv entstandenes Register von ursprünglich ausgestoßenen Büchern, die aufgrund ihrer expliziten Ablehnung ebenso im kulturellen Gedächtnis verankert bleiben wie die Werke eines empfohlenen Kanons. Vgl.: Winko, Simone, "Negativkanonisierung: August v. Kotzebue in der Literaturgeschichtsschreibung", *Kanon Macht Kultur. Theoretische, historische und soziale Aspekte ästhetischer Kanonbildungen*, hrsg. v. Renate von Heydebrand, Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler, 1998, 341-364. In der vorliegenden Arbeit zielt die Bezeichnung 'Negativkanon' allerdings auf einen aktiv gestalteten Kanon ab, in dem gewollt positive wie negative Bildungsmaterialien zusammengeführt werden. Letztere sind indes nicht getrennt auszumachen, sondern doppelter Bestandteil einer jeden Spielkarte, deren Charakteristikum gerade in ihrer eigenwilligen Dialektik besteht.

Unverkennbar ist, dass dem surrealistischen Projekt ein eigenwilliger Humor anhaftet, der im Joker 'Ubu' – benannt nach Alfred Jarrys gleichnamigem Dramen(anti)held – Gestalt annimmt. Der Joker als universell einsetzbare Karte inkorporiert hier in der Figur eines morallosen, primitiven Königs das Prinzip von Willkür und Gesetzlosigkeit, wie es dem *Jeu de Marseille* als Spiel ohne vorgegebene Regeln teilhaftig ist. An dieser Stelle zeigt sich allerdings auch eine Problematik der surrealistischen Denkweise: Indem die Künstler einen Kanon aufstellten, um anschließend über seine Inhalte einen Angriff auf kausale und hierarchische Gestaltungsformen zu starten, die für seinen eigenen Aufbau geradezu konstitutiv sind, kämpften sie mit jenen Mitteln, die sie gleichzeitig bekämpften. Diesem Konflikt versuchten sie jedoch Abhilfe zu schaffen, und zwar mithilfe des Humors. Dessen hohen Stellenwert im Surrealismus bezeugte der Heerführer der Bewegung, André Breton, mit einer Auswahl humoristischer Texte, die er in seiner *Anthologie de l'humour noir* versammelte und kommentierte.<sup>2</sup> Der 'humour noir' durchzieht leitmotivisch den Kanon des *Jeu de Marseille*, und es scheint, als sei er gedacht, dem oben thematisierten methodischen Widerspruch entgegenzuwirken, indem er eine Karikatur der eigenen Werkstruktur bewirkt. Dieses Verfahren einer dialektischen Argumentation und deren zeitgleichen Überwindung ist symptomatisch für die Kunst der Surrealisten. Auf der ewigen Suche nach dem Punkt der Verschmelzung aller Widersprüche und Gegensätze bekannten sie im *Dictionnaire abrégé du surréalisme*:

Tout porte à croire qu'il existe un certain point de l'esprit d'où la vie et la mort, le réel et l'imaginaire, le passé et le futur, le communicable et l'incommunicable, le haut et le bas cessent d'être perçus contradictoirement. C'est en vain qu'on chercherait à l'activité surréaliste un autre mobile que l'espoir de détermination de ce point.<sup>3</sup>

Der Humor ist ein Mittel, um diesen angestrebten Punkt sich auflösender Widersprüche zu erreichen. Er ist einerseits ästhetisches Prinzip, andererseits aber auch geistige Behelfsmaßnahme zur Kompensation realgeschichtlicher Missstände. Das *Jeu de Marseille* entstand während des Zweiten Weltkriegs in einer von amerikanischer Trägerhand organisierten Asylvilla in Marseille, wo internationale Surrealisten gemeinsam lebten und Kunst produzierten, während die meisten unter ihnen um ein Fluchtvisum bangten. Dabei ist das Kartenspiel nur eines von vielen kollektiven Kunstspielen, die in dieser Zeit von der Künstlerbewegung um André Breton geschaffen wurden. Die Wahl des Spiels als surrealistische Kunstform bedeutet allgemein eine Auflösung stabiler grafischer oder narrativer Formen. Beim Kartenspiel wird der Rezipient eigens in den Entstehungsprozess einer flexiblen Narration eingebunden. Zwar besteht eine makrostrukturelle Direktive, doch sind die Verläufe eines Spiels – eben wie jene des Kriegs – wandelbar und von unvorhersehbaren Ereignissen bestimmt.

---

<sup>2</sup> Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, Montreuil: Jean-Jacques Pauvert, 1966.

<sup>3</sup> Vgl. André Bretons Beitrag zum Artikel 'Surréalisme' in Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, Paris: Galerie Beaux-Arts, 1938, 26f.

Es sei darauf verwiesen, dass spieltheoretische Überlegungen unter dem bereits eingebürgerten Begriff ‘game studies’ zunehmend wissenschaftliche Bedeutung erfahren, wobei das aktuelle Interesse insbesondere narrativen Verfahrensweisen von Computerspielen gilt.<sup>4</sup> Insofern das *Jeu de Marseille* eine Vorreiterstellung im Bereich interaktiver und intermedialer Medien einnimmt, bietet sich seine Struktur auch als Untersuchungsmodell für die heutige digitale Spielkunst an.<sup>5</sup> Ziel der nachfolgenden Analyse soll jedoch primär sein, herauszufinden, wie die surrealistischen Karten gestaltet sind und durch welche Eigenheiten sie einzeln und in ihrer kanonischen Gesamtheit als Spiel funktionieren. Spiel- und Humorthorie scheinen dabei eng verknüpft, da in beiden dialektische Muster eine Rolle spielen.

Am Anfang der Analyse steht ein Überblick über die Entstehung des Surrealismus in Frankreich und seine Affinität zu spielerischen Gestaltungsformen. Dabei soll geklärt werden, was die surrealistische Kunst und Philosophie auszeichnet, wobei die theoretischen Schriften André Bretons, darunter vor allem die beiden surrealistischen Manifeste,<sup>6</sup> maßgeblich sind. Desweiteren dient der Einbezug historischer Faktoren als Verständnisrahmen, zumal sich in der aktiven Teilnahme der Surrealisten am politischen Geschehen auch ihre ideologischen Vorstellungen abzeichnen. Berücksichtigung wird außerdem die der Bewegung wesentliche Eigenheit einer Auflösung von Medien- und Gattungsgrenzen finden, insbesondere, und für den hiesigen Kontext relevant, ihre Zusammenführung von Dichtung und Malerei, zumal – laut Werner Spies – keine andere Kunst-richtung des zwanzigsten Jahrhunderts “so unvergleichlich Texte an Bilder und Bilder an Texte gebunden hätte” wie der Surrealismus.<sup>7</sup> Der Bildkanon des *Jeu de Marseille* ist unmittelbarer Beleg für diese These. Durch einen komparatistischen Blickwinkel soll in der vorliegenden Arbeit eine in der Forschung noch unberücksichtigte Perspektive auf das Kartenspiel erschlossen werden. Die erste und bislang einzige Studie, in der das *Jeu de Marseille* in seiner Gesamtheit, jedoch aus einer kunstgeschichtlichen Betrachtung heraus analysiert wurde, bildet Ralf Convents 1996 publizierte Promotionsarbeit über die Kunstspiele der Surrealisten.<sup>8</sup> Convents’ Untersuchung dient

---

<sup>4</sup> Vgl. Backe, Hans-Joachim, “Narratological Interplay. What literary criticism can learn from computer gaming studies”, *Neohelicon* 36 (2009): 528. Im Bereich der Literatur wird die ‘game theory’ auch auf Texte angewandt, um entweder die Prozesse zwischen Autor und Leser zu analysieren – im Sinne einer Rezeptionsästhetischen Analyse – oder um intertextuelle Wechselspiele herauszuarbeiten. Peter Swirski erklärt ‘game theory’ entsprechend: “It is a theory of decision-making involving more than one agent (player), where the results (outcomes and payoffs) of players’ actions (moves) are at least to a certain degree interdependent. In literary studies, it can model the reading process as a tacit game between the author and the reader. Equally, game theory can assist in the analysis of story contents. It can model and rationalize characters’ actions, the motivations for these actions, as well as their consequences.” Vgl. Swirski, Peter, *Of Literature and Knowledge. Explorations in narrative thought experiments, evolution, and game theory*, London/New York: Routledge, 2007, 126.

<sup>5</sup> Zur Bedeutung des Spiels in digitaler Kunst und Gegenwartskultur, siehe: Buschkühle, Carl-Peter, *Die Welt als Spiel*, 2 Bde, Oberhausen: Athena Verlag, 2007.

<sup>6</sup> In den jeweiligen Erstausgaben, siehe: Breton, André, *Manifeste du Surréalisme. Poisson Soluble*. Paris: Éditions du Sagittaire, 1924 sowie *Second Manifeste du Surréalisme*. Paris: Éditions Kra, 1930.

<sup>7</sup> Spies, Werner, *Der Surrealismus und seine Zeit*, Berlin: Berlin University Press, 2008, 14.

<sup>8</sup> Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele. Vom ‘Cadavre exquis’ zum ‘Jeu de Marseille’*, Frankfurt a. Main: Peter Lang, 1996.

daher als hilfreiches Referenzwerk, insbesondere hinsichtlich ihrer ausführlichen und fachkompetenten Bildbeschreibungen. In der vorliegenden Arbeit soll jedoch die literaturwissenschaftliche und komparatistische Dimension des Kanons im Vordergrund stehen und außerdem ein Vergleich der Karten mit dem *Tarot de Marseille* vorgenommen werden. Es fällt auf, dass einige der surrealistischen Spielkarten deutliche Referenzen zu bestimmten Tarot-Karten aufweisen, was für die Interpretation in vielerlei Hinsicht aufschlussreich ist. In diesem Zusammenhang sei darauf verwiesen, dass die nachfolgende Untersuchung mit den gewählten Vergleichen nur eine von unzähligen im *Jeu de Marseille* angelegten Spielverläufen darstellt. Das heißt, jede Analyse wird unweigerlich zu einem anderen (Spiel-)Ergebnis führen. Indes geht es natürlich auch darum, die Struktur und den Mechanismus des Bilderkanons offenzulegen, für die allgemeine Gültigkeit erhoben werden kann. Einerseits bietet das Spiel nämlich freie Auslegungsmöglichkeiten, andererseits weist es deutlich konstruierte Merkmale auf.

In einem theoretischen Vorspann sollen die ästhetischen, spiel- und humortheorietischen Grundlagen für die Untersuchung des Kartenspiels Erklärung finden. Für den Einbezug der Geschichte der Spielkarte als Kunstform, Spielobjekt sowie Wahrsageinstrument dienen vor allem die Publikationen des Spielkartenexperten Detlef Hoffmann als nützliche Bezugsquellen.<sup>9</sup> Der Schwerpunkt der Analyse liegt schließlich auf einer detaillierten Auseinandersetzung mit den einzelnen Spielkartenfiguren des Kanons. Dank der 2003 unter der Herausgeberschaft Danièle Giraudys erschienenen Publikation *Le Jeu de Marseille*,<sup>10</sup> in der, neben wichtigen Informationen zur Entstehung, die Abbildungen der Originalzeichnungen des Kartenspiels versammelt sind, war die Einsicht aller Bilder und ein Vergleich zwischen den Originalkarten und ihrer späteren, von Frédéric Delanglade formalisierten Druckversionen problemlos möglich. Obwohl der kollektive Gestaltungsgedanke beim *Jeu de Marseille* im Vordergrund steht, soll ebenso der individuelle Duktus der einzelnen Beiträge Beachtung finden, so dass am Ende der Untersuchung sowohl eine Aussage über Einzelmerkmale als auch über die Gesamtwirkung dieses humoristischen Bilderkanons getroffen werden kann. Die im Vorspann erörterten Theorien zu surrealistischer Ästhetik, zu Spiel und Humor bilden neben der spezifischen Kartensymbolik und -gruppierung den Leitfaden der einzelnen Bild- und Textanalysen. Dabei gilt es, die eingangs erwähnte These auszutesten, inwieweit das *Jeu de Marseille* eben nicht nur als Zusage an die darin enthaltenen Denker und ihre Philosophien zu verstehen ist, sondern als Präsentation eines flexiblen Wertespiels, dessen Blatt sich ständig wenden lässt und in dem sich vielleicht auch der ein oder andere schwarze Peter verbirgt.

---

<sup>9</sup> Darunter insbesondere Hoffmann, Detlef, *Gemalte Spielkarten. Eine kleine Geschichte der Spielkarten anhand gemalter Unikate*, Frankfurt a. Main: Insel Verlag, 1985 sowie *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*, Marburg: Jonas Verlag, 1995.

<sup>10</sup> Giraudy ist Direktorin der Museen von Marseille. Siehe: Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille. Autour d'André Breton et des Surréalistes à Marseille en 1940-1941*, Marseille: Editions Alors Hors du Temps, 2003.

## 2. Surrealismus und Spielerei

Wie alle avantgardistischen Bewegungen war der Surrealismus bestrebt, sich als künstlerische Vorhut über die Ästhetik seiner Zeit hinwegzusetzen und die Feindbilder der Moderne mittels einer neuen, souveränen Kunst zu zerschlagen. Feind war das unfreie, von Konventionen sowie vom Bewusstsein gehemmte Denken, dessen Wirkungsfeld durch ein unmittelbares, psychologisches Ausdrucksvermögen geräumt werden sollte. André Breton definierte den Surrealismus dementsprechend in seinem ersten Manifest als

Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale.<sup>11</sup>

Später korrigierte Breton den letzten Satz dieser Definition durch das Hinzufügen eines zusätzlichen Adjektivs und sprach von “[...] toute préoccupation esthétique ou morale consciente”.<sup>12</sup> Damit wollte er betonen, dass es den Surrealisten nicht um ein vollkommenes Ignorieren rationaler Richtwerte ging, sondern lediglich um die Vermeidung bewusstseinsbedingter Einschränkungen künstlerischer Freiheit. Die Forderung nach freiem Handeln bedeutete keineswegs das Gutheißen von Willkür. Vielmehr sollten Regeln auf positive Art und Weise genutzt werden und “ein Maximum an Freiheit der Kombination, der Erfindung”<sup>13</sup> ermöglichen. Die Kunst war den Surrealisten ein Spiel, in dem man ausprobierte und unvermittelt agierte, ohne seine Handlungen und Gefühlsäußerungen vom Bewusstsein unterdrücken zu lassen. Hierdurch erklärt sich auch die Vorbildfunktion, die Guillaume Apollinaire beigemessen wurde, der nicht nur – in einem Briefwechsel von 1917 mit Paul Dermée – den Ausdruck ‘surréalisme’ prägte, sondern bereits 1908 in seinem Gedichtband *Onirocritique* die ‘écriture automatique’ als schriftstellerisches Verfahren anwandte.<sup>14</sup> Dieses Prinzip des automatischen Schreibens, bei dem die Wörter von Konnotation und Kontext gelöst und durch freie Assoziationen verbunden werden, bildete für die Surrealisten eine geeignete Methode, um ihr angestrebtes intuitives, unzensiertes Denken literarisch und spä-

---

<sup>11</sup> Breton, André, *Manifeste du Surréalisme*, 1924, 42.

<sup>12</sup> Breton, André, *Qu'est-ce que le Surréalisme?* Bruxelles: René Henrquez, 1934, 11. Die Änderung der im ersten Manifest verlautbarten Surrealismus-Definition erklärte Breton mit einer Entwicklung innerhalb der surrealistischen Bewegung, die nach einer ersten, intuitiven Epoche, in der der Glaube an die Allmacht und Vorrangstellung des Gedankens dominierte, den Surrealismus in eine zunehmend am Bewusstsein orientierte Weltanschauung überführte.

<sup>13</sup> Holländer, Hans, “Ars inveniendi et investigandi: Zur surrealistischen Methode”, *Wallraf-Richartz-Jahrbuch. Westdeutsches Jahrbuch für Kunstgeschichte* 32 (1970): 200. Holländer betont, dass es sich beim Surrealismus weniger um einen Stil als um eine Methode handelt, bei der es darum geht, mithilfe klarer Regeln eine größtmögliche Flexibilität an künstlerischen Gestaltungsformen zu erreichen.

<sup>14</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, Bruxelles: Éditions Complexe, 2005, 47. Mit dem Ausdruck ‘surréalisme’ ersetzte Apollinaire die von ihm zuvor angewandten Stilbezeichnungen ‘surnaturalisme’ und ‘orphisme’. In seinem 1917 uraufgeführten ‘surrealistischen Drama’ *Les Mamelles de Tirésias* diente ihm der Begriff der neuen Gattungsbezeichnung vor allem, um sich über die französische Dramenkonvention der ‘vraisemblance’ hinwegzusetzen. Siehe hierzu: Apollinaire, Guillaume, *Les Mamelles de Tirésias. Drame surréaliste. En deux actes et un prologue. Avec la musique de Germaine Albert-Birot et sept dessins hors texte de Serge Férat*, Paris: Éditions Sic, 1918.

ter auch grafisch zu verwirklichen.<sup>15</sup> Die ‘écriture automatique’ weckte den Spieltrieb der Surrealisten. Sie blieb bei ihnen nicht nur auf die Literatur beschränkt, sondern wurde auch auf den Bereich der Bildenden Kunst übertragen und zum Keim aller späteren surrealistischen Spiele. Die Kunst sollte wie ein Spiel funktionieren, das sich durch die Arbitrarität von Regeln und Themen, durch aleatorische Schemen und metaphorische Prozesse auszeichnet.<sup>16</sup> Das Unerlässliche an dieser spielerhaften Methodik war die Zweckfreiheit.<sup>17</sup> Indes sollte die Kunst nicht – wie über den Dadaismus geurteilt wurde – in einer Sackgasse der Bedeutungslosigkeit enden. Lediglich die Ausführung war an die Bedingung der Zweckfreiheit gebunden, nicht jedoch der Anspruch an das Resultat dieser Ausführung. Es ging darum, den Gedanken in seiner Ursprünglichkeit herauszuschälen, indem man sich über die Realität des Bewusstseins hinwegzusetzen versuchte, um dadurch der Natur der Dinge näher zu kommen. Mit dem ‘Surrealen’ war ein intensiviertes Erleben der Wirklichkeit gemeint, unter der Annahme, dass das Denken, beziehungsweise die bewusste Reflexion, einer unmittelbaren Realitätserfahrung im Wege steht. Inwieweit das von den Surrealisten beanstandete, unbewusste Reflektieren strukturell dem Spiel verwandt ist, ihm geradezu gleicht, lässt sich anhand einer Feststellung von Gilles Deleuze in seiner *Logique du sens* erklären, der beiden eine Ausrichtung am Zufälligen nachsagt:

Le jeu idéal [...] est la réalité de la pensée même. Il est l'inconscient de la pensée pure. [...] Car, ‘affirmer tout le hasard, faire du hasard un objet d'affirmation’, seule la pensée le peut. Et si l'on essaie de jouer à ce jeu autrement que dans la pensée, rien n'arrive, et si l'on essaie de produire un autre résultat que l'œuvre d'art, rien ne se produit.<sup>18</sup>

Die Folgerung jedoch, die Deleuze aus seiner Überlegung zieht, stellt den Anspruch der Surrealisten in Frage, die ihre Theorie nicht auf die künstlerische Praktikabilität beschränkt sehen wollten. Ihre Methode sollte nicht wegführen von der Realität, sondern zu ihr hinführen. Nicht ohne Grund nennt Breton die erste schriftliche Verlautbarung des surrealistischen Programms ein ‘Manifest’. Im Sinne der lateinischen Herkunft des Wortes sollte die Ästhetik dieser neuen Kunst ‘handgreiflich gemacht’ werden und auf die gesellschaftliche Realität übertragbar sein. Das ideale Spiel bedeutete für die Surrealisten kein ausschließlich gedankliches, introvertiertes, sondern ein gemeinschaftliches Spiel, und dementsprechend produzierten sie ihre Kunst häufig in der Gruppe. Als bekanntestes dieser kollektiven Kunstspiele gilt das ‘Cadavre exquis’, ein Papierfaltspiel, bei dem, entsprechend der Anzahl der Mitspieler, Zettel nach einer bestimmten Regel mit Wörtern oder Zeichnungen versehen und weitergereicht werden, ohne dass den Beteiligten der Bei-

---

<sup>15</sup> Im Zusammenhang mit der ‘écriture automatique’ sei vermerkt, dass der Schriftsteller Lautréamont, noch früher als Apollinaire, bereits 1869 in seinen *Chants de Maldoror* ein der automatischen Schreibweise vergleichbares Verfahren anwandte. Lautréamont übte auf die Surrealisten einen bedeutenden Einfluss aus, was die ihm zugeteilte Spielkarte als Genie des Traums im *Jeu de Marseille* – die unter 3.3.3.2 eingehend analysiert wird – deutlich macht.

<sup>16</sup> Jacques Henriot erklärt die Grundbedingungen des Spiels anhand jener drei Merkmale, in: Henriot, Jacques, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris: José Corti, 1989.

<sup>17</sup> Duplessis, Yvonne, *Der Surrealismus*, übers. v. Günter Metken, Berlin: Alexander Verlag, 1992, 39.

<sup>18</sup> Deleuze, Gilles, *Logique du sens*, Paris: Les Éditions de Minuit, 1969, 76.

trag ihres Vorgängers einsehbar wäre. Dabei entsteht dann beispielsweise ein Satz wie “Le cadavre – exquis – boira – le vin – nouveau”, der später dem Spiel auch seinen Namen gab.<sup>19</sup> Offenkundig stellt die Information über ‘die edle Leiche, die den neuen Wein trinken wird’<sup>20</sup> primär einen dem Zufall verdankten Kunstsatz dar, eine paradoxe Aussage ohne weiteren Zusammenhang. Aber dieser zufällige Satz birgt noch einen Aspekt, der sich für die surrealistische Kunst und besonders für das in der Nachfolge zur Untersuchung stehende *Jeu de Marseille* als entscheidend erweist: Er ist lustig; er offenbart dasjenige Element, das die surrealistische Kunst aus einer ausschließlichen *l’art pour l’art*-Beschaffenheit herauslöst. Was den reinen, psychologischen Gedanken also auch über das surrealistische Spiel und Kunstwerk hinaus wirken lässt, ist der Humor. Letzterer entsteht durch den Wegfall eines selektierenden Bewusstseins, das heißt, durch eine Vereinheitlichung von Paradigma und Syntagma. Das Spiel des ‘Cadavre exquis’ ist die buchstäbliche Demonstration dieser Struktur. Die freie Komposition der surrealistischen Spiele führt aufgrund ihrer humoristischen Dimension zu einer befreienden Wirkung. Der Humor wird zum “extraordinaire moyen de libération”<sup>21</sup>, in einer Zeit, die historisch von Unruhen und Kriegsspannungen gezeichnet ist.

## 2.1 Entwicklung des französischen Surrealismus

So wie der Futurismus eine italienische, der Suprematismus eine russische, so war der Surrealismus eine französische Erfindung unter den Avantgarden des 20. Jahrhunderts. Er entstand in den Jahren nach dem Ersten Weltkrieg in Paris, wo André Breton als Leitfigur der Bewegung hervortrat. Im März 1919 gründete er zusammen mit Louis Aragon und Philippe Soupault die Zeitschrift *Littérature*, in der neben moderner Poesie bekannter, moderner Autoren auch die eigene Dichtung der Herausgeber und ihrer Kollegen publiziert wurde. Unter anderem erschienen darin erste Texte aus Bretons und Soupaults gemeinsam verfasstem Buch *Les champs magnétiques*, das aufgrund seiner Erstellung durch eine ausschließlich ‘automatische Schreibweise’ als Auftakt des literarischen Surrealismus gilt.<sup>22</sup> Zu den drei genannten Autoren gesellten sich bereits früh Max

---

<sup>19</sup> Siehe den Eintrag zu ‘Cadavre exquis’ im *Dictionnaire abrégé du surréalisme*: Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 6.

<sup>20</sup> Der Satz beinhaltet mehrere Bedeutungen. Das Wort ‘cadavre’ bezeichnet im Französischen entweder eine Leiche, oder eine ausgetrunkene Flasche. Dementsprechend kann die Übersetzung auch lauten: ‘Die ausgetrunkene Flasche wird den neuen Wein trinken’.

<sup>21</sup> Graulle, Christophe, *André Breton et l’humour noir. Une révolte supérieure de l’esprit*, Paris: L’Harmattan, 2000, 295.

<sup>22</sup> Durozoi, Gérard, “Die Zeitschriften des Surrealismus: Paris – New York, einmal anders,” *Die surrealistische Revolution*, Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou/Paris, 6.3.-24.6.2002 und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002, hrsg. v. Werner Spies, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002, 353.

Ernst, Hans Arp und Tristan Tzara, die alle der dadaistischen Kunst nahe standen.<sup>23</sup> Der Dadaismus wurde jedoch aufgrund seiner vom Wiederholungszwang beherrschten Protesthaltung, deren Nachteil man in einer raschen Abnutzung und Ermüdung sah, bald zurückgelassen und durch eine prokünstlerische Haltung ersetzt.<sup>24</sup> Seine erste Konsolidierung erhielt der Surrealismus schließlich 1924 mit der Veröffentlichung von Bretons *Manifeste du Surréalisme*, in dem der Vorsatz einer unvermittelten Wahrnehmung und Kunstproduktion Erläuterung und der Traum als privilegiertes Instrument einer solchen Methode Würdigung fand.<sup>25</sup> Wurde das Unbewusstsein in den Vordergrund gestellt, so wollte man damit keine Entfremdung von der Wirklichkeit, sondern ein „Praktischwerden der Phantasie“ erreichen.<sup>26</sup> Einerseits ging es um die Entfesselung imaginativer Kräfte und deren freie Entfaltung, andererseits sollte die Fantasie methodisch einsetzbar gemacht werden.<sup>27</sup> Die Realität wollten die Surrealisten nicht außer Acht lassen, zumal ihre Kunst, wie jene zahlreicher Avantgardisten, von einem gesellschaftskritischen Grundimpuls getragen wurde. Dieser führte die surrealistischen Künstler zeitweilig sogar in ein reges politisches Engagement, das in eine zehnjährige, versuchte Zusammenarbeit mit kommunistischen Lagern mündete.

Das Interesse der Surrealisten an gesellschaftspolitischen Vorgängen zeigt sich an ihrer durchgängig journalistischen Arbeit und Herausgabe von zahlreichen, thematisch dem Politikgeschehen zugewandten Zeitschriften. Ab Dezember 1924 erschien *La révolution surréaliste*, die 1930 von ihrer Nachfolgerschrift *Le surréalisme au service de la révolution* abgelöst wurde.<sup>28</sup> Bereits die Namen der Zeitschriften verweisen auf die wachsende Forderung nach einem revolutionären Umbruch, der vom Surrealismus unterstützt werden sollte. Entsprechend seiner Entwicklung von einer anfangs vornehmlich am Imaginativen orientierten Bewegung, die später auch materialistischen Denkprozessen Einlass gewährte, beschreibt Yvonne Duplessis den Surrealismus als einen Kegel, „dessen Basis die Metaphysik und dessen Spitze der Marxismus wäre, während die Zwischenzone durch die Psychoanalyse gebildet würde“.<sup>29</sup> Allerdings durchliefen nicht alle Surrealisten diese Entwicklung, und an der politischen Kegelspitze schieden sich die Geister. Was für die einen zu viel lebensweltlicher Aktionismus bedeutete, galt den anderen als unzureichendes Engagement, die angepriesene Revolution tatsächlich umzusetzen. Ab Mitte der 1920er Jahre kam es

---

<sup>23</sup> Spies, Werner, *Der Surrealismus und seine Zeit*, 11.

<sup>24</sup> Ebd. 30ff.

<sup>25</sup> Für die Auseinandersetzung der Surrealisten mit dem Phänomen des Träumens war Freuds *Traumdeutung* von 1900 von maßgeblicher Bedeutung, wobei die menschliche Psychologie im Sinne der Künstler nur offengelegt, nicht aber analysiert werden sollte. Die Geltung Freuds zeigt sich auch im *Jeu de Marseille*, allerdings unter zwiespältiger Perspektive, wie sich unter 3.3.5.2 noch zeigen wird.

<sup>26</sup> Bürger, Peter, *Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur*, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1996, 73.

<sup>27</sup> Bischof, Rita, *Teleskopagen, wahlweise. Der literarische Surrealismus und das Bild*, Frankfurt a. Main: Vittorio Klostermann, 2001, 113.

<sup>28</sup> Durozoi, Gérard, „Die Zeitschriften des Surrealismus: Paris – New York, einmal anders,“ 355ff.

<sup>29</sup> Duplessis, Yvonne, *Der Surrealismus*, 88.

daher immer wieder zum Austritt sowie Ausschluss einiger Künstler aus der Gruppe, darunter 1926 zur Ausgrenzung Antonin Artauds.<sup>30</sup> Weitere Mitglieder, die in den folgenden Jahren vom Kern der Bewegung Abstand nahmen, waren unter anderem die Mitbegründer des literarischen Surrealismus Philippe Soupault und Louis Aragon, so wie die Schriftsteller Georges Bataille, Paul Éluard und der katalanische Maler Salvador Dalí.<sup>31</sup> Zeitlich lässt sich die interne Spannungswelle in etwa auf den Eintritt Bretons in die PCF (Parti Communiste Français) 1927 und seinen Austritt aus selbiger im Jahr 1935 festlegen.<sup>32</sup> In einem 1929 in *Die literarische Welt* erschienenen Artikel beschrieb Walter Benjamin die Zerwürfnisse innerhalb des Surrealismus als logische Folge von dessen Entwicklung einer geschlossenen, geistigen zu einer öffentlich, politisch agierenden Bewegung:

Es gibt in solchen Bewegungen immer einen Augenblick, da die ursprüngliche Spannung des Geheimnisses im sachlichen, profanen Kampf um Macht und Herrschaft explodieren oder als öffentliche Manifestation zerfallen und sich transformieren muß. In dieser Transformationsphase steht augenblicklich der Surrealismus. Damals aber, als er in Gestalt einer inspirierenden Traumwelt über seine Stifter hereinbrach, schien er das Integralste, Abschließendste, Absoluteste.<sup>33</sup>

Mit dem politischen Erwachen der Surrealisten und ihrer wachsenden Ambition, die künstlerische auch mit einer gesellschaftlichen Revolution zu verbinden, war das Träumen zunächst beendet. Dauerhaft und von Anbeginn war nur Breton als Initiator und Leiter der Gruppe der surrealistischen Bewegung anhänglich. Diachrone Beschreibungen des französischen Surrealismus gleichen daher häufig einer biografischen Schilderung des Werdegangs Bretons. Entsprechend geht diese Kunstbewegung auch spätestens mit dem Tod des Autors 1966 zu Ende. Bereits 1941 brach mit seiner sowie der Emigration zahlreicher Surrealisten die Gruppe weitestgehend auseinander. Zwar lebte der Surrealismus auch nach dem Zweiten Weltkrieg durch die Begründung neuer Zeitschriften im Exil und die fortwährende Erschaffung surrealistischer Kunstwerke fort,<sup>34</sup>

---

<sup>30</sup> Artaud hatte seit der Gründung des ‘Bureau de recherches surréalistes’ – das als Sammelstelle surrealistischen Materials und als öffentliches Kommunikationsorgan der Gruppe diente – selbiges seit seiner Gründung 1925 geleitet. Vgl. Goutier, Jean-Michel, “Der Surrealismus unter dem Druck der Politik”, *Die surrealistische Revolution*, Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou/Paris, 6.3.-24.6.2002 und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/ Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002, hrsg. v. Werner Spies, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002, 417ff.

<sup>31</sup> Von den Mitgliedern der französischen Surrealistengruppe existiert keine vollständige Liste. Die Informationen über Teilnahme an und Ausstieg aus der Gruppe um Breton sind daher den einzelnen Artikeln über die entsprechenden Künstler aus Gérard de Cortanzes lexikalisch aufgebauten *Le Monde du surréalisme* entnommen. Generell ist eine lückenlose Zusammenstellung aller Mitglieder der surrealistischen Bewegung ein komplexes Unterfangen. Einfacher gestaltet es sich daher, wie Werner Spies es vormachte, diejenigen wenigen französischen Künstler der Zeit des Surrealismus aufzuführen, die der Bewegung konsequent fern blieben, darunter v.a. die Maler Fernand Léger und Henri Matisse. Vgl. Spies, Werner, *Der Surrealismus und seine Zeit*, 11.

<sup>32</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 79.

<sup>33</sup> Benjamin, Walter, “Der Surrealismus. Die letzte Momentaufnahme der europäischen Intelligenz,” *Die literarische Welt* 5.5 (1929): 3.

<sup>34</sup> Die Zeitschrift *VVV* wurde als erste surrealistische Zeitschrift im New Yorker Exil in zweisprachiger Version publiziert, zur “Wiederbelebung ausschließlich surrealistischer Intentionen”. Weitere neue Zeitschriften, die ab den 1950er Jahren wieder in Frankreich erschienen, waren – in chronologischer Reihenfolge – *Médium*, *Le Surréalisme même*, *Brief*, *La Brèche* und *L’Archibras*. Siehe hierzu: Durozoi, Gérard, “Die Zeitschriften des Surrealismus: Paris – New York, einmal anders”, 360ff.

doch verlor sich sein Einfluss zunehmend. Auch Breton befasste sich nach dem Krieg mehr mit der Neuedition seiner bereits vor dem Krieg erschienenen Bücher als mit der Erschaffung neuer surrealistischer Kunstwerke.<sup>35</sup> Nachdem das im Vordergrund der Untersuchung stehende *Jeu de Marseille* zwischen 1940 und 1941 geschaffen wurde, soll das Augenmerk der Untersuchung umso mehr auf den Zeitraum der Hauptphase des französischen Surrealismus zwischen den beiden Weltkriegen beschränkt bleiben.

### 2.1.1 Kunst zwischen zwei Weltkriegen

Der historische Umstand des Ersten und Zweiten Weltkriegs war bedeutend für die Entwicklung des Surrealismus. Für die Mehrheit seiner Vertreter, die größtenteils kurz vor der Jahrhundertwende zur Welt kamen, fielen die Jahre der Adoleszenz in den Zeitraum des Ersten Weltkriegs. Das heißt, sie erfuhren in einem prägenden Abschnitt ihres Heranwachsens, der bereits hinsichtlich körperlicher und geistiger Reifung eine innere Krise bedeutet, zugleich einen massiven äußeren, politischen Konflikt. Die vom Psychoanalytiker Mario Erdheim als „Avantgarde des Individuums“ beschriebene Phase der Adoleszenz ging in der Jugendgeneration des Ersten Weltkriegs in eine Avantgarde der Kunst über.<sup>36</sup> Angesichts der duplexen Spannungslage durch zeitgleiche innere und äußere Kontroversen mögen die in der Adoleszenz gebildeten Abwehrmechanismen bei den Surrealisten eine verstärkte Ausprägung erfahren haben. So war vor allem der Beginn ihrer Kunst von einer defensiven Haltung gekennzeichnet, die sich in einer konsequenten Ablehnung realistischer zugunsten strukturfreier, imaginärer Gestaltungsformen äußerte. Diese Gesinnung blieb ihnen über die Dauer ihrer Kunstbewegung erhalten, zumal das Aufkeimen faschistischer Bewegungen im Europa der 1920er und 30er Jahre erneut das für die Künstler höchste Gut, die Freiheit, bedrohte.<sup>37</sup> In Anbetracht der einschneidenden historischen Gegebenheiten, mit denen die Surrealisten konfrontiert waren, vermerkte André Breton, als er nach seiner Emigration in die USA am 10. Dezember 1942 an der Yale University einen Vortrag hielt, dass der Surrealismus nur in Abhängigkeit von den ihn einschließenden Kriegen zu verstehen sei:

---

<sup>35</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 80.

<sup>36</sup> Erdheim, Mario, „Psychoanalyse, Adoleszenz und Nachträglichkeit“, 1993, *Adoleszenz und Identität*, hrsg. v. Werner Bohleber, Stuttgart: Verlag Internationale Psychoanalyse, 1996, 86. Indem Erdheim in seinem Vergleich auf die von Bazon Brock in seinem Buch *Ästhetik der Avantgarde* entwickelte Definition der Avantgarde zurückgreift, beschreibt er die Adoleszenz mithilfe der Worte Brocks wie folgt: „Die Adoleszenz ist die Avantgarde des Individuums, sie veranlaßt das Individuum, die ‚angeblich gesicherten Bestände der Tradition auf neue Weise zu sehen, d.h. neue Traditionen aufzubauen.‘“

<sup>37</sup> Der Faschismus fand bekanntlich im Europa nach dem Ersten Weltkriegs seine erste umfassende Ausprägung in Mussolinis Diktatur. Auch in Deutschland wuchsen mit den Nationalsozialisten um Hitler und in Spanien um General Franco faschistische Regierungen heran. Und ebenso prägten in Frankreich rechtsextreme Organisationen, wie die bereits 1898 gegründete ‚Action Française‘, ‚Le Faisceau‘ und ‚Croix de Feu‘, Politik und Gesellschaft. Siehe hierzu: Bauerkämper, Arnd, *Der Faschismus in Europa 1918-1945*, Stuttgart: Reclam, 2006.

J'insiste sur le fait que le surréalisme ne peut historiquement être compris qu'en fonction de la guerre, je veux dire – de 1919 à 1939 – en fonction à la fois de celle dont il part et de celle à laquelle il retourne. Certes ce temps a été mesuré en France par une inconscience et une imprévoyance sans bornes, il est incontestable qu'il a roulé sur les billes de la pire suffisance et de la pire paresse. Je pense à la presque totalité des gouvernements qui se sont succédés, faits de personnalités à volonté interchangeable, ayant depuis longtemps donné leur médiocre mesure et prolongeant sans y croire la vie de partis dans lesquels, durant ces vingt ans, s'est d'ailleurs montré incapable de circuler tout sang nouveau.<sup>38</sup>

Die Entwicklung des Surrealismus ging nach Breton in einer von Gewissenlosigkeit und Sorglosigkeit gekennzeichneten Epoche vonstatten, wobei er seine Kritik auf politischer Ebene anbringt und diese Laster ausschließlich den Regierungen zuschreibt. Interessant ist der Gebrauch des Wortes 'inconscience', das neben seiner hier negativ verwandten Bedeutung von politischer Unüberlegtheit auch jene Unbewusstheit beschreibt, die von den Surrealisten als positive Eigenschaft, ja geradewegs zur Prämisse ihres künstlerischen Schaffens erklärt wurde. Was politisch als verfehlt galt, wurde in der Kunst als notwendig erachtet, um sich effektiv mit der Wirklichkeit auseinanderzusetzen. Allerdings entstand der Surrealismus weniger aus einer ästhetischen Entscheidung für das Unbewusstsein als aus einer Ablehnung des Bewusstseins, das heißt, er unterlag – zumindest anfangs – weniger einem Pro- als einem Anti-Konzept. Die 'raison' hatte in den Augen der Surrealisten aufgrund der Kriegsmisstände ihre autoritäre Wirkkraft verloren und war nach 1918 mit dem Wert der 'liberté' nicht mehr vereinbar. Letztere musste demnach in einer anderen Dimension gesucht werden. Schließlich war sie es, die sich – nach Aussage Bretons – als des Surrealismus' ständiger Antrieb erwies: "D'une guerre à l'autre, on peut dire que c'est la quête passionnée de la liberté qui a été constamment le mobile de l'action surréaliste."<sup>39</sup> Eine Formel für die angestrebte Freiheit fand man in dem 1914 von André Gide bekannt gemachten 'acte gratuit', einer spontanen, vernunftfreien und motivlosen Handlung, die dem surrealistischen Anspruch nach vollkommener Determinationslosigkeit von Kunst gerecht wurde. Den 'acte gratuit' wollte man im Geiste der Bergson'schen Philosophie verstehen, nämlich als ultimative Auslebung eines intuitiven Handelns.<sup>40</sup> Er bedeutete für die Surrealisten eine Entfaltung natürlicher Impulse, die zum Anstoß und zum Wachstum kreativer Prozesse führen. Dieser auf das Individuum zentrierte Ansatz erweist sich allerdings problematisch in seiner Auswirkung aufs Kollektiv. Insofern eine von allen Kausalitäten befreite Handlung zwar absolute ästhetische Freiheit, in ihrer Ausblendung externer Funktionen und Bedürfnisse aber auch einen ethischen Konflikt bedeutet, ist der 'acte gratuit' kein gesellschaftstaugliches Konzept, ja im Grunde das Gegenteil eines kategori-

---

<sup>38</sup> Breton, André, *Situation du Surréalisme entre les deux guerres*, Paris/Alger: Éditions de la Revue Fontaine, 1945, 22.

<sup>39</sup> Ebd. 20.

<sup>40</sup> Tonnet-Lacroix, Éliane, *Après-guerre et sensibilités littéraires (1919-1924)*, Paris: Publications de la Sorbonne, 1991, 175f. André Gide illustrierte in seinem 1914 erschienenen Roman *Les Caves du Vatican* einen Extremfall des 'acte gratuit', der auf dessen fatale Wirkkraft verweist. Der Protagonist Lafcadio begeht darin ein motivloses und aus reiner gedanklicher Spielerei entstehendes Verbrechen, indem er einen Mitreisenden aus dem fahrenden Zug stürzt.

schen Imperativ. Aus dem Versuch der Surrealisten, am gesellschaftspolitischen Leben mitzuwirken, lässt sich jedoch ablesen, dass sie selbige Kontroverse zu überwinden trachteten und eine Methode suchten, ihr Freiheitsprimat vom Bereich der Kunst auf die Gesellschaft zu übertragen. Sie wandten sich somit dem Kommunismus zu, den sie mit den eigenen Ambitionen vereinbarten. Ihre Vorstellung einer politischen Durchsetzung von Freiheit blieb nichtsdestotrotz, wie Carole Reynaud Paligot vermerkte, ein “romantisme révolutionnaire” mit geringer Realitätstauglichkeit.<sup>41</sup> Zudem beharrten die Surrealisten auf einer Auseinanderhaltung künstlerischer und politischer Praxis, denn die Kunst sollte ihrer Meinung nach nie zum politischen Sprachrohr und dadurch für Propagandazwecke missbraucht werden. Dementsprechend distanzieren sie sich einheitlich von einer ‘proletarischen Literatur’, wie sie etwa in den Zwischenkriegsjahren der Politiker und Schriftsteller Henri Barbusse praktizierte.<sup>42</sup> Trotz aller Beteiligungsversuche am sozialpolitischen Geschehen war der Surrealismus in seiner Alltagstauglichkeit beschränkt und jenen vorbehalten, die den theoretischen Grundstock der Bewegung begreifen konnten. Er blieb eine intellektuelle und damit elitäre Bewegung. Das zeigt beispielsweise auch der Name der antifaschistischen ‘Union de lutte des intellectuels révolutionnaires’, die Breton und Bataille 1935 als letzte politische Aktion gemeinsam gründeten und die wie die meisten politischen Unternehmungen der Surrealisten nur von kurzer Dauer war.<sup>43</sup> Seine teils übertriebene und vor allem unrealistische Forderung von Freiheit brachte dem Surrealismus mitunter das Urteil eines ‘hypermoralisme’ ein, der sich durch einen verschätzten Moralanspruch kontraproduktiv auf eine autonome Subjektentfaltung auswirkte.<sup>44</sup> Der revolutionäre Impuls und Einsatz für gesellschaftliches Engagement lebte dennoch unter den surrealistischen Künstlern fort. Sie beteiligten sich im Protest gegen die Moskauer Prozesse, die den Beginn der stalinistischen Diktatur markierten und unterstützten die Revolutionäre des spanischen Bürgerkriegs.<sup>45</sup> Der prorevolutionären Haltung der Surrealisten wird im *Jeu de Marseille* durch das Rad der Revolution als eigenes Kartensymbol Bedeutung gezollt und mit der Figur des mexikanischen Revolutionärs Pancho Villa ein realgeschichtliches Gesicht gegeben. Dennoch wurde der Begriff der Revolution von den Surrealisten hauptsächlich als geistiges Aufbegehren gedacht, was sich daran zeigt, dass die Mehrzahl der Karten im *Jeu de Marseille* Philosophen, Schriftsteller oder fiktive Romanfiguren darstellen.

---

<sup>41</sup> Reynaud Paligot, Carole, “Ambitions et désillusions politiques du surréalisme en France”, *Surréalisme et Politique – Politique du Surréalisme*, hrsg. v. Wolfgang Asholt und Hans T. Siepe, Amsterdam/New York: Rodopi, 2007, 29.

<sup>42</sup> Ebd. 30. Breton vermerkte, dass Literatur in seinen Augen für das Proletariat, das ja die Mehrheit der Kommunisten-Anhängerschaft bildete, keine geeignete Form der Interessendarlegung darstelle. Damit wollte er sich und die Kunst des Surrealismus von der Gesellschaftsschicht der Arbeiter distanzieren: “Je ne crois pas à la possibilité d’existence actuelle d’une littérature ou d’un art exprimant les aspirations de la classe ouvrière.” Breton, André, *Second Manifeste du Surréalisme*, 47.

<sup>43</sup> Goutier, Jean-Michel, “Der Surrealismus unter dem Druck der Politik”, 422.

<sup>44</sup> Audoin, Philippe, “Le surréalisme et le jeu”, *Entretiens sur le surréalisme*, hrsg. v. Ferdinand Alquie, Paris: Mouton, 1968, 463.

<sup>45</sup> Reynaud Paligot, Carole, “Ambitions et désillusions politiques du surréalisme en France”, 31.

## 2.1.2 Ästhetische Merkmale

Die Kennzeichen surrealistischer Kunst reichen von magischen, träumerischen Inhalten, die symbolische und metaphorische Darstellungsarten befördern, über abstrakte Gestaltungsformen bis hin zu aleatorischen Verfahrensweisen. Um zunächst die Affinität der Surrealisten zum Magischen (*le mystérieux*) zu erklären, sei darauf verwiesen, dass sie einer archaischen Wirklichkeitswahrnehmung seit den Anfängen ihrer Bewegung zugetan waren. Die ersten Mitglieder der Pariser Surrealistengruppe trafen sich zu Beginn der 1920er sogar für gemeinsame Séancen, um die kurzzeitig in der Gesellschaft wieder in Mode geratenen spiritistischen Sitzungen zur Erfahrung übernatürlicher Kräfte für ihre Kunst zu nutzen.<sup>46</sup> Es ging ihnen dabei keinesfalls um das Heraufbeschwören von Geistern, sondern um eine ungehinderte Entfaltung des Subjekts, die sie in den, während der Séancen erwirkten Trancezuständen zu erreichen hofften. Ihr Interesse für das Magische resultierte aus dem Bestreben, alle gewohnten Gesetzmäßigkeiten zugunsten freier, a-kausaler Schaffensvorgänge aufzuheben, und sich durch diese "Spielart des Existentialismus"<sup>47</sup> Zugang ins Reich des Traums zu verschaffen. Innerhalb der Kunst führte jene okkulte Spielerei zu einem imaginativen Stil, der seinen Ausdruck im Vagen fand, in einer Bedeutungsinfinität aller Zeichen.<sup>48</sup> Dabei erhielten inmitten der frei assoziativen, träumerischen Darstellungen häufig Elemente des Weiblichen einen zentralen Stellenwert.

Die Eros-Symbolik leitet über zu einer zweiten Charakteristik surrealistischer Kunst, nämlich einer Affinität der Surrealisten zu mythischen Sinnbildern, insofern durch den Aspekt der Erotisierung<sup>49</sup> die "eindimensionale Unität" des Magischen in die "zweidimensionale Polarität" des Mythischen übergeht.<sup>50</sup> Dadurch wurde die a-kausale Struktur magischer Elemente stellenweise

---

<sup>46</sup> Aus den biografischen Aufzeichnungen des surrealistischen Dichters Jacques Baron geht hervor, dass sich die Pariser Surrealistengruppe unter Anleitung des Schriftstellers René Crevel Anfang der 1920er Jahre mehrmals zu gemeinsamen Séancen zusammenfand. Man setzte sich dabei um einen Tisch, stellte mit dem Nachbarn durch Berührung des kleinen Fingers eine Verbindung her, ließ sich in einen Trance-artigen Zustand fallen, und begann dabei poetische Phrasen von sich zu geben, die notiert und später in Texte umgearbeitet wurden; ebenso verfuhr man mit Zeichnungen und Malereien. Allerdings sank das Interesse an dergleichen Aktionen bereits nach etwa drei Monaten, nachdem die anfänglich ernstgenommenen Sitzungen durch inszenierte und nur scheinbar unvermittelt entstandene Schöpfungsakte in Albereien endeten, und damit ihren ursprünglichen Zweck verloren. Siehe hierzu: Baron, Jacques, *L'an I du surréalisme suivi de l'an dernier*, Paris: Éditions Denoël, 1969, 66ff.

<sup>47</sup> Hartlaub, Gustav Friedrich, *Kunst und Magie. Gesammelte Aufsätze*, Hamburg/Zürich: Luchterhand Literaturverlag, 1991, 33. Zu dem hier entworfenen Vergleich sollte vermerkt sein, dass sich Surrealismus und Existentialismus insofern nahe stehen, als beide auf einer vom Subjekt und von individueller Wahrnehmung ausgehenden Welterfahrung aufbauen; ansonsten überwiegen wohl ihre Unterschiede.

<sup>48</sup> Zur Charakterisierung des imaginativen Stils surrealistischer Kunst, siehe: Bohrer, Karl Heinz, "Mythologie et non-révolution", *Surréalisme et Politique – Politique du Surréalisme*, hrsg. v. Wolfgang Asholt und Hans T. Siepe, Amsterdam/New York: Rodopi, 2007, 46ff.

<sup>49</sup> Die Erotisierung bedeutete insofern eine Verschiebung von einer homologen zu einer heterologen Struktur, als Erotik, bzw. Liebe, immer ein reziprokes Kräftewirken bedeutet: "L'amour, certes, fait signe, et il est toujours réciproque", so schreibt Lacan (S. 12) in seinem Seminar XX mit dem Titel *Encore*, in dem er das Weibliche als Signifikant einer vom Unbewussten unablässig geforderten (= encore et encore) Referenzbildung charakterisiert. Vgl. Lacan, Jacques, *Encore. Le Séminaire Livre XX*, hrsg. v. Jacques-Alain Miller, Paris: Éditions du Seuil, 1975.

<sup>50</sup> Gebser, Jean, *Ursprung und Gegenwart*, Bd. 1, 2. Aufl., München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1986, 113. In Berufung auf die von Gebser in fünf Bewusstseinsstufen eingeteilten menschlichen Wahrnehmungsmutationen,

wieder in eine übergeordnete, mythische Struktur eingefügt, die unter der Schirmherrschaft des Wunderbaren (*le merveilleux*) stand. Das Wunderbare war den Surrealisten eine Anschauungsmethode, eine wahrnehmungspsychologische Grundhaltung. Während Magie und Mythos Gestaltungselemente surrealistischer Kunst darstellten, fungierte das Wunderbare als ästhetisches Prinzip. Es galt den Surrealisten als Ideal des Schönen, und entsprechend heißt es im *Dictionnaire abrégé du surréalisme*: “Le merveilleux est toujours beau, n’importe qu’elle merveilleux est beau, il n’y a même que le merveilleux soit beau.”<sup>51</sup> Schön ist demnach allein das Wunderbare, welches in der Vorstellung der Surrealisten eben jene Mischung aus magischen und mythischen Elementen bedeutete, die von einer freien, unbewussten Zusammenführung zeugten und dennoch gemeinsame Verbindungen untereinander erstellen ließen. Die Technik für diese Ästhetik lieferte die ‘écriture automatique’, durch deren Assoziationsfreilauf das Wunderbare entstehen konnte. Mithilfe der automatischen Schreibweise sollte das Ich die vom Bewusstsein gesetzten Grenzen überschreiten und “Kenntnis von seiner Teilhabe an einem mythischen Universalsubjekt” erlangen.<sup>52</sup> Jene Kenntnis bedeutete den Surrealisten die entscheidende Erkenntnis ihrer Kunst, die nicht durch konstruktive Logik, sondern durch aleatorische Prozesse zu gewinnen war. Die Aleatorik bildete die Grundlage für surrealistische Verfahrensweisen von genre- sowie medienübergreifenden Werken, wie die Collage, und kollektiven Kunstspielen, wie das bereits erwähnte ‘Cadavre exquis’. Zufall als Kunstprinzip, war keine Erfindung der Surrealisten, sondern bereits Zentralerlebnis des Dadaismus gewesen.<sup>53</sup> Während der Dadaismus allerdings das destruktive Moment des Zufalls betonte, wollte der Surrealismus mithilfe aleatorischer Spielarten neue Zusammenhänge konstruieren und zwischen den Sphären Kunst und Leben vermitteln. Der Begriff ‘Konstruktion’ wird auch für die Analyse des *Jeu de Marseille* von Bedeutung sein, insofern das Kartenspiel, wie bereits in der Einleitung erwähnt, trotz offener Strukturen einen klaren Aufbau besitzt. Die Verwandtschaft zwischen Dadaismus und Surrealismus ist dennoch von Bedeutung. In Tristan Tzaras dadaistischem Manifest *Lampisteries précédées des sept manifestes dada* von 1924 und Bretons im selben Jahr erschienenem surrealistischen Manifest lassen sich zahlreiche Übereinstimmungen entdecken.<sup>54</sup> So war beiden Bewegungen unter anderem der Humor eine Triebfeder für ihr künstlerischen

---

nämlich archaische, magische, mythische, mentale und integrale Struktur, ließe sich die Entwicklung surrealistischer Kunst charakterisieren als eine Bewegung von der zweiten bis zur vierten Ebene, das heißt von einer auratischen entgegen eine zunehmend rationale Haltung, wobei diese Stufen im Surrealismus nicht einzeln, sondern in ihrer Gesamtheit zur Wirkung kommen.

<sup>51</sup> Aragon, Louis et al., Hrsg., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 17.

<sup>52</sup> Hölz, Karl, *Destruktion und Konstruktion: Studien zum Sinnverstehen in der modernen französischen Literatur*, Frankfurt a. Main: Vittorio Klostermann, 1980, 86.

<sup>53</sup> Holeczek, Bernhard, “Zufall als Glücksfall. Die Anfänge eines künstlerischen Prinzips der Avantgarde”, *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. v. Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Ausstellungskatalog Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen am Rhein, 18.01.-15.03.1992, Heidelberg: Edition Braus, 1992, 18f.

<sup>54</sup> Zum Vergleich zwischen Dadaismus und Surrealismus, siehe: Bürger, Peter, *Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur*, 50ff.

ches Schaffen. Während er bei den Dadaisten jedoch Bestandteil einer Protesthaltung war, paarte er sich im Surrealismus mit der Idee von Revolte als einem instinktiv ergriffenen Instrument der Befreiung, um von der Wirklichkeit Abstand zu nehmen und sie aus distanzierter Perspektive mit geschärftem Blick zu betrachten.<sup>55</sup> Am Humor zeigt sich die Resignation der Surrealisten hinsichtlich ihrer Versuche, die Kunst an ein realwirksames Manifest, an ein ethisches Programm, zu knüpfen. Der Humor war ein Effekt und, wenn man so will, ein Defekt ihrer Spielerei, denn sobald man mit moralischen Werten zu spielen beginnt, verlässt man, wie Jacqueline Chénieux-Gendron hinsichtlich surrealistischer Methodik bemerkte, den Bereich ethischer Argumentation:

Si l'humour est compatible avec l'éthique, si, assurément, le rire peut être [...] un allié de l'éthique (l'hyperbole ludique ne dévalorise pas, mais exalte), peut-on 'jouer' avec les valeurs? On le peut, certes, mais on n'est plus dans le champ de l'éthique.<sup>56</sup>

Es ist also der Preis des Spiels, dass die Aussagekraft surrealistischer Kunst vorrangig im Ästhetischen verankert bleibt. Aber gerade durch ihre spielerischen Verfahrensweisen war es den Surrealisten auch möglich, die Kunst weiterzuentwickeln und neue Gattungen und Stile zu generieren. Die Kombinationsmöglichkeiten, die ihre Spielarten mit sich brachten, ließen die Surrealisten zu intermedialen Künstlern werden.

## 2.2 Surrealistische Kunstmedien

Da in der vorliegenden Arbeit das Augenmerk auf das *Jeu de Marseille* gerichtet ist, das als gezeichnetes Kartenspiel vorrangig Bildmedium, durch seinen intermedialen Gehalt aber auch Literaturträger ist, stehen die Bedeutung von Sprache und Bildender Kunst innerhalb des Surrealismus im Vordergrund der Betrachtung. Nachdem die Gründerväter des Surrealismus, Breton, Soupault und Aragon, in erster Linie Schriftsteller waren, blieb die Literatur stets ein wichtiges Referenzmedium der Bewegung.<sup>57</sup> Viele surrealistische Verfahrensweisen, wie die 'écriture automatique', wurden in literarischen Werken entwickelt und in der Folge durch äquivalente Methoden in andere Künste übersetzt. So erfand beispielsweise Max Ernst 1925 die Frottage, die er als veritables Pendant der automatischen Schreibweise innerhalb der Bildkunst bezeichnete.<sup>58</sup>

---

<sup>55</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 196.

<sup>56</sup> Chénieux-Gendron, Jacqueline, "Mentalité surréaliste et attitude ludique", *Jeu surréaliste et humour noir*, hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron und Marie-Claire Dumas, Paris: Lachenal & Ritter, 1993, 314.

<sup>57</sup> Breton bemerkte zur Bedeutung des Mediums der Literatur für den Surrealismus: "Il est aujourd'hui de notoriété courante que le surréalisme, en tant que mouvement organisé, a pris naissance dans une opération de grande envergure portant sur le langage." Breton, André, "Du surréalisme en ses oeuvres vives", *Medium. Communication surréaliste*, 4 (1955): 2.

<sup>58</sup> Bei der Frottage wird durch eine Art Durchpausen die Struktur, oder Maserung eines bestimmten Objekts auf ein darauf gehaltenes Papier mittels Darüberfahren mit Stift oder Pinsel übertragen. Vgl. Bender, Beate, *Freisetzung von*

Auch weitere surrealistische Gattungen aus dem Bereich Bildender Kunst – wie Abziehbilder, Collagen, Kratz- und Rauchbilder, Zerschneidungen, Montagen, Leckagen, oder Verreibungen – zeugen vom Einfluss literarischer Experimente.<sup>59</sup> Der Einfluss von Sprache auf Malerei zeigte sich außerdem in der “Verwendung langer poetischer Bildtitel”<sup>60</sup> oder der Kreation von Wort-Bildern, die bereits seit dem Dadaismus als neue Gattung kursierten.<sup>61</sup> Beim Wort-Bild handelt es sich allerdings weniger um Einflussnahme von einer Kunst auf die andere als vielmehr um deren beider Zusammenführung. Medienkombinatorische Arbeiten boten den Surrealisten einen erweiterten Gestaltungsfreiraum und ermöglichten ihnen die Verknüpfung mehrerer medialer Vorteile. Zudem förderten Doppelbegabungen, die unter den surrealistischen Künstlern keine Seltenheit waren – als bekannteste unter ihnen sei auf Hans Arp, André Breton, Salvador Dalí und Max Ernst verwiesen –, das intermediale Interesse und führten zur kontinuierlichen Auseinandersetzung mit medientheoretischen Fragen. Den Surrealisten galt es, herauszufinden und auszutesten, welche spezifischen Vorzüge die jeweiligen Künste mit sich brachten. So faszinierte sie an der Sprache deren Fähigkeit, über die Bedeutung der Zeichen hinauszudeuten und dadurch das Unsagbare indirekt sagen zu können: “to communicate what was essentially uncommunicable”, wie Willard Bohn es formulierte.<sup>62</sup> An der Malerei begeisterte die Surrealisten hingegen die Möglichkeit, die äußere Realität mittels fiktiver Formen und deren freier Kombinationen zu überschreiten, “to portray what was essentially unimaginable”<sup>63</sup>, und das Unsichtbare indirekt sichtbar zu machen. Die Musik hingegen wurde von den Surrealisten als Kunstmedium weniger geschätzt. Selbst die Musikalisierung der Sprache, etwa durch onomatopoetische Experimente, wie sie im Dadaismus geläufig waren, fanden im Surrealismus kaum Anwendung.<sup>64</sup> Auch das Theater ließ man weitestgehend außen vor, unter anderem um “sich vom dadaistisch-provozierenden Büh-

---

*Kreativität durch psychische Automatismen. Eine Untersuchung am Beispiel der surrealistischen Avantgarde der zwanziger Jahre*, Frankfurt a. Main: Peter Lang, 1989, 125.

<sup>59</sup> Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 25.

<sup>60</sup> Spies, Werner, *Der Surrealismus und seine Zeit*, 40.

<sup>61</sup> Siehe hierzu: Freeman, Judi, Hrsg., *Das Wort-Bild in Dada und Surrealismus*, Ausstellungskatalog Schirn-Kunsthalle Frankfurt, 3.3.-15.5.1990, München: Hirmer Verlag, 1990.

<sup>62</sup> Bohn, Willard, *The Rise of Surrealism. Cubism, Dada, and the Pursuit of the Marvelous*, Albany/New York: State University of New York Press, 2002, 142.

<sup>63</sup> Ebd. 142.

<sup>64</sup> Unter den avantgardistischen Künstlern stellen die Surrealisten eher eine Ausnahme hinsichtlich ihrer Musikdistanziertheit dar. Rege Annäherungen zwischen Musik und Malerei bzw. Musik und Literatur fanden im Impressionismus, Fauvismus, Dadaismus, Futurismus, Kubismus und insbesondere im Expressionismus statt, man denke nur an Kandinskys Zusammenführung von Musik- und Bildsprache in seiner Schrift *Über das Geistige in der Kunst*. Dass die Surrealisten sich von der Musik abwandten heißt im übrigen nicht, dass sie gewisse Komponisten nicht schätzten. Dalí zum Beispiel gehörte, nebst einigen anderen Surrealisten, zu den begeisterten Wagnerianern seiner Zeit, doch “[a]ls Surrealist tut er so”, wie Franzsepp Würtenberger Dalís Autobiographie *La vie secrète* entnimmt, “als ob er die Musik verabscheue.” Vgl. Würtenberger, Franzsepp, *Malerei und Musik. Die Geschichte des Verhaltens zweier Künste zueinander – dargestellt nach den Quellen im Zeitraum von Leonardo da Vinci bis John Cage*, Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1979, 122.

nenspektakel abzugrenzen”.<sup>65</sup> Interesse galt indes den neuen Medien der Zeit, das heißt der Fotografie und dem Film. Die Frage, wie gerade die an reale Erscheinungen gebundene Fotografie im Stande war, dem Anspruch der Surrealisten nach Darstellung des Surrealen und Wunderbaren zu genügen, erklärt Uwe Schneede in seiner Arbeit über die Kunstmedien des Surrealismus überzeugend damit, dass es in der surrealistischen Fotografie genauso wenig wie in der Malerei um “Abbildung surrealer Phantasie” ging, sondern eben um die “individuelle bildliche Suche nach dem Surrealen in der Realität”.<sup>66</sup> Ebenso begeisterte der noch in den Anfängen seiner technischen Entwicklung begriffene Film, dessen Eignung für Collagen, Metaphern, Ellipsen und weitere stilistische Raffinessen den surrealistischen Gestaltungskonzepten in vielfacher Weise entgegenkam.<sup>67</sup> Nicht unerwähnt sollte zudem die Kunstrichtung der ‘objets trouvés’ bleiben, unter denen beliebige Alltagsgegenstände, Fundstücke zu verstehen sind, die – auch bekannt als ready-mades – durch teils kleine Umgestaltungen im Surrealismus zum Kunstwerk umfunktioniert wurden.<sup>68</sup> Aus einem realen Objekt entstand so, lediglich durch seine ungewöhnliche Inszenierung, eine surreale Skulptur.

Die Wahl des Kunstmediums und der Gattung stellte für die Surrealisten einen bestimmenden Faktor für die Aussage ihrer Werke dar. Demzufolge ist auch die Tatsache, dass die Surrealisten ein Kartenspiel als Kunstformat nutzen, entscheidend für die Interpretation des intermedialen *Jeu de Marseille*. Eine Spielkarte ist niemals nur Bild, zumal sie im Laufe ihrer Geschichte neben dem Zweck des Spielens und Wahrsagens auch die Funktion von Notizzetteln einnahm.<sup>69</sup> Zwar offenbart sich das *Jeu de Marseille* vorrangig als eine Sammlung von Zeichnungen, die lediglich mit je einem Wort, nämlich dem Namen der dargestellten Figuren versehen sind, doch kann es insofern als intermediales Kunstwerk verstanden werden, da über die Fülle an literarischen Verweisen ein riesiges Korpus an Schriften miteinspielt und dessen Wirkkraft folglich über die einer bloßen bildlichen Darstellung hinausweist. Ein Spiel mit Karten bedeutet zudem immer einen narrativen Akt, der die Parallele zur Literatur offenkundig werden lässt. Um diese Dimension im *Jeu de Marseille* zu begreifen, soll kurz auf die ästhetische Vorstellung der Surrealisten von Sprache eingegangen werden.

---

<sup>65</sup> Schneede, Uwe M., *Die Kunst des Surrealismus: Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film*, München: C.H. Beck Verlag, 2006, 59.

<sup>66</sup> Ebd. 177. Zu den bekanntesten surrealistischen Fotografen/Fotografinnen zählen der 1921 nach Paris übersiedelte Amerikaner Man Ray, seine Schüler Lee Miller und Jacques-André Boiffard, außerdem der Franzose Eli Lotar, der ungarische Künstler Brassai sowie Raoul Ubac, Dora Maar und Claude Cahun. Ebd. 178f.

<sup>67</sup> Siehe hierzu: Richardson, Michael, *Surrealism and cinema*, Oxford/New York: Berg, 2006. Als bekannte surrealistische Filmemacher wären der mexikanische Regisseur Luis Buñel und Salvador Dalí zu nennen, die gemeinsam *Un Chien Andalou* (1928) und *L'Âge d'Or* (1930) drehten.

<sup>68</sup> Siehe hierzu: Kellerer, Christian, *Objet trouvé und Surrealismus. Zur Psychologie der modernen Kunst*, Hamburg: Rowohlt Verlag, 1969.

<sup>69</sup> Ihre oft unbemalte und unbeschriftete Rückseite machte die Spielkarte mitunter zum Medium für “Liebesbeteuerungen, Verabredungen, Gutscheine und Passierscheine.” Vgl. Hoffmann, Detlef, *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*, 22.

## 2.2.1 Am Anfang das Wort

Der Literatur kommt aufgrund der sie konstituierenden Sprache, die nicht nur Kunstmaterial, sondern primär alltägliches Kommunikationsmittel ist, eine schwierige Rolle zu. Ihre unmittelbare künstlerische Wirkkraft wird durch sprachliche Konventionen und Gewohnheiten gedämpft. Anliegen der Surrealisten war es daher, die Sensibilität für die Sprache zu rehabilitieren und zwar mittels einer Erhöhung ihrer Arbitrarität. “L’image surréaliste la plus forte”, schrieb Breton im *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, “est celle qui présente le degré d’arbitraire le plus élevé, celle qu’on met le plus longtemps à traduire en langage pratique”.<sup>70</sup> Eine Wiederbelebung der Sprache war im surrealistischen Verständnis nur möglich, indem man die Wörter aus ihrer utilitaristischen Verwendung befreite und damit radikal aus den gewohnten kommunikativen Zweckverhältnissen löste.<sup>71</sup> Ungekannnte Metaphern und Wortkombinationen sollten einen Neuheitseffekt sprachlicher Ausdrücke bewirken und die Vielfältigkeit im Umgang mit Wörtern vor Augen führen.<sup>72</sup> Die Sprache wurde von den Surrealisten verdinglicht, wie Andreas Vowinckel es formulierte, was bedeutet, dass “das einzelne Wort und seine spezifische Bedeutung, aus einem übergeordneten Bezugsrahmen gelöst, Eigenwert erhielt und in seiner inhaltlichen Bedeutung vielschichtig wurde”.<sup>73</sup> Mit der Zerlegung vertrauter Beziehungen zwischen Signifikat und Signifikant beanspruchte man mehr als sonst die Beteiligung des Rezipienten. Der Leser wurde an der Sinngestaltung der Literatur maßgeblich beteiligt und dazu veranlasst, den Imaginationsprozess des Autors auch seinerseits auszuführen.<sup>74</sup> Für die Surrealisten war die Emanzipation der Sprache zugleich die Voraussetzung für eine gesellschaftliche Emanzipation.<sup>75</sup> Eine politische Umwälzung konnte ihrer Ansicht nach nur von statten gehen, wenn die Menschen ein autonomes Sprach- und damit Denkverhalten an den Tag legten.

Die literarische Befreiung wurde indes nicht allein auf eine Neuerung der Begriffe beschränkt, sondern bestand zugleich aus einer Aufhebung herkömmlicher narrativer Verfahren. Das gängige “Erzählen, das deskriptiv die Dauer und das Gewohnte ausschöpft”, wurde durch fragmentari-

---

<sup>70</sup> Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 14.

<sup>71</sup> Breton führte als Vorbilder für eine drakonische Neugestaltung literarischer Sprache, Lautréamont, die symbolistischen Dichter Rimbaud und Mallarmé sowie den Engländer Lewis Carroll an, wovon der erste und der letzte im *Jeu de Marseille* jeweils mit einer eigenen Spielkarte gewürdigt wurden. Vgl. Breton, André, “Du surréalisme en ses oeuvres vives”, 2.

<sup>72</sup> Vgl. Breton, André, *Manifeste du Surréalisme*, 60.

<sup>73</sup> Vowinckel, Andreas, *Surrealismus und Kunst. Studien zu Ideengeschichte und Bedeutungswandel des Surrealismus vor Gründung der surrealistischen Bewegung und zu Begriff, Methode und Ikonographie des Surrealismus in der Kunst 1919 bis 1925*, Hildesheim/Zürich/New York: Georg Olms Verlag, 1989, 79.

<sup>74</sup> Dementsprechend kommentierte Peter Bürger diese neue Herausforderung an den Rezipienten surrealistischer Kunst mit den Worten: “Indem Ausdruck und auszudrückende Sache auseinandertreten, wird die Anstrengung des Lesers gefordert: Verstehen ist kein passives Aufnehmen mehr, sondern verlangt Aktivität.” Vgl. Bürger, Peter, *Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur*, 82.

<sup>75</sup> Bischof, Rita, *Teleskopagen, wahlweise. Der literarische Surrealismus und das Bild*, 55.

sche Strukturen ersetzt.<sup>76</sup> Literatur sollte sich als Illustration einer geistigen Aktivität darstellen, die nicht fest- und unbewegt, sondern flexibel veränderlich war.<sup>77</sup> Wenn man nun versucht, sich Beispiele surrealistischer Literatur vor Augen zu führen, dann ist auffällig, dass die Anzahl bekannter literarischer Werke des Surrealismus im Gegensatz zu surrealistischen Bildern meist geringer ausfällt. Obwohl ursprünglich eine literarische Bewegung, hat der Surrealismus im Bereich der Bildenden Kunst eine stärkere Durchsetzungskraft entwickelt.<sup>78</sup> Das mag daran liegen, dass seine träumerischen Inhalte im Bildformat zugänglicher sind als in Form rätselhafter automatischer Texte, deren fehlende narrative Kohärenz in der Rezeption rasch anstrengend werden und nur schwer zu memorieren sind.<sup>79</sup> Neben prosaischen Realisierungen der ‘écriture automatique’ zählen zur surrealistischen Literatur experimentelle Romane, Traumprotokolle und theoretische Schriften wie Bretons Manifeste, oder Aragons 1928 veröffentlichte *Traité du style*. Die surrealistische Dichtung um Paul Éluard, Benjamin Péret, Francis Picabia, Georges Ribemont-Dessaignes, Jacques Rigaut, oder Clément Pansaers und einigen weiteren setzte sich außerhalb ihrer eigenen Reihen nur vereinzelt durch. Zu den längeren, bekannten literarischen Werken des Surrealismus gehören Aragons *Le Paysan de Paris* (1926), Bretons *Nadja* (1928), *L’Amour fou* (1930) und dessen gemeinsam mit Éluard verfasstes Textkompilium *L’immaculée conception* (1930).<sup>80</sup> Um die gewünschte sprachliche Transgression zu unterstützen, wurden den surrealistischen Texten teils eigene, teils Bilder von Kollegen beigelegt. Einer der berühmtesten surrealistischen Romane, André Bretons *Nadja*, ist exemplarisch für diese im Surrealismus typische, intermediale

Struktur, die den Bericht und die Reproduktion von Bildern/Objekten aneinander bindet. [...] Beide, Text und Bild, sind selbstständiger, komplementärer Teil der surrealistischen Argumentation. Sie bleiben autonom, jeweils für sich geerdet. Das Wort sucht seine Transgression im Bild und das Bild im Wort. Wie zwei Asymptoten laufen beide nebeneinander her. Zusammen ergeben sie den surrealistischen Übertext, der an die Stelle des von Breton und seinen Freunden verachteten, diskursiven Erzählens tritt.<sup>81</sup>

Durch die Verknüpfung von Wort und Bild wird also ein kontinuierliches Verweisspiel geschaffen, für das es allerdings keine Anleitung gibt, zumal beide Medien – wie Werner Spies in obigem

---

<sup>76</sup> Spies, Werner, *Der Surrealismus und seine Zeit*, 16f.

<sup>77</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 224.

<sup>78</sup> Während beispielsweise in der surrealistischen Zeitschrift *Littérature* anfangs vornehmlich Passagen aus literarischen Werken publiziert und kommentiert wurden (was schließlich, wie der Titel der Zeitschrift zeigt, die eigentliche Motivation ihrer Gründung gewesen war), nahm eine Einbindung der Bildenden Kunst kontinuierlich zu. Vgl. Durozoi, Gérard, “Die Zeitschriften des Surrealismus: Paris – New York, einmal anders,” 354f.

<sup>79</sup> Für eine kurze Illustration surrealistischer Texte sollen die ersten Sätze aus Bretons und Soupaults *Les champs magnétiques* dienen. Das Werk beginnt mit einer Ouvertüre Soupaults, deren Titel, ‘La glace sans tain’, von Breton stammt: “Prisonnier des gouttes d’eau nous ne sommes que des animaux perpétuels nous courons dans les villes sans bruits et les affiches enchantées ne nous touchent plus. A quoi bon ces grands enthousiasmes fragiles ces sauts de joies desséchés? Nous ne savons plus rien que les astres morts, nous regardons les visages et nous soupignons de plaisir. Notre bouche est plus sèche que les plages perdues et nos yeux tournent sans but sans espoir. [...]” Breton, André und Philippe Soupault, *Les champs magnétiques. Le manuscrit original fac-simile et transcription*, Paris: Lachenal & Ritter, 1988, 29.

<sup>80</sup> Schneede, Uwe M., *Die Kunst des Surrealismus: Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film*, 58f.

<sup>81</sup> Spies, Werner, *Der Surrealismus und seine Zeit*, 18.

Zitat hervorhebt – nicht verflochten, sondern vielmehr autonom aneinander gereiht werden. Beide Medien sind bereits durch die auf sie angewandte, gleiche Methodik einer metaphorischen und symbolischen Ausdrucksweise miteinander in Beziehung gesetzt. Genauso bleibt auch im *Jeu de Marseille* eine distinkte Trennung zwischen Zeichnung und Literatur bestehen. Der Bezug zwischen grafischer Darstellung und implizierten Texten wird von den Künstlern nur angespielt und muss vom Rezipienten eigens weitergespielt werden. Die Surrealisten sahen von einer Regelvorgabe ihres Kanons ab, um zu gewährleisten, dass ihre Kunstspiele unendlich ausführbar sind. Der Bilderwelt surrealistischer Sprache und Malerei wird damit jene von den Künstlern bestrebte Arbitrarität gewährt, die eine definite Auslegung untersagen, indem jedes Symbol, jedes Bild, nur über ein weiteres Bild erklärt werden kann und innerhalb einer intermedialen Struktur eine ewige Transparenz eingeht.

### 2.2.2 Bilderwelt in Sprache und Malerei

Surrealistische Sprache und Malerei sind beide, aufgrund ihrer “Exuberanz des Metaphorischen”,<sup>82</sup> als eine Bilderwelt gekennzeichnet. Rita Bischof vermerkte über Bretons Denken, es sei “zuoberst dadurch charakterisiert, daß es das Bild vor dem Begriff besitzt”.<sup>83</sup> Erklärung hierfür bietet der von den Surrealisten dem Unbewussten und Traumhaften beigemessene, hohe Stellenwert, offenbaren sich diese imaginären Räume doch vielmehr in Bildern als in Buchstaben. Die Metapher ist dementsprechend ein geeignetes Ausdrucksmittel für eine surrealistische Darstellungsweise, sowohl auf textueller als auch auf visueller Ebene. Mithilfe der metaphorischen Sprache sollten innere und äußere Wirklichkeiten unmittelbar zum Ausdruck gebracht werden. Was Nietzsche noch als Kritik am sprachlichen Darstellungsvermögen des Menschen formulierte, insofern Wörter, seiner Ansicht nach, ausschließlich aus bildlichen Nervenreizen bestünden, wandten die Surrealisten in eine positive Bildinterpretation der Sprache um. Sie argumentierten, dass, wenn das Urtümlichste und reale Atom der Sprache ohnehin das Bild sei, es keine wirklichere Ausdrucksmöglichkeit gäbe als Literatur über ein prometaphorisches Verfahren zu produzieren.<sup>84</sup> Surrealistische Kunstwerke weisen generell, in allen Medienformaten, eine Fülle von Bildelementen auf, deren Metaphorik oft abstrakt wirkt. Willard Bohn hat diese Abstraktion der surrealistischen Bildsprache in seiner Studie über die stilistischen Techniken der Avantgarden anhand einer dem Surrealismus eigenen Parallelismus-Konstruktion von Metaphern erklärt. Ihm

---

<sup>82</sup> Bischof, Rita, *Teleskopagen, wahlweise. Der literarische Surrealismus und das Bild*, 107.

<sup>83</sup> Ebd., 99.

<sup>84</sup> Damit versuchten die Surrealisten, laut Gabriele Werner, das später von Sartre so genannte Zeitalter einer ‘Krise der Sprache’ ins Positive zu wenden. Vgl. Werner, Gabriele, *Mathematik im Surrealismus. Man Ray – Max Ernst – Dorothea Tanning*, Marburg: Jonas Verlag, 2002, 58.

zufolge werden surrealistische Metaphern über die parallele Vernetzung einer analogischen mit einer symbolischen Ebene gestaltet.

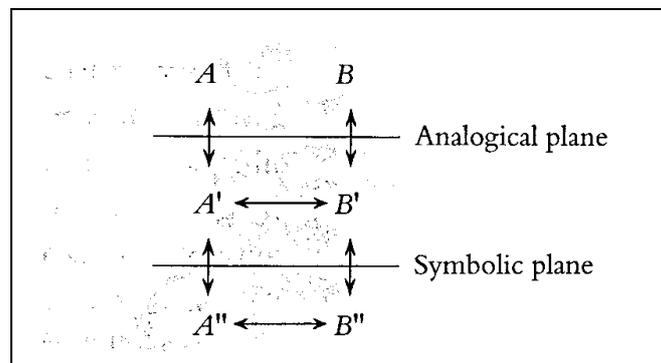


Abb.1<sup>85</sup>

Während man in der klassischen Rhetorik – in aristotelischer Tradition – die Metapher als eine Übertragung nach den Regeln der Analogie versteht,<sup>86</sup> kommt laut Bohn bei den Surrealisten noch eine symbolische Dimension hinzu. Die Aufstellung einer kausalen Verhältnisrelation wird also unmittelbar durch eine additive Vagheit, bedingt durch die Arbitrarität des Symbols,<sup>87</sup> unterlaufen. Darin zeigt sich die dialektische Substruktur der surrealistischen Methodik, die auch im *Jeu de Marseille* am kontinuierlichen Wechselspiel von vielfachen, teils konträren Bedeutungen sichtbar wird. Laut Bohn fungiert, wie in Abbildung 1 erkennbar, die Analogielinie als Grenze zwischen – Bohn wählt ein psychoanalytisches Vokabular – vorbewussten und bewussten Gedächtnisinhalten. A und B bezeichnen unabhängige Bilder, die erst mithilfe des Bewusstseins als A' und B' eine Beziehung eingehen. Auf der Ebene der Symbole sind sie als A'' und B'' durch das Unbewusste miteinander verknüpft. A' und B' bedeuten somit die bewusste Zusammenführung beider Ebenen, der analogischen und der symbolischen, was schließlich in der künstlerischen Realisation in Form der Metapher geschieht: “Thus, analogy is presented here as a preconscious process, at least as long as it remains concealed, and symbolism as the product of unconscious forces.”<sup>88</sup>

Interessant wird dieses stilistische Modell für die vorliegende Arbeit, setzt man es in Verbindung

<sup>85</sup> Bohn, Willard. *The Rise of Surrealism. Cubism, Dada, and the Pursuit of the Marvelous*, 153.

<sup>86</sup> Aristoteles gibt die bekannte Definition der Metapher in Absatz 21 seiner *Poetik*: “Eine Metapher ist die Übertragung eines Wortes (das somit in uneigentlicher Bedeutung verwendet wird), und zwar entweder von der Gattung auf die Art oder von der Art auf die Gattung, oder von einer Art auf eine andere, oder nach den Regeln der Analogie.” Vgl. Aristoteles, *Poetik. Griechisch/Deutsch*, übers. u. hrsg. v. Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam, 2006, 67.

<sup>87</sup> Der britische Kunsthistoriker Ernst Gombrich sieht in der Offenheit des Symbols ein entscheidendes Kriterium eines jeden Kunstwerks: “The penumbra of vagueness, the ‘openness’ of the symbol is an important constituent of any real work of art.” Vgl. Gombrich, Ernst H., *Symbolic Images. Studies in the art of Renaissance*, New York: Phaidon Publishers, 1972, 18.

<sup>88</sup> Bohn, Willard. *The Rise of Surrealism. Cubism, Dada, and the Pursuit of the Marvelous*, 153. Der von Bohn zu seinem Metaphernmodell zusätzlich angebrachte Vergleich mit dem Freud’schen ‘Strukturmodell der Psyche’ (also eine Aufschlüsselung surrealistischer Bildkonstruktionen in eine Es, Ich und Über-Ich Ebene) mag formal funktionieren, ist aber insofern kritisch zu betrachten als die surrealistische Vorstellung vom Unbewussten mit Freuds Modell nicht vereinbar ist, und vielmehr in Richtung des Jung’schen kollektiven Unbewussten weist. Diese Überlegung wird im Zusammenhang mit der Untersuchung jener Spielkarte des *Jeu de Marseille*, die Freud abbildet – unter 3.3.5.2 – noch ausführlicher diskutiert werden.

mit dem Aspekt des Spielerischen, der den surrealistischen Kunstwerken anhaftet. Spiele funktionieren über Analogien, das heißt über Anwendungen bestimmter aufgestellter Zusammenhänge auf eine unbegrenzte Vielheit von Spielzügen.<sup>89</sup> Dazu kommen in den surrealistischen Kunstspielen eine Reihe von Symbolen, die als arbiträre Bedeutungsträger das Geschaffene, beziehungsweise das Gespielte unterlaufen. Das surrealistische Bild vermag demnach weder allein durch Entschlüsselung allegorischer Beziehungen noch allein durch symbolische Dekodierung interpretiert werden, “sondern vielmehr kraft eigener vollkommener Willkür und kraft der erzeugten sinnlichen Vorstellungen, die ein solcher Willkürakt hervorzurufen imstande ist”.<sup>90</sup> Dieser extremen Interpretation Enrico Crispolti ist entgegenzusetzen, dass das surrealistische Kunstwerk trotz seiner Offenheit und im Zuge seiner analogischen Veranlagung eine Referenz zur Wirklichkeit unterhält und damit, wie Michel Murat feststellte, ein Spannungsverhältnis zwischen Spielerischem und Ernsthaftem evoziert:

L'antinomie axiologique du jeu et du sérieux est ainsi prise dans une violente tension: elle cherche à résoudre dans un jeu qui serait à la fois pleinement ludique et pleinement fondateur, en un mot, un sur-jeu.<sup>91</sup>

Die surrealistischen Kunstspiele sind also durch ein Konzept charakterisiert, das einerseits unbekümmertes Ausprobieren, Überschreiten und Kombinieren verheißt und andererseits eine Instanz integriert, die auf ein differenziertes, kritisches Betrachten schließen lässt. Welche Funktionen diese verschiedenen Spielräume surrealistischer Kunst einnehmen, soll im nachfolgenden Kapitel geklärt werden.

### 2.3 Aspekte des Spiels

Den Funktionen surrealistischer Kunstspiele nähert man sich in der Forschung durch unterschiedliche Herangehensweisen. Philippe Audoin, zum Beispiel, verweist auf die kosmische, religiöse Grundlage des Spiels und seine geschichtliche Entstehung durch rituelle Akte. So erklärt er auch die Bedeutung der frühen Olympischen Spiele als “activité quasi liturgique”.<sup>92</sup> Man kann Audoin die Richtigkeit seiner Bezugsquellen nicht absprechen, doch stellt sich die Frage, inwieweit diese historische Referenz für die Kunstspiele des Surrealismus Bedeutung hat. Nachvollziehbar ist, dass die surrealistische Werkerstellung in so manchen, für frühe kultische Aktivitäten

---

<sup>89</sup> Audoin Philippe, “Le surréalisme et le jeu”, *Entretiens sur le surréalisme*, 464.

<sup>90</sup> Crispolti, Enrico, *Surrealismus von René Magritte bis Salvador Dalí*, übers. v. Loretta Gaukel, Herrsching: Manfred Pawlak, 1988, 8.

<sup>91</sup> Murat, Michel, “André Breton: La part du jeu”, *Jeu surréaliste et humour noir*, hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron und Marie-Claire Dumas, Paris: Lachenal & Ritter, 1993, 21.

<sup>92</sup> Audoin Philippe, “Le surréalisme et le jeu”, *Entretiens sur le surréalisme*, 469.

bezeichnenden, ekstatischen Vorgängen erfolgte. Ebenso weist der Aspekt der Gemeinschaftlichkeit, der liturgischen Handlungen anheim ist, eine Parallele zur kollektiven Kunstproduktion der Surrealisten auf. Den Hinweis auf die mit der Methode des Spiels einhergehende Legitimierung kollektiver Gestaltung findet man auch bei Gérard de Cortanze. Allerdings betont letzterer das infantile Moment des surrealistischen Spiels und dessen freies, geradezu desakralisierendes Verfahren eines unbegrenzten Ausprobierens:

Elle [la pratique du jeu] confirme la légitimité du groupe, permet de désobéir aux exigences du principe de plaisir, de conserver intact l'état d'enfance, de désacraliser (cf. la 'méta-ironie' de Duchamp), de mettre en lumière les capacités poétiques de la pensée en liberté et les mystérieuses analogies imposées par les rêveries de la subjectivité et les instances secrètes de l'esprit.<sup>93</sup>

Cortanze bringt einen entscheidenden Punkt an, der auch im Hinblick auf das *Jeu de Marseille* von Bedeutung ist. Er spricht von einer Meta-Ironie, zwar hier auf Duchamp verweisend, doch auch für die am Kartenspiel beteiligten Künstler charakteristisch, wodurch eine Ordnung vereitelt und der Freiheit des Subjekts eine Vorrangstellung zuteil wird. Diese Metapoetik kommt im *Jeu de Marseille* zum Ausdruck, indem das Kartenspiel einerseits an einer kanonischen Ordnung ausgerichtet ist und andererseits über einen humoristischen Gehalt verfügt, der das formale Richtmaß konsequent kontrapunktiert. Schließlich bedeutet ein Spiel nicht unbedingt Eintracht und Gemeinschaftlichkeit, sondern auch Wettbewerb und Konflikt. Waren die surrealistischen Spiele auch nicht darauf angelegt, Sieger oder Verlierer zu ermitteln, so funktionierten sie dennoch mittels Grenzüberschreitungen, indem mit Wörtern, Farben, Formen etc. frei hantiert und kontroverse Kombinationen eingegangen wurden. Aufgrund der Vielzahl von surrealistischen Spielen ist es kaum möglich, eine Pauschalbewertung ihrer Konzeptionen und Eigenschaften vorzunehmen. Ralf Convents hat die surrealistischen Spiele in acht Kategorien eingeteilt, und zwar in Wortspiele, Bewertungsspiele, psychologische Gruppenspiele, gemeinsame Bildgestaltung, Brettspiele, Spielobjekte, Spiele mit imaginären Bildern und Emblemen, und letztlich das für die vorliegende Arbeit ausschlaggebende Kartenspiel.<sup>94</sup> Allgemeingültigkeit mag zumindest für die einheitliche Strategie erhoben werden, mit der die Surrealisten an die Erschaffung ihrer Kunstspiele herantraten. Das heißt, sie gaben auf der einen Seite einem uneingeschränkten Experimentieren statt und lenkten auf der anderen Seite das Experiment durch strukturelle Pfeiler in eine narrative Kausalität. Diese Doppelspurigkeit in ihren Spielen trug der Surrealistengruppe durchaus Kritik ein. Die Kreatoren der von 1929 bis 1930 erschienenen Zeitschrift *Le Grand Jeu* – deren Titel mehr als geeignet für eine Beteiligung der Surrealisten erscheinen mag – warfen der Gruppe um Breton vor, nicht, wie proklamiert, unmittelbar dialektisch zu denken, sondern mittels dialektischer Lo-

---

<sup>93</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 204.

<sup>94</sup> Vgl. Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele. Vom 'Cadavre exquis' zum 'Jeu de Marseille'*. Eine praktische Übersicht der surrealistischen Spiele inklusive Spielanleitungen findet sich auch im Siebten Kapitel von Werder, Lutz von, *Kreative Literaturgeschichte*, Berlin: Schibri-Verlag, 1992, 263-296.

gik, und infolge dessen, Natur und Wert des Spiels als künstlerische Methode zunichte zu machen.<sup>95</sup> Von ihrem Rettungsboot namens Ratio wollten sich die Surrealisten nun mal nicht gänzlich abwenden. Dazu waren sie zu sehr Philosophen, als sich der reinen künstlerischen Praxis ohne hintergründige Aufschlüsselung ihrer eigenen Verfahren hinzugeben. Im Kartenspiel des *Jeu de Marseille* zeigt sich diese Paarung von Spiel und Vernunft in seiner kanonischen Form, allerdings mit der bereits erwähnten Komponente des Humors.

### 2.3.1 Kanon und Narration

Der Frage, weshalb die Surrealisten ihr Kartenspiel als offensichtlichen Kanon mit expliziter Benennung von Autoren und Werknamen konzipierten, lässt sich in mehreren Richtungen nachgehen. Rüdiger von Tiedemann erkennt in der Wahl und Zusammenstellung der Spielkarten keine tiefere intertextuelle Bedeutung und erklärt den Kanon des *Jeu de Marseille* als einen für die Surrealisten typischen Fall von ‘name-dropping’, als eine “besondere Form gruppeninterner Verständigung und Übereinstimmung”, bei der bestimmte Werktitel und Schriftstellernamen in erster Linie als “Mittel der Identifikation” für die Mitglieder der Gruppe dienten.<sup>96</sup> Mag Tiedemanns Beurteilung auch sehr drastisch formuliert sein, so regt sie zumindest dazu an, die Konformität zwischen surrealistischer Denkweise und jener, die aus den im Kartenspiel implizierten Werken spricht, kritisch zu hinterfragen. Das heißt, nicht jede Karte des *Jeu de Marseille* ist automatisch als eine differenzierte Eloge der dargestellten fiktiven oder realen Persönlichkeit zu verstehen. Allein die Möglichkeit, mit den Karten zu spielen, gibt Anlass zur Überlegung, dass auch mit den darin enthaltenen Werten gespielt werden kann. Im Rahmen der entsprechenden Einzelanalysen der Karten wird die Stimmigkeit zwischen zitierter und surrealistischer Wertvorstellungen überprüft werden. In jedem Fall entstammen die im Kartenspiel zitierten Figuren beinahe allesamt einem bekannten Repertoire an Namen, die im Surrealismus eine Rolle spielten. Erstellt wurde dieses Re-

---

<sup>95</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 185f. Hier waren abgesehen von einem methodischen Streit, auch noch persönliche Auseinandersetzungen zwischen André Breton und Roger Vailland, einem der leitenden Herausgeber des *Grand Jeu*, ursächlich für eine missglückte Zusammenarbeit. Neben Vailland zählten zu den Mitwirkenden an der Zeitschrift v.a. René Daumal, Gilbert Lecomte und André Roland de Renéville. Sie blieben ein hermetischer Zirkel abseits der surrealistischen Gruppe. In einem der vielzähligen Radiointerviews, die Breton nach dem Zweiten Weltkrieg mit André Parinaud über die Zeit von 1913-1952 führte, findet sich eine Erklärung für das schlechte Verhältnis zwischen Breton und Vailland. Breton erzählt darin, im Zuge einer Schilderung über die Krise der kommunistischen Bewegung: “Was z.B. sollte man von einem bei der Versammlung anwesenden Mitarbeiter von ‘Le Grand Jeu’ halten, der so tat, als verfolge er weiterhin dieselben Ziele wie wir, unter dessen Namen jedoch erst kurz zuvor in ‘Paris-Midi’ eine Rechtfertigung für Chiappe, den faschistischen Polizeipräfekten erschienen war? Durfte man solches dulden oder nicht? Es ist gar nicht lange her – ich glaube es war 1947 –, da veröffentlichte dieses zum Stalinisten gewordene Individuum eine Schmähschrift mit dem Titel: ‘Der Surrealismus gegen die Revolution’ [Le Surréalisme contre la Révolution]. Um es genau zu sagen, er heißt Roger Vailland. Er schickte mir schriftliche Morddrohungen, weil ich es in einer öffentlichen Replik dabei bewenden ließ, an diese Episode zu erinnern, insgesamt noch eine der glänzendsten seiner Laufbahn...” Siehe hierzu: Breton, André, *Entretiens - Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik*, übers. u. hrsg. v. Unda Hörner und Wolfram Kiepe, Dresden: Verlag der Kunst, 1996, 176f.

<sup>96</sup> Tiedemann, Rüdiger von, “Alice bei den Surrealisten. Zur Rezeption Lewis Carrolls”, *Arcadia* 17.1 (1982): 67.

pertoire bereits in den Anfängen der Bewegung auf Initiative Bretons. Im Jahr 1921 veranstaltete er das erste Mal eine Meinungsumfrage unter seinen Kollegen, indem er eine mehrseitige Liste mit 191 Namen von Dichtern, Künstlern, Philosophen, Wissenschaftlern und anderen Persönlichkeiten vorlegte und auf einer Skala von -25 bis +25 die aufgelisteten Berühmtheiten bewertet haben wollte.<sup>97</sup> Die Möglichkeit, auch Negativbewertungen abzugeben, macht deutlich, dass es nicht allein um die Erstellung eines neuen, positiven Kanons ging, sondern gleichfalls um den Zerriss vormaliger Wertträger. Das Experimentieren auf einer zweidimensionalen statt auf einer eindimensionalen Skala offenbart einmal mehr die den Surrealisten eigene, spielerische Haltung.<sup>98</sup> Insofern ging aus diesen Bewertungen auch niemals ein definitiver surrealistischer Kanon hervor. Obgleich die Ergebnislisten zahlreiche, immer wieder auftretende Namen von mehrheitlich als lesenswert und rezeptionswürdig befundenen Autoren und Künstlern aufführten, so variierten sie nichtsdestotrotz je nach Zeitpunkt ihrer Erstellung und der an ihnen beteiligten Jury. In der Zeitschrift *Littérature* erschien beispielsweise 1923 eine Wörtercollage unter dem anagrammatischen Titel ‘Erutaretil’:



Abb. 2<sup>99</sup>

<sup>97</sup> Astrit Schmidt-Burkhardt hat für ihr Buch *Stammbäume der Kunst: Zur Genealogie der Avantgarde* die Aufstellung von Kanons unter den Surrealisten eingehend recherchiert. Sie weist die Aktionen Bretons und seiner Anhänger um die Festlegung neuer Wertesysteme vor allem als Versuche aus, sich von den Tzara-Anhängern, d.h. den Dadaisten und ihrem nihilistisch-anarchistischen Methoden, durch eine prosystemische Haltung zu differenzieren. Siehe hierzu: Schmidt-Burkhardt, Astrit, *Stammbäume der Kunst: Zur Genealogie der Avantgarde*, Berlin: Akademie-Verlag, 2005, 231ff.

<sup>98</sup> Es sollte nicht übergangen werden, dass es sich hierbei nicht nur um ein fiktives, sondern auch um ein realpolitisches Machtspiel handelte. Auf der Liste der zu bewertenden Personen befanden sich ebenso die Namen der Mitglieder der Surrealistengruppe; anhand der Punkteverteilung wollte Breton die Machtverhältnisse zwischen ihm, Aragon, Soupault und Tzara geklärt haben. Aus den Abstimmungen gingen außerdem Liquidationslisten mehrheitlich negativ bewerteter Mitglieder hervor, die Breton als Autorisierung für einen Ausschluss entsprechend abgewerteter Kollegen nahm, was mit dem auf solche Weise eingeleiteten Scheinprozess um den mehrheitlich negativ bewerteten Maurice Barrès im Mai 1921 zu reger Aufruhr führte und den Bruch zwischen Surrealisten und Dadaisten endgültig besiegelte. Vgl. Ebd. 238.

<sup>99</sup> Aragon, Louis, André Breton und Philippe Soupault, Hrsg., “Érutaretil”, *Littérature. Nouvelles séries* 11/12 (1923): 24-25.

Eine Vielzahl der später auch im *Jeu de Marseille* verarbeiteten Persönlichkeiten, nämlich Lautréamont, Sade, Hegel, Baudelaire, Jarry und La Religieuse Portugaise, sind bereits darauf zu finden. Hier zeigt sich, dass die im acht Jahre später entstandenen Kartenspiel auftretenden Genies, Lautréamont, Baudelaire, Sade und Hegel, bereits in den frühen Jahren des Surrealismus – allerdings noch in variierender Geltungsgröße – von Bedeutung waren. Hingegen sind einst durch sehr große Schrift und wohl mit großem Einfluss verbundene Autoren, wie die Romantiker Edward Young, Matthew Lewis, Alphonse Rabbé und der Dadaist Jacques Vaché in ihrer Relevanz möglicherweise geschwunden, zumal sie im Kartenspiel nicht mehr auftauchen. Als Stellvertreter der Romantik erhält immerhin der in ‘Erutaretil’ noch unerwähnte Novalis im *Jeu de Marseille* eine eigene Karte. Interessant ist, dass dergleichen Wertelisten – sei es durch entsprechende Punktevergabe wie bei Bretons Abstimmungsaktionen, durch ungleiche Schriftgrößen wie in obiger Abbildung, oder durch unterschiedliche Gruppierung und Symbolik wie beim *Jeu de Marseille* – stets eine interne Hierarchisierung offenbaren. Diese Hierarchisierung ist hinsichtlich der Funktion des Spiels entscheidend, da sie die Entstehung eines Handlungsverlaufs gewährleistet. Auffällig in der Entwicklung surrealistischer Ranglisten ist außerdem ihre Umfangsreduzierung und zunehmende Beschränkung auf wenige Namen. Damit kommen sie der Gestaltung eines Kanons immer näher, dessen Poetik verlangt, dass er nicht zu lang, nicht zu komplex, homogen und selbst-explikativ ist.<sup>100</sup> Für das *Jeu de Marseille* sind diese Grundbedingungen zumindest formal erfüllt. Wie passen nun aber Spiel und Kanon zusammen, repräsentiert letzterer doch eine normative Auswahl, deren geschlossener Charakter mit der das Spiel konstituierenden Entscheidungsfreiheit im Widerspruch zu stehen scheint?

Tatsächlich bedingen beide einander, insofern die kanonische Ordnung überhaupt erst die Grundlage für ein Spiel legt. Ein solches basiert immer auf Regeln, seien sie in ihrer Wirkung auch nur marginal restriktiv und kaum wahrnehmbar. Der Kanon gibt eine literarische Topographie vor, die als Substruktur bezeichnet werden kann – ein dem spieltheoretischen Modell Hans-Joachim Backes entlehnter Begriff –<sup>101</sup> und den Spielraum des Kartenspiels definiert. Bezeichnend für eine solche Substruktur ist laut Backe das Prinzip der ‘paidia’, was in der griechischen Übersetzung ‘Bildung’, beziehungsweise ‘Erziehung’ bedeutet und mit der Konzeption eines Kanons durchaus harmoniert.<sup>102</sup> Im Gegensatz zu den innerhalb einer Mikrostruktur eingesetzten

---

<sup>100</sup> Vgl. Hölter, Achim, “Kanon als Text”, *Kanon und Theorie*, hrsg. v. Maria Moog-Grünwald, Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 1997, 27.

<sup>101</sup> Mit dem Ausdruck ‘Substruktur’ beschreibt Hans-Joachim Backe in seiner spieltheoretischen Studie über narrative Verfahren in Computerspielen eine Ebene, auf der zwar Regeln gelten, letztere aber nur eine ordnende und nicht anweisende Funktion besitzen, anders als in den darüber angelegten mikro- und makrostrukturellen Bereichen, die Backes Modell zu einer Trias vervollständigen. Siehe hierzu: Backe, Hans-Joachim, *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*, Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008, 353f.

<sup>102</sup> Auch die Geschichte der Spielkarte ist mit dem Aspekt der Erziehung verbunden. So erfüllten Spielkarten nachweislich ab 1509 auch den Dienst von Lehrkarten. Aus genanntem Jahr stammt das Kartenblatt *Chartiludium logicae*

Zielvorgaben, welche die Kategorie des ‘ludus’ – lateinisch für ‘Spiel’ im Sinne eines Wettbewerbs – definieren, also das Spiel zum ‘game’ machen, herrscht im Bereich substruktureller Regeln das ‘play’ vor, ein auf Fantasie und Spaß fundiertes Ausprobieren mit Möglichkeiten zur freien Entfaltung.<sup>103</sup> Die Bezugnahme auf Backes Modell kann dahingehend begründet werden, dass der Autor in seiner Typologie das Moment des Spiels mit dem der Erzählung verknüpft, was sich auch für das *Jeu de Marseille* als relevant erweist. Durch seine Verwurzelung im Tarot ist es insofern einer narrativen Dimension verhaftet, als das Legen von Karten immer mit ihrer Interpretation und damit der Konstruktion einer Geschichte einhergeht.<sup>104</sup> Aus den archaisch konnotierten Symbolen ergibt sich eine offene Struktur, die mittels kultureller Codes entschlüsselt werden kann. Diese ‘structure ouverte’ unterschied René Alleau in einem Artikel der surrealistischen Zeitschrift *Médium* von einer ‘structure fermée’, wovon er letztere als typisch für die imaginäre Struktur der modernen Literatur und des Spiels charakterisierte, die sich jedweder Erziehungsintention verwehre.<sup>105</sup> Das *Jeu de Marseille* fällt aufgrund seines einerseits symbolhaften und andererseits bedeutungsfreien Aufbaus in die Mitte jener beiden Strukturbeschreibungen. Ganz nach dem Credo des niederländischen Psychologen Frederik Buytendijk, “[d]as völlig Bekannte ist genau so sehr zum Spielen ungeeignet wie das völlig Unbekannte”,<sup>106</sup> kombinierten die Surrealisten ihren definiten Kanon mit einem indefiniten narrativen Gehalt und kreierte damit ein zweiseitiges Kunstwerk, das seine Legitimierung durch den Humor erfahren sollte.

---

des Franziskanermönchs Thomas Murner, der in seinem Kartenspiel Begriffe der Logik darstellte. Zudem sind Lehrkarten bekannt, die Kardinal Mazarin für seinen Zögling Ludwig XIV. in Auftrag gegeben hatte, um diesen in Bereichen wie Geschichte, Mythologie, oder Erdkunde zu unterrichten. Siehe hierzu: Graak, Karl, *Künstler-Spielkarten des 20. Jahrhunderts. Kunst zum Spielen*, Köln: DuMont, 1985, 22f.

<sup>103</sup> Die Differenzierung zwischen ‘paideia’ und ‘ludus’ stammt von Roger Caillois (1913-1978), der als französischer Intellektueller des 20. Jahrhunderts unter anderem in Kontakt mit den Herausgebern des *Grand Jeu* und zeitweise dem Surrealismus nahe stand. In seinem spieltheoretisch häufig zitierten Werk *Les Jeux et les Hommes* von 1958 entwarf er eine Tabelle zur Klassifizierung von Spielen. Über ‘paidia’ vermerkte Caillois, sie bezeichne “tumulte et exubérance”, wohingegen ‘ludus’ “calcul et combinaison” bedeute. Diese beiden, die synchrone Skala eines Spiels konstituierenden Eigenschaften seien spezifizierbar durch die vier Kategorien agon (compétition), (alea) chance, (mimicry) simulacre, und ilinx (vertige). Siehe hierzu: Caillois, Roger, *Les Jeux et les Hommes. (Le masque et le vertige)*, Paris: Gallimard, 1958, 59 und 66.

<sup>104</sup> Literarisch verwertet hat Italo Calvino diese Eigenschaft von Spielkarten. In seinem postmodernen Erzählband *Il castello dei destini incrociati* (*Das Schloss, darin sich Schicksale kreuzen*) aus dem Jahr 1973 konstruiert er Geschichten anhand ausgewählter Legefolgen von Tarot-Karten. Für den zweiten Teil des Buches, der unter der Überschrift ‘La taverna die destini incrociati’ steht, wählte Calvino das *Tarot de Marseille* als Vorlage seiner Erzählbilder. Im Nachwort seines Buches, in dem er das Verfahren seiner Karten-Geschichten erläutert, beschreibt Calvino die Bilder von Tarot-Karten als unermüdliche Konstruktionsmaschine für Erzählungen, “come una macchina narrativa combinatoria.” Siehe hierzu: Calvino, Italo, *Il castello dei destini incrociati*, Torino: Giulio Einaudi, 1973, 124.

<sup>105</sup> Alleau, René, “Des fictions et des jeux”, *Médium. Communication surréaliste*, 4 (1955): 32. Alleau, der u.a. mehrere Schriften zu alchemistischen Fragestellungen verfasste, war auch Herausgeber eines enzyklopädisch angelegten Werks über Herkunft und Regeln von Spielen; siehe: Alleau, René, Hrsg, *Dictionnaire des Jeux*, Paris: Claude Tchou, 1964.

<sup>106</sup> Buytendijk, F. J. J., *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstribe*, Berlin: Kurt Wolff, 1933, 144.

### 2.3.2 Humor

André Bretons 1940 herausgegebene *Anthologie de l'humour noir* kann nicht nur wegen ihres nahen zeitlichen Bezugs zum *Jeu de Marseille* als Schlüsselwerk für das Kartenspiel gelesen werden, sondern vor allem hinsichtlich der Tatsache, dass darin fünf Figuren als Repräsentanten humoristischer Literatur gelistet werden, die auch auf den Karten vertreten sind. Hierzu zählen der Marquis de Sade, Baudelaire, Lewis Carroll, Lautréamont und Alfred Jarry. Außerdem finden im theoretischen Vorspann, die ebenfalls im hier zu analysierenden Kanon vertretenen Personen Hegel, Freud und Pancho Villa Erwähnung.<sup>107</sup> Die Verbindung von Spiel und Humor erklärt sich bereits über deren vergleichbaren Funktionsmechanismus. So wie beim Spiel durch Ausprobieren Kontrastreiches zusammengeführt und Grenzen überschritten werden, entsteht Humor – so die These des amerikanischen Linguisten und Humorthoretikers Victor Raskin – durch die Kombination von mindestens zwei gegensätzlichen Normierungsmaßstäben, also verschiedenen stereotypen Auffassungen von Gegenständen, Menschen, oder Ereignissen.<sup>108</sup> Der Effekt dieser Kontrastierungen ist ein meist erheiternder, jedoch nur beschränkt bei jenem Humor, der bei den Surrealisten im Vordergrund stand, nämlich dem dunklen, beziehungsweise schwarzen Humor. Zu seiner Definition gibt es unterschiedliche Ansätze, zumal – wie beim Topos Humor im allgemeinen – sich sowohl Linguisten, Literaturwissenschaftler, Psychologen als auch Soziologen mit seiner Entstehung und Wirkung auseinandersetzen. Einigkeit herrscht darüber, dass schwarzer Humor mit dem Grotesken und Makabren einhergeht. So liest man in Metzlers Literaturlexikon unter dem entsprechenden Artikel:

Spielart des Humors, in welchem Makabres, Groteskes und v.a. Tabubereiche (Verbrechen, Krankheit, Tod) in unsinnigen oder paradoxen Bezügen unangemessen scheinbar verharmlost und als normal und selbstverständlich dargestellt werden. Die kom[ische] Wirkung entsteht durch die Inadäquatheit von Stoff und seiner Behandlung, ist weniger Ausfluß heiterer Affirmation wie der Humor, vielmehr der Kritik und satir[ischen] Entlarvung [...] durch iron[isch]-sarkast[ische] Schockwirkung.<sup>109</sup>

---

<sup>107</sup> Vgl. Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, Montreuil: Jean-Jacques Pauvert, 1966. Dies ist die zweite und vom Autor überarbeitete und erweiterte Edition des erstmals 1940 herausgegebenen Buches. Breton behandelt darin humoristische Werke aus drei Epochen. Er beginnt mit den Vor-Romantikern, die seines Achtens den Humor als Waffe gegen soziale Bestimmungen gebrauchten. Im Fin de Siècle hingegen diente der Humor laut Breton vorrangig zum Hinwegsetzen über Gattungskonventionen, zur Verkleidung der Genres; während ab den Fünfzigern, bei humoristischen Autoren wie dem Briten Lewis Carroll, die Nonsense-Funktion des Humors in den Vordergrund rückte. Siehe hierzu: Graulle, Christophe, *André Breton et l'humour noir. Une révolte supérieure de l'esprit*, Paris: L'Harmattan, 2000, 15 und 33.

<sup>108</sup> Siehe hierzu: Raskin, Victor, *Semantic mechanisms of humor*, Dordrecht: Reidel, 1985. Raskin nennt diese stereotypen Darstellungen 'scripts'; bei der Entstehung von Humor treffen also mindestens zwei unterschiedliche 'scripts' aufeinander.

<sup>109</sup> Schweikle, Günther, "Schwarzer Humor", *Metzler Literatur Lexikon*, 2.Aufl. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung, 1990, 420. Die Erklärungen zum schwarzen Humor in der Literatur differieren zudem je nach Kulturraum. In Nordamerika beispielsweise wird 'black humor' in der Literatur als Charakteristikum der Moderne und den Romanen ab den 1960er Jahren beschrieben, während in Europa schwarzer Humor als epochenübergreifendes Phänomen und als ein bereits in der Aufklärung verwendeter Topos (insbesondere bei Jonathan Swift) betrachtet wird. Siehe hierzu: O'Neill, Patrick, "On dark humor in literature", *Dark Humor*, hrsg. v. Harald Bloom, New York: Infobase Publishing, 2010, 80f.

Als Referenzwerk für diese Beschreibung wird Bretons *Anthologie de l'humour noir* angeführt, in der allerdings auf eine einschlägige Definition des Titelbegriffs verzichtet und der schwarze Humor stattdessen anhand von literarischen Beispielen repräsentativer Autoren erläutert wird. Breton postulierte sich selbst als derjenige, der den Begriff des 'humour noir' in Frankreich bekannt gemacht habe. Jedoch war der Begriff bereits vor ihm vom französischen Schriftsteller Joris-Karl Huysmans gebraucht worden, und zwar als Replik auf den 1860 vom Literaturkritiker Hippolyte Adolphe Taine verwendeten Ausdruck des 'rire funèbre'.<sup>110</sup> Der Ursprung der französischen Begriffsentwicklung des schwarzen Humors liegt demnach in dem wörtlich übersetzten Ausdruck 'Bestattungsgelächter', was sich im Deutschen als Galgenhumor wiedergeben lässt. Letzterer, der im Brockhaus als "bittere Heiterkeit auch in schwerer Not" definiert wird,<sup>111</sup> unterstreicht die Krisensituation, aus der heraus er entsteht – "l'humour noir est avant tout la 'représentation d'une réalité en état de crise'" –,<sup>112</sup> wie auch Annie Le Brun in ihrem Artikel über den schwarzen Humor der Surrealisten deutlich macht. Das Datum der Erstveröffentlichung von Bretons *Anthologie* im Jahr 1940, also inmitten des Zweiten Weltkriegs, kann dies nur bekräftigen. Berücksichtigt man zudem, dass Humor, im Sinne Walter Benjamins, stets einen unvermittelten Rechtsvollzug bedeutet,<sup>113</sup> dann steckt mehr ernste Vollstreckung hinter den humoristischen Spielen der Surrealisten als deren Anschein vermuten lässt. Ihre Spiele bedeuteten somit keine Abwendung von der Wirklichkeit, sondern eine kritische Auseinandersetzung mit ihr, wenngleich aus einer humoristischen Distanz heraus, denn "[d]er Humorist löst sich vom Leben ab, um es als Zuschauer zu betrachten."<sup>114</sup> Insofern erfolgte eine vermehrte Hinwendung zum schwarzen Humor erst in den späteren Jahren der surrealistischen Bewegung, nachdem die meisten Mitglieder vom politischen Engagement bereits Abstand genommen hatten. Waren die Spiele der Surrealisten anfangs, geprägt vom dadaistischen Erbe, komisch und heiter, erhielten sie später eine Erweiterung um tragische Elemente, eine Mischung, die für den 'humour noir' charakteristisch ist:

À la différence de la tragi-comédie, qui fonctionne sur l'alternance des deux notions, l'humour noir procède d'un mélange paradoxal des contradictoires. Il associe les deux éléments dans un même procès. [...] L'anomalie que constitue la dissipation du sens dans deux directions opposées met en échec l'acte de raisonnement en son déroulement même. Partagé entre deux tendances, le lecteur indécis ne sait plus s'il doit finalement rire ou pleurer de l'humour noir.<sup>115</sup>

<sup>110</sup> Rouvière, Jacques, *Dix siècles d'humour dans la littérature française*. Paris: Plon, 2005, 381.

<sup>111</sup> "Galgenhumor", *Brockhaus Enzyklopädie*, 17. Aufl., Bd. 6, Wiesbaden: Brockhaus Verlag, 1968, 725.

<sup>112</sup> Le Brun, Annie, "L'humour noir", *Entretiens sur le surréalisme*, Hrsg. v. Ferdinand Alquié, Paris: Mouton, 1968, 105.

<sup>113</sup> Laut Benjamin ist der Humor im Gegensatz zum Witz – der auf der Sprache gründet – wortfrei und damit urteilsfrei; d.h. es gibt keine Verhandlung und keine Gegenüberstellung von Meinungen, sondern nur die Vollstreckung. Siehe: Benjamin, Walter, "Der Humor", *Gesammelte Schriften. VI*, Hrsg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag, 1985, 130. Der wortfreie Kanon des *Jeu de Marseille* kann in diesem Sinne als letzter, und gemeinsamer humoristischer Vollstreckungsakt der Surrealisten verstanden werden, bevor die Gruppe durch die kriegsbedingten Emigrationen ihrer Mitglieder auseinanderbrach.

<sup>114</sup> Duplessis, Yvonne, *Der Surrealismus*, 23.

<sup>115</sup> Graulle, Christophe, *André Breton et l'humour noir. Une révolte supérieure de l'esprit*, 15f.

Die Dualität, aus welcher der schwarze Humor entsteht, bleibt folglich auch in der Wirkung erhalten. Demnach können die humoristischen Spiele der Surrealisten, allen voran das *Jeu de Marseille*, auch als Ausdruck einer gewissen Unentschlossenheit und Verlegenheit verstanden werden, insofern ein wirkungs- und regelfreies Spiel immer die sichere Alternative zur konkreten Stellungnahme bietet. Allerdings erschließen sich die Doppeldeutigkeiten im Kartenspiel erst bei näherer Betrachtung und einem Vergleich der Zeichnungen mit der Bedeutung der jeweiligen Karten aus dem *Tarot de Marseille* sowie mit den Werten und Philosophien, die sich hinter den zitierten Persönlichkeiten verbergen. In der folgenden Analyse sollen nun die Karten und ihre Botschaften erörtert werden.

### 3. Das *Jeu de Marseille* und die Kunst der Spielkarte

Die Idee, Spielkarten als Kunstmedien zu verwenden, war keine Erfindung der Surrealisten. Seit Beginn ihrer Entstehungsgeschichte, die bis ins siebte nachchristliche Jahrhundert dokumentiert und im nahöstlichen sowie asiatischen Kulturraum angesiedelt ist,<sup>116</sup> besaßen Spielkarten aufgrund ihrer handwerklichen Herstellung den Status von Kunstobjekten.<sup>117</sup> Bevor die ersten Druckverfahren eine vereinfachte und günstigere Produktion und damit einem größeren Gesellschaftskreis den Erwerb von Kartenspielen ermöglichten, waren diese als aufwendig gestaltete Unikate wohlhabenden Schichten vorbehalten.<sup>118</sup> Im Mittleren Orient und in Indien werden sie bis heute beinahe ausschließlich per Hand gefertigt.<sup>119</sup> Die ältesten dort entstandenen Karten waren aus Holz, Leder, Pergament, Papier oder Kupfer und mit detailreichen Bildern versehen.<sup>120</sup> In China und Korea hingegen gab es zunächst schlichtere Kartenversionen aus schmalen Papierstreifen, wobei darauf gemalte Schriftzeichen einen bestimmten Kartenwert vorgaben. Abgesehen von ihrer kalligraphischen Komponente, entbehrten jene Karten noch eine ausführliche bildnerische Gestaltung. Letztere gewann allerdings zunehmend an Bedeutung, auch deshalb, weil

---

<sup>116</sup> Der älteste bisher bekannte Nachweis über die Verwendung von Spielkarten ist ein chinesischer Bericht aus dem 11. Jahrhundert, in dem auf die Spielkarten-Leidenschaft eines gewissen Yang Tan ein verwiesen wird, der während der T'ang Zeit, also im 7./8. Jahrhundert lebte. Vgl. Hoffmann, Detlef, *Gemalte Spielkarten*, 13.

<sup>117</sup> Allerdings sollen Spielkarten in nahöstlichen Gebieten, laut Kurt Bachmann, bereits im 7. Jahrhundert auch zum "Zeitvertreib persisch-buddhistischer Mönche" gedient und durch ihre primäre Spielverwendung an künstlerischen Details eingebüßt haben. Vgl. Bachmann, Kurt. *Die Spielkarte. Ihre Geschichte in 15 Jahrhunderten*, 7.

<sup>118</sup> Mit Entstehung der Drucktechnik zu Beginn der Renaissance wurden Kartenspiele zunächst durch den Holzschnitt vervielfältigt. Später ersetzten Kupferstich und Zinkografie das Herstellungsverfahren. Siehe hierzu: Aubert, Marie, "Jeux de cartes et Tarot de Marseille", 71.

<sup>119</sup> Hoffmann, Detlef, *Gemalte Spielkarten*, 24.

<sup>120</sup> Hoffmann, Detlef, *Spielkarten. Inventarkatalog der Spielkartensammlung des Historischen Museums Frankfurt am Main*, Frankfurt a. Main: Johannes Weisbecker, 1972, 5.

Schriftkenntnisse bis ins 19. Jahrhundert nur begrenzt existierten.<sup>121</sup> Dennoch kennt die Geschichte der Spielkarte neben grafischen auch Ansätze sprachlicher Ausgestaltung. In Japan beispielsweise erfand man besondere Zusammensetzspiele, bei denen ein Dichter und sein Gedicht – indes Name des Künstlers und sein Werk auf getrennten Karten standen –, ähnlich wie bei einem Memory, vereint werden sollten. Ebenso sind aus dem persischen Kulturraum Karten mit lyrischer Beschriftung bekannt.<sup>122</sup> Im *Jeu de Marseille* erfahren diese literarischen Momente der Spielkartengeschichte eine Fortsetzung. Zwar offenbaren sich die surrealistischen Karten primär als Bildträger, doch ist ihnen mittels der über die abgebildeten Figuren implizierten Texte eine literarische Dimension teilhaftig. Liest man in den Werken der dargestellten Schriftsteller und Wissenschaftler, findet man zahlreiche Erklärungsschlüssel für die Struktur des Spiels. Eine Regelvorgabe für den Umgang mit ihren Karten lieferten die Surrealisten nicht. Lediglich die Hierarchie der Trumpfkarten gaben sie vor, mit dem Ass als höchsten Wert, gefolgt von Genie, Sirene, Magier, und den von zehn bis zwei absteigenden Zahlenkarten. Ansonsten bleibt es dem Rezipienten überlassen, durch das Nachschlagen in den suggerierten Lektüren, Auskünfte über die Bedeutung der Karten zu finden und daraus eigene Interpretations- und Spielverfahren abzuleiten. Hierfür erweist es sich als dienlich, wenn nicht gar notwendig, mit der Gestaltung gängiger Kartenspiele vertraut zu sein. Denn die Surrealisten orientierten sich bei ihrem Projekt am Modell europäischer Kartenspiele, darunter insbesondere an den Karten des Tarot. Im folgenden Kapitel soll daher ein kurzer Überblick über diese Vorlagen gegeben werden, um anschließend mithilfe der gewonnenen Grundkenntnisse das *Jeu de Marseille* in all seinen Farben, Formen und Figuren zu erfassen.

---

<sup>121</sup> Die Tradition von künstlerisch bemalten Spielkarten, mitsamt der kontinuierlichen Neuerfindung von Bildmotiven, hat sich von ihren Anfängen im 7. Jahrhundert durch alle Epochen hindurch bis in die Gegenwart fortgesetzt. Als Beispiele für europäische Künstler, die ab Beginn des 19. Jahrhunderts eigene Spielkarten kreierten, seien genannt: Philipp Otto Runge (zeichnete im Auftrag des Hamburger Kartenmachers Forsmann um 1800 ein weitestgehend traditionelles Kartenblatt), Friedrich Tieck (der mit einem Karten-Deck von Nibelungenfiguren seinen kranken Bruder Ludwig Tieck aufheitern wollte), der Komponist Arnold Schönberg (gestaltete 1910 ein erst posthum bekanntgewordenes Kartenblatt aus bunten, eckigen Bube-/Dame-/König-Figuren), und die russische Malerin Sonia Delaunay (die Frau des Kubisten Robert Delaunay; sie malte 1938 zwei Karten, denen nach dem Krieg weitere folgten). All diese und zahlreiche hier nicht genannte Künstlerkarten entstanden vor dem *Jeu de Marseille* der Surrealisten. Auch danach setzte sich das Interesse an der Spielkarte als Kunstmedium fort, etwa bei der Italienerin Maria de Matteis (zeichnete 1968 in Neu Delhi eine Spielkartenfolge), oder bei Alfred Kubin (schuf 1977 die Bilderkarten 'Zyklus des Lebens'). Siehe hierzu: Hoffmann, Detlef, *Gemalte Spielkarten*, 77-140.

<sup>122</sup> Ebd. 12f und 16ff. Die Japaner spielten diese Art literarischer 'adding games' mit beschrifteten Muschelschalen. Dabei ließ sich die Zusammengehörigkeit der Paare anhand des Zusammenpassens der Schalen erschließen, wodurch auch jene Spieler, die der Schrift nicht mächtig waren, teilnehmen konnten. Bei den erwähnten persischen Karten handelt es sich um ein lackbemaltes Kartenspiel aus dem frühen 16. Jahrhundert. Auf einer der Spielkarten sind fragmentarisch erhaltene Verse zu erkennen, die dem Dichter Muhammad Ahli Shirazi, der ebenfalls im 16. Jahrhundert lebte, zugeschrieben werden.

### 3.1 Europäische Kartenspiele und Tarot

Aus welchem der asiatischen oder arabischen Ländern die Spielkarte schließlich auf den europäischen Kontinent gelangte, ob es überhaupt einen direkten Einfluss gab, wo und wann genau sie in Europa erstmals in Erscheinung trat, darüber scheiden sich bis heute die Geister. Ihre Einführung wird häufig dem französischen Maler Jacquemin Gringonneur zugeschrieben, der, einer Legende nach, mit einem Kartenspiel den geisteskranken Karl VI. habe aufheitern wollen. Tatsächlich existiert eine auf das Jahr 1392 datierte Notiz im Register des königlichen Schatzmeisters, in der die Bezahlung Gringonneurs für eine solche Arbeit aufgeführt ist. Der Maler hatte drei Kartenspiele für den König angefertigt, wovon heute noch 17 Karten in der Pariser Nationalbibliothek erhalten sind.<sup>123</sup> Aber auch in anderen Ländern Europas, darunter vor allem in Italien, Spanien und Deutschland, gelangten in etwa zeitgleicher und voneinander unabhängiger Genese Kartenspiele zu Beliebtheit. Die älteste Erwähnung von Spielkarten in Europa stammt von 1299, aus einer Chronik des Italieners Sandro di Pipozzo, der ihren Einsatz zum Spiel um Geld schildert.<sup>124</sup> In ihrem bis heute geläufigen Erscheinungsbild wiesen alle europäischen Kartenspiele, abgesehen von nationalen Differenzen ihrer Symbolik und Kartenanzahl, vier verschiedene Farbgruppen auf, die neben einer Zahlenfolge zwischen eins und zehn aus mehreren Trumpfkarten bestanden. Dieser Aufbau wird auf das sogenannte Naibi-Spiel der Sarazenen zurückgeführt. Es war ein Kriegsspiel und bestand aus vier Armeen mit je eigener Farbe, dessen Trumpfkarten einen Elefanten, einen Wagen, ein Pferd und einen Soldaten zeigten.<sup>125</sup>

In den europäischen Kartenspielen setzte sich, anstelle einer Illustration militärischer Strukturen, die Abbildung eines Hofstaates durch. Als Trumpfe dienten zumeist, in aufsteigender Wertigkeit,

---

<sup>123</sup> Hargrave, Catherine Perry, *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming*, New York: Dover Publications, 1966, 31.

<sup>124</sup> Aufgrund geringer schriftlicher Quellen und kaum erhaltener Karten lassen sich genaue Entstehungsdaten nur schwer festlegen. Erwähnungen von Kartenspielen sind vor allem in fürstlichen oder königlichen Verbotsedikten ab dem 14. Jahrhundert vorzufinden, in denen der Gebrauch von Karten als Spielobjekte – insbesondere ihre Verwendung zum Spielen um Geld – untersagt wurde. Siehe hierzu: Bachmann, Kurt, *Die Spielkarte. Ihre Geschichte in 15 Jahrhunderten*, Altenburg/Thür: Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken, 1932, 13.

<sup>125</sup> Hellmut Rosenfeld nahm sich in einem Aufsatz von 1960 als erster einer ausführlich etymologischen Beweisführung der Verwandtschaft zwischen europäischem Kartenspiel und sarazenischem Naibi-Spiel an. Der im 14. Jahrhundert erstmals in Italien nachgewiesene Kartenspielbegriff des Naibi-Spiels – der in der Forschung verschiedentlich als *naibi*, *naypes*, *naipis*, oder *naïb* kursiert – kann, laut Rosenfeld, auf das arabische Wort *naïb* zurückgeführt werden, was in deutscher Übersetzung ‘Wahrsager’, oder ‘Prophet’ bedeutet. (Rosenfeld sieht allerdings in dieser älteren Ableitung keinen sinnlichen Zusammenhang zum europäischen Spiel, obgleich diese Bedeutung hinsichtlich der europäischen Tradition von Tarot- und Wahrsagekarten sicherlich ausbaufähig wäre). Rosenfeld entscheidet sich für eine Rückführung des Begriffs auf die, seiner Ansicht nach, lautlich aus dem Arabischen als ‘*naibi*’ transkribierten Wörter ‘*la’ib-al-waraq*’ und ‘*la’ib-al-qimar*’, die sich als ‘Kartenspiel’ und ‘Glücksspiel’ übersetzen lassen. Zusätzlich verweist er auf die in arabischer Spieltradition als Königskarte bezeichnete ‘*nā’ib*’-Karte. Der *nā’ib* war im islamischen Staat, genauer, im ägyptischen Mamlukenstaat, ab dem 9. Jahrhundert oberster Heeresführer und Vertreter des Herrschers. Die klare hierarchische Ordnung, die europäischen Kartenblättern zugrunde liegt, kann folglich, laut Rosenfeld, über ihre genetische Beziehung zu den staatlichen Hierarchien nahöstlicher und asiatischer Kulturen begründet werden. Siehe hierzu: Rosenfeld, Hellmut, “Die Beziehung der europäischen Spielkarten zum Orient und zum Ur-Schach”, *Archiv für Kulturgeschichte* 42 (1960): 11ff.

Bube, Dame, König und für gewöhnlich eine zusätzliche Ass-Karte. In Deutschland kennt man auch die Reihe aus Unter, Ober, (Dame) und König. Hinzu kommt zuweilen eine variierende Anzahl an Jokern. Eine Erweiterung der vier Trumpfe weist das Tarot-Spiel auf, in dem ihre Reihe um zusätzliche 22, in eigener Hierarchie numerierte Karten ergänzt ist.<sup>126</sup> Diese Karten heißen auch große Arkana,<sup>127</sup> abgeleitet aus dem Lateinischen 'arkanum' für Geheimnis.<sup>128</sup> Daran mag bereits erkenntlich werden, weshalb die am Magischen und Mystischen interessierten Surrealisten in den Bildern des Tarot-Spiels eine geeignete Referenz für ihre Spielkarten entdeckten.<sup>129</sup>

In der Herstellung von Tarots nahm Frankreich neben Italien eine Vorreiterstellung ein. Vor allem in Marseille wuchs im 18. Jahrhundert eine bedeutende Produktionsstätte von Kartenspielen heran. Im Jahr 1713 entstand in dieser Stadt am Mittelmeer das *Tarot des Centuries*, das älteste erhaltene Marseiller Tarot. Das bis heute berühmteste dort hergestellte und von den Surrealisten als Modell gewählte Tarot-Spiel ist das 1760 von Nicolas Conver entworfene, an den venezianischen 'tarocchi' dieser Zeit orientierte *Tarot de Marseille*.<sup>130</sup> Nachdem es 1930 im Grimaud-Verlag als *Ancien Tarot de Marseille* eine aufwendige Neuauflage erfuhr, ist anzunehmen, dass die Surrealisten mit dieser Ausgabe, die als Wahrsage-Spiel vermarktet wurde, in Berührung kamen.<sup>131</sup> Die

---

<sup>126</sup> Für eine kurze und übersichtliche Darstellung des Aufbaus europäischer Kartenspiele mit Hinweisen zu nationalen Verschiedenheiten, siehe: Kastner, Hugo und Gerald Kador Folkvord, *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*, Baden-Baden: Humboldt Verlag, 2005, 14-18.

<sup>127</sup> Die Benennung 'Arkana' für die Karten des Tarot (darunter die großen Arkana für die bebilderten, allegorischen Karten und die kleinen Arkana für die übrigen) geht auf Paul Christian (1811-1877) zurück, der als Journalist, Historiker und Astrologe die Beziehung zwischen Tarot und Astrologie aufzeigte. Vgl. Harder, Corinna, *Das Tarot de Marseille*, Kreuzlingen/München: Heinrich Hugendubel Verlag, 2008, 16.

<sup>128</sup> Zu den 22 großen Arkana des *Tarot de Marseille* gehören: le bateleur (Gaukler, Magier), la papesse (Päpstin, Hohepriesterin), l'impératrice (Herrscherin), l'empereur (Herrscher), le pape (Papst), l'amoureux (der Liebende), le chariot (Triumphwagen), la justice (Gerechtigkeit), l'ermite (Einsiedler), la roue de fortune (Rad des Schicksals/Lebens), la force (Kraft), le pendu (der Gehängte), la mort (Tod), la tempérance (Ausgleich), le diable (Teufel), la maison Dieu (Gotteshaus, Turm), l'astroile (Stern), la lune (Mond), le soleil (Sonne), le jugement (Gericht), le monde (Welt), le mat (Narr). Ihre Nummerierung von eins bis 21 – der Narr trägt keine Nummer – wurde erst später hinzugefügt. Siehe hierzu: Hargrave, Catherine Perry, *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming*, New York: Dover Publications, 1966, 31.

<sup>129</sup> Insbesondere im 20. Jahrhundert hat das Tarot seine Wirkung auf zahlreiche Künstler entfaltet, die eigene Tarot-Karten kreierten. Am bekanntesten dürfte das, ebenfalls von einem surrealistischen Künstler, nämlich Salvador Dalí, 1983 erschienenes, vollständige Tarot-Spiel aus 78 Karten sein (Dalís Vorlage bildete das englische Rider-Waite Tarot). Erwähnung finden sollten außerdem das Künstler-Tarot Hermann Haindls (1988), die düster-fantastischen Karten des Schweizer Hans Ruedi Giger (1992), die von Reinhard Schmid mit 22 Arkana bemalte Tarot-Kapelle im niederbayerischen Viechtach (1994) und, nicht zu vergessen, der in der Toskana angesiedelte Tarot-Garten von Niki de Saint-Phalle, der zwischen 1979 und 1996 entstand und in dem die 22 großen Arkana des Tarot in Monumental-skulpturen verewigt sind. Siehe hierzu: Banzhaf, Hajo, *Tarot*, Kreuzlingen/München: Hugendubel, 2002, 36-45.

<sup>130</sup> Neben dem venezianischen ist zudem der Bologneser bzw. lombardische Tarock zu nennen, der insgesamt aus nur 62 Karten besteht. Die dritte aus Italien stammende Tarot-Art ist das sogenannte 'Minchiate', das 97 Karten umfasst. Siehe hierzu: Hase, Martin von, Hrsg., *Spielkarten aus aller Welt. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Aus dem Museum der Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken Leinfelden bei Stuttgart und aus deutschen Sammlungen*, Ausstellungskatalog Staatsgalerie Stuttgart, 6.9.-3.11.1968, Stuttgart: Dr. Cantz'sche Druckerei, 1968, 30.

<sup>131</sup> Harder, Corinna, *Das Tarot de Marseille*, Kreuzlingen/München: Heinrich Hugendubel Verlag, 2008, 16. Im 19. Jahrhundert verlagerte sich die französische Spielkartenherstellung von Marseille in die ostfranzösische Stadt Besançon. Dort wurden weitere Tarot-Decks in Anlehnung an das *Tarot de Marseille* entwickelt. Neben letzterem zählen zu den heute bekanntesten Tarot-Decks die norditalienischen Visconti-Sforza Karten (die Visconti und Sforza waren Mailänder Herzogsfamilien) aus dem 15. Jahrhundert, das 1910 in England von Arthur Edward Waite und der Künstlerin Pamela Colman Smith gestaltete Rider-Waite-Tarot sowie das ebenfalls von zwei Engländern, 1944 einge-

Verwendung des Tarot zum Wahrsagen lässt sich bis ins 15. Jahrhundert zurückführen.<sup>132</sup> Hierfür zog man aus einem gemischten Kartenblatt eine Karte und schlug im Anschluss die Bedeutung in einem sogenannten Losbuch nach.<sup>133</sup> Zieht man das *Jeu de Marseille* für divinatorische Zwecke heran, so mögen die mit den einzelnen Karten in Verbindung stehenden literarischen Werke allesamt als Losbücher fungieren. Eines der ersten, fundamentalen Werke zur Auslegung des Tarot verfasste der evangelische Theologe und Freimaurer Antoine Court de Gébelin, “der eigentliche Erfinder des okkultistischen Tarot”,<sup>134</sup> mit seiner mehrbändigen Studie *Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne*. Im achten der insgesamt neun Bände, die in ihrer Erstauflage zwischen 1773 und 1782 erschienen, widmete sich der Autor einer Analyse des Tarot-Spiels unter Rückführung der darin enthaltenen Symbole auf die ägyptische Kultur:

Mais la forme, la disposition, l'arrangement de ce Jeu & les figures qu'il offre sont si manifestement allégoriques, & ces allégories sont si conformes à la doctrine civile, philosophique & religieuse des anciens Egyptiens, qu'on ne peut s'empêcher de le reconnoître [sic] pour l'ouvrage de ce Peuple des Sages: qu'eux seuls purent en être les Inventeurs[...].<sup>135</sup>

Die von Court de Gébelin in obigem Zitat betonte Vorliebe der Ägypter für allegorische Darstellungen deckt sich mit der bereits unter 2.2.2 erwähnten Allegorie-Freudigkeit der Surrealisten. Dass Gébelins Interpretation und die historische Dimensionen des Tarot den Künstlern des *Jeu de Marseille* bekannt waren, lässt sich anhand der Recherchen Bretons belegen, die er während seiner Zeit in Marseille in der Bibliothek des ‘Palais des Arts’ an zahlreichen Werken über Kartenspiele vornahm.<sup>136</sup> Die in *Monde primitif* vertretene Argumentation zwischen “erkenntnistheoretischen Positionen des Rationalismus cartesianischer Tradition und des Empirismus/Sensualismus”<sup>137</sup> offenbart eine synthetisierende Haltung, die mit der surrealistischen Dialektik von Vernunft und Mystik durchaus konsensfähig ist und den Surrealisten vorstellbar zusagte. Schließlich wollten sie mit ihrem Kartenspiel einerseits einen rational konstruierten Ideenkanon verwirklichen und diesen andererseits mit frei interpretierbaren Sinnelementen unterlegen. In

---

führte Crowley-Deck von Aleister Crowley und der Künstlerin Frieda Harris. Jedes Tarot verfügt dabei über eine eigene Bildersprache und Farbsymbolik, wobei gewisse Deutungsmuster gleich sind. Vgl. Harder, Corinna, *Das Tarot de Marseille*, 18ff.

<sup>132</sup> Zu seiner Blüte gelangte das Wahrsagen mithilfe von Tarot-Karten jedoch erst im 19. Jahrhundert. Als bekannteste Kartenlegerin, die diese Praxis Anfang des 19. Jahrhunderts verbreitete, gilt die Pariser Salondame Madame Lenormand. Siehe hierzu: Hoffmann, Detlef, *Spielkarten. Inventarkatalog der Spielkartensammlung des Historischen Museums Frankfurt am Main*, 34.

<sup>133</sup> Zu den ersten Losbüchern dieser Art zählen das Mainzer Kartenlosbuch, entstanden zwischen 1505 und 1510, ein italienisches Kartenlosbuch vom Verleger Francesco Marcolino aus dem Jahr 1545 sowie *Lentball's Fortune Telling Cards* von 1670 aus England. Siehe hierzu: Hoffmann, Detlef und Erika Kroppenstedt, Hrsg., *Wahrsagekarten. Ein Beitrag zur Geschichte des Okkultismus*, Ausstellungskatalog Deutsches Spielkarten Museum in Bielefeld, 17.9.-1.12.1972, Bielefeld: Deutsches Spielkarten Museum, 1972, 6f.

<sup>134</sup> Hoffmann, Detlef, *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*, 66.

<sup>135</sup> Court de Gébelin, Antoine, *Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne. Considéré dans divers objets concernant l'histoire, le blason, les monnoies, les jeux, les voyages des Phéniciens autour du monde, les langues américaines etc. ou dissertation mêlées remplies de découvertes intéressantes*, Bd. 8, Paris: Durand, 1787, 366.

<sup>136</sup> Aubert, Marie, “Jeux de cartes et Tarot de Marseille”, 75.

<sup>137</sup> Piegeler, Hildegard, *Tarot. Bildwelten der Esoterik*, München: Wilhelm Fink Verlag, 2010, 71.

seiner Beschreibung der Entstehung des surrealistischen Kartenspiels vermerkte Breton entsprechend, dass das *Jeu de Marseille* neben seiner Einbringung neuwertiger Symbolik auch im Stande sein solle, die Tradition alter Spiele und deren bekannte Struktur weiterzutragen:

[...] nous estimons, en effet, qu'un nouvel ensemble de cartes, pour être viable dans sa fonction, doit pouvoir non seulement provoquer à des jeux nouveaux, dont les règles ont à se définir 'à partir de lui' et non préalablement à lui, mais encore être en mesure de mener tous les jeux anciens.<sup>138</sup>

Durch bestimmte Formtraditionen wollten die Surrealisten somit gewisse Werte bewahren und mithilfe einer neu eingebrachten Symbolik die Regeln des Kartenspiels und der Deutung weiterentwickeln. Bedeutsam und einflussgebend für die Konzeption des *Jeu de Marseille* waren die Entstehungsumstände des Spiels sowie die an ihm beteiligten Künstler.

### 3.2 Entstehung und Künstler des *Jeu de Marseille*

Marseille war im Zweiten Weltkrieg Anlaufpunkt zahlreicher Flüchtlinge, darunter eine große Schar verfolgter Künstler, die in der südfranzösischen Hafenstadt auf eine Ausreisemöglichkeit hofften. Eine wichtige Organisation zur Beschaffung von Visa stellte das amerikanische 'Emergency Rescue Committee' dar – später umbenannt in 'International Rescue Committee' –, das unter der Leitung des damals 32-jährigen amerikanischen Journalisten Varian Mackey Fry stand. Ab August 1940 sorgte dieser mit einer Gruppe von etwa zehn Mithelfern für den Schutz und die Ausreise nach Marseille gekommener Flüchtlinge und ermöglichte etwa zweitausend Exilantwärttern eine Emigration nach Amerika.<sup>139</sup> Im Zuge des Kriegsausbruchs hatten sich auch viele der vormals in Paris angesiedelten Surrealisten in die südfranzösische Hafenstadt begeben.<sup>140</sup> Für viele Künstler war es schwierig, mit oft falschen Identitäten eine sichere Bleibe zu finden und diese zu finanzieren. Um dem linksrevolutionären und verfolgten Schriftsteller Victor Serge und seiner Familie eine Unterkunft zu beschaffen und gleichzeitig ein Areal für künstlerische Zusammenkünfte bereitzustellen, mietete Frys Komitee ab Oktober 1941 eine große Villa im Stadtviertel 'La Pomme' von Marseille. Dieses großangelegte Gebäude namens Air-Bel, das einem

---

<sup>138</sup> Breton, André, *La Clé des Champs*, Paris: Éditions du Sagittaire, 1953, 56.

<sup>139</sup> Soria, Martine, "Un 'trouble-maker' sur le Vieux Port", *Varian Fry et les candidats à l'exil*, Ausstellungskatalog Galerie d'art du Conseil Général des Bouches-du-Rhône/Aix-en-Provence, 12.1.-11.4.1999, hrsg. v. Michel Bépoix, Arles: Actes Sud, 1999, 9f. Zu den bekanntesten Persönlichkeiten, die durch Frys Hilfe ins Ausland gelangten, zählen André Breton, Marc Chagall, Marcel Duchamp, die Fotografin Ylla und Claude Lévy-Strauss. Außerdem gelang Frys Komitee mithilfe von Paul Éluard die Befreiung von Max Ernst, Hans Bellmer und dem deutschen Bildhauer Wols aus dem KZ in Les Milles, eine Stadt in der Provence, unweit von Marseille. Auch den Künstlern Matisse, Picasso, André Malraux, Raoul Dufy und André Gide wäre eine Flucht ermöglicht worden, doch entschieden sich letztere gegen eine Emigration. Siehe hierzu: Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 31.

<sup>140</sup> Laut Aussage Bretons befanden sich darunter Arthur Adamov, Victor Brauner, René Char, René Daumal, Robert Delanglade, Oscar Dominguez, Marcel Duchamp, Max Ernst, Jacques Hérold, Sylvain Itkine, Wifredo Lam, André Masson, Benjamin Péret und der Dadaist Tristan Tzara. Vgl. Breton, André, *La Clé des Champs*, 55.

im Nebenhaus mit seiner Schwester lebenden Arzt gehörte, barg abgesehen von einer vierzig Quadratmeter Bibliothek für ungestörte Studien, ausreichend Raum für künstlerische Treffen und Projekte. Neben Serge und seiner Familie zog auch Breton mit seiner Frau Jacqueline Lamba und der gemeinsamen Tochter Aube in die Villa ein.<sup>141</sup> Air-Bel wurde neben der Bar 'Brûleur de Loup' im alten Hafen von Marseille wichtigster Treffpunkt der dort lebenden Künstler und Intellektuellen. An Sonntagen kamen in Air-Bel oft bis zu dreißig Besucher zusammen.<sup>142</sup> Die Schilderung dieses Lebensraums ist insofern im Zusammenhang mit dem *Jeu de Marseille* bedeutsam, als dort inmitten der unschönen Kriegsumstände eine Atmosphäre des Utopischen entstand. Der große Garten mit seinen naturbelassenen Bäumen diente zu ornithologischen Erkundungen und als Kulisse für Lesungen und Spiele. Victor Serge nannte Air-Bel daher auch 'le château Espère-Visa'.<sup>143</sup> Dem unbekümmerten Leben in der schlossähnlichen Anlage stand die Realität existentieller Missstände gegenüber. Von Werkverkäufen konnten die Künstler kaum leben. Zwar erhielten sie Subventionen von Frys Komitee und konnten vereinzelt – darunter vor allem Max Ernst – Arbeiten an kaufkräftige Sammler wie Peggy Guggenheim verkaufen, doch waren sie häufig gezwungen, sich mit kleinen Gelegenheitsjobs über Wasser zu halten.<sup>144</sup> Aus dieser ambivalenten Situation heraus, zwischen ungezwungenem Spiel innerhalb des freiläufigen Villenlebens und der steten Unsicherheit durch den Zustand des Kriegs, entstand im März 1941 das *Jeu de Marseille*. Spielen kann man nur in vertrauter Umgebung und mit freiem Empfinden; Unfreiheit hingegen wirkt spielhemmend, stellte der Begründer der psychologischen Anthropologie, Frederik Buytendijk, bereits 1933 fest.<sup>145</sup> Die Villa Air-Bel bot den Surrealisten diese notwendige Freiheit, um ihre künstlerischen Spiele zu entwickeln. Allerdings funktionierte die Kausalität des surrealistischen Spielens auch umgekehrt. Die Surrealisten spielten während des Kriegs nicht vorrangig, weil sie frei waren, sondern um frei zu sein. Der Freiheitsbegriff bedeutete für sie seit Beginn der Bewegung einen der Hauptantriebe ihres künstlerischen Schaffens. In Marseille wurde er zum beinahe ausschließlichen Antrieb der Gruppe. Breton vermerkte bereits im ersten surrealistischen Manifest: "Le seul mot de liberté est tout ce qui m'exalte encore. [...] La seule imagination me

<sup>141</sup> Bazzoli, François, "Un parcours en temps de guerre", *Varian Fry et les candidats à l'exil*, Ausstellungskatalog Galerie d'art du Conseil Général des Bouches-du-Rhône/Aix-en-Provence, 12.1.-11.4.1999, hrsg. v. Michel Bépoix, Arles: Actes Sud, 1999, 45f.

<sup>142</sup> Zu den Wochenendbesuchern von Air-Bel gehörten meistens Marcel Duchamp, Benjamin Péret, Pierre Herbart, Jean Malaquais, René Char, Tristan Tzara, Lily Haskil, Consuelo de Saint-Exupéry, Marc Chagall mit Frau Bella und Tochter Ida, außerdem Journalisten wie Michel Gordey, oder die Schauspieler Jean-Louis Barrault, Françoise Rosay und Jacques Canetti. Gelegentlich nahmen auch weiter entfernt lebende Künstler, wie Hans Arp, Hans Bellmer, Wols und Jacques Lichitz, an den Treffen teil. Vgl. Pinsseau, Mireille, *Les Peintres en Provence et sur la Côte d'Azur pendant la Seconde Guerre mondiale*, Marseille: La Thune, 2004, 65f.

<sup>143</sup> Bazzoli, François, "Un parcours en temps de guerre", 46f.

<sup>144</sup> Pinsseau, Mireille, *Les Peintres en Provence et sur la Côte d'Azur pendant la Seconde Guerre mondiale*, 66.

<sup>145</sup> Buytendijk, F. J. J., *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, 50f.

rend compte de ce qui ‘peut être’ et c’est assez pour lever un peu le terrible interdit.”<sup>146</sup> In ihren Spielen fanden die Surrealisten jene imaginäre Freiheit, die einerseits ästhetisches Prinzip, andererseits Überlebenstaktik darstellte. Dieses künstlerische “Paradies des als-ob” – so nennt Buytendijk die Sphäre des Spiels –<sup>147</sup> bot die Möglichkeit einer Revolution, die in den Jahren zuvor auf politischer Ebene fehlgeschlagen war. Im *Jeu de Marseille* stürzten die Surrealisten symbolisch den diktatorischen Staat und ersetzten den im traditionellen Kartenspiel dominierenden König durch das Genie. Inspiriert vom ersten großen monarchischen Zusammenbruch Frankreichs, im Gefolge der Französischen Revolution, waren die Surrealisten bestrebt, die undemokratische Ständeklausel gängiger Kartenspiele zu brechen. Breton schrieb entsprechend über die Entstehung des *Jeu de Marseille*:

[N]ous inspirant d’ailleurs de tentatives auxquelles, en cette matière nullement négligeable, a donné lieu la Révolution française, nous nous en sommes pris également aux persistantes valeurs ‘sociales’ des figures, destituant le ‘roi’ et la ‘reine’ de leur pouvoir depuis longtemps révolu et déchargeant intégralement l’ancien ‘valet’ de son rang subalterne.<sup>148</sup>

Bereits zur Zeit der Französischen Revolution entstand ein Kartenspiel, in dem die Idee einer symbolischen Auflösung absolutistischer Herrschaftsstrukturen verwirklicht wurde. Die Könige ersetzte man, gemäß der Mode der Genieverehrung des 18. Jahrhunderts, durch die französischen Philosophen Voltaire, La Fontaine, Molière und Rousseau.<sup>149</sup> Ob die Surrealisten von dieser Kartenspielausgabe wussten, ist nicht bekannt. Man könnte es zweifelsohne annehmen, zumal auch das *Jeu de Marseille* eine Gruppe von philosophischen und literarischen Genies aufweist. Die Position der einstigen Könige übernahmen Baudelaire, Hegel, Lautréamont und Sade. Die restliche höfische Gesellschaft an Damen und Buben ersetzten die Sirenen Alice, Hélène Smith, Lamiel, La Religieuse Portugaise sowie die Magier Freud, Novalis, Pancho Villa und Paracelsus. Auch einen Joker in doppelter Ausführung sahen die Surrealisten für ihr Spiel vor. Daraus entstand ein fiktiver Idealstaat, der durch sein Spiel mit traditionellen Strukturen außerdem karikative Zwecke erfüllte. Insgesamt besteht das *Jeu de Marseille* aus 54 Karten und entspricht damit einer üblichen Spielkartenanzahl von europäischen Kartendecks. Während jedoch in letzteren die jeweiligen Figurengruppen von Königen, Damen, etc., gleich gestaltet sind, bilden die Trumpfkarten des surrealistischen Spiels individuelle Charaktere ab, die an den 22 individuellen Trumpfen des Tarot-Spiels orientiert sind. Damit stellt das *Jeu de Marseille* eine Mischversion zwischen gängigen europäischen Kartenspielen und dem Tarot dar.

---

<sup>146</sup> Breton, André, *Manifeste du Surréalisme*, 9.

<sup>147</sup> Buytendijk, F. J. J., *Wesen und Sinn des Spiels*, 159.

<sup>148</sup> Breton, André, *La Clé des Champs*, 56f.

<sup>149</sup> Während die Könige den Philosophen weichen mussten, setzte man anstelle der Damen Allegorien der Freiheit, und statt der Buben Allegorien der Gleichheit ein. Anfangs hatten die traditionellen Kartenbilder nur partielle Änderungen erfahren, indem man die feudalen Zeichen Krone und Zepter herauschnitt. Damit gab man sich jedoch bald nicht mehr zufrieden und entschied sich für eine Komplettänderung der Kartenbilder. Vgl. Hoffmann, Detlef, *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*, 59f.

Die Auswahl der Figuren übernahm Breton. Er bestimmte neben den vier neuen Kartensymbolen Flamme, Stern, Rad und Schlüsselloch die ihnen zugeteilten Figuren, was teils zu heftigen Diskussionen unter den beteiligten Künstlern führte.<sup>150</sup> Zu den Mitwirkenden zählten, neben Breton und seiner Frau Jacqueline Lamba, die aus Rumänien stammenden Maler Victor Brauner und Jacques Hérold, desweiteren André Masson, der deutsche Künstler Max Ernst sowie der Kubaner Wifredo Lam und der Spanier Oscar Dominguez. Jeder der acht Künstler übernahm die Ausarbeitung von zwei der insgesamt sechzehn Bildkarten, bestehend aus dreimal vier Trumpfen und vier Assen. Über die Zuteilung der jeweiligen Karten berichtete später Jacques Hérold, dass sie per Losverfahren erfolgte, wobei die Entscheidungen durch einen anschließenden Tauschhandel teils revidiert wurden. Kaum einer wollte sich mit den Entscheidungen des Zufalls abfinden und versuchte an jene Figuren zu gelangen, die ihm am liebsten waren.<sup>151</sup> Letztendlich gestaltete also jeder diejenigen Karten, welche die Spitze seines persönlichen Kanons bildeten. Gezeichnet wurde mit den spärlichen Materialien, die im Krieg verfügbar waren. Dazu gehörten eine kollektive Buntstiftschachtel, bestehend aus den Grundfarben gelb, blau und rot, zudem einige Aquarellfarben und schwarze Tinte, die zur Gestaltung der Konturen diente. Als Unterlage behelf man sich teils mit Pauspapier oder anderweitigen Papierresten.<sup>152</sup> Die ungefähr 28 x 18 cm großen Blätter – außer 32,3 x 25 cm bei Wifredo Lam – wurden auf Karton im Format 76 x 61 cm geklebt.<sup>153</sup> Zur Veröffentlichung gelangte das *Jeu de Marseille* erst zwei Jahre nach seiner Anfertigung, im Jahr 1943, in der dritten Ausgabe der surrealistischen Exilzeitschrift *VVV* in New York. Der surrealistische Maler Frédéric Delanglade gestaltete hierfür ein einheitliches Layout der Zeichnungen, ergänzte außerdem die bildlosen Zahlenkarten und entwarf ein Design für Kartenrücken und Verpackung. Nach dem Krieg gelangten die Entwurfszeichnungen in die Privatsammlung von Elisa Breton und wurden erst 1983 durch den Verleger André Dimanche als kaufbare Version herausgegeben.<sup>154</sup> Seitdem ist das *Jeu de Marseille* nicht mehr nur als theoretischer Kanon, sondern als spielbares Bild- und Literaturmaterial verfügbar, über dessen Umgang das folgende Kapitel Aufklärung bringen soll.

---

<sup>150</sup> Victor Serge plädierte zum Beispiel dafür, den Marquis de Sade durch Robespierre zu ersetzen und Stendhals Romanfigur Lamiel durch die französische Schriftstellerin und Anarchistin Louise Michel. Offensichtlich waren Serge zu wenig Revolutionäre im *Jeu de Marseille* vertreten, was ausschlaggebend dafür gewesen sein mag, dass er letztendlich nicht zu den an der Gestaltung des Kartenspiels beteiligten Künstlern gehörte. Vgl. Pinsseau, Mireille, *Les Peintres en Provence et sur la Côte d'Azur pendant la Seconde Guerre mondiale*, 71.

<sup>151</sup> Raillard, Georges, "Marseille: Passage du Surréalisme", *La planète affolée. Surréalisme, dispersion et influences 1938-1947*, hrsg. v. Direction des Musées de Marseille, Ausstellungskatalog Centre de la Vieille Charité/Marseille, 12.04.-30.06.1986, Paris: Éditions Flammarion, 1986, 53.

<sup>152</sup> Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 41.

<sup>153</sup> Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele. Vom 'Cadavre exquis' zum 'Jeu de Marseille'*, 102.

<sup>154</sup> Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 41.

### 3.3 Rangordnung der Denk-Weisen

Wie bereits erwähnt, hinterließen die Surrealisten keine Regeln zu ihrem Spiel. Einzige Anleitung bietet die vorgegebene Reihe der Trumpfe. Wie die Hierarchie allerdings innerhalb einer jeweiligen Trumpf-Gruppe funktioniert, bleibt der Entscheidung des Spielers überlassen. Auch in europäischen Kartenspielen variiert die Rangfolge der Farben je nach Spielart,<sup>155</sup> so dass sich hierüber keine feste Ordnung aufstellen lässt. Die Anzahl der Spiele, die man mit dem *Jeu de Marseille* vornehmen kann, ist endlos. Generell lassen sich drei Arten des Kartenspiels unterscheiden, die Detlef Hoffmann wie folgt zusammenfasst:

Die Regel, die mit den Karten kam, war das einfache ‘Bedienen’, das heißt, der erste Spieler mußte eine Farbe anspielen, die anderen Spieler mußten in dieser Farbe abwerfen. Der Trumpf ist eine italienische Erfindung und im Zusammenhang mit der Entwicklung der Tarocchi im ersten Viertel des 15. Jahrhunderts entstanden. [...] Neben dem wohl aus dem Orient gekommenen Stichspiel und dem europäischen Trumpfen ist das ‘Bieten’ die dritte große Erfindung der Kartenspielgeschichte. Sie ist zum ersten Mal in Spanien bei einem Spiel nachzuweisen, das Tresillo heißt. [...] Bedienen, trumpfen, bieten – diese drei Worte beschreiben die großen Erfindungen in der Geschichte der Kartenspiele.<sup>156</sup>

Ein Durchspielen aller Kartenspielarten mit den Karten des *Jeu de Marseille* würde jedweden experimentellen Rahmen sprengen. Ziel der nachfolgenden Untersuchung wird daher sein, über die sukzessive Analyse aller Kartenbilder und ihrer implizierten Literaturen, zunächst die Strukturen und Inhalte des surrealistischen Kanons offenzulegen. Zusätzlich soll, unter Einbindung des *Tarot de Marseille* und einem Vergleich ausgewählter Trumpfkarten des Tarot mit den Trumpfen des *Jeu de Marseille*, eine Interpretation der surrealistischen Karten erfolgen. Dass daraus nur eine von unzähligen Deutungen hervorgehen wird, ist dem unendlichen symbolischen, allegorischen sowie intertextuellen Spektrum des *Jeu de Marseille* zuzuschreiben, das von Philosophie über Literatur, Geschichte, Psychologie und Parapsychologie bis hin zur mystischen Wissenschaft reicht. Zudem sind all diese Inhalte durch die dem Spiel zugesprochene Regelfreiheit frei kombinierbar. Die Zusammenführung von kanonischer Ordnung und freier Kombination seiner Inhalte macht das Kartenspiel zu einem flexiblen Ideenkonstrukt, wobei selbst die vorgegebenen Denkweisen durch die selektierten Denk-Weisen sehr unterschiedliche Philosophien offenbaren. Unter den Genies, Sirenen und Magiern findet man sowohl strukturelle Denker, wie beispielsweise Hegel, Baudelaire, oder Freud, als auch an mystische und romantische Weltansichten gebundene Charaktere, wie das Medium Hélène Smith, die Romanfiguren Alice, die Portugiesische Nonne oder den Schriftsteller Novalis. Mit den Karten zu Lautréamont, dem Marquis de Sade, Stendhals Romanheldin Lamiel und dem Mexikaner Pancho Villa sind außerdem revolutionäre Haltungen verschiedener gesellschaftlicher Bereiche mit eingebracht. Das den Figuren jeweils zugeteilte Kartensymbol

---

<sup>155</sup> Siehe hierzu: Kastner, Hugo und Gerald Kador Folkvord, *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*, 27.

<sup>156</sup> Hoffmann, Detlef, *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*, 21.

hilft, die Perspektive, aus der die abgebildeten Charaktere von den Surrealisten betrachtet wurden, besser zu verstehen. In der nachfolgenden Analyse werden die einzelnen Zeichnungen über die Ordnung der Trumpfe erörtert. So ist es möglich, dieses der traditionellen Hierarchie von Kartenspielen verdankte Muster mit all seinen Ironisierungen zu erschließen. Denn leittragendes Moment des *Jeu de Marseille* ist der Humor, der das kontrastreiche Ideenkompendium des Kanons homogenisiert. Als surrealistischer Sieger geht der Joker in Gestalt von Alfred Jarrys Theaterfigur des Königs 'Ubu' hervor. Der Joker übertrumpft alle übrigen Kartenwerte durch seine Wertfreiheit, die nicht etwa seine Schwäche, sondern seine Stärke darstellt. Er illustriert im *Jeu de Marseille* das surrealistische Prinzip des 'humour noir', mit dem sich die Surrealisten, wie Gérard de Cortanze feststellt, eine Position der Souveränität schufen.

Situé entre l'humour objectif d'Hegel et le 'quelque chose de sublime et d'élevé' de Freud, l'humour noir surréaliste, parce que puisant à la source de l'ironie romantique et du 'surnaturalisme' ironique de Baudelaire, n'est rien d'autre qu'une tentative pour rendre à l'homme dépecé et dépossédé de sa totalité, sa souveraineté.<sup>157</sup>

Der schwarze Humor bietet als repetitives Kartenmerkmal innerhalb des *Jeu de Marseille* einen funktionalen Interpretationsschlüssel. Er ist sozusagen der 'schwarze Faden', der sich durch das gesamte Kartenspiel hindurch zieht.

Entsprechend soll mit einer Betrachtung des Jokers begonnen werden, der nicht nur im Kartenspiel der Surrealisten, sondern allgemein für seine bildliche Darstellung als Narrenfigur bekannt ist. Nicht zuletzt legt die Nähe seines Namens zum englischen Wort 'joke' bereits eine Verwandtschaft mit dem Bereich des Humors nahe.<sup>158</sup> Als Personifizierung des schwarzen Humors und Ersatzkarte aller Trumpfe repräsentiert der Joker im *Jeu de Marseille* eine Pauschalversion des kanonischen Gedankenguts.

---

<sup>157</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 196.

<sup>158</sup> Der Joker ist in der Tat eine englische Erfindung. Etymologisch ist seine Benennung allerdings auf den phonetischen Klang des englischen Kartenspiels 'Euchre' zurückzuführen, das ab 1863 von amerikanischen Euchre-Spielern mit einer Joker-Karte namens 'Best Bower' gespielt wurde. Siehe hierzu: Kastner, Hugo und Gerald Kador Folkvord, *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*, 27.

### 3.3.1 Surrealer Sieger: Der Joker Ubu



Abb. 3a<sup>159</sup>

Abb. 3b<sup>160</sup>

Abb. 3c<sup>161</sup>

Der französische Schriftsteller Alfred Jarry (1873-1907) erlangte sein Renommee als skandalöser Theaterautor mit seinen vier Stücken über den fiktiven König Ubu, dessen erster Auftritt 1896 im Théâtre de L'Œuvre in Paris zu vehementen Publikumsprotesten führte.<sup>162</sup> Ubu ist ein polnischer Hauptmann, der jedweden Moraldenkens oder Benehmens ermangelt und durch die Massakrierung des ihm gönnerhaften Königs, angestachelt von einer Frau mit Zügen einer Lady Macbeth, den Thron an sich reißt. Bekannt und skandalträchtig wurde der Antiheld durch sein erstes Wort, mit dem Jarry das absurde Theaterstück beginnen ließ, und zwar das immerfort wiederholte 'mordre', eine offenkundige Abwandlung des entsprechenden französischen Maledictum durch Einschub eines zweiten 'r'. Ubus Sprechen sowie Handeln sind Ausdruck einer einzigen primitiven Lebenshaltung, in der den niedrigsten Trieben die höchste Priorität beigemessen wird. Breton sah gerade hierin die humoristische Dimension des Theaterstücks, in dem das Triebhafte und die Lust den kritischen Verstand konsequent übertrumpfen. Ubu war seiner Auffassung nach die Inkarnation des Lustprinzips:

Étant admis que l'humour représente une revanche du principe du plaisir attaché au 'surmoi' sur le principe de 'réalité' attaché au 'moi', lorsque ce dernier est mis en trop mauvaise posture, on n'aura aucune peine à découvrir dans le personnage d'Ubu l'incarnation magistrale du 'soi' nietz-

<sup>159</sup> Originalzeichnung Ubus von seinem Erfinder Alfred Jarry. Vgl.: Jarry, Alfred, *Ubu. Ubu roi, Ubu cocu, Ubu enchaîné, Ubu sur la Butte*, hrsg. v. Noël Arnaud und Henri Bordillon, Paris: Gallimard, 1980, 25.

<sup>160</sup> Die Joker-Karte 'Ubu' aus dem *Jeu de Marseille*. Diese und alle weiteren Abbildungen der gedruckten Version des surrealistischen Kartenspiels folgen dessen erster Gesamtausgabe durch André Dimanche aus dem Jahre 1983: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*, hrsg. v. André Dimanche, Marseille: André Dimanche Éditeur, 1983.

<sup>161</sup> 'Le Mat' (Der Narr) aus dem *Tarot de Marseille*. Diese und alle weiteren abgebildeten Tarot-Karten folgen einer 2003 in Paris erschienenen Neuauflage des Marseiller Tarot, inkl. Handbuch, von: Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille. Avec un jeu complet de 78 cartes du véritable Tarot de Marseille*, 2. Aufl., Paris: Éditions De Vecchi S.A., 2003.

<sup>162</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 203.

schéen-freudien qui désigne l'ensemble des puissances inconnues, inconscientes, refoulées dont le moi n'est que l'émanation permise, toute subordonnée à la prudence.<sup>163</sup>

Weshalb die Surrealisten den "vulgaire Père Ubu, aventurier sorti on ne sait d'où, vile crapule, vagabond honteux"<sup>164</sup> – wie er in *Ubu roi* von seinem Feind charakterisiert wird – in ihren Kartenspielkanon aufnahmen, lag demnach an dessen 'surrealer' Wesenheit einer konsequenten Ausblendung von Bewusstsein und Gewissen und der daraus folgenden grotesken, humoristischen Wirkung. Wesentlich ist dabei die Art der Karte, die im *Jeu de Marseille* für Ubu gewählt wurde, nämlich die des Jokers, der ursprünglich aus der Tarot-Figur des Narren hervorging.<sup>165</sup> So wie der Narr ein Einzelgänger ist und sich außerhalb der Gesellschaft bewegt, verkörpert auch Ubu eine Figur, die durch ihre Exzentrizität in einer eigenen Welt lebt. Im *Dictionnaire abrégé du surréalisme* wird Jarrys Antiheld entsprechend als "Hermaphrodite-se fécondant lui-même-Ubu-dieu" definiert,<sup>166</sup> als ein autarkes Geschöpf, das sein Unwesen treibt, ohne seiner Mitmenschen zu bedürfen oder auf sie einzugehen. Selbst wenn letztere versuchen, Ubu aus dem Weg zu schaffen, hält der selbstsichere Wüstling stand und findet einen Weg, seine persönlichen Interessen durchzusetzen. In dieser Hinsicht ist die Rolle des alle ausstechenden Jokers im *Jeu de Marseille* durchaus passend. Die Perpetuum mobile Vitalität und Kreativität, die von Ubu und seinem Schöpfer ausgingen,<sup>167</sup> faszinierte die Surrealisten, und Breton lobte des Autors "curiosité [...] encyclopédique"<sup>168</sup>, die dem surrealistischen Experimentiergeist ein Vorbild war. Von einer eigenen zeichnerischen Interpretation Ubus sahen die Surrealisten ab, da Jarry im Zuge seiner Mitwirkung an Bühnenbild und Kostümierung der Aufführungen des Theaterstücks bereits selbst ein Bild von Ubu entworfen hatte.<sup>169</sup> Abbildung 3a zeigt Alfred Jarrys dickbäuchigen König mit Spitzmütze, der im *Jeu de Marseille*, wie in Abbildung 3b ersichtlich, in seiner körperlichen Gestaltung ebenso übernommen wurde. Die Gesichtskonturen lassen sich in der Zeichnung nur schwer ermitteln, was der Tatsache geschuldet ist, dass es sich um eine Maske handelt, da Jarry alle Figuren in den von ihm geleiteten Vorstellungen maskiert auf die Bühne brachte. Die Masken waren ein Rudiment aus der

---

<sup>163</sup> Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 359.

<sup>164</sup> Ebd. 58.

<sup>165</sup> Graak, Karl, *Künstler-Spielkarten des 20. Jahrhunderts. Kunst zum Spielen*, 10.

<sup>166</sup> Aragon, Louis et al., Hrsg., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 28.

<sup>167</sup> Diese Rückschließung von literarischer Figur auf ihren Autor gründet auf einer von Alfred Jarry selbst gewollten und inszenierten Identifizierung zwischen seiner und der Person Ubus, so dass sein Leben zur "ständige[n] Provokation gegenüber sämtlichen bürgerlichen Konventionen" wurde (Duplessis, Yvonne, *Der Surrealismus*, 12). Jarry verhielt sich zunehmend, gleich dem vulgären Ubu, gesellschaftlich inadäquat und trieb unter anderem unlautere Späße mit seinem Spielzeugrevolver. Breton vermerkte entsprechend: "Nous disons qu'à partir de Jarry, bien plus que de Wilde, la différenciation tenue longtemps pour nécessaire entre l'art et la vie va se trouver contestée, pour finir anéantie dans son principe. Au-delà de la première représentation d' *Ubu Roi*, nous dit-on, Jarry entreprend de s'identifier coûte que coûte à sa création, mais au fait quelle création?" Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 359.

<sup>168</sup> Breton, André, *La Clé des Champs*, 255.

<sup>169</sup> Allerdings gibt es von Max Ernst eine eigene Bildinterpretation zu Ubu. Weitere Surrealisten, die sich Jarrys Antihelden malerisch annahmten, waren Joan Miró, Sebastian Mattar und Dora Maar. Vgl. Fell, Jill, *Alfred Jarry. An imagination in revolt*, Cranbury/New Jersey: Associated University Presses, 175.

Entstehungszeit der Ubu-Geschichten, die der Erfinder bereits in seiner Schulzeit als Karikierung eines Lehrers entwickelt und zunächst in Form eines Marionettentheaters zur Aufführung gebracht hatte.<sup>170</sup> Der scheinbar so freihandelnde Banause Ubu unterlag somit in seiner medialen Urform der Direktion seines Fadenhalters. Jarry hatte sich für die Marionetten bewusst hinsichtlich ihrer satirischen Aussagekraft entschieden:

For all that puppetry was in vogue as an ancient craft and suited the 1890's quest for archaic sources of inspiration, Jarry's original purpose and his delight in the medium was its suitability as a vehicle for satire. The utter unreality of the marionette theater within a tiny, protected space makes the taboo possible. The figure of Ubu represented a cruel, stupid, and amoral force. Jarry's coup against the Censor was to succeed in transposing this tyrannical figure from the intimate space of the puppet booth to the public stage and displaying him in human form. Ubu provided a focus for the anxieties of the time and an impulse for destruction and change [...].<sup>171</sup>

Ubu lässt sich nur in Beachtung des Mediums, in dem er erschaffen wurde, gänzlich verstehen. Seine Bedeutung liegt noch mehr als in seiner sprachlichen Sinnstiftung, die ohnehin eher Sinnvernichtung darstellt, in seiner performativen Wirkkraft. Für Jarry "ist das Visuelle – das Bild – eine eigene Signifikantenpraxis",<sup>172</sup> das den Wörtern eine zweite Sprache gegenüberstellt und ihnen nicht selten widerspricht. Ubus gesamte Unsittlichkeit erschließt sich erst über seine anstößige gestische Präsenz und seine Gestalt eines rüpeligen, schwerfälligen Rohlings, der so gar nicht dem leichtfüßigen Narren, wie auf der Tarotkarte in Abbildung 3c, entsprechen will. Die Spirale auf dem riesigen, kugelförmigen Bauch verweist auf seine unendliche 'Verfressenheit'; der kleine Kopf im überdimensionalen Maskenhut illustriert die nur künstliche Größe des Kleindenkers Ubu, der sich Doktor der Pataphysik nennt, eine von Jarry erfundene Wissenschaft "des solutions imaginaires, qui accordent symboliquement aux linéaments les propriétés des objets décrits par leur virtualité".<sup>173</sup> Als professioneller Pataphysiker erfindet Ubu kurzerhand alle Lösungen kraft seiner Fantasie und ohne Rücksicht auf die Wirklichkeit zu nehmen. Diese Eigenschaft vereint ihn mit dem Narren im Tarot, "qui [...] vit dans l'inconscience et l'irresponsabilité".<sup>174</sup>

Vergleicht man den surrealistischen Joker noch weiter mit seinem Pendant aus dem *Tarot de Marseille*, dann zeigen sich unweigerlich auch ein paar Unterschiede zwischen beiden Karten, was daher rührt, dass Jarry seine Figur nicht als Abbild einer Tarot-Karte konzipiert hatte. Die Tatsache allerdings, dass die Surrealisten bestimmte Anpassungen unterließen, lässt annehmen, dass sie mit den Abweichungen bereits eine humoristische Kommentierung bezweckten. Während nämlich

---

<sup>170</sup> Bell, John, "Puppets and Performing Objects in the Twentieth Century", *Performing Arts Journal* 19.2 (1997): 30.

<sup>171</sup> Fell, Jill, *Alfred Jarry. An imagination in revolt*, 143.

<sup>172</sup> Finter, Helga, *Der subjektive Raum. Bd. 1. Die Theaterutopien Stéphane Mallarmés, Alfred Jarrys und Raymond Roussels: Sprachräume des Imaginären*, Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1990, 101.

<sup>173</sup> Von Jarry gegebene Definition der von ihm erfundenen 'pataphysique', wie sie unter dem entsprechenden Stichwort im *Dictionnaire abrégé du surréalisme* zu finden ist. Vgl. Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 20.

<sup>174</sup> Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*, 68. Jarry spielt in *Ubu cocu* mit der Gewissenlosigkeit seines Helden, in dem er 'Sa Conscience' als personifiziertes Bewusstsein unter die Figuren des Stücks aufnimmt und von Ubu zwar in einem Koffer mitführen, aber entweder verlieren oder ignorieren lässt.

der Narr in Abbildung 3c seinen Reisebeutel über der Schulter trägt, hat Ubu seinen Stock in die Tasche gesteckt. Auch fehlt der Hund, der an den Fersen des Narren im Tarot haftet. Die Bedeutungen von Beutel und Hund – letzterer ist manchmal auch als Tiger dargestellt – beschreibt Court de Gébelin in seiner Analyse der entsprechenden Tarot-Karte wie folgt:

[...] il marche très vite comme un fou qu'il est, portant derrière lui son petit paquet, & s'imaginant échapper par-là à un Tigre qui lui mord la croupe: quant au sac, il est l'emblème de ses fautes qu'il ne voudroit [sic] pas voir; & ce Tigre, celui de ses remords qui le suivent galopant, & qui sautent en croupe derrière lui.<sup>175</sup>

Da Ubu keine Schuldgefühle kennt, gibt es auch keinen Tiger oder Hund, der an seinen Fersen haftet. Der Beutel als Sinnbild der Fehler, die dem Narren auf der Schulter lasten, sind bei Ubu einfach weggesteckt. Er trägt seinen Stock unterm Arm und in der Tasche vergraben. Es handelt sich bei diesem Besenstiel um seinen 'bâton de merdre', im Grunde eine Klobürste, die er stets bei sich trägt und zu Schlagzwecken aller Art verwendet.<sup>176</sup> Die im Tarot-Bild nur vorbehaltliche Unbekümmertheit des Narren, durch das ihm auflastende Gewissen, ist auf der Joker-Karte des *Jeu de Marseille* verschwunden.

Ein weiterer Gegensatz beider Karten liegt darin, dass der Narr im Gesellschaftspanorama des Tarot die unterste Schicht der Mittellosen repräsentiert,<sup>177</sup> während Ubu – wenn er auch nicht durchwegs seine Stellung als König halten kann – sich immer in sozialen Führungspositionen befindet. Indem die Rolle des Narren nun an einen König vergeben wird, bewiesen die Surrealisten die humoristische Ambition ihrer Auswahl. Freilich setzten sie damit nur die Erfindung Jarrys fort, der bereits selbst seinen König als Narren auswies und ihn in *Ubu enchaîné* sogar kurzfristig zum Sklaven machte. Allerdings ist die Sklaverei nichts weiter als eine der unzähligen, von Ubu selbst gewählten Posen und Ausdruck seines falschen Demokratieverständnisses, wie aus der folgenden seiner Aussagen hervorgeht:

Puisque nous sommes dans le pays où la liberté est égale à la fraternité, laquelle n'est comparable qu' à l'égalité de la légalité, et que je ne suis pas capable de faire comme tout le monde et que cela m'est égal d'être égal à tout le monde puisque c'est encore moi qui finirai par tuer tout le monde, je vais me mettre esclave [...].<sup>178</sup>

Das Zitat illustriert Ubus destruktiven Sprachgebrauch. Die in seine Rede eingebundene Parole der französischen Revolution von Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit wird mittels Kalauern sinnentfremdet und ins Gegenteil verkehrt. Jarry übte damit Kritik am fadenscheinigen Demokratie-

---

<sup>175</sup> Court de Gébelin, Antoine, *Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne*, 368.

<sup>176</sup> Das klobürstenhafte Dauerrequisit Ubus war ursprünglich dem Schlagstock von Jarrys Physiklehrer Félix Hébert nachempfunden, aus dessen Spitzname Ébé sich später auch Ubu entwickelte. Siehe hierzu: Gendrat, Aurélie, *Alfred Jarry. Ubu Roi*, Paris: Bréal, 1999, 24 und 36f.

<sup>177</sup> Piegeler, Hildegard, *Tarot. Bildwelten der Esoterik*, 36.

<sup>178</sup> Père Ubu in Akt I, Szene 1 von *Ubu enchaîné*; siehe: Jarry, Alfred, *Ubu*, 191.

system der Dritten Republik und gab sein Theater einem anarchistischen Wertesystem anheim.<sup>179</sup> Indem die Surrealisten Ubu als Joker wählten, der in seiner allesübertrumpfenden Funktion tatsächlich, entsprechend obigen Zitats, jene Karte darstellt, ‘qui finirai par tuer tout le monde’, liegt die Annahme nahe, dass sie den Anarchismus als Fluchtweg aus dem System bewilligten.

In der humoristischen Konzeption des Jokers steckt jedoch nicht nur Jarrys Erbe moralischer Resignation und Destruktion, sondern die Figur Ubus verheißt, so wie sie im *Jeu de Marseille* zum Einsatz kommt, auch Aktion und Konstruktion. Die Tatsache, dass es sich bei Ubu um eine Theaterfigur handelt, macht dies deutlich. Schufen die Surrealisten kaum eigene dramatische Werke,<sup>180</sup> so entschieden sie sich mit Ubu bewusst für die einzige Bühnengestalt ihres Kanons, der es möglich ist, in jede andere Kartenrolle hineinzuschlüpfen. Unter medialer Betrachtung und als Personifizierung des schwarzen Humors repräsentiert Ubu ein dem Kartenspiel immanentes Reflexionsorgan. Der Joker offenbart die Dynamik des surrealistischen Kanons, dessen Karten alleamt durch ihn austauschbar sind. Damit erhalten die über die einzelnen Figuren erschließbaren Philosophien und Denkweisen einen relativen, weil jederzeit ersetzbaren Charakter. An ihrer Wertigkeit wird kontinuierlich mittels des Werkzeugs des Humors herum geschraubt und jedes Mal entsteht ein anderes surrealistisches Bauwerk, wobei lediglich der Bausatz durch die vorgegebene Auswahl an Karten gleich bleibt.

Aufgrund seiner flexiblen Wertigkeit entzieht sich der Joker der Eingliederung in die hierarchische Ordnung der übrigen Karten. Auch im Tarot ist er die einzige Karte unter den großen Arkana, die nicht numeriert ist. Er steht demnach außerhalb der Reihen von Trumpfen, die auch im *Jeu de Marseille* eine eigene Hierarchie abbilden.

---

<sup>179</sup> Vgl. Williams Hyman, Erin, “Theatrical terror: attentats and symbolist spectacle”, *The Comparatist* 29 (2005): 112. Williams Hyman interpretiert Jarrys Theaterstücke über Ubu als Abbild der anarchistischen sozialen Verhältnisse im Frankreich des ausgehenden 19. Jahrhunderts, insbesondere als Replik auf die zahlreichen Bombenattentate, die Paris in den 1890er Jahre in Unruhe versetzten. *Ubu roi* war – so die Argumentation von Williams Hyman – nach dem Willen seines Erfinders als künstlerische Bombe gedacht, die anstelle von Dynamit mittels schwarzem Humor gezündet werden sollte. Entsprechend bezeichneten die Theaterkritiker aus Jarrys Zeit in *Le Figaro* den Autor als einen Anarchisten der Kunst, und seine Stücke als eine Form von Terrorismus.

<sup>180</sup> Die wenigen surrealistischen Theaterstücke (zum Beispiel Bretons und Soupaults *S’il vous plaît* von 1919 und *Vous m’oubliez* von 1920 sowie Aragons *Au pied du mur* und *L’Armoire à glace un beau soir*, beide von 1923) entstanden in der Frühzeit des Surrealismus, unter Einfluss des Dadaismus. Um sich von letzterem abzugrenzen, dessen Anhänger sich des Theaters emsig bedienten, verzichteten die Surrealisten weitestgehend auf das Schreiben von Dramen. Als Max Ernst und Joan Miró 1926 Bühnenbild und Kostüme für das Pariser ‘Théâtre Sarah Bernhardt’ schufen, führte dies zu heftiger Kritik von Seiten Bretons. Im selben Jahr wurde Antonin Artaud sogar, weil er sich dem Theater zugewandt hatte, aus der Surrealistengruppe ausgeschlossen (Vgl. Schneede, Uwe M., *Die Kunst des Surrealismus: Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film*, 59f). Artaud gründete daraufhin gemeinsam mit Roger Vitrac nur ein Jahr später das experimentelle ‘Théâtre Alfred-Jarry’, wo sie eigene Stücke absurder Dramatik nach dem Vorbild Alfred Jarrys inszenierten. Siehe hierzu: Collier, Stanley S., “Surréalisme et théâtrologie”, *Entretiens sur le surréalisme*, hrsg. v. Ferdinand Alquié, Paris: Mouton, 1968, 224f.

### 3.3.2 Die Asse und ihre Symbolik

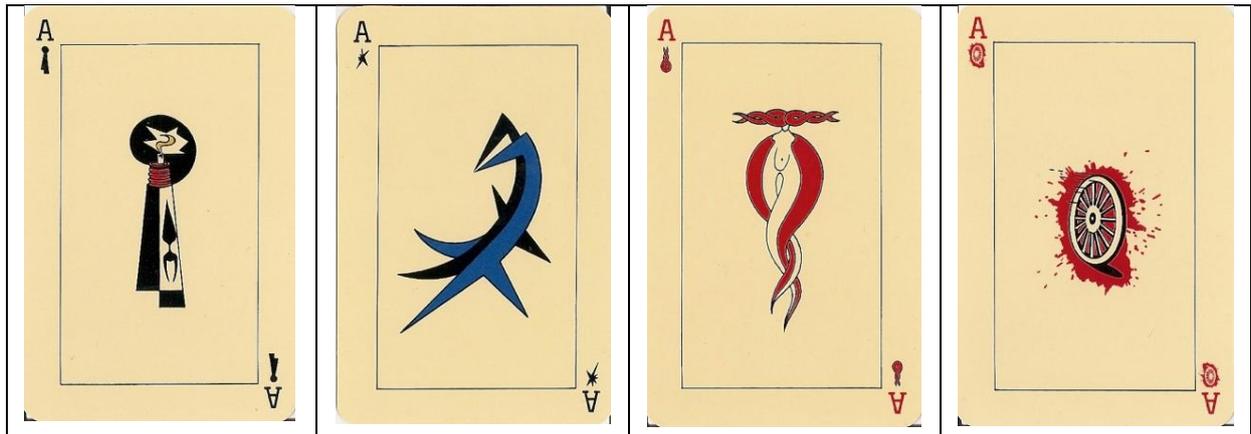


Abb. 4a<sup>181</sup>

Abb.4b<sup>182</sup>

Abb.4c<sup>183</sup>

Abb.4d<sup>184</sup>

An erster Stelle der Trumpfe stehen im *Jeu de Marseille*, wie es für die meisten Kartenspiele üblich ist, die Asse. Auf ihnen ist je eines der insgesamt vier Symbole abgebildet, die je eine Symbolfamilie der übrigen Zahlen- und Trumpfkarten anführen und kennzeichnen, indem auf allen Kartenrändern, links oben und rechts unten, das entsprechende Symbol abgebildet ist. Die Surrealisten erfanden als ihre eigenen Kartenzeichen Schlüsseloch (Abb. 4a), Stern (Abb. 4b), Flamme (Abb. 4c) und Rad (Abb. 4d). Diese symbolisieren in selber Reihenfolge Wissen, Traum, Liebe und Revolution. Obgleich auf den ersten Blick keine Ähnlichkeiten zwischen den oben abgebildeten surrealistischen und den gängigen Zeichen europäischer Kartenspiele zu erkennen sein mögen, hilft ein bildlicher Vergleich bei der Aufdeckung bestimmter Parallelen:

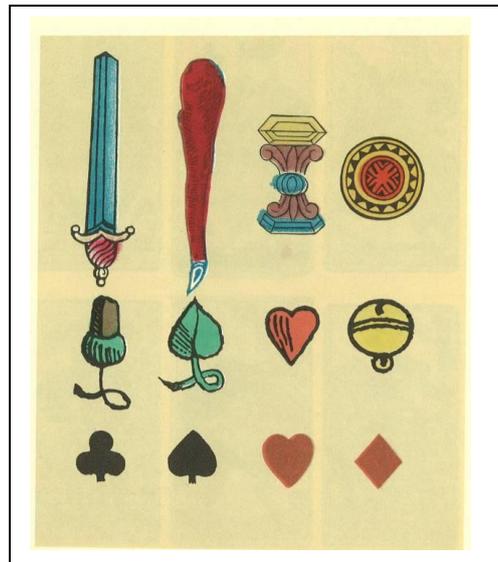


Abb. 5<sup>185</sup>

<sup>181</sup> *As de Connaissance. Serrure* von André Breton; vgl. Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>182</sup> *As de Rêve. Étoile* von Oscar Dominguez; ebd.

<sup>183</sup> *As d'Amour. Flamme* von Max Ernst; ebd.

<sup>184</sup> *As de Révolution. Roue* von Jacqueline Lamba; ebd.

<sup>185</sup> Dargestellt sind die gängigen Zeichen europäischer Kartenspiele in ihren nationalen Differenzen (von oben nach unten): Italien, Deutschland, Frankreich. Vgl.: Bachmann, Kurt, *Die Spielkarte. Ihre Geschichte in 15 Jahrhunderten*, 15.

Hinsichtlich der Form der surrealistischen Symbole kann man eine Verwandtschaft zu den in Abbildung 5 in oberster Reihe dargestellten, ältesten Zeichen der europäischen Spielkartengeschichte, nämlich Schwert, Stab, Kelch und Münze, finden. Diese werden bis heute in italienischen sowie spanischen und portugiesischen Kartenblättern und ebenso in Tarot-Spielen verwendet. Während das surrealistische Schlüsselloch und der Stern nur in der Streckung ihrer jeweiligen Form an die historischen Zeichen Schwert und Stab erinnern mögen, besteht zwischen Flamme und Herz sowie Rad und Münze eine visuell deutlichere Verbindung. Insbesondere das surrealistische Flammenzeichen, das als Statthalter der Liebe fungiert, lässt sich mit dem allgemein ebenso konnotierten Herzsymbolder in zweiter und dritter Reihe von Abbildung 5 dargestellten deutschen und französischen Zeichen in Verbindung bringen.

Je nach Kulturraum erfuhren die Symbole der Spielkarten im Laufe der Zeit eine Abwandlung, so dass sich in deutschen Kartenspielen, Eichel, Laub, Herz und Schelle, und in den französischen Kartenspielen, Klee, Pique, Herz und Karo, durchsetzten.<sup>186</sup> Aus den französischen Zeichen scheinen die Surrealisten außerdem die Farbgebung ihrer Symbole übernommen zu haben, da Schlüsselloch und Stern, gleich Klee und Pique, eine schwarze, und Flamme und Rad, gleich Herz und Karo, eine rote Färbung aufweisen. Betrachtet man die farbliche Gestaltung der surrealistischen Symbole genauer, fällt allerdings auf, dass sich in der Mitte des Schlüssellochs eine kleine, gelbe Flamme befindet und der Stern, weitaus deutlicher, zur Hälfte blau ist. Über die Farbgebung der Kartensymbole im *Jeu de Marseille* vermerkte Mareille Pinsseau:

Ici, le jaune symbolise l'intelligence et le spirituel, le bleu représente le psychisme, le rouge, les passions ou les appétits, le blanc signifie l'abstrait, le néant ou le repos, le noir, la fatalité, le désespoir, la désillusion, le mystère.<sup>187</sup>

Das Ergebnis von Pinsseaus Analyse entspricht gängigen Farbassoziationen. Es ist davon auszugehen, dass sich die Surrealisten gewollt für bestimmte Farbklichees entschieden, um dem Betrachter eine Orientierungsmöglichkeit innerhalb der neuartigen Kartendarstellungen zu bieten. Jedoch ist dies nur die eine Hälfte der surrealistischen Methode. Die andere besteht darin, das Bekannte durch zusätzliche, konträre Sinnbeigaben anzureichern, wodurch die Farben, in gleicher Weise wie die Symbole, eine ambivalente Bedeutung einnehmen. So drückt beispielsweise das Rot im Zeichen der Flamme nicht nur die vitalisierende Kraft der Leidenschaft aus, sondern zugleich die Fatalität des Feuers. Auf die Ambivalenz von Farben und Symbolik der Kartenzeichen wird in der folgenden Einzelbetrachtung der Asse näher eingegangen.

---

<sup>186</sup> Die französischen Kartenzeichen entstanden in Anlehnung an Embleme französischer Soldatenschilder und ersetzten ab ca. 1740 die bis dahin gängigen italienischen Symbole. Siehe hierzu: Aubert, Marie, "Jeu de cartes et Tarot de Marseille", 71.

<sup>187</sup> Pinsseau, Mireille. *Les Peintres en Provence et sur la Côte d'Azur pendant la Seconde Guerre mondiale*. Marseille: La Thune, 2004, 72.

### 3.3.2.1 Schlüsselloch – Symbol des Wissens

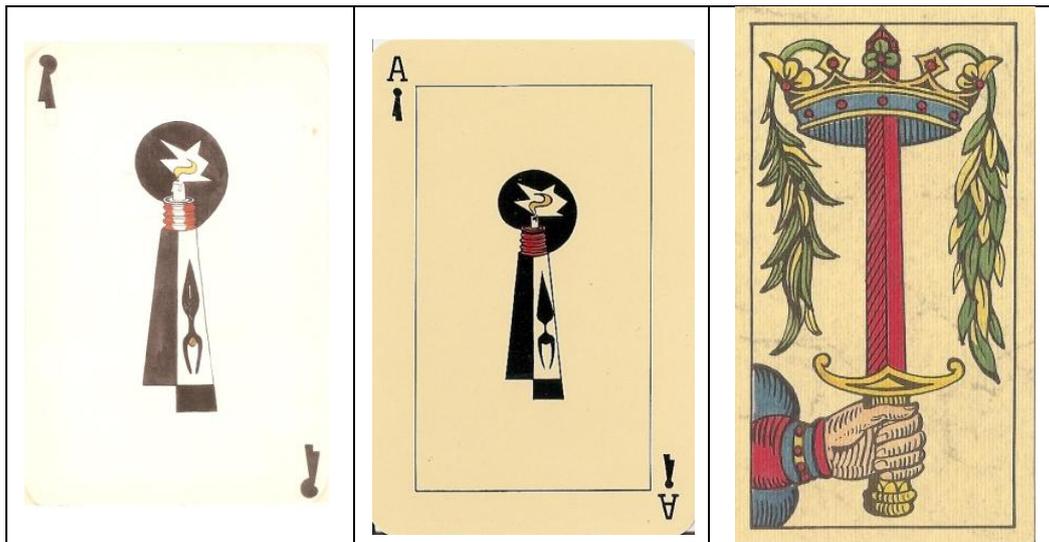


Abb. 6a<sup>188</sup>

Abb. 6b<sup>189</sup>

Abb. 6c<sup>190</sup>

Das Schlüsselloch als Symbol des Wissens wurde von André Breton entworfen und ist in Abbildung 6a als Originalzeichnung des Künstlers sichtbar. Abbildung 6b zeigt Delanglades für die Druckausgabe des Kartenspiels marginal veränderte Version.<sup>191</sup> Die Differenzen zwischen 6a und 6b beschränken sich auf zwei Farbänderungen hinsichtlich des rot-weißen, später einheitlich roten Mittelstücks, sowie der im rechten, unteren Bereich des Symbols eingezeichneten abstrakten Figur. Während letztere in der Druckversion des Symbols gänzlich schwarz und somit nur schwer interpretierbar ist, hilft die ihr im Original anteilige rote Färbung, den entsprechenden roten Kreis als Kopf und damit die gesamte Form als Körper zu deuten. In diesem Teilelement des Schlüssellochs offenbart sich folglich ein über Kopf gestreckter Frauenkörper, dessen Arme nach unten zusammenlaufen und dessen Beine über ein schmales Taillenstück eine geschlossene Knospenform bilden. Bestätigung für diese Interpretation liefert die in Kapitel 5 als Bildanhang beigefügte Abbildung 24b. Sie stellt den von Delanglade für das *Jeu de Marseille* entworfenen Spielkartenrücken dar. Darauf befindet sich eine über die horizontale Bildmitte gezogene Vergrößerung des eben beschriebenen Schlüssellochelements, das dort deutlich als Frauenkörper zu erkennen ist. Indem Breton dieses weibliche Element in seine Ass-Karte einbaute, wird dem Symbol des Wissens eine matriarchale Dimension zuteil, die im Zuge der Analyse der Karte von Hélène Smith als *Sirene des Wissens* noch ausführliche Erklärung finden wird. Es sei vorweggenommen, dass das

<sup>188</sup> Originalzeichnung des *As de Connaissance. Serrure* von André Breton; Aquarellfarben, Tusche und Bleistift auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 88f.

<sup>189</sup> *As de Connaissance. Serrure* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>190</sup> Ass der Schwerter aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>191</sup> Der Vergleich zwischen den originalen und den von Delanglade bearbeiteten Zeichnungen des *Jeu de Marseille* bietet stets eine zusätzliche Spielmöglichkeit nach dem Prinzip 'Finde die Unterschiede'. Die hierbei gemachten Beobachtungen sollen jedoch nur Erwähnung finden, wenn sie dem besseren Verständnis der ursprünglichen Zeichnungen dienen, auf denen die Untersuchung aufbaut.

französische Wort 'sirène' auch Meerjungfrau bedeutet und der zusammengefasste Unterleib der im Schlüsselloch eingezeichneten Frauengestalt mit dem Flossenschwanz einer Meerjungfrau assoziiert werden kann. Der Frauenkörper ist indes nur Bestandteil eines weiteren Gegenstands, der sich im Kartenzeichen des Wissens verbirgt. Gemeint ist die großflächig, aus einer weißen und schwarzen Hälfte bestehende Form einer Farbtube. Der schwarz-weiß Kontrast verweist darauf, dass bei Paracelsus, dem *Magier des Wissens*, die Unterscheidung von schwarzer und weißer Magie eine Rolle spielen wird. Außerdem deutet er die dialektische Methode der Surrealisten an, was auch erklärt, weshalb sie den syllogistischen Logiker Hegel zum *Genie des Wissens* machten.<sup>192</sup> In selber Weise, wie letzterer die Dialektik allerdings nur als Werkzeug verwandte, um am Ende des Denkaktes eine absolute Einheit zu erreichen, so sind das Schwarz und Weiß in Bretons Symbol Bestandteil eines einheitlichen Gegenstands, der Farbtube.

Aus ihrer nach oben gerichteten Öffnung, die mit einem, erneut zweifarbigen, rot-weißen Verschluss ausgestattet ist, ragt ein weißer Kerzenhals, an dem eine gelbe Farbflamme emporzüngelt. In dieser Farbtube kann man ein Symbol für die Malerei erkennen, wodurch die dem Ass zugeschriebene Bedeutung des Wissens zum Bereich des Künstlers wird. Auffallend ist zudem, dass aus der Farbtube auch die Formen der anderen drei Kartenzeichen des *Jeu de Marseille* hervortreten, nämlich die Flamme der Liebe in der gelben Kerzenflamme, der Stern des Traums in dem weißen Farbausschnitt und das Rad der Revolution in der dahinter befindlichen schwarzen Rundform. Zum einen ist damit ausgesagt, dass die Malerei all diese emotionalen, fantastischen und sozialen Welten abzubilden versteht, zum anderen – und als Folge der ersteren Bedeutung – besitzt der Symbolbereich des Wissens eine Souveränität gegenüber den anderen Kartenzeichen. Bestärkt wird diese Annahme durch den Vergleich des Schlüssellochs mit dem ihm entsprechenden, in Abbildung 6c dargestellten Kartenzeichen aus dem *Tarot de Marseille*. Es handelt sich um das im vorangegangenen Kapitel vorgestellte Symbol des Schwertes, dessen nach oben gerichtete Spitze von einer Krone umrahmt und dadurch mit der Bedeutung von Regentschaft versehen ist. In gleicher Weise besitzt das Schlüsselloch im *Jeu de Marseille* eine Hoheitsposition, zumal alle weiteren Symbole des Kartenspiels über seine grafische Darstellung 'erschlossen' werden können. Rätselhaft bleibt indes, weshalb die Surrealisten mit dem Schlüsselloch ein passives Wissenssymbol auswählten, statt das Instrument selbst, nämlich den Schlüssel abzubilden, mit dem "das Tor zum Stein der Weisen" geöffnet werden kann.<sup>193</sup> Wohl muss der richtige Schlüssel zum Wissen und zur Analyse des Spiels erst noch gefunden werden. Immerhin lässt sich durch das surrealisti-

---

<sup>192</sup> Zur Erläuterung von Hegels Dialektik siehe: Schäfer, Rainer, *Die Dialektik und ihre besonderen Formen in Hegels Logik*, Hamburg: Meiner Verlag, 2001. Schäfer stellt in seiner Untersuchung die dialektische Logik des deutschen Philosophen als Grundbedingung von dessen Idealismus dar; wobei sie darauf ausgerichtet sei, sich in der Vorstellung der 'absoluten Idee' in eine Einheit aufzulösen.

<sup>193</sup> Convents interpretiert das Schlüsselloch Bretons als alchemistisches Symbol. Siehe hierzu: Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele*, 104.

sche Schlüsselloch hindurch spähen und eventuell etwas erkennen, insofern das Spalier durch die darin angebrachte Kerze beleuchtet ist. Dabei ist bedeutsam, dass die Benennung des Schlüssel-lochs als *Ass des Wissens* im Französischen *As de Connaissance* lautet. Im Begriff ‘connaissance’ ist zusätzlich die Bedeutung von ‘Einblick’ enthalten, was für die vorangegangene Metapher eine geeignete Übersetzung liefert. Damit ist eine Art von Wissen impliziert, das nicht besessen, sondern lediglich beschaut werden kann.

### 3.3.2.2 Stern – Symbol des Traums

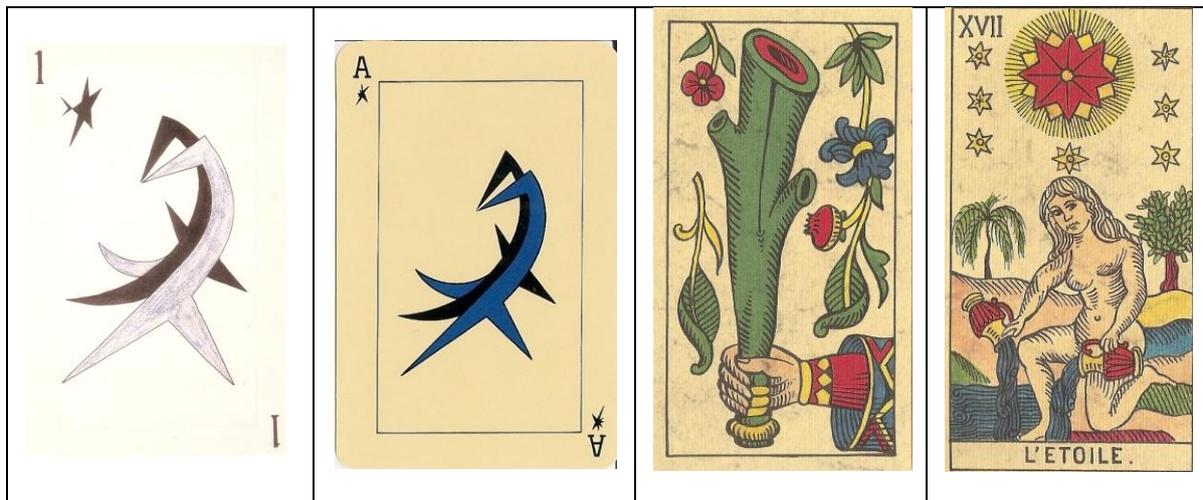


Abb. 7a<sup>194</sup>

Abb. 7b<sup>195</sup>

Abb. 7c<sup>196</sup>

Abb. 7d<sup>197</sup>

Das nächste zu untersuchende Kartenzeichen des *Jeu de Marseille*, gemeint ist der in 7a abgebildete Stern, bietet in seiner grafischen Darstellung wenig Aussicht auf eine ausführliche Deutung. Óscar Domínguez, der die Ass-Karte des Traums gestaltete, konfrontiert den Betrachter mit einer abstrakten Zackenform, die kaum auf einen Stern schließen ließe, würde der auf dem oberen, linken Kartenrand kleinformig beigefügt, fünfzackige Stern die Abbildung nicht übersetzen. Im entferntesten kann in den spitzen Auskerbungen von Domínguez’ Ass-Zeichen eine Ähnlichkeit mit den Zweigstumpen in dem in 7c dargestellten und dem Kartenzeichen des Sterns entsprechenden Tarot-Ass der Stäbe herausgelesen werden. Mag aus dem von Domínguez gezeichneten Traumsymbol weniger Erkenntnis über dessen Rolle im *Jeu de Marseille* hervorgehen, so offenbart es umso mehr den Duktus des Künstlers und gibt Anlass, auf seinen Stil näher einzugehen. Die Malerei von Domínguez (1906-1957), der aus der Stadt La Laguna in Teneriffa stammte, wird oft “von sonderbaren Objekten und chaotischen Raumstrukturen dominiert”, was

<sup>194</sup> Originalzeichnung des *As de Réve. Étoile* von Óscar Domínguez; blauer Buntstift und Tusche auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 96f.

<sup>195</sup> *As de Réve. Étoile* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>196</sup> Ass der Stäbe aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>197</sup> ‘L’Étoile’ (Der Stern) aus dem *Tarot de Marseille*. Ebd.

seine Bilder häufig abstrakt und unfertig wirken lässt.<sup>198</sup> Seine kanarische Herkunft und die mythische Naturauffassung, mit der er dort aufwuchs, trugen dazu bei, dass in seiner Kunst Reales und Imaginäres ineinander laufen. Auch die enge Freundschaft mit Pablo Picasso war einflussgebend für die Herausbildung von Domínguez' abstrakten Stil.<sup>199</sup> Er war zudem der Erfinder der sogenannten 'décalcomanie', eine Kleckstechnik, die er in den dreißiger Jahren unter den Surrealisten verbreitete.<sup>200</sup> Sein für das *Jeu de Marseille* entworfener Stern wirkt wie ein solcher Klecks, der unter den Kartenzeichen das abstrakteste darstellt.

Mehr Aufschluss über die Bedeutung des Sterns und das Traumsymbol im Kartenspiel der Surrealisten bietet eine Betrachtung der Sterns im *Tarot de Marseille*. Darin gibt es eine eigens nach ihm benannte Karte. Auf der Nummer siebzehn der großen Arkana (Abb. 7d) mit der Unterschrift 'L'Étoile' ist eine unterm Sternenhimmel kniende, nackte Frau abgebildet, die in jeder Hand einen Wasserkrug hält und deren Inhalte in einen zu ihren Füßen befindlichen Fluss gießt. Die der weiblichen Figur und dem Wasser zu entnehmenden Sinnbilder von Fruchtbarkeit und Vitalität werden durch die im Hintergrund gedeihenden Bäume verstärkt. Nacktheit steht im Tarot stets für Makellosigkeit und Reinheit, wodurch diese Karte zu einer der positivsten unter den großen Arkana zählt.<sup>201</sup> Schließt man von der eben beschriebenen Stern-Karte des *Tarot de Marseille* auf jenes den Traum symbolisierende Kartenzeichen des *Jeu de Marseille*, dann kommt dem surrealistischen Stern die Bedeutung eines fruchtbaren künstlerischen Nährbodens zu. Wie bereits im oberen, theoretischen Teil der Arbeit erläutert, stellte die Sphäre des Unbewussten und des Traums für die Surrealisten eine der bedeutendsten Quellen ihres Schaffens dar und galt als Ideal unmittelbarer Abbildung der Wirklichkeit. Als "poésie involontaire",<sup>202</sup> wie der Traum im Wörterbuch der Surrealisten aufgeführt ist, wird er zum poetischen Prinzip ihrer Methodik.

In diesem Sinne liegt es nahe, dass Lautréamont, der Dichter der automatischen Schreibweise par excellence, als *Genie des Traums* ausgewählt wurde. Ebenso ist die Wahl von Lewis Carrolls Romanfigur Alice als *Sirene des Traums* leicht verständlich, zumal Alice über den Traum Eingang ins Wunderland findet. Das dritte Familienmitglied im Symbol des Sterns repräsentiert Sigmund Freud. Seine *Traumdeutung* war den Surrealisten eine vertraute Lektüre, wobei sie Freuds Werk auf sehr eigensinnige Weise interpretierten. Ihr Augenmerk galt dem Unbewussten und dem unwill-

---

<sup>198</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 149.

<sup>199</sup> Serrano, Véronique, "Ouverture", *La part du jeu et du rêve. Óscar Domínguez et le surréalisme 1906 – 1957*, hrsg. v. Véronique Serrano, Ausstellungskatalog Musée Cantini/Marseille, 25.6.-2.10.2005, Paris: Éditions Hazan, 2005, 21.

<sup>200</sup> Bei der 'décalcomanie' wird "dünnflüssige Farbe auf dem Malgrund mit einer Glasscheibe plattgedrückt [...], wodurch die ungleichmäßige Verteilung zu Strukturen in dichterem und lichterem Farbpartien leitet, von denen ausgehend der Künstler mit dem Pinsel weiterarbeiten kann." Siehe hierzu: Holeczek, Bernhard, "Zufall als Glücksfall. Die Anfänge eines künstlerischen Prinzips der Avantgarde", *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*, hrsg. v. Bernhard Holeczek und Lida von Mengden, Ausstellungskatalog Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen am Rhein, 18.01.-15.03.1992, Heidelberg: Edition Braus, 1992, 19.

<sup>201</sup> Ebd. 58.

<sup>202</sup> Aragon, Louis et al., Hrsg., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 23.

kürlichen Bilderwert der Träume, im Gegensatz zu Freud, dem an einer Entschlüsselung der Zeichenbeziehungen gelegen war.<sup>203</sup> Dennoch räumten die Surrealisten dem Begründer der Psychoanalyse den Platz eines *Magiers des Traums* ein, obgleich eine Karte zu C.G. Jung, der den Traum in gleicher Weise wie die Surrealisten “als einen Beweis für die schöpferische Kraft des Unbewußten” verstand, hätte passender erscheinen mögen.<sup>204</sup>

Jenseits psychologischer Texte stand für die Beschäftigung mit dem Phänomen des Träumens Gérard de Nervals Erzählung *Aurélia ou le rêve et la vie* von 1855 im Vordergrund. Eine Passage aus diesem zur Zeit der Romantik entstandenen, zweiteiligen Prosatext mag die Entscheidung der Surrealisten für den Stern als eines der Kartenzeichen näher erklären. Der Ich-Erzähler schildert darin an einer Stelle seiner abendlichen Wanderung:

Me trouvant seul, je me levai avec effort et me remis en route dans la direction de l'étoile sur laquelle je ne cessais de fixer les yeux. Je chantais en marchant un hymne mystérieux dont je croyais me souvenir comme l'ayant entendu dans quelque autre existence, et qui me remplissait d'une joie ineffable. En même temps, je quittais mes habits terrestres et je les dispersais autour de moi. La route semblait s'élever toujours et l'étoile s'agrandir. Puis je restai les bras étendus, attendant le moment où l'âme allait se séparer du corps, attirée magnétiquement dans le rayon de l'étoile.<sup>205</sup>

Der Stern ist hier das Eingangstor zum Traum und bietet als Teil eines mystischen Universums Zugang zu einer eigenen, poetischen Realität. Zwar wollten die Surrealisten, im Gegensatz zu Nerval, über den Traum keine vollkommene Abkoppelung von der irdischen Wirklichkeit vornehmen – waren sie doch vielmehr bestrebt, letztere über den Traum in ihrer ganzen Unmittelbarkeit und Gesamtheit zu erfahren –,<sup>206</sup> so wurde er dennoch, wie in obigem Zitat beschrieben, zum buchstäblichen Leitstern ihrer Bewegung. Er bildete den Gegenpol zu dem im Surrealismus ebenfalls bedeutsamen Bereich des Rationalen. Zusammen mit der Liebe, die es im folgenden Kapitel im Kartenzeichen der Flamme zu untersuchen gilt, markiert er eine Sphäre des Ungeordneten und Spielerischen.

---

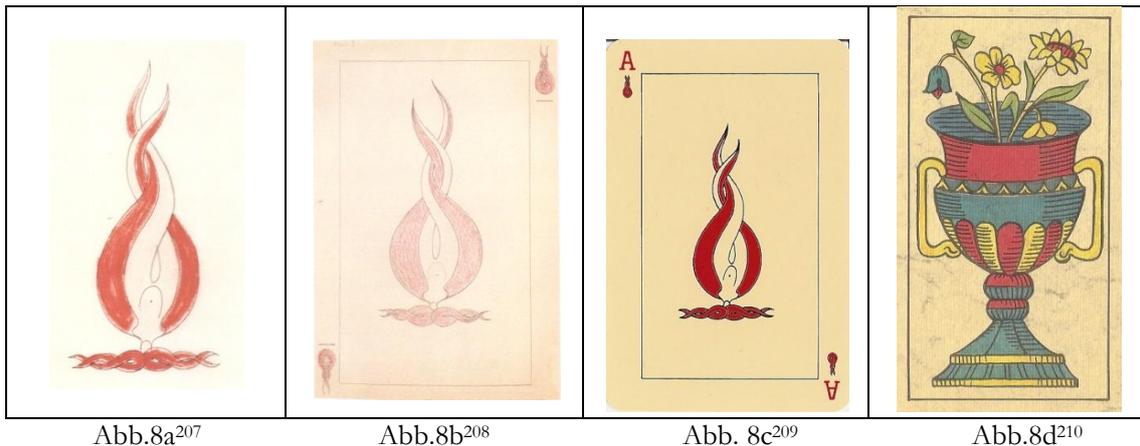
<sup>203</sup> Steinhauser, Monika, “Prolegomena zur surrealistischen Programmatik und Bildwelt”, *Die surrealistische Revolution*, Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou, Paris, 6.3.-24.6.2002, und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002, hrsg. v. Werner Spies, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002, 382.

<sup>204</sup> Freud hingegen sprach dem Traum seine schöpferische Dimension ab und sah ihn vielmehr als Ausdruck eines bereits vorhandenen Denkmaterials, das vom Unbewusstsein lediglich neu zusammengesetzt und geordnet wird. Siehe hierzu: Zuch, Rainer, *Die Surrealisten und C.G. Jung. Studien zur Rezeption der analytischen Psychologie im Surrealismus am Beispiel von Max Ernst, Victor Brauner und Hans Arp*, Weimar: Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften, 2004, 63. Dass die Surrealisten in ihrer Weltauffassung der an die Mythologie angebundenen Psychologie Jungs weitaus näher standen als derjenigen Freuds, wird unter 3.3.5.2 im Zuge der Analyse der Spielkarte des *Magiers des Traums* noch ausführlicher thematisiert werden.

<sup>205</sup> Nerval, Gérard de, *Aurélia ou le rêve et la vie*, in: *Œuvres complètes*, Bd. 3, hrsg. v. Jean Guillaume und Claude Pichois, Paris: Éditions Gallimard, 1993, 700.

<sup>206</sup> Den Surrealisten ging es nicht darum, mittels des Traums Kontakt zu einer jenseitigen Welt herzustellen, sowie es das Ziel des Romantikers Nerval war, sondern um eine Wiederherstellung der “Totalität der menschlichen Erfahrungsweisen” über den Traum als gesamte und einheitliche Darstellung der Wirklichkeit. Vgl. Bürger, Peter, *Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur*, 86f.

### 3.3.2.3 Flamme – Symbol der Liebe



Neben dem Stern unterwiesen die Kreatoren des *Jeu de Marseille* ein weiteres Kartenzeichen ihres Spiels einem dem Romantischen und Emotionalen angehörigen Bereich, nämlich der Liebe, symbolisiert durch das Zeichen der Flamme. Max Ernst, dem die Ausführung des *As d'Amour* zufiel, entschied sich für ein eindeutig weibliches Symbols, indem er – wie in seinen Zeichnungen in 8a und 8b ersichtlich – die Flamme als einen auf den Kopf gestellten Frauenkörper darstellte. Eine Referenz zum Weiblichen bieten übrigens auch die Blumen auf der dem surrealistischen Kartenzeichen der Flamme entsprechenden Ass-Karte der Kelche (Abb. 8d) aus dem *Tarot de Marseille*. Das *Ass der Liebe* aus dem Kartenblatt der Surrealisten bildet in seinem unteren Teil eine doppeltgeflochtene horizontale Linie, die einerseits durch ihre rote Farbe wie eine Flamme anmutet, andererseits in der ganzheitlichen Betrachtung der Karte als Haare der dargestellten Frau fungiert. Dieses Muster wiederholt sich nach oben, in vertikaler Ausrichtung, indem aus dem Haaransatz ein rundlicher Leib mit zwei weiß-roten, ineinander verschlungenen Beinflammen hervorgeht. Dass Max Ernst den Trumpf der Liebe gestaltete, passt geradezu trefflich zum übrigen Repertoire seiner Werke. Symbole des Weiblichen waren gängiger Bestandteil seiner Bilder, die er meist mit Freud'scher und alchemistischer Motivik auflud.<sup>211</sup> In seinen Darstellungen der Frau als Muse und künstlerische Inspirationsquelle teilte er eine unter den Surrealisten verbreitete Haltung. So würde sich seine Flammenzeichnung beispielsweise als Illustrierung einer Passage aus Bretons Erzählung *L'Amour fou* (1937) eignen; dort schildert der Autor eine “jeune femme qui [...] était

<sup>207</sup> Erste Version des *As d'Amour. Flamme* von Max Ernst; schwarzer und roter Buntstift auf Pauspapier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 100f.

<sup>208</sup> Zweite Version des *As d'Amour. Flamme* von Max Ernst; ebd. 102f.

<sup>209</sup> *As d'Amour. Flamme* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>210</sup> Ass der Kelche aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>211</sup> Siehe hierzu: Warlick, M. E., *Max Ernst and alchemy: a magician in search of myth*, Austin/Texas: University of Texas Press, 136.

comme entourée d'une vapeur – vêtue d'un feu?<sup>212</sup>, eine Frau also, die wie auf der Spielkarte den Anschein erweckt, mit einer Flamme bekleidet zu sein. Der Begriff der Liebe war bei den Surrealisten eindeutig an die Vorstellung von Erotik gekoppelt. Die amerikanische Kunsthistorikerin Alyce Mahon hat in ihrem Buch, *Surrealism and the Politics of Eros*, gezeigt, dass der Eros innerhalb des Surrealismus einen großen Stellenwert einnahm und neben der Kunst auch für philosophische und politische Auseinandersetzungen relevant war.<sup>213</sup> Diese Liebeskonzeption konnte allerdings nur dadurch entstehen, dass die Frau “nicht als reale und gleichwertige Mitstreiterin” betrachtet wurde, “sondern einzig im Status des fehlenden ‘Anderen’, des begehrten Objekts, mittels dessen das erotische Ideal zu realisieren” war.<sup>214</sup> Im Bereich der Gender Studies stehen die Surrealisten – wie dem letzteren Zitat unschwer zu entnehmen ist – trotz, oder gerade wegen ihrer Forderung einer “schrackenlose[n] Sexualität”,<sup>215</sup> neben ihrem erotischen Feuer, auch im Feuer der Kritik. Das Weibliche ist im Surrealismus Spielobjekt, so dass im Symbol des entflammten Frauenkörpers, im *As d'Amour*, der Spielaspekt der Karte reflektiert wird. Allerdings sollte auch die mythologische Perspektive Erwähnung finden, unter der die Frau im Surrealismus betrachtet wurde. Als Sinnbild einer kosmischen, poetischen Totalität war sie sogleich Ausdruck des Wunderbaren und der Zusammenführung von körperlicher und geistiger Dimension:

La femme est miroir, garante du merveilleux et de la poésie, de l'insoumission totale [...] Elle permet dans l'Amour une réhabilitation de l'aspiration fondamentale de l'humanité: une révélation de l'être par le désir, expérience authentique du corps et de l'esprit [...].<sup>216</sup>

Ihre Liebesvorstellung konzipierten die Surrealisten an einer im 18. Jahrhundert durch die Romantiker wiederbelebten Vorstellungstradition von der Liebe als einer das Dasein des Mannes erfüllenden Kraft. Dies erklärt auch die Vorbildfunktion der romantischen Dichter für die Künstler des *Jeu de Marseille*. In Lobpreisung ihrer Liebesdichtung erwähnte Breton einmal in einem Artikel der Zeitschrift *Medium* die Romantiker Novalis, Hölderlin, Kleist, Nerval, les Saint-Simoniens, Vigny, Stendhal und Baudelaire, wovon der erste und letzte unter dem Zeichen der

---

<sup>212</sup> Breton, André, *L'Amour fou*, Paris: Éditions Gallimard, 1937, 50. Die Frau, die Breton in der zitierten Passage beschreibt, ist die Künstlerin und seine zukünftige Ehefrau Jacqueline Lamba, die im *Jeu de Marseille* als einzige weibliche Künstlerin mitwirkte.

<sup>213</sup> Mahon gründet ihre Untersuchung auf eine Analyse der internationalen Surrealismus-Ausstellungen in Paris, die 1938, 1947, 1959 und 1965 stattfanden und bei denen stets Konzeptionen erotisierter Weiblichkeit, zumeist in Form von Skulpturen und Installationen, im Vordergrund standen. Ihre Untersuchung führt Mahon bis in die 1960er Jahre aus und erkennt in der Bedeutung der Eros-Thematik sogar das auslösende Moment für die rege Beteiligung der Surrealisten an der 68er Revolution. Siehe hierzu: Mahon, Alyce, *Surrealism and the Politics of Eros, 1938-1968*, New York: Thames & Hudson, 2005.

<sup>214</sup> Krieger, Verena, “Einführung: ‘L'Amour fou’. Die Erotikkonzeption des Surrealismus”, *Metamorphosen der Liebe. Kunstwissenschaftliche Studien zu Eros und Geschlecht im Surrealismus*, hrsg. v. Verena Krieger, Münster: LIT Verlag, 2006, 9.

<sup>215</sup> Vgl. Bard, Christine, *Die Frauen in der Gesellschaft des 20. Jahrhunderts*, Köln/Weimar/Wien: Böhlau Verlag, 2008, 147.

<sup>216</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 41f.

Flamme in den Kanon des surrealistischen Kartenspiels als Magier und Genie Einzug fanden.<sup>217</sup> Baudelaires dichterisches Frauenbild war ein sehr zwiespältiges, und die Surrealisten stimmten in dieser Auffassung mit dem symbolistischen Dichter überein. In der ersten Ausgabe der *Révolution surréaliste* huldigten sie in einer fotografischen Darstellung der zeitgenössischen Anarchistin Germaine Berton und setzten darunter Baudelaires Zitat: “La femme est l’être qui projette la plus grande ombre ou la plus grande lumières dans nos rêves.”<sup>218</sup> Auch das *As d’Amour* ist durch seine Flammensymbolik eindeutig ambivalent besetzt, zumal das “Feuer, das scheinbar lebende Element, das verzehrt, wärmt und leuchtet, aber auch Schmerz und Tod bringen kann”, innerhalb der Symbolkunde eine doppelsinnige Auslegung erfährt.<sup>219</sup> In der Wahl ihrer *Sirène d’Amour* zeigt sich einmal mehr die dialektische Auffassung der Surrealisten von der Liebe. Als Frau im Kartenzeichen der Flamme wählten sie die Portugiesische Nonne. Damit sind die im 17. Jahrhundert publizierten Liebesbriefe einer portugiesischen Klosterschwester an einen französischen Offizier gemeint. Die Briefe zeugen einerseits von der unerhörten – im wörtlichen sowie übertragenen Sinne – Leidenschaft der jungen Nonne und ihr damit verbundenes Aufleben, andererseits illustrieren sie ihren zeitgleichen Verzehr, da ihre Liebe unbeantwortet bleibt.

Die Vorstellung, dass sich letztere vielmehr im Bereich des Imaginären als in der Wirklichkeit abspielt, macht auch die Karte des Magiers unter dem entsprechenden Zeichen deutlich. In der Dichtung von Novalis, dem *Mage d’Amour*, findet die Liebe nur im Traum ihre Erfüllung. Dort kann sie in ihrer ganzen Harmonie aufgehen, während zu Erden die Widersprüche und Spannungen durch geistige Begrenztheit eine ewige Bipolarität verheißen. Wie bereits im theoretischen Teil der Arbeit und in Anbetracht der vorangegangenen Kartenzeichen deutlich wurde, weisen die surrealistischen Themengebiete stets eine Doppelstruktur auf, die allerdings in einer metaphysischen Erfahrung zur Einheit gebracht werden können und sollen. Für dieses Ziel bedarf es allerdings zuweilen des Wegs der Revolution, die im letzten der vier Kartenzeichen eine Huldigung erfährt.

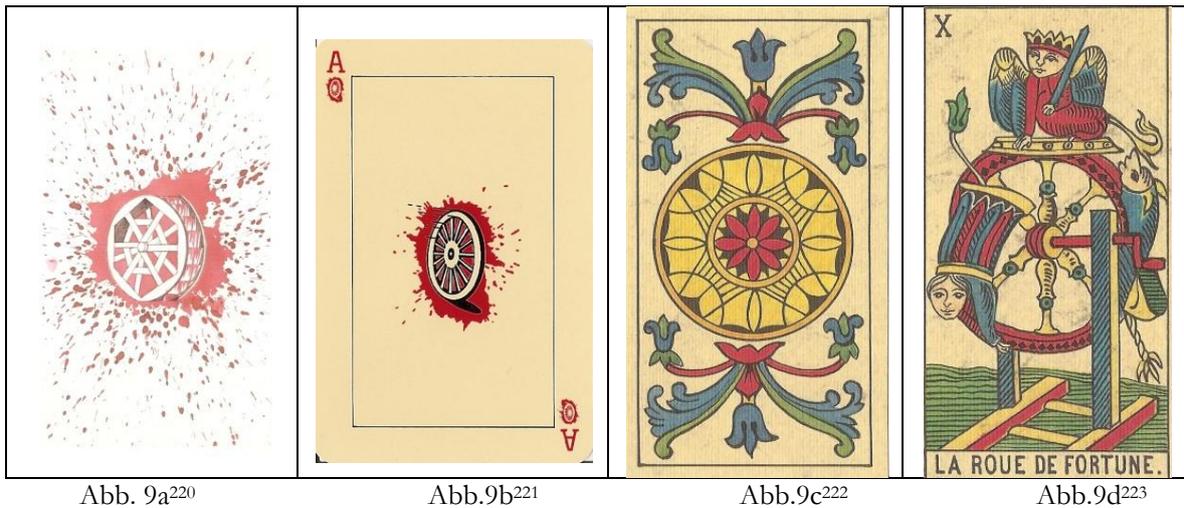
---

<sup>217</sup> Breton, André, “Du surréalisme en ses oeuvres vives”, *Medium. Communication surréaliste* 4 (1955): 3f.

<sup>218</sup> Germaine Berton war eine militante französische Anarchistin, die ihre Bekanntheit dadurch erlangte, dass sie am 22. Januar 1923 in den Sitz der rechtsextremistischen Partei ‘Action Française’ eindrang und den Parteisekretär Marius Plateau mit einem Revolver erschoss. Vgl. Mahon, Alyce, *Surrealism and the Politics of Eros, 1938-1968*, 13.

<sup>219</sup> Biedermann, Hans, *Knauers Lexikon der Symbole*, Augsburg: Droemer Knauer Verlag, 2002, 140.

### 3.3.2.4 Rad – Symbol der Revolution



Jacqueline Lamba war die einzige Frau unter den Mitwirkenden am *Jeu de Marseille* und die Zeichnerin des in 9a abgebildeten *As de Révolution*. Das hier für das Blut des Widerstands stehende Rot dominiert die gesamte Darstellung. Es erhält in Lambas Originalversion, anders als auf der von Delanglade vereinfachten Karte (Abb. 9b), durch das an den äußeren, einem Wasserrad gleichenden Zellen herablaufende Blut einen zusätzlichen dramatischen Effekt. Auch die über die ganze Karte verteilten Blutspritzer steigern diese Wirkung. Die Symmetrie der Radspeichen kommt der Gestaltung des in 9c abgebildeten Ass der Münzen aus dem *Tarot de Marseille* nahe. Allerdings existiert in letzterem, ebenso wie bereits für den Stern, eine eigene, dem Rad gewidmete Karte (Abb. 9d). Sie trägt die Nummer zehn unter den großen Arkana und repräsentiert als Rad Fortunas das Auf und Ab des Glücks.<sup>224</sup> Die drei Figuren, die auf der Tarot-Karte abgebildet sind, verkörpern die drei Stadien des Schicksals, den Aufstieg, den Triumph und den Abstieg. Ausgehend von einer numerologischen Deutung der Karte, verweist die Zahl zehn auf den Zwiespalt zwischen Eins als Symbol des Anfangs und Ganzen und der Null als Symbol des Nichts.<sup>225</sup>

<sup>220</sup> Originalzeichnung des *As de Révolution. Roue* von Jacqueline Lamba; rote Tintenflecken auf Papier und aufgeklebte Rad-Collage aus roter und schwarzer Tinte; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 112f.

<sup>221</sup> *As de Révolution. Roue* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>222</sup> Ass der Münzen aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>223</sup> 'La Roue de Fortune' (Das Rad der Fortuna) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. ebd.

<sup>224</sup> Die Göttin Fortuna, deren Kult bis ins fünfte vorchristliche Jahrhundert zurückreicht und die als Heilsbringerin für alle Lebensbereiche verehrt wurde, bewegte sich ursprünglich, statt auf einem Rad, auf einer Kugel. Letztere war Sinnbild der Weltkugel sowie von Fortunas weltumfassendem Regiment. Charakteristisch für die wacklig auf ihrer Kugel, oder ihrem Rad stehende Göttin ist ihre blinde, wahllose und unbeständige Verteilung des Glücks. Zum Kult und Bedeutungswandel Fortunas siehe: Krause, Burkhardt, "‘Ein rasend-frechtes Weib’: Geschichten von der Göttin mit dem Rad", *Glück – Zufall – Vorbersehung: Vortragsreihe der Abteilung Mediävistik des Instituts für Literaturwissenschaft im Sommersemester 2008*, hrsg. v. Simone Finkle und Burkhardt Krause, Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2008, 8f.

<sup>225</sup> Vgl. Morris, Christian, *Le Tarot. Miroir d'éternité*, Paris: Éditions Charles Antoni L'Original, 1995, 97ff. Morris bringt die Null aus der Zahl zehn des Schicksalsrads auch in Verbindung mit der Form des gebärenden Mutterleibs, wodurch die Null neben der Bedeutung von Nichts sogleich Wachstum verheißt und sich damit von der Eins und dem Anfang allen Lebens nicht weg-, sondern darauf zubewegt.

Betrachtet man das entsprechende Kartenzeichen des *Jeu de Marseille* im Sinne dieses symbolischen Erbes, dann war die surrealistische Auffassung von Revolution keineswegs Ausdruck einer einschlägigen, mit positiver Wertigkeit konnotierten Haltung, sondern, gleich dem ständig kreisenden Schicksalsrad, durch gute sowie schlechte Seiten charakterisiert. Damit fällt auch das letzte unter den Assen einer ambivalenten Bedeutung anheim und ist zugleich Ausdruck der in Kapitel 2.1.1 thematisierten politischen Ungereimtheiten unter den Surrealisten hinsichtlich der Pläne einer kommunistischen Revolution. So gehören auch die Figuren, die sie unter dem Kartenzeichen des Rads in ihren Kanon aufnahmen, zu äußerst umstrittenen Charakteren. Da wäre zum einen das *Genie der Revolution*, der Marquis de Sade, dessen Leben und literarische Werke gezeichnet sind von sexuellen Orgien und Gewaltextremen, jenseits sittlicher Vorstellungskraft. Doch wird sich zeigen, dass die Literatur Sades nicht in ihrer thematischen, sondern in ihrer methodischen Bedeutung gesehen wurde, das heißt, als geistige Revolution und kompromisslose Darstellung individueller Freiheit. Was auf die meisten Leser von Sades Texten befremdlich und abschreckend wirkt, betrachteten die Surrealisten unter dem Aspekt des Humors. In gleicher Weise verhält es sich mit dem *Magier der Revolution*, dem realgeschichtlichen mexikanischen Revolutionär Pancho Villa, der neben seinem Einsatz für Rechte und Schutz von sozial Benachteiligten seines Landes, einen der gefürchtetsten, weil brutalsten Partisanen seiner Zeit verkörpert. Im Surrealismus wurde er allerdings unter der humoristischen Perspektive mexikanischer Karikaturen wahrgenommen. Auch die weibliche Revolutionärin im *Jeu de Marseille*, Stendhals Romanfigur und Sirene, Lamiel, besitzt eine kriminelle Ader, indem sie ihre Liebhaber ausbeutet und den Pariser Justizpalast in Flammen steckt. Daneben ist sie ebenso Vertreterin einer sozialen Revolution und weiblichen Emanzipation. Darin kommt wieder der positive Sinngehalt des Rads in seinem „Symbolwert des Drehens und der Dynamik“<sup>226</sup> zum Ausdruck.

Am Ende sei noch auf die begriffsgeschichtliche Bedeutung des Rads innerhalb des Surrealismus verwiesen. Apollinaire, der bereits in Kapitel 2 als Ahnherr der Bewegung Erwähnung fand, definierte das Rad als surrealistisches Objekt, insofern es den menschlichen Gang auf surrealistische Art und Weise nachahme. Im Vorwort seines Dramas *Les Mamelles de Tirésias* schrieb er: „Quand l’homme a voulu imiter la marche, il a créé la roue qui ne ressemble pas à une jambe. Il a fait du surréalisme sans le savoir.“<sup>227</sup> Das Rad verweist somit auch auf die begriffliche Wurzel des Surrealismus und kann als Identifikationssymbol seiner Anhänger verstanden werden.

---

<sup>226</sup> Biedermann, Hans, *Knaurs Lexikon der Symbole*, 353.

<sup>227</sup> Apollinaire formulierte den zitierten Satz in Zusammenhang mit der Erklärung seiner Reformbestrebung des Theaters. Sein Stilideal war die Nachahmung der Natur durch erfundene, surreale Elemente: „Et pour tenter, sinon une rénovation du théâtre, du moins un effort personnel, j’ai pensé qu’il fallait revenir à la nature même, mais sans l’imiter à la manière des photographes. Quand l’homme a voulu imiter la marche, il a créé la roue qui ne ressemble pas à une jambe. Il a fait ainsi du surréalisme sans le savoir.“ Vgl.: Apollinaire, Guillaume, *Les Mamelles de Tirésias*, 12.

### 3.3.3 Genies mit zwei Gesichtern

Nachdem im Zuge der eben erfolgten Besprechung der vier Kartenzeichen des *Jeu de Marseille* bereits eine kurze Vorstellung aller Trumpfe im Rahmen ihrer jeweiligen Symbolfamilie erfolgte, sollen die einzelnen Karten nun in Anbetracht der jeweiligen Rolle ihrer Figuren als Genie, Magier oder Sirene ausführlich analysiert werden. Das erste Augenmerk gilt dabei den Genies.

Im gegenwärtigen, westlichen Kulturverständnis bezeichnet der Ausdruck ‘Genie’ für gewöhnlich eine auffallend begabte Person, deren Schöpferkraft gerne mit Elementen des Dramatischen gepaart wird. So findet man den Begriff des Genies häufig mit dem Begriff des Wahnsinns gepaart.<sup>228</sup> Insofern der Geniebegriff eine Überschreitung oder Absonderung von einer realen Ordnung impliziert, lässt er sich auch leicht mit der Sphäre des Surrealen verknüpfen. Es mag indes ironisch anmuten, dass die Surrealisten gerade das Genie, welches scheinbar jedweder Ordnung zuwider läuft, zu einer kanonischen Gruppe ihres Kartenspiels machten. Man kann davon ausgehen, dass die Künstler des *Jeu de Marseille* in ihrer Vorstellung vom Genie von den hierzu angestellten Reflexionen des englischen Schriftstellers und Psychologen Frederic William Henry Myers inspiriert waren. Seiner Bedeutung für den Surrealismus hat Jean Starobinskis mit einem entsprechenden Aufsatz Nachdruck verliehen.<sup>229</sup> In Myers’ einflussnehmenden Werk *Human personality and its survival of bodily death* (1903) ist ein Kapitel der Beschreibung des Genies gewidmet, dessen Wesen der Autor explizit vom Wahnsinn abgrenzt und stattdessen als bestmögliche Umsetzung menschlicher Fähigkeiten charakterisiert:

I shall suggest, on the other hand, that Genius – if that vaguely used word is to receive anything like a psychological definition – should rather be regarded as a power of utilising a wider range than other men can utilise of faculties in some degree innate in all; – a power of appropriating the results of subliminal mentation to subserve the supraliminal stream of thought; – so that an ‘inspiration of Genius’ will be in truth a ‘subliminal uprush’, an emergence into the current of ideas which the man is consciously manipulating of other ideas which he has not consciously originated, but which have shaped themselves beyond his will, in profounder regions of his being. I shall urge that there is here no real departure from normality; no abnormality, at least in the sense of degeneration; but rather a fulfilment of the true norm of man, with suggestions, it may be, of something ‘supernormal’; – of

---

<sup>228</sup> Eine der ersten wissenschaftlichen Ausführungen dieser These nahm der italienische Psychiater Cesare Lombroso in seinem 1877 erschienenen und zehn Jahre später ins Deutsche übersetzten Buch *Genio e follia* vor, in dem er ausführt, dass der geniale im Gegensatz zum talentierten Menschen der Unwillkürlichkeit und Unbewusstheit seiner Gedanken ausgeliefert und deshalb für den Wahnsinn geradezu prädestiniert sei. Die eigenwillige Beweisführung Lombrosos, wie beispielsweise die Rückführung mentaler Krankheiten auf physiognomische Ursachen, macht seine Forschungsarbeit heute wissenschaftlich kaum noch tragfähig. Lombroso betätigte sich in seinem Werk übrigens auch als Literaturwissenschaftler, indem er den Wahnsinn seiner Patientin aus deren literarischen Produktionen herauszulesen versuchte. So stigmatisierte er es mitunter als wahnsinnig, dass ein Patient in kürzester Zeit seine Lyrik in sehr gegensätzlichen Gattungsformen zum Ausdruck brachte: “Man sollte fast glauben, man habe es mit einem humoristischen Dichter zu thun. Doch wenige Tage nachdem er dieses Gedicht [eine Parodie auf Dante] verfaßt hatte, schreibt er Werke, voll schwermüthiger Trauer [...]” Vgl. Lombroso, Cesare, *Genie und Irrsinn in ihren Beziehungen zum Gesetz, zur Kritik und zur Geschichte*, Leipzig: Philipp Reclam jun., 1887, 137.

<sup>229</sup> Siehe hierzu: Starobinski, Jean, “Freud, Breton, Myers”, *Surrealismus*, hrsg. v. Peter Bürger, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1982, 139-155.

something which transcends existing normality as an advanced stage of evolutionary progress transcends an earlier stage.<sup>230</sup>

Die Außergewöhnlichkeit, die dem Genie nach Myers' Beschreibung einen 'supernormalen' Charakter – im Sinne einer bestmöglichen Ausschöpfung menschlicher Anlagen – verleiht, prädestiniert es aufgrund seiner Vorbildlichkeit für die Aufnahme in einen Kanon. Einen ebensolchen Genie-Kanon hat Harold Bloom 2002 in seinem Buch *Genius* umgesetzt, dessen Titel er als Auswahlkriterium für die darin aufgeführten, hundert 'exemplary creative minds' beschreibt, indes er die Subjektivität seiner Auswahl nicht leugnet. Sein Werk, das Bloom zwar selbst als Mosaik und nicht als Kanon bezeichnet, bietet mitunter hilfreiche Erläuterungen für den hier zu klärenden Begriff. Bloom verweist auf die etymologische Dimension des lateinischen Wortes 'genius', das die Bedeutung eines Schutzgeistes umfasst, der sich entweder gutwillig oder böswillig verhalten kann.<sup>231</sup> Ein Genie vermag demnach nicht nur positive, sondern auch negative Wirkungen zu entfalten, wobei Bloom durch seine Auswahl von ausschließlich wertgeschätzten Schriftstellern, den Begriff in seiner positiven Implikation gebraucht.

Innerhalb der Genie-Gruppe der Surrealisten ist diese Differenzierung nicht getroffen. Insbesondere die Karten zu Lautréamont und dem Marquis de Sade führen zwei Autoren an, die aufgrund ihrer Freizügigkeit in der Beschreibung und Ästhetisierung menschlicher Grausamkeiten zwar ungewöhnlich kreative, nichtsdestoweniger kontroverse und umstrittene Künstler repräsentieren. Aber auch bei den anderen beiden Genies, Hegel und Baudelaire, wird sich zeigen, dass sie von den Kreatoren des Kartenspiels als Figuren mit zwei Gesichtern veranschaulicht wurden und damit einen, dem Wesen des Genies bereits durch Horaz vermerkten 'vultu mutabilis, albus et ater', also einen schwarzen sowie weißen Gesichtsausdruck, wiedergeben.<sup>232</sup> Diese Dialektik stützt den Spielcharakter des *Jeu de Marseille*, dessen Karten – gleich jenen im Tarot – immer zweideutig sind. Auch konstituiert diese Struktur einen humoristischen Effekt, der nicht nur aus den Zeichnungen hervorgeht, sondern auch aus den Texten der Genies selbst herauszulesen ist. Entsprechend finden auch alle Genies des Kartenspiels in Bretons *Anthologie de l'humour noir* Erwähnung. Es sei noch darauf hingewiesen, dass die Genies im *Jeu de Marseille* die hierarchische Stellung der im gängigen Kartenblatt den Königen vorbehaltenen Position einnehmen, wodurch die politische durch eine geistige Autorität ersetzt wird. Damit wollten die Surrealisten eine Ablösung des Sinn-

---

<sup>230</sup> Myers, Frederick William Henry, *Human personality and its survival of bodily death*, New York: Longmans, Green and Co, 1954, 71.

<sup>231</sup> Bloom, Harold, *Genius*, New York: Warner Books, 2002, 7. Bloom strukturiert sein Genie-Mosaik mithilfe eines kabbalistischen Ordnungssystems, dem Sefirot. Es bezeichnet die zehn verschiedenen Erscheinungsformen Gottes, die in ihrer Gesamtheit Symbol für den himmlischen Menschen sind. Den zehn Formen ordnet Bloom jeweils zehn Schriftsteller zu, deren Auswahl eine angloamerikanische Perspektive verrät. Unter den 100 Autoren von Antike bis ins 20. Jahrhundert finden sich 89 Männer und 11 Frauen. Die einzige Übereinstimmung mit dem surrealistischen Genie-Quartett besteht in dem Schriftsteller Baudelaire.

<sup>232</sup> Vgl. Sommer, Hubert, *Génie. Zur Bedeutungsgeschichte des Wortes von der Renaissance zur Aufklärung*, Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1998, 12.

bilds absolutistischer Herrschaftsformen im Zuge einer intellektuellen, bürgerlichen Entscheidungsgewalt zum Ausdruck bringen. Schließlich ist das Genie seit dem 18. Jahrhundert auch

[...] Persönlichkeitsideal des Bürgertums. Dieses feiert im produktiven Dichter und Bildner gleichsam sich 'selbst', indem es den höchsten Repräsentanten des Bürgertums, nämlich den geistigen Adel, zum Ideal erhebt.<sup>233</sup>

Allerdings sind die geistigen Adligen des *Jeu de Marseille* weniger Repräsentanten bürgerlicher Interessen – im Übrigen war der Marquis de Sade ja tatsächlich ein Adliger –, sondern Platzhalter einer spezifisch surrealistischen Konzeption intellektueller Freiheit. Die Genies stehen für eine radikale Verwirklichung ästhetischer Ideale, die dem Künstler und Individuum zu-, der Allgemeinheit eher abträglich sind. In ihrem kompromisslosen Hoheitsdenken offenbaren die Genies einen Erbanteil von ihren Karten-Vorgängern und erscheinen als machtvolle, jedoch äußerst kontroverse Figuren.

### 3.3.3.1 Hegel – Genie des Wissens

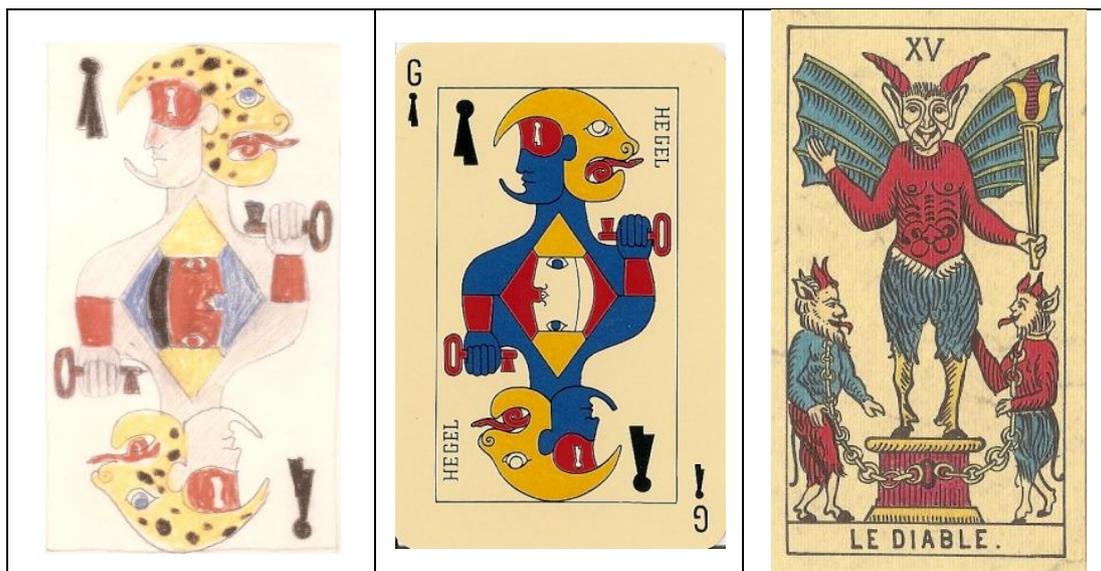


Abb.10a<sup>234</sup>

Abb.10b<sup>235</sup>

Abb.10c<sup>236</sup>

Als Genie innerhalb seiner Zeichenfamilie des Schlüssellochs wurde Hegel durch Victor Brauner, seinen zeichnerischen Schöpfer im *Jeu de Marseille*, die Fähigkeit zugestanden, die Tür zum Wissen

<sup>233</sup> Lange-Eichbaum, Wilhelm, *Das Genie-Problem*, München/Basel: Ernst Reinhardt Verlag, 1951, 11. Bei Lange-Eichbaum findet sich auch eine kurze, übersichtliche Darstellung der Entwicklung des Geniebegriffs. Letzterer im Sinne einer großen, menschlichen Schöpferkraft entstand erst in der italienischen Renaissance, wobei mit dieser Schöpferkraft ursprünglich die Fertigkeit der Nachahmung der Natur gemeint war. Der 'genio' als jemand, der Neues schafft, kam erst um 1550 mit den Künstlern Leonardo, Vasari und Telesio auf. Etwa ein Jahrhundert später, zur Zeit des Barock, erlangte der Begriff schließlich seine Bedeutung im heutigen Sinne "als die unbegreifliche, mystische Schöpferkraft eines Menschen." Siehe hierzu ebd. 10.

<sup>234</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Hegel. Génie de Connaissance* von Victor Brauner; Buntstift auf Pauspapier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 92f.

<sup>235</sup> *Hegel. Génie de Connaissance* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>236</sup> 'Le Diable' (Der Teufel) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

aufzuschließen. Brauner gab dem Philosophen hierfür den notwendigen Schlüssel in die Hand (Abb. 10a). Das Kartensymbol des Schlüssellochs wiederholt sich zudem im linken Auge Hegels. Dieses Merkmal kann auf eine spezifische Eigenart Victor Brauners (1903-1966) zurückgeführt werden. Der in Rumänien geborene Maler und Bildhauer, der 1932 der Pariser Gruppe der Surrealisten beitrug,<sup>237</sup> verlor sechs Jahre später im Zuge eines Streits mit Freunden sein linkes Auge.<sup>238</sup> In Folge dieser Verletzung gestaltete er in seinen Bildern das linke Auge immer als markantes und skurriles Element. Neben dem linken Schlüssellochauge Hegels, das einem pharaonenartigen Kopf mit spitzem, nach oben geschwungenem Kinn angehört, ist das rechte Auge Teil eines Tierkopfes, der in der Originalzeichnung durch die schwarzen Flecken an einen Leopard erinnert. In der späteren, für die Publikation des *Jeu de Marseille* bearbeiteten Karte (Abb. 10b) wurden, neben der Veränderung einer blauen Farbgebung des ursprünglich in Hautfarbe gehaltenen Körpers des Philosophen, die Flecken auf dem Tierkopf nicht übernommen, wodurch letzterer in der Druckversion eher einem Löwenkopf gleicht. Der Unterschied zwischen Leopard und Löwe soll jedoch nicht weiter von Belang sein, zumal beide Tiere innerhalb der Symbolkunde häufig gleichgesetzt werden. Bedeutsam ist vielmehr die in sowohl originaler als auch adaptierter Darstellung auffallende, schlangenartige Zunge des rechten Kopfteils. Im *Tarot de Marseille* gibt es eine Karte, die eine ebensolche Zunge aufweist, nämlich die in 10c abgebildete Nummer fünfzehn der großen Arkana, der Teufel. Die links und rechts zu dessen Füßen angehängten Gesellen strecken jeweils, wie die Wildkatze Brauners, eine lange und spitze Zunge heraus. Es mag kein Zufall sein, dass in der rumänischen Volksmythologie und Heimatkultur des Künstlers „eine Reminiszenz an den Löwen als Höllendämon“<sup>239</sup> besteht. Außerdem verweist der Stil der Zeichnung, aufgrund der für die ägyptische Malerei charakteristischen, seitlichen Profilhaltung der Köpfe, auf eine ebenfalls mit dem Teuflischen verknüpfte Bedeutung; denn die Figuren erinnern an die Darstellung einer Sphinx. Diese ist bekanntlich ein mit Löwenkörper und Menschenkopf ausgestattetes Fabelwesen, das bei den Ägyptern zur Abbildung von Königen und deren Unbesiegbarkeit diente. In der griechischen Mythologie wurde die Sphinx meist mit Flügeln versehen – wie auch beim Teufel im Tarot erkennbar – und galt als Todesdämonin, die „den Vorübergehenden Rätsel aufgibt und alle verschlingt, die ihre Fragen nicht lösen können“.<sup>240</sup> Dabei bleibt zu klären, inwieweit diese Symbolik nun mit dem Philosophen Hegel in Verbindung zu bringen ist?

<sup>237</sup> Brauners Begegnung mit dem Surrealismus fand 1932 in Paris statt, wo er zwei Jahre später eine Ausstellung in der Galerie Pierre gab. Der Ausstellungskatalog wurde mit einem Vorwort von Breton versehen, der insbesondere die Bedeutung eines Bildes aus der Reihe um Brauners *Monsieur K.* betonte, eine graphische Charakterstudie mit beißender Ironie. Siehe hierzu: Vanci Perahim, Marina, „Humour et jeu dans l'œuvre de Victor Brauner“, *Jeu surréaliste et humour noir*, hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron und Marie-Claire Dumas, Paris: Lachenal & Ritter, 1993, 173.

<sup>238</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 76f.

<sup>239</sup> Siehe hierzu: Buhociu, Octavian, *Die rumänische Volkskultur und ihre Mythologie*, Wiesbaden: Otto Harrassowitz Verlag, 1974, 97.

<sup>240</sup> Biedermann, Hans, *Knaurs Lexikon der Symbole*, 411.

Hegel befasste sich zeitlebens mit den Rätseln des Alten Ägypten und in diesem Zusammenhang auch mit der Bedeutung der Sphinx. In seinen *Vorlesungen über die Philosophie der Religion* verweist er in einem Kapitel auf die für die ägyptische Kultur charakteristische Verwendung von Symbolen, welche auf dem Prinzip des Rätsels beruht. Als Beispiel für diese Überlegung dient ihm die Inschrift auf dem Tempel der als Sphinx dargestellten Göttin Neith in Sais ('Ich bin, was war, ist und sein wird; meinen Schleier hat noch kein Sterblicher gehoben'). Hegel endet seine Reflexionen mit einem Verweis auf die griechische Mythologie, in der das Rätsel einer Sphinx gelöst worden sei;<sup>241</sup> es war bekanntlich Ödipus, der die Sphinx von Theben besiegte. Mit diesem Hinweis macht Hegel deutlich, dass das Wissen der Sphinx entschlüsselt werden kann, was eine Erklärung für Brauners Entscheidung liefert, dem Philosophen auf der Spielkarte einen Schlüssel auszuhändigen. Zur Interpretation Hegels als ein surrealistischer Ödipus passt zudem das grafische Merkmal seines fehlenden Auges, schließlich stach sich Ödipus in der Erkenntnis seines begangenen Vaternurds und Inzests mit der Mutter die Augen aus. Damit wird die Zeichnung zur Karikatur der Vorstellung eines 'absoluten Wissens', wie es auch Hegel zu definieren trachtete.<sup>242</sup> Die Surrealisten machten ihr *Génie de Connaissance* zum Gegenstand des Humors, wobei sich aus letzterem zugleich eine Fürsprache für die Philosophie Hegels ablesen lässt. Hinsichtlich seiner Überlegungen zum Humor und dessen Beschreibung als Qualität des modernen Künstlers fand Hegel nämlich Anerkennung unter den Surrealisten: Die Virtuosität oder Genialität eines Künstlers zeigt sich laut Hegel darin, dass der Künstler als ästhetisch-schaffendes Subjekt mithilfe des Humors notwendigen Abstand zu seinem Werk gewinne.<sup>243</sup> Während eine humorlose Auseinandersetzung mit dem Kunstgegenstand dem Verfahren der Nachahmung entspreche, sei die humoristische Distanzierung Kennzeichen eines individuellen Kunstschaffens. Das heißt, der moderne Künstler kann in Folge dieser Entbindung von vorgegebenen Formen seine Genialität uneingeschränkt

---

<sup>241</sup> Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, *Vorlesungen über die Philosophie der Religion II*, hrsg. v. Walter Jaeschke, Hamburg: Felix Meiner Verlag, 1985, 531f. Indes herrscht innerhalb der Forschung Uneinigkeit darüber, inwieweit Hegels Interesse an der ägyptischen Kultur eine zentrale, oder nur marginale – weil lediglich als Vergleichswert zur griechischen Kultur gesehene – Bedeutung einnahm. Siehe hierzu: Pope, Jeremy W., "Ägypten und Aufhebung: G.W.F. Hegel, W.E.B. Du Bois, and the African Orient", *The New Centennial Review* 6.3 (2006): 150.

<sup>242</sup> Hegel widmete sich in seiner *Phänomenologie des Geistes*, die er als ersten Teil einer geplanten, mehrteiligen Reihe unter dem Titel *System der Wissenschaft* 1807 publizierte, einer Beschreibung des 'absoluten Wissens'. In der Tatsache, dass er seine Ausführungen hierzu ans Ende seines Buches stellte und damit als Überleitung in den zweiten, aber nie realisierten Teil seines Wissenschaftssystems konzipierte, mögen die Surrealisten, wie so mancher Kritiker von Hegels Idealismus, ein Kriterium für die Unzulänglichkeit seines Absolutheitsbegriffs gesehen haben. Über das absolute Wissen, das Hegel als letzte Erkenntnisstufe des Subjekts definierte, schrieb er: "Diese letzte Gestalt des Geistes, der Geist, der seinem vollständigen und wahren Inhalte zugleich die Form des Selbsts gibt und dadurch seinen Begriff ebenso realisiert, als er in dieser Realisierung in seinem Begriffe bleibt, ist das absolute Wissen; es ist der sich in Geistsgestalt wissende Geist oder das 'begreifende Wissen'." Vgl. Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, *Phänomenologie des Geistes*, Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag, 1986, 582.

<sup>243</sup> Olivier, Alain Patrick, *Hegel, la genèse de l'esthétique*, 169.

entfalten.<sup>244</sup> Hegel unterschied dabei zwischen einem subjektiven und einem objektiven Humor.

Während der subjektive, seiner Beurteilung nach,

ein Verrücken und Verkehren des Stoffs sowie ein Herüberundhinüberschweifen, ein Kreuzundquerfahren subjektiver Äußerungen, Ansichten und Benehmungen, durch welche der Autor sich selbst wie seine Gegenstände preisgibt,<sup>245</sup>

bedeutet, stellt der objektive den eigentlichen, erstrebenswerten Humor dar, bei dem es dem Künstler gelingt, sich von sich selbst zu distanzieren,

um das nur subjektiv Scheinende als wirklich ausdrucksvoll herauszuheben und aus seiner Zufälligkeit selbst, aus bloßen Einfällen das Substantielle hervorgehen zu lassen.<sup>246</sup>

Der objektive Humor Hegels findet auch in der Einleitung von Bretons *Anthologie de l'humour noir* Erwähnung. Dort zitiert Breton einen längeren Kommentar aus Hegels humortheoretischen Reflexionen, die er als wegweisend erkennt:

Pour qu'il y ait humour...le problème restera posé. On peut toutefois considérer que Hegel a fait faire à l'humour un pas décisif dans le domaine de la connaissance lorsqu'il s'est élevé à la conception d'un 'humour objectif'. « L'art romantique, dit-il, avait pour principe fondamental la concentration de l'âme en elle-même, qui, ne trouvant pas que le monde réel répondît parfaitement à sa nature intime, restait indifférente en face de lui. Cette opposition s'est développée dans la période de l'art romantique, au point que nous avons vu l'intérêt se fixer tantôt sur les caprices de la personnalité. Mais maintenant, si cet intérêt va jusqu'à faire que l'esprit s'absorbe dans la contemplation extérieure, et qu'on même temps l'humour, tout en conservant son caractère subjectif et réfléchi, se laisse captiver par l'objet et sa forme réelle, nous obtenons dans cette pénétration intime un 'humour' en quelque sorte 'objectif'. » Nous avons annoncé d'autre part que le sphinx noir de l' 'humour objectif' ne pouvait manquer de rencontrer, sur la route qui poudroie, la route de l'avenir, le sphinx blanc du 'hasard objectif', et que toute la création humaine ultérieure serait le fruit de leur étreinte.<sup>247</sup>

---

<sup>244</sup> Hegel hierzu: "In dieser Weise steht dem Künstler, dessen Talent und Genie für sich von der früheren Beschränkung auf eine bestimmte Kunstform befreit ist, jetzt jede Form wie jeder Stoff zu Dienst und zu Gebot." Vgl. Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, *Vorlesungen über die Ästhetik II*, Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag, 1986, 236.

<sup>245</sup> Ebd. 229. Die Gefahr des subjektiven Humors liegt laut Hegel darin, dass er platt wirken kann, wenn sein zufälliges Entstehen mit absichtlich komischen Elementen – die dann nicht mehr komisch seien – angereichert wird. Ebd. 230.

<sup>246</sup> Ebd. 231.

<sup>247</sup> Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 16f. Der von Breton zitierte Ausschnitt aus Hegels *Vorlesungen über die Ästhetik* lautet im deutschen Original: "Die romantische Kunst nun war von zu Hause aus die tiefere Entzweiung der sich in sich befriedigenden Innerlichkeit, welche, da dem in sich seienden Geiste überhaupt das Objektive nicht vollkommen entspricht, gebrochen oder gleichgültig gegen dasselbe blieb. Dieser Gegensatz hat sich im Verlauf der romantischen Kunst dahin entwickelt, daß wir bei dem alleinigen Interesse für die zufällige Äußerlichkeit oder für die gleich zufällige Subjektivität anlangen mußten. Wenn sich nun aber diese Befriedigung an der Äußerlichkeit wie an der subjektiven Darstellung dem Prinzip des Romantischen gemäß zu einem Vertiefen des Gemüts in den Gegenstand steigert und es dem Humor andererseits auch auf das Objekt und dessen Gestaltung innerhalb seines subjektiven Reflexes ankommt, so erhalten wir dadurch eine Verinnigung in dem Gegenstande, einen gleichsam 'objektiven' Humor." Dadurch, daß Breton das Zitat an dieser Stelle abbricht, läßt er einen nicht unwesentlichen Teil von Hegels Humortheorie außer Acht. Denn Hegel beschreibt den objektiven Humor nur als partiell realisierbar und stets vom Subjekt mitgestaltet. Weiter im Text heißt es nämlich: "Solch eine Verinnigung jedoch kann nur partiell sein und sich etwa nur im Umfange eines Liedes oder nur als Teil eines größeren Ganzen äußern. Denn sich ausdehnend und innerhalb der Objektivität durchführend, würde es zur Handlung und Begebenheit und zu einer objektiven Darstellung derselben werden müssen. Was wir dagegen hierher rechnen dürfen, ist mehr ein empfindungsvolles Sich-Ergehen des Gemüts in dem Gegenstande, das wohl zur Entfaltung kommt, aber eine 'subjektive' geistreiche Bewegung der Phantasie und des Herzens bleibt, ein Einfall, der aber nicht bloß zufällig und willkürlich, sondern eine innere Bewegung des Geistes ist, die sich ganz ihrem Gegenstande widmet und ihm zum Interesse und Inhalt behält." Siehe hierzu: Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, *Vorlesungen über die Ästhetik II*, 239f.

Interessant ist, dass Breton hier im letztzitierten Satz die Metapher einer Sphinx gebraucht und damit dem Wesen des Humors dieselbe Motivik beimisst, mit der auch Brauner seine Spielkarte besetzt. Dieser Humor, der im Idealfall einen schwarzen Anteil – den des objektiven Humors – sowie einen weißen Anteil trägt – den des Zufalls –, besteht gleich der Spielkarte aus einem doppelseitigen Blatt.

Hegel erhielt von den Surrealisten den Status eines prophetischen Humor- und darüber Kunsttheoretikers, indem er den höchsten und freiesten Zustand des schaffenden Subjekts in der Synthese von humorvoller, beziehungsweise individueller und objektiver Betrachtung der Welt erkannte.<sup>248</sup> In dieser, laut des Philosophen, mittels Humor zu erreichenden Konziliation zwischen Subjekt und Objekt sahen die Surrealisten die erstrebte Auflösung ihrer eigenen, dialektischen Denkweise.<sup>249</sup> Dass der objektive Humor Hegels allerdings ein Ideal bleibt, zumal keine Dialektik über eine dialektische Argumentation verschwinden kann, mag Brauner mit seiner Anspielung auf die Teufel-Karte des Tarot deutlich gemacht haben. Hegel genoss zwar unter den Surrealisten das Ansehen eines genialen Denkers, aber sein Idealismus wurde, zumindest von Brauner, als teuflischer Pakt interpretiert. Brauner hatte bereits in den frühen Jahren seines Kunstschaffens in Bukarest als Mitherausgeber der avantgardistischen Zeitschrift *75HP* einer “véhémence ironie et un nihilisme contestaire” gehuldigt.<sup>250</sup> Seine Neigung zum sarkastischen Kommentar machte ihn zu einem exemplarischen Vertreter des schwarzen Humors, den er auch in seiner Ausarbeitung der Hegel-Karte zum Ausdruck brachte. Die Tatsache, im Kartenzeichen des Wissens einen Philosophen abzubilden, bietet hierfür die beste Voraussetzung. Schließlich wird damit einem Vertreter des Faches der Weisheitsliebenden der Status eines, von letzteren so verfeimten, Sophisten nahegelegt, der statt Weisheit Wissen predigt. Im Grunde beschreibt dieser seit der Antike bestehende Streit die der Philosophie innewohnende Zäsur zwischen Theorie und Praxis. Und gerade darin besteht das für den Humor konstitutive Spannungsverhältnis zwischen zwei Anschauungsperspektiven. Karheinz Stierle hat in seinem Aufsatz über die ‘Komik der reinen Theorie’ auf diesen Sachverhalt aufmerksam gemacht:

Die Welt der Theorie ist durch das Subjekt dieser Theorie zugleich mit der historisch-praktischen Welt verknüpft und je ausschließlicher das theoretisierende Subjekt seiner theoretischen Welt zugewandt ist, desto mehr kann es zum Spielball der über es verfügenden, praktischen Welt werden. [...] Doch ist dies nur die eine Seite des Themas. Denn der Widerspruch von theoretischer und praktischer Welt läßt sich nicht nur aus der Perspektive der praktischen, sondern auch aus jener der theoretischen komisch auflösen.<sup>251</sup>

---

<sup>248</sup> Laut Hegel wird der Gedanke über die Beobachtung eines Äußeren gebildet und kommt erst dadurch zur Bewusstwerdung. Das menschliche Subjekt entsteht durch sein Verhältnis zu einem Objekt, wobei die Erfahrung des Ichs eines Verlangens zu diesem Objekt bedarf, eines ‘Ich will’. Vgl. Colombet, Marie J. A., *L’Humour objectif: Roussel, Duchamp, «sous le capot». L’objectivation du surréalisme*, Paris: Éditions Publibook, 2008, 24f.

<sup>249</sup> Vgl. Graulle, Christophe, *André Breton et l’humour noir. Une révolte supérieure de l’esprit*, 149.

<sup>250</sup> Vanci Perahim, Marina, “Humour et jeu dans l’œuvre de Victor Brauner”, 166.

<sup>251</sup> Stierle, Karlheinz, “Philosophie, Literatur und die ‘Komik der reinen Theorie’”, *Das Komische*, hrsg. v. Wolfgang Preisendanz und Rainer Warning, München: Wilhelm Fink Verlag, 1976, 429f.

Es ist nur gerecht, dass Stierle auch dem Philosophen die Fähigkeit zugesteht, den Widerspruch von Theorie und Praxis selbst aufzulösen, wie es Hegel mit seinen Reflexionen über den Humor bestrebt war, zu tun. Dass die Surrealisten – im hiesigen Falle Brauner – aus der praktischen, künstlerischen Position heraus, den bereits von Hegel selbst thematisierten Humor nochmals humoristisch kommentierten, macht die Spielkarte des *Génie de Connaissance* zu einem metastufigen Interpretationsspiel. Die Vielfalt und Dynamik an Deutungen, die sich bei diesem ersten der vier surrealistischen Genies offenbaren, finden ihre Fortsetzung in der nächsten Trumpf-Karte, dem *Génie de Réve*.

### 3.3.3.2 Lautréamont – Genie des Traums



Abb. 11a<sup>252</sup>

Abb.11b<sup>253</sup>

Abb.11c<sup>254</sup>

Neben dem Philosophen Hegel wurde als weiteres Genie, unter dem Symbol des Sterns, der Schriftsteller Isidore Ducasse ausgewählt, der bekannter ist unter seinem Pseudonym des Comte de Lautréamont. Einer grafischen Ausarbeitung der nach ihm benannten Spielkarte widmete sich der in Kuba geborene Maler Wifredo Lam (1902-1982). Der Sohn eines chinesischen Vaters und einer afrokubanischen Mutter war in den 1930er Jahren im Zuge seines Kunststudiums nach Madrid gekommen und 1938 nach Paris gezogen.<sup>255</sup> Picasso, mit dem er befreundet war, stellte ihn dort seinen surrealistischen Freunden vor und trug dazu bei, dass Lam Mitglied der Surrealis-

<sup>252</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Lautréamont. Génie de Réve* von Wifredo Lam; Tusche und Bleistift auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 108f.

<sup>253</sup> *Lautréamont. Génie de Réve* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>254</sup> 'La Lune' (Der Mond) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>255</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 212f.

tengruppe wurde.<sup>256</sup> In den Werken des Kubaners sind der kultische Einfluss des Magischen und der tropischen Vegetation seiner Heimat deutlich erkennbar.<sup>257</sup> Die träumerischen Inhalte seiner Bilder gehen meist undefinierbar ineinander über und unterlaufen ständige Metamorphosen. Insofern war Lam durch seinen Malstil prädestiniert für eine Darstellung Lautréamonts, dessen Name im Surrealismus gleichgesetzt wurde mit seinem poetischen Roman *Les Chants de Maldoror*, in dem, ebenso wie in Lams Zeichnung, ein Fantasie- und Metaphernreichtum auf literarische Weise zu Tage tritt. Wie in Abbildung 11a erkennbar, verzichtete der kubanische Maler in seinem Spielkartenentwurf für das *Génie de Rêve* auf eine Kolorierung und konzentrierte sich ausschließlich auf die Darstellung von abstrakten Wesen und Formen. Um sich in der Zeichnung schneller zurechtzufinden, hilft es allerdings, Delanglades farbige Version (Abb. 11b) in Augenschein zu nehmen, die eine Orientierung auf dem detailreichen Bild erleichtert. In der von figuralen Metamorphosen durchzogenen Zeichnung Lams ergeht es dem Betrachter ähnlich wie dem Leser von Lautréamonts *Chants de Maldoror*, dessen im Titel genannter Protagonist in seinen Gesängen düster-fantastische Wahrnehmungen offenbart und in seiner unerschöpflichen Imaginationen eine poetische Welt errichtet, die in einem ständigen Übergang von einem Bild ins nächste begriffen ist. Maldoror ist Sprachrohr dieser Welt, und es scheint, wie Ora Avni vermerkte, als würde er im Effekt seiner Poesie Bestandteil dieses kontinuierlichen Verwandlungsspiels werden:

Avec chaque métamorphose (figuration ou hypotypose de jeu de la figure) Maldoror deviendrait, ‘en effet’, un être nouveau, n’aurait nul souvenir d’une existence autre. Avec chaque métamorphose il mourrait, pour renaître autre, totalement et absolument autre. [...] Dans cet univers où les choses et les mots ne sont plus ce qu’ils paraissent ou devraient être, à quoi se raccrocher?<sup>258</sup>

An was soll man sich festhalten? Diese Frage stellt sich auch der Betrachter von Lams Spielkarte, auf der der Blick zunächst orientierungslos über die unbekanntenen Formen kreist. Einen ersten Anhaltspunkt mögen die christlichen Symbole bieten, die Lam in seine Zeichnung integrierte, nämlich die beiden Kelche mit dem Dreiecksauge. Auf der Originalzeichnung kann man, im Gegensatz zu Delanglades Version, auf dem Kelch in der oberen Kartenhälfte zusätzlich ein kleines Kreuz erkennen. Das Symbol der Trinität findet sich auch in dem dreiköpfigen und dreiäugigen Wesen wieder, von dem die Zeichnung oben und unten dynamisch umschlossen wird. Es ist anzunehmen, dass diese Symbole auf den Kampf von Lautréamonts Romanhelden mit dem Göttlichen verweisen. Maldoror bekennt sich im Text als Misanthrop sowie Verächter Gottes: “Ma

---

<sup>256</sup> Gaudibert, Pierre, “Wifredo Lam, Paris, Picasso...”, *Wifredo Lam*, hrsg. v. Ulrich Krempel, Ausstellungskatalog Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, Düsseldorf, 2.6.-4.9.1988 und Kunstverein Hamburg, 19.11.1988-8.1.1989, Düsseldorf: Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, 1988, 14.

<sup>257</sup> Wifredo Lam hatte in seiner Kindheit und Jugend engen Kontakt mit seiner Großmutter mütterlicherseits, Mantonica Wilson, die in der Gegend von Sagua la Grande, der Geburtsstadt des Künstlers, als Heilerin und Zauberin bekannt war. Durch sie lernte Lam die Gesellschaft und Kulte der schwarzen Ureinwohner seines Landes kennen. Siehe hierzu: Fouchet, Max-Pol, *Wifredo Lam*, Paris: Éditions Albin Michel, 1984, 14.

<sup>258</sup> Avni, Ora, *Tics, tics et tics. Figures, syllogismes, récit dans Les Chants de Maldoror*, Lexington/Kentucky: French Forum, Publishers, 1984, 121.

poésie ne consistera qu'attaquer, par tous les moyens, l'homme, cette bête fauve, et le Créateur [...]."<sup>259</sup> Lautréamonts Protagonist ist ein Verfechter des Bösen, dessen lyrische Schilderungen von grausamen Gedanken und Handlungen in sechs Gesänge unterteilt sind. Die *Chants de Maldoror*, deren erster Gesang 1869 erschien, wurden gegen Ende des Ersten Weltkriegs von Philippe Soupault entdeckt und unter den Surrealisten bekannt gemacht.<sup>260</sup> Der Roman fand innerhalb der Gruppe eine enthusiastische Aufnahme und wurde zur Inspirationsquelle zahlreicher surrealistischer Werke. Breton zitierte die *Chants de Maldoror* auch in seiner *Anthologie de l'humour noir*, wobei sich die Frage stellt, inwieweit ein Buch, das kontinuierlich extreme Grausamkeiten schildert, zu einem der wichtigsten Referenztexte der Surrealisten werden konnte. Tatsächlich sahen die Künstler in den *Chants de Maldoror* und den *Poésies*, den einzigen Werken des im Alter von 24 Jahren verstorbenen Schriftstellers, "l'expression d'une révélation totale qui semble excéder les possibilités humaines."<sup>261</sup> Diese Auffassung von Lautréamonts schriftstellerischer Fähigkeit als eine, die über das menschliche Imaginationsvermögen hinausweist, erklärt dessen Aufnahme in die Reihe der Genies. In seiner unbeschränkten Ästhetisierung des Bösen sahen die Surrealisten ihr Ideal der vollkommenen künstlerischen Freiheit literarisch verwirklicht.<sup>262</sup> Als *Genie des Traums* verkörpert Lautréamont die ungehinderte Entfaltung der Fantasie. Er selbst formulierte im zweiten Teil seiner *Poésies*: "Le génie garantit les facultés du cœur".<sup>263</sup> Das Genie bezeichnet hier eine geistige Dimension. Der Geist ist Voraussetzung für die Emotion. So beruht die gesamte Wahrnehmung des *Génie de Rêve* auf einer imaginativen Leistung, wodurch seine Welt zu einem abstrakten Fantasieprodukt wird, die keinerlei Regeln kennt. Entsprechend dieser Regelfreiheit ist auch die Symmetrie von Lams Zeichnung stellenweise unterbrochen, indem Details auf der oberen Kartenhälfte von der unteren, gespiegelten Hälfte abweichen. Beispielsweise weist,

---

<sup>259</sup> Lautréamont, *Les Chants de Maldoror et œuvres complètes. Précédé d'un essai de Julien Gracq*, Paris: La jeune Parque, 1947, 73.

<sup>260</sup> Obwohl in einigen wissenschaftlichen Texten Aragon als Entdecker der *Chants de Maldoror* angeführt wird, war Soupault derjenige, der den Roman an Breton und Aragon weiterreichte. Gabriele-Aldo Bertozzi hat in ihrem Aufsatz über die Rezeption Lautréamonts bei den Surrealisten darauf verwiesen, dass sich in Soupaults autobiografischen *Mémoires de l'oubli* eine Schilderung der Entdeckung der *Chants de Maldoror* findet. Soupault berichtet darin, dass er, als er sich gegen Ende des zweiten Weltkriegs im Krankenhaus am Boulevard Raspail versorgen ließ, in einer gegenüberliegenden Buchhandlung unter der Auslage mathematischer Bücher eine Taschenbuchausgabe des Romans entdeckt und aus reiner Neugier und ohne Kenntnis über den Autor mitgenommen habe. Nachdem er von der Lektüre begeistert war, ließ er das Buch seinem Freund Breton, der ebenfalls enthusiastisch reagierte, und gemeinsam machten sie auch Aragon damit vertraut. Siehe hierzu: Bertozzi, Gabriele-Aldo, "Lautréamont et les surréalistes", *Europe. Revue littéraire mensuelle* 64.700-701 (1987): 90. Es wird in der Forschung gerne darauf verwiesen, dass sich Aragon und Breton, während ihrer gemeinsamen Nachtdienste in der psychiatrischen Abteilung des Pariser Militärkrankenhauses Val-de-Grâce nach der Entdeckung des Romans gegenseitig daraus vorlasen, wobei die dortige Geräuschkulisse der geistig Kranken die Obszönität des Werks gesteigert haben soll. Siehe hierzu beispielsweise: Bischof, Rita, *Teleskopagen, wahlweise. Der literarische Surrealismus und das Bild*, 75.

<sup>261</sup> Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 228.

<sup>262</sup> Bertozzi bemerkte hierzu: "Ils [les surréalistes] virent en lui [Lautréamont] un poète qui sut arriver avant eux (et mieux qu'eux) à cette justification du mal qui libère l'homme et sa créativité. Ils se réclamèrent de lui en tant qu'objet de la 'condition humaine', par-delà de 'condition sociale' des individus, pour changer la vie. Avec lui, la poésie devait mener quelque part." Vgl. Bertozzi, Gabriele-Aldo, "Lautréamont et les surréalistes", 93.

<sup>263</sup> Lautréamont, *Les Chants de Maldoror et œuvres complètes*, 257.

wie bereits erwähnt, nur der obere der beiden Kelche ein Kreuz auf. Auch die Zähne der an Zitzen saugenden, hundeartigen Wesen in der Kartenmitte sind verschieden, nämlich einmal weiß und einmal schwarz. Diese zwei Wesen lassen auf eine Verbindung der Lautréamont-Karte zur Mondkarte des *Tarot de Marseille* schließen (Abb. 11c), auf der in der Mitte zwei Hunde abgebildet sind, die am Ufer eines Meeres ihre Köpfe dem Mond entgegenhalten. Der Mond, der in der Mythologie ein Symbol des schützenden und nährenden Weiblichen darstellt,<sup>264</sup> ist bei Lam zu zwei runden Brüsten geworden. Doch statt den Tieren als Mutterbrust zu dienen, stehen sie vielmehr in der Gefahr, von deren spitzen Zähnen zerrissen zu werden, worin die infernalische Dimension von Lautréamonts Literatur zum Ausdruck kommt. Die Tarot-Karte des Mondes ist durch ihre Abbildung der Nacht zugleich Bedeutungsraum für das dem *Génie de Rêve* zugewiesene Traumsymbol. In den *Chants de Maldoror* gleichen die Träume allerdings Alpträumen, die beim Erwachen in eine noch alptraumhaftere Realität übergehen: “Celui qui dort pousse des gémissements, pareils à ceux d’un condamné à mort, jusqu’à ce qu’il se réveille et s’aperçoive que la réalité est trois fois pire que le rêve.”<sup>265</sup> Die dunkle Welt geht in eine noch dunklere über, worin der schwarze Humor Lautréamonts deutlich wird, der Breton zur Aufnahme des Textes in seine *Anthologie de l’humour noir* bewegte. Die Bilder des Bösen erfahren bei Lautréamont eine ständige Steigerung und folgen in ihrer Darbietung, Lams Zeichnung macht dies deutlich, einer “loi magique”,<sup>266</sup> das heißt einer Regel, die regellos ist, weil sie der rational nicht begründbaren Sphäre des Magischen, man könnte auch sagen, dem Unbewussten angehört. Maldorors Unbewusstsein machen den gesamten Text zu einer abstrakten und komischen Schilderung. Hierzu passend hat Henri Bergson in seinem Essay *Le rire* vermerkt, “qu’un personnage comique est généralement comique dans l’exacte mesure où il s’ignore. Le comique est ‘inconscient’”.<sup>267</sup> Der Traum als Inbegriff des Unbewussten macht den Träumenden, der sich aus dessen Fängen nicht zu befreien weiß, zu einer komischen Figur. Lautréamont, beziehungsweise der durch seinen Namen implizierte Maldoror, repräsentiert zwar einen Genie-Typus, der aufgrund seiner Imaginations- und Schreibkraft einer solchen Klassifizierung gerecht wird, der jedoch an der Differenzierung zwi-

---

<sup>264</sup> Dem Mondsymboll ist, nach mythologischer Vorstellung, eine Polarität zu eigen. So ist er einerseits Geburtsstätte der Seelen, andererseits aber auch Todespforte, in welche die Verstorbenen eingehen. Vgl. Gebser, Jean, *Ursprung und Gegenwart*, 302.

<sup>265</sup> Lautréamont, *Les Chants de Maldoror et œuvres complètes*, 56.

<sup>266</sup> Breton bezeichnet mit der ‘loi magique’ Lautréamonts Breton, André, *Anthologie de l’humour noir*, 228.

<sup>267</sup> Bergson, Henri, *Le rire*, 13. Aufl., Paris: Presses Universitaires de France, 2007, 13. Der Effekt des Komischen und Humoresken mag bei der Lektüre der *Chants de Maldoror* hinsichtlich der Vehemenz der Grausamkeiten sicherlich geschwächt sein. So manch einem mag es schwer fallen, den Text als rein ästhetisches Konstrukt eines sich seiner absurden Wahngebilde unbewusst seienden Protagonisten zu verstehen und sich nicht von den bildkräftigen Metaphern übermannen und abschrecken zu lassen. Schließlich wird auch von einer zu erwartenden neutralisierenden Erzählerstimme keine wirkliche Abhilfe von den Schilderungen des Bösen geschaffen, zumal sich Rede und Erzählung konsequent vermischen: “Ce qui se passe en effet dans ‘les Chants de Maldoror’, c’est que l’auteur fait constamment dérailler le récit vers le discours et le discours vers le récit.” Siehe: Jean, Raymond, *La poésie du désir. Nerval, Lautréamont, Apollinaire, Éluard*, Paris: Éditions du Seuil, 1974, 310.

schen Traum und Realität scheitert. So räsoniert Maldoror in einem der Gesänge selbst über seine Verbrüderung mit dem Wahnsinn:

Mes raisonnements se choqueront quelque fois contre les grelots de la folie et l'apparence sérieuse de ce qui n'est en somme que grotesque (quoique, d'après certains philosophes, il soit assez difficile de distinguer le bouffon du mélancolique, la vie elle-même étant un drame comique ou une comédie dramatique); cependant, il est permis à chacun de tuer des mouches et même des rhinocéros, afin de se reposer de temps en temps d'un travail trop escarpé. Pour tuer des mouches, voici la manière la plus expéditive, quoique ce ne soit pas la meilleure: on les écrase entre les deux premiers doigts de la main. La plupart des écrivains qui ont traité ce sujet à fond ont calculé, avec beaucoup de vraisemblance, qu'il est préférable, dans plusieurs cas, de leur couper la tête.<sup>268</sup>

Die letzten Sätze dieser Stelle aus dem vierten Gesang, der neben dem sechsten Gesang auch von Breton für seine *Anthologie* gewählt wurde, gibt einen Eindruck davon, wie trotz, oder gerade wegen der anstößigen Schilderung des Tötens einer Fliege, der schwarze Humor zutage tritt. Im zitierten Ausschnitt wird eine Verballhornung der aus der französischen Klassik stammenden Regel der 'vraisemblance' vorgenommen – die bekanntlich vorschreibt, dass in der Dichtung nur glaubhaft erscheinende Schilderungen zulässig sind –, indem über das Beispiel des Fliegenmords das Kalkül künstlerischer Ästhetik ins Lächerliche gezogen wird. Das Lächerliche bietet aufgrund der makabren Thematik allerdings nur wenig zu lachen, und Maldoror gesteht im letzten seiner Gesänge sogar selbst: "Je viens de prouver que rien n'est risible dans cette planète"<sup>269</sup>, wobei gerade die Aussprache dieser Feststellung, ihre Bedeutung ins Gegenteil und damit wieder ins Humoristische verkehrt.

So verweist die Spielkarte zu Lautréamont auf einen Roman, dessen vermeintliche Purifikation von Grausamkeiten im Zuge eines metaphorischen und ironischen Kommentars konsequent unterlaufen wird. Da außerdem das Böse immer dem Guten gegenüber gestellt wird – was in Lams Zeichnung durch die Paarung von christlicher und mütterlicher Symbolik mit monsterhaften Elementen zum Ausdruck kommt –, entsteht eine subversive Bipolarität, die auch dem *Genie des Traums* zwei Gesichter verleiht. Ebenso wird sich bei der nächsten Spielkarte der Geniefamilie, dem Schriftsteller Baudelaire, ein solcher Dualismus als das stilbildende Moment von dessen Dichtung herausstellen.

---

<sup>268</sup> Lautréamont, *Les Chants de Maldoror et œuvres complètes*, 147.

<sup>269</sup> Ebd. 211.

### 3.3.3.3 Baudelaire – Genie der Liebe



Abb. 12a<sup>270</sup>

Abb. 12b<sup>271</sup>

Abb.12c<sup>272</sup>

Abb.12d<sup>273</sup>

Neben dem *As de Révolution* übernahm Jacqueline Lamba auch die Zeichnung der Spielkarte des *Génie d'Amour*. Gesicht und Körper des entsprechenden symbolistischen Dichters, Charles Baudelaire, sind lediglich durch geometrische Formen angedeutet, die zu einem abstrakten Gesamtbild führen. Die Zeichnung offenbart jenen Stil, den Lamba ab den 1940er Jahren und insbesondere nach ihrer Emigration in die USA im Zuge der dortigen Bewegung eines Abstrakten Expressionismus kontinuierlich ausbaute. Auch der Einfluss, den Lambas lebenslanges Vorbild Picasso auf sie ausübte, mag in den kubistischen Formen der Spielkarte erkennbar werden.<sup>274</sup>

Lamba hat, wie in Abbildung 12a und 12b zu sehen, zwei Versionen der Spielkarte gezeichnet. Beide differieren voneinander lediglich in der farblichen Gestaltung und in der unterschiedlichen Ausführung der Kartenmitte. Als Vorlage für die Druckversion des Kartenspiels (Abb. 12c) wählte Delanglade die zweite Zeichnung. Auf dieser ist das in der ersten Zeichnung dominierende Flammenmotiv in der Mitte der Karte durch zwei parallel liegende, in entgegengesetzte Richtungen weisende Zepter ersetzt. Letztere deuten auf eine Verbindung zur Spielkarte des Papstes im *Jeu de Marseille* (Abb. 12d). Nicht nur das Zepter in der Hand des Papstes, sondern auch die Dominanz der runden Formen, seine Haltung und die Krone auf dem Haupt weisen eine strukturelle Ähnlichkeit mit Lambas Zeichnung auf. Inwieweit von der Papstkarte ein Rückschluss auf die Figur Baudelaires erfolgen kann, mag eine Interpretation Robert Swiryns der Nummer fünf der

<sup>270</sup> Erster Entwurf der Spielkarte *Baudelaire. Génie d'Amour* von Jacqueline Lamba; Aquarell und Tusche auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 116f.

<sup>271</sup> Zweiter Entwurf Lambas zu *Baudelaire. Génie d'Amour*; Gouache und Tusche als Collage auf Papier; ebd. 114f.

<sup>272</sup> *Baudelaire. Génie d'Amour* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>273</sup> 'Le Pape' (Der Papst) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>274</sup> Siehe hierzu: Grimberg, Salomon, "Jacqueline Lamba: From darkness with light", *Woman's Art Journal* 22.1 (2001): 11. Nachdem sich Lamba 1944 in New York von Breton hatte scheiden lassen und mit dem amerikanischen Künstler David Hare zusammenkam, später diesen auch heiratete, entfernte sie sich zunehmend von einer surrealistischen Malweise. In den 1960er Jahren arbeitete sie intensiv mit Picasso zusammen und gab 1967 eine ihrer größten Ausstellungen im Picasso-Museum in Antibes, gelegen im Südosten Frankreichs. Vgl. ebd. 12.

großen Arkana erklären. Swiryn verweist auf die parodistische Dimension, die der Aufnahme des katholischen Oberhauptes in das Kartenblatt des Tarot zugrunde liegt. Schließlich waren Kartenspiele im Urteil der Kirche einst sündige Beschäftigungen, und die dem Papst zugewiesene Nummer fünf – die für die menschlichen Merkmale, die fünf Finger, fünf Sinne, fünf Extremitäten steht – symbolisiert ihn als Figur nach dem Sündenfall. Er repräsentiert den irdischen Vertreter Gottes und zugleich den Menschen, wodurch die Karte den Zwiespalt zwischen Fehlbarkeit und Unfehlbarkeit zum Ausdruck bringt.<sup>275</sup> Ein solcher Dualismus zeigt sich auf Lambas Karte in der im Zentrum ihrer Zeichnung angebrachten Yin- und Yang-artigen Muschelform. Das aus der chinesischen Kultur bekannte Symbol eines aus zwei symmetrischen Teilen zusammengesetzten Kreises steht bekanntlich für die Verknüpfung entgegengesetzter Kräfte, wie Schatten, Schwere und Helligkeit, Leichtigkeit. Sie bilden allerdings kein Ungleichgewicht, sondern eine “polare Zusammengehörigkeit, die jeden Dualismus ausschließt”.<sup>276</sup> Auch Baudelaires Dichtung ist gekennzeichnet von einer solchen Polarität, die allerdings, laut Sartre, vielmehr eine “scheiternde Dualität” darstellt, insofern die Gegensätze keine Auflösung erfahren und ein ruheloses Reflektieren befördern.<sup>277</sup> Das *Genie der Liebe* erliegt in seiner Dichtung einem Antagonismus zwischen Körper und Geist, indem diese als ewige Widersacher einander gegenüberstehen. Eines der Gedichte aus Baudelaires wohl bekanntestem Werk *Les Fleurs du Mal* (1857) beschreibt durch eine Personifizierung genannter Kräfte – in Gestalt von Liebe und Schädel – dieses für seine Poesie charakteristische Spannungsverhältnis. In *L’amour et le crâne* heißt es:

L’Amour est assis sur le crâne  
 De l’Humanité,  
 Et sur ce trône le profane,  
 Au rire effronté,  
  
 Souffle gaiement des bulles rondes [...]  
  
 J’entends le crâne à chaque bulle  
 Prier et gémir :  
 – « Ce jeu féroce et ridicule,  
 Quand doit-il finir ?<sup>278</sup>

Das hier nach einem Ende befragte, wilde und lächerliche Spiel menschlicher Zerrissenheit durch die Rivalen Liebe und Vernunft wird in Baudelaires Dichtung allerdings zu keinem Ende kommen. Baudelaire besaß nach surrealistischer Auffassung das Vermögen, jenes Kartenzeichen der Flamme, das ihm im *Jeu de Marseille* zugeordnet ist, meisterlich, weil in Form antagonistischer

<sup>275</sup> Siehe hierzu: Swiryn, Robert, *The Secret of the Tarot. How the story of the cathars was concealed in the Tarot de Marseille*, Kapaa/Hawaii: Pau Hana Publishing, 2010, 120f. Die polemische Dimension der Papstkarte hat mitunter dazu geführt, dass sie teilweise aus einigen Kartendecks, wie beispielsweise dem Minchiate-Tarot, entfernt wurde.

<sup>276</sup> Vgl. Linck, Gudula, *Yin und Yang: Auf der Suche nach Ganzheit im chinesischen Denken*, 3. Aufl., München: C. H. Beck Verlag, 2006.

<sup>277</sup> Anhand eines Zitats aus *Les Fleurs du Mal* verweist Sartre auf das ‘tête-à-tête’ zwischen Dunkelheit und Klarheit in Baudelaires Poesie: “L’effort de Baudelaire va être pour pousser à l’extrême cette esquisse avortée de dualité qu’est la conscience réflexive.” Vgl.: Sartre, Jean-Paul, *Baudelaire*, Paris: Gallimard, 1947, 29.

<sup>278</sup> Baudelaire, Charles, *Les Fleurs du Mal*, hrsg. v. Antoine Adam, Paris: Éditions Garnier Frères, 1961, 138f.

Strukturen darzustellen.<sup>279</sup> Die Liebe nimmt in seinen gesamten Werken eine zentrale Rolle ein. Baudelaire beschrieb sie, aufgrund ihrer polarisierenden Triebkräfte,<sup>280</sup> als eines der fundamentalsten Motive der Kunst und sinnierte in seinem *Salon de 1846* sogar über ein Museum der Liebe nach.<sup>281</sup> Seine poetischen Verarbeitungen der Liebe zeigen – wie durch Lambas Yin-Yang-Symbolik verdeutlicht – stets zwei Seiten, wodurch er sich als “romantic ironist” entpuppt, der das selbst auferlegte Leid dandyhaft belächelt.<sup>282</sup> Diese Eigenheit hat ihm auch ein Kapitel in Bretons *Anthologie* eingebracht, der aus Baudelaire’s Texten einen schwarzen Humor herausliest.<sup>283</sup> Während Breton als literarisches Beispiel die Kurzgeschichte *Le mauvais vitrier* aus dem Prosagedichtband *Le Spleen de Paris* anführt,<sup>284</sup> soll nachfolgend aus derselben Sammlung das kurze Prosagedicht *Le fou et la Vénus* zur Illustration von Baudelaire’s Humor in Verbindung mit dem Thema der Liebe dienen:

Quelle admirable journée ! Le vaste parc se pâme sous l’œil brûlant du soleil, comme la jeunesse sous la domination de l’Amour. [...] Cependant, dans cette jouissance universelle, j’ai aperçu un être affligé.

Au pieds d’une colossale Vénus, un des ces fous artificiels, un de ces bouffons volontaires chargés de faire rire les rois quand le Remords ou l’Ennui les obsède [...], lève des yeux pleins de larmes vers l’immortelle Déesse.

<sup>279</sup> Nach Auffassung Baudelaire’s bestand das Genie aus zwei Hälften, nämlich aus einer Kombination von kindlicher Unschuld mit analytischem Geist. Die Verwirklichung dieses Ideals sah der französische Dichter in der Figur des Dandy und dessen “Suche nach den für die Moderne typischen Leidenschaften und Schönheiten”, durch ein “apollinisches Erfassen des Flüchtigen.” Siehe hierzu: Avanesian, Armen, *Phänomenologie ironischen Geistes. Ethik, Poetik und Politik der Moderne*, München: Wilhelm Fink, 2010, 108f.

<sup>280</sup> Baudelaire’s Konzeption einer dialektischen Liebe machte ihn – wie manch einen Surrealisten (vgl. Kapitel 2.2) – zu einem begeisterten Wagnerianer. Dessen Musik, die laut Baudelaire beim Hörer einerseits schmachtendes Verlangen, Gefühle der Lust und Freiheit evoziere und andererseits sehr exakt komponiert und konstruiert sei, ließen ihn Wagner – so wie die Surrealisten Baudelaire selbst – als Genie betrachten. Vgl. Guerlac, Suzanne, *The impersonal sublime. Hugo, Baudelaire, Lautréamont*, Stanford: Stanford University Press, 1990, 73f.

<sup>281</sup> Der Prosaband *Le Salon de 1846* versammelt kunstkritische Schriften Baudelaire’s, in denen er sich über die ästhetischen Ideale seiner Gegenwart äußert und Kunstwerke berühmter Maler diskutiert. Im fünften Kapitel des Buches, ‘Des sujets amoureux et M. Tassaert’, formulierte Baudelaire seinen Wunsch nach einem Museum, das nur aus Bildern besteht, in denen das Motiv der Liebe dominiert und die Fülle an Darstellungs- und Wesenheiten desselbigen zum Ausdruck gebracht wird: “Bien des fois je me suis pris à désirer, devant ces innombrables échantillons du sentiment de chacun, que le poète, le curieux, le philosophe, pussent se donner la jouissance d’un musée de l’amour [...]. Dans cette immense exposition, je me figure la beauté et l’amour de tous les climats exprimés par les premiers artistes; depuis les folles, évaporées et merveilleuses créatures que nous a laissées Watteau fils dans ses gravures de mode, jusqu’à ces Vénus de Rembrandt qui se font faire les ongles, comme de simples mortelles, et peigner avec un gros peigne de buis.” Siehe hierzu: Baudelaire, Charles, *Salon de 1846*, hrsg. v. David Kelley, Oxford: Clarendon Press, 1975, 142f.

<sup>282</sup> Vgl. Lang, Candace D., *Irony/Humor. Critical Paradigms*, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, 1988, 111f.

<sup>283</sup> Breton, André, *Anthologie de l’humour noir*, 175. Laut Breton bildet Baudelaire’s Konzeption des Dandyismus die Grundlage für dessen schwarzen Humor: “L’humour chez Baudelaire fait partie intégrante de sa conception du ‘dandysme’. [...] Le dandy est partagé entre le souci narcissique de ses attitudes et de ses actes [...] et le désir de provoquer sur son passage une longue rumeur désapprobatrice [...].” Ebd. 173.

<sup>284</sup> In *Le mauvais vitrier* lässt der Erzähler seinen Sadismus an einem Glaser aus, den er auf der Straße unterhalb seines Fensters sein Gut anpreisen sieht. Er lockt den Glaser erst mitsamt seiner ganzen, schweren Ware in den sechsten Stock, um ihn dann wieder rauszuwerfen, weil er kein buntes Glas in seinem Sortiment hat (“Comment? Vous n’avez pas de verres de couleur? Vous osez vous promener dans des quartiers pauvres, et vous n’avez pas même de vitres qui fassent voir la vie en beau!”). Am Ende zerstört der sadistische Erzähler auch noch vom Balkon aus, durch das Herunterwerfen eines Blumentopfes, das Glas des wehrlosen Gedemütigten. Vgl.: Baudelaire, Charles, “Le mauvais vitrier”, *Le Spleen de Paris*, Paris: Librairie Générale Française, 1972, 42-46.

Et ses yeux disent : - « Je suis le dernier et le plus solitaire des humains, privé d'amour et d'amitié, et bien inférieur en cela au plus imparfait des animaux. Cependant je suis fait, moi aussi, pour comprendre et sentir l'immortelle Beauté ! Ah ! Déesse ! ayez pitié de ma tristesse et de mon délire ! »  
Mais l'implacable Vénus regarde au loin je ne sais quoi avec ses yeux de marbre.<sup>285</sup>

Während eine empathische Empfindung gegenüber den zu Fuße der Venus gebetteten Narren nahe läge, mokiert sich der Erzähler über den nach Liebe und Schönheit Schmachttenden, der von der Göttin der Liebe marmornen Blickes ignoriert wird. Auch die Figur auf Lambas Baudelaire-Karte macht durch die abstrakte und mimiklose Darstellung den Dichter zu einem affektfreien *Genie der Liebe*, was einer Karikatur des Kartenzeichens gleichkommt. So wie der Papst im Tarot ursprünglich die Parodie eines unfehlbaren Geistlichen darstellte, so verweist die geometrisch-distanzierende Zeichnung des *Genie d'Amour* auf eine Verballhornung des Flammensymbols. Baudelaire selbst befasste sich eingehend mit dem Genre der Karikatur.<sup>286</sup> In seinem Essay *De l'essence du rire* entwickelte er ausgehend von der Karikatur eine eigene Humortheorie, wobei er das Komische als "un élément damnable et d'origine diabolique" beschreibt<sup>287</sup> und damit bereits an sich als schwarzen Humor definiert. Er unterscheidet zwischen einem 'comique absolu' und einem 'comique significatif':

J'appellerai désormais le grotesque comique absolu, comme antithèse au comique ordinaire, que j'appellerai comique significatif. Le comique significatif est un langage plus clair, plus facile à comprendre pour le vulgaire, et surtout plus facile à analyser, son élément était visiblement double : l'art et l'idée morale ; mais le comique absolu, se rapprochant beaucoup plus de la nature, se présente sous une espèce 'une', et qui veut être saisie par intuition.<sup>288</sup>

Man kann Baudelaires Begriffe des Komischen mit Hegels Konzept von objektivem und subjektivem Humor vergleichen. Denn, so wie Hegel den objektiven Humor als Ideal einer dialektischen Auflösung durch Rücknahme des Subjekts beschreibt, entwirft Baudelaire mit seinem 'comique absolu' die Vorstellung eines ebensolchen, homogenen Humorprinzips. In der literarischen Praxis gefiel sich Baudelaire allerdings, im Gegensatz zu dieser Theorie, in der konsequenten Aufrechterhaltung seiner Dualismen, insbesondere in Form von Liebeskonflikten, wobei er dabei sowohl die Perspektive des Opfers und Gequälten als auch des Initiators und Quälenden erleben lässt. In dieser Hinsicht verstand er auch den Marquis de Sade als Vorbild,<sup>289</sup> der als *Genie de Révolution* die Karten der ambivalenten Genies im *Jeu de Marseille* beschließt.

---

<sup>285</sup> Baudelaire, Charles, "Le fou et la Vénus", *Le Spleen de Paris*, 39f.

<sup>286</sup> Laut Gérald Froideaux ging es Baudelaire dabei hauptsächlich um eine rezeptionsästhetische Aussage, nämlich, dass die Karikatur, und Humor im allgemeinen, immer in der Betrachtung und nicht in der Darstellung liege. Vgl. Froideaux, Gérald, *Baudelaire. Représentation et modernité*, Paris: José Carti, 1989, 116.

<sup>287</sup> Baudelaire, Charles, *De l'essence du rire et généralement du comique dans les arts plastiques*, in: *Œuvres complètes*, hrsg. v. Claude Pichois, Paris: Gallimard, 1971, 978. Baudelaire schreibt entsprechend, dass der Weise niemals lacht, weil dem weisen Menschen der auf Bosheit gründende Humor fremd ist, "que le Sage par excellence [...] n'a jamais ri. Aux jeux de Celui qui sait tout et qui peut tout, le comique n'est pas." Ebd. 977.

<sup>288</sup> Ebd. 985f.

<sup>289</sup> Vgl. Lang, Candace D., *Irony/Humor. Critical Paradigms*, 100.

### 3.3.3.4 Sade – Genie der Revolution



Abb. 13a<sup>290</sup>

Abb. 13b<sup>291</sup>

Abb. 13c<sup>292</sup>

Das von Jacques Hérold gezeichnete *Genie de Révolution* in Gestalt des Marquis de Sade (Abb. 13a) besteht aus einem diagonal über die gesamte Kartenfläche verlaufenden, roten Flammenoberkörper, wobei die horizontale Spiegelachse eine viergliedrige Kette mit je einer kelchhaltenden Hand am linken und am rechten Ende darstellt. In der Kartenmitte lodert das Feuer in gelblichen Flammen, während Hals und Haare des Genies in dichtem Rot gehalten sind. Das zur linken Seite gewandte Profil des Schriftstellers zeigt zwei Augen, die den Betrachter frontal anstarrten und gleich der vorderen Gesichtshälfte sowie dem Kelch aus einer kristallinen Struktur bestehen. Jacques Hérold (1910-1987) war bekannt für seine Obsession mit Kristallen,<sup>293</sup> die er in zahlreichen seiner Bilder als Schlüsselemente einbaute, und deren Geometrie zu einer partiell kubistischen Darstellung seiner Bilder führen.<sup>294</sup> Delanglades Adaption der Spielkarte des *Genie de Révolution* weist vorrangig zwei Änderungen der ursprünglichen Karte auf (Abb. 13b). Statt der an Handschellen erinnernden Kette auf der Symmetrieachse, ziehen sich bei Delanglade drei scheibenartige Schatten durch die Armgerade der Figur. Während außerdem in Hérolds Zeichnung die Bewegungsrichtung des Feuers einmal im nach hinten wehendem Haar und einmal in den zur Mitte strebenden Flammen zum Ausdruck kommt, zeigt die Druckversion eine homogene rote Ummantelung des Körpers, die nicht wie ein Feuer, sondern wie ein Stoff oder Fell anmutet. So

<sup>290</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Sade. Genie de Révolution* von Jacques Hérold; Tusche und Buntstift auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 106f.

<sup>291</sup> *Sade. Genie de Révolution* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>292</sup> 'L'Hermitte' (Der Eremit) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>293</sup> Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 195.

<sup>294</sup> Wie sein Kollege Victor Brauner stammte Hérold ursprünglich aus Rumänien und verkehrte, nachdem er 1930 nach Paris gekommen war, ab 1939 intensiv mit den französischen Surrealisten. Ein kurzer Überblick über Hérolds künstlerischen Werdegang von der Kunstakademie in Bukarest bis zu seinen Assistenzjahren beim ebenfalls rumänischen und nach Frankreich emigrierten Malerkollegen Constantin Brâncuși in Paris und darüber hinaus, ist nachzulesen bei: Waldberg, Patrick, "Jacques Hérold ou l'enfance de l'art", *Opus International* 123-124 (1991): 146-151.

wird nur auf dem Original der Spielkarte deutlich, dass das Feuer der Revolution nach surrealistischer Auffassung im Geiste ansetzt und der Marquis de Sade folglich Repräsentant einer geistigen Revolution ist. Entsprechend gewährt Hérold Einblick in den eigentlichen Ereignisraum der Karte, nämlich Sades Gehirn. Die Stirnfläche des in Weiß gehaltenen Gesichtes ist durch eine nach rechts aufgefaltete Tür geöffnet und offenbart ein dunkles Zimmer, dessen untere Hälfte von einem felsspitzenartigen Zackenfeld bewuchert wird. Diese einsame und düstere Landschaft lässt eine Parallele zu den Werken des französischen Schriftstellers ziehen. Darin wird in ebensolchen abgeschiedenen Welten, geographisch wie sittlich von jedweder Zivilisation entfernt, der Auslebung einer 'solitude libertine' gehuldigt, das heißt, der freien Hingabe an jegliches, meist körperliches Verlangen.<sup>295</sup> Auch im tatsächlichen Leben leistete Sade der Umsetzung seiner zügellosen Begierden Folge, was ihn nicht nur zum Ahnherrn des Begriffs 'Sadismus' machte, sondern auch dazu führte, dass er seine Texte meist in Gefängnissen schrieb, wo er seine Delikte zu verbüßen hatte.<sup>296</sup> Wie die Figuren seiner Romane, lebte er somit größtenteils in von der Außenwelt abgeschiedenen Räumen. Das erklärt auch die Ähnlichkeit von Hérolds Zeichnung mit der Karte des Eremiten aus dem *Tarot de Marseille* (Abb. 13c). Der Marquis de Sade galt unter den Surrealisten insofern als Revolutionär, als er einen intellektuellen Einsiedler verkörpert, der sich abseits von der Gesellschaft einen selbstständigen und freien Lebensraum errichtet und darin alle sozialen Normen überwirft. Führt eine solche Auslebung radikaler Freiheit im realen Leben zu Konflikten, so bedeutete sie den Surrealisten in ästhetischer Hinsicht jene erstrebenswerte gedankliche Unversehrtheit, die Breton im *Zweiten Manifest* eine "parfaite intégrité de la pensée"<sup>297</sup> nannte. Damit ist eine Gedankenwelt gemeint, die rein intuitiv funktioniert. Diese Bedeutung enthält auch die Tarot-Karte des Eremiten, mit der Hérolds Karte offensichtliche Ähnlichkeiten aufweist. Die Symbole der Laterne und des Wanderstabs kennzeichnen den Eremiten als jemanden, der intuitiv und unbeirrt seinen Weg beschreitet. Durch den Stab, der die Form eines Bischofsstabes aufweist, wird außerdem die geistliche Tugendhaftigkeit der Figur impliziert.<sup>298</sup> Übertragen auf den Marquis de Sade, wird diese Bedeutung zur Polemik. Bei Hérold besteht das Attribut seines Eremiten aus einem Kelch, der einerseits ein liturgisches Trinkgefäß darstellt, andererseits zum unteren Ende hin wie eine Dolchspitze zuläuft. Das christliche Symbol ist also gleichzeitig

<sup>295</sup> Siehe hierzu: Roland, *Sade, Fourier, Loyola*, Paris: Éditions du Seuil, 1971, 21ff.

<sup>296</sup> Der Marquis de Sade (1740-1814) verbrachte insgesamt 27 Jahre seines Lebens in elf verschiedenen Gefängnissen, darunter auch in der Bastille. Grund dafür waren seine ausgelebten Neigungen zu quälerischen Handlungen, meist gegenüber Frauen. Einer seiner Delikte steht im Übrigen, passend zur Geburtsstadt des surrealistischen Kartenspiels, mit der Stadt Marseille in Verbindung. Bei dem unter dem Namen 'Skandal zu Marseille' bzw. 'Cantharidenbonbons-Orgie' bekannt gewordenen Ereignis, soll der Marquis de Sade bei einem Aufenthalt in der südfranzösischen Hafenstadt aphrodisierende Bonbons, bestehend aus dem Reizgift Cantharidin, in einem öffentlichen Haus verteilt haben, woraufhin es zu infamen Ausschweifungen und Vergiftungen mit Todesfolge kam. Siehe hierzu: Bloch, Iwan, *Der Marquis de Sade und seine Zeit*, hrsg. v. Peter Schalk, München: Wilhelm Heyne Verlag, 1978, 308 und 316f.

<sup>297</sup> Breton, André, *Second Manifeste du Surréalisme*, Paris: Éditions Kra, 1930, 80.

<sup>298</sup> Vgl. Morris, Christian, *Le Tarot. Miroir d'éternité*, 91.

Waffe und offenbart die Ambivalenz des revolutionären Charakters des Marquis de Sade. Schließlich war er im wirklichen Leben auch Zeitzeuge und Teilhaber einer der zweischneidigsten Revolutionen der Neuzeit, der Französischen Revolution.<sup>299</sup> Mit ihr wurde zwar der Umsturz der Monarchie errungen, aber gleichzeitig folgten daraus Jahre der Gewalt und Schreckensherrschaft. So hat der auf Sade applizierte Revolutionsbegriff zwei Seiten. Denn die Freiheit, die das *Génie de Révolution* den Figuren in seinen Werken einräumt, bedeutet zugleich die Unfreiheit anderer, vorrangig von sozial Unterlegenen und Frauen. Die Regeln gestalten sich dabei meist wie aus dem nachfolgenden Ausschnitt des Romans *Les cent vingt journées de Sodome ou L'école du libertinage* hervorgeht, in der ein Herzog im Namen der Patronen zu den Anwesenden eines von der Gesellschaft abgeschiedenen Schlosses spricht:

Vous êtes enfermées dans une citadelle impénétrable; qui que ce soit ne vous y sait; vous êtes soustraites à vos amis, à vos parents, vous êtes déjà mortes au monde, et ce n'est plus que pour nos plaisirs que vous respirez.<sup>300</sup>

Um zu verstehen, wie sich Sades Literatur angesichts dieser Verhältnisse unter das Banner der Freiheit stellen lässt, sollte kurz der Begriff der 'libertinage' näher beleuchtet werden, zumal er ein zwiespältiger ist. Einerseits enthält er die Bedeutung einer 'libertinage des mœurs' und damit den Gedanken eines sittenlosen Waltens; andererseits integriert er auch die Dimension einer 'libertinage d'esprit', womit die Qualität des Freidenkens zum Ausdruck kommt.<sup>301</sup> Bei den Surrealisten stand letztere im Vordergrund ihrer Lektüre. Éric Marty hat diese Rezeption als eine für das 20. Jahrhundert charakteristische intellektuelle Lesart der Texte Sades begründet:

Avec Sade, l'intellectuel – car qui cela peut concerner d'autre que l'intellectuel ? – espère une présence dans les manifestations, les défilés, les émeutes, qui ne le confonde pas avec celle du délégué syndical, du simple militant, qui lui épargne sa disparition trop peu remarquée dans la foule, dans le fleuve humain en marche, et qui parle à la seule dimension qui est en jeu: son Savoir qui est sa jouissance.<sup>302</sup>

---

<sup>299</sup> Der Marquis de Sade hätte den Sturm auf die Bastille beinahe als Gefängnisinsasse hautnah miterlebt. Zur Zeit der aufkommenden Unruhen war er in dem berühmten Pariser Staatsgefängnis inhaftiert, wurde jedoch zehn Tage vor Ausbruch der Revolution in die Stadt Charenton, südlich von Paris versetzt, nachdem er aufgrund von Propagandarufen durch sein Zellenfenster – mithilfe eines Sprachrohrs – die Passanten auf der Straße durch sein Schimpfen auf die Gefängnisumstände zum Tumult angestachelt hatte. Als Sade ca. acht Monate später aus Charenton entlassen wurde, beteiligte er sich am politischen Geschehen. So war er nicht nur durch seine Freundschaft zum Marquis de Clermont-Tonnerre mit den Anhängern der Schreckensherrschaft verbunden, sondern wurde außerdem Sekretär der revolutionären Gruppe 'Section des Piques', der unter anderem Robespierre angehörte. Siehe hierzu: Bloch, Iwan, *Der Marquis de Sade und seine Zeit*, 327f und 333f.

<sup>300</sup> Sade, Marquis de, *Les cent vingt journées de Sodome*, in: *Œuvres complètes du Marquis de Sade*, Bd. 1, hrsg. v. Annie Le Brun und Jean-Jacques Pauvert, Paris: Éditions Pauvert, 1986, 76. Der Herzog von Blangis und weitere drei Männer, die zu den vier weiblichen Hauptfiguren im Verhältnis von Ehemännern und Vätern stehen, führen in wechselndem hierarchischen Kommando ihre Sexualorgien durch. Der unvollendete Roman wurde 1785 von Sade innerhalb weniger Wochen, während seines Aufenthalts in der Bastille, geschrieben.

<sup>301</sup> Zur Ambivalenz und Erklärung des Begriffs der französischen Libertinage, siehe: Bernier, Marc André, *Libertinage et figures du savoir. Rhétorique et roman libertin dans la France de Lumières (1734-1751)*, Paris: L'Harmattan, 2001, 13ff. Lucienne Frappier-Mazur hat in ihrem Aufsatz "Sadean Libertinage and the Aesthetics of Violence" gezeigt, dass Sade das Prinzip der Libertinage, jenseits eines sich Auslassens in pornographischen Schilderungen, auch als Instrument des ästhetisch Sublimen diente. Siehe dazu: Frappier-Mazur, Lucienne, "Sadean libertinage and the aesthetics of violence", *Yale French Studies* 94 (1998): 184-198.

<sup>302</sup> Marty, Éric, *Pourquoi le XXe siècle a-t-il pris Sade au sérieux?* Paris: Éditions du Seuil, 2011, 62.

Passenderweise erklärt Marty Sades Revolution als ein geistiges Spiel, was seine Eignung für das *Jeu de Marseille* zum Ausdruck bringt. Die Extreme und Exzesse hinsichtlich sexueller Ausgelassenheit in Sades Werken betrachteten die Surrealisten als humoristische Spielerei. So nahm Breton in seine *Anthologie de l'humour noir* eine Passage aus Sades Roman *Juliette* auf, in der die Haremsgewohnheiten eines sadistischen und kannibalischen Riesen geschildert werden, der seine weiblichen 'Lustobjekte' unter anderem als Möbelstücke missbraucht und seinen Gästen auf einer bereits von Menschenrücken getragenen Tafel noch dazu menschliches Fleisch serviert.<sup>303</sup> Wie bereits beim oben diskutierten Roman Lautréamonts stellt sich die Frage, wie eine solche Szene von den Surrealisten als humoristisch verstanden werden konnte. Und erneut mag Bergson zu Rate gezogen werden, der meinte, "[l]e comique, disions-nous, s'adresse à l'intelligence pure; le rire est incompatible avec l'émotion".<sup>304</sup> Bergson beschreibt hier einen rein theoretischen Humor, der nicht aus der Empfindung, sondern aus dem Geist heraus zu verstehen ist. Entsprechend entbehren Sades Texte auch weitestgehend jedwede Form von emotionaler Bildlichkeit und von Metaphorisierung. Seine Sprache ist geradezu durch ihre Direktheit und Nichtverschleierung charakterisiert.<sup>305</sup> Aber eben dadurch, dass Sade radikal alles sprachlich enthüllt und die Geschehnisse in ihre Details zerlegt sowie jegliche Etikette verwirft, gelingt es ihm, wie Maurice Blanchot vermerkte, die Position eines 'unschuldigen' Humoristen einzunehmen, das heißt, "être innocent à force de culpabilité; briser, à jamais, par ses excès, la norme, la loi qui aurait pu le juger."<sup>306</sup> Die Lossagung von gesetzlicher und moralischer Verantwortung begeht das *Génie de Révolution* über das Spiel mit diesen richtenden Werten. Der im folgenden aufgeführte Textausschnitt aus Sades *Dialogue entre un prêtre et un moribond* soll seine dialektische Fertigkeit deutlich machen. Darin wird einem Geistlichen von einem sündigen Sterbenden das Wort verdreht, so dass der Priester am Ende gar gewillt ist, das Böse als unverwerflich zu betrachten. Der Dialog beginnt mit den folgenden Zeilen:

LE PRETRE: Arrivé à cet instant fatal où le voile de l'illusion ne se déchire que pour laisser à l'homme séduit le tableau cruel de ses erreurs et de ses vices, ne vous repentez-vous point, mon enfant, des désordres multipliés où vous ont emporté la faiblesse et la fragilité humaine ?

LE MORIBOND: Oui, mon ami, je me repens.

LE PRETRE: Eh bien, profitez de ces remords heureux pour obtenir du ciel, dans le court intervalle qui vous reste, l'absolution générale de vos fautes, et songez que ce n'est que par la méditation du très saint sacrement de la pénitence qu'il vous sera possible de l'obtenir de l'Éternel.

<sup>303</sup> Zum Kapitel über Sade in Bretons *Anthologie* siehe: Breton, André, *L'Anthologie de l'humour noir*, 51ff.

<sup>304</sup> Bergson, Henri, *Le rire*, 106.

<sup>305</sup> Die Tatsache, dass Sade in seinen Texten vor keiner sexuellen Schilderung zurückschreckt und nichts verbirgt, wählte Roland Barthes als Grund für das Ausbleiben jedweder Erotik in Sades Literatur. Vgl. Barthes, Roland, *Sade, Fourier, Loyola*, Paris: Éditions du Seuil, 1971, 32.

<sup>306</sup> Blanchot, Maurice, *Lautréamont et Sade*, Paris: Édition de Minuit, 1963, 48. Blanchot nennt Sades Humor einen bestialischen Humor, einen 'humour féroce'. Vgl. ebd. 37. Entsprechend vermerkt auch Patrick O'Neill über Sades Humor, er sei "one of horrified incredulity and protest at the cruelty and debasement of the world portrayed, a world which belongs far more to the tragic than the comic realm – and yet has a deeply disturbing suggestion of the comic about it." Vgl. O'Neill, Patrick, "On dark humor in literature", 85.

LE MORIBOND: Je ne t'entends pas plus que tu ne m'as compris.

LE PRETRE: Eh quoi !

LE MORIBOND: Je t'ai dit que je me repentais.

LE PRETRE: Je l'ai entendu.

LE MORIBOND: Oui, mais sans le comprendre.

LE PRETRE: Quel interprétation... ?

LE MORIBOND: La voici... Créée par la nature avec des goûts très vifs, avec des passions très fortes; uniquement placé dans ce monde pour m'y livrer et pour les satisfaire, et ces effets de ma création n'étant que des nécessités relatives aux premières vues de la nature ou, si tu l'aimes mieux, que des dérivations essentielles à ses projets sur moi, tous en raison de ses lois, je ne me repens que de n'avoir pas assez reconnu sa toute-puissance, et mes uniques remords ne portent que sur le médiocre usage que j'ai fait des facultés (criminelles selon toi, toutes simples selon moi) qu'elle m'avait données pour la servir. Je lui ai quelquefois résisté, je m'en repens; aveuglé par l'absurdité de tes systèmes, j'ai combattu par eux toute la violence des désirs que j'avais reçus par une inspiration bien plus divine, et je m'en repens; je n'ai moissonné que des fleurs, quand je pouvais faire une ample récolte de fruits... Voilà les justes motifs de mes regrets; estime-moi assez pour ne m'en pas supposer d'autres?<sup>307</sup>

Der spitzfindige Sterbende, der hier seine Sünde als die unzureichende Auslebung, der ihm durch Gott zugestandenen Befähigung für kriminelle Taten auslegt, bringt den Geistlichen durch das vordergründige Zugeständnis an dessen Glauben, jedoch die indirekte Negierung von dessen Logik, in eine Zwickmühle des eigenen Diskurses. So wie Hérolde's Figur des Marquis de Sade auf der Spielkarte einen Kelch in der Hand hält, der einerseits ein christliches Symbol bedeutet, andererseits in eine gefährliche Dolchform verläuft, so argumentiert der Sterbende in obigem Zitat über die Prämisse göttlicher Existenz und sticht dann mit seiner gewieften Rhetorik die Logik des Geistlichen nieder. Der Priester wird dadurch mit seinen eigenen Waffen geschlagen. Sades Argumentationsgewandtheit, mit der er die Gesetze der Vernunft zu durchbrechen verstand, erklärt seine Zugehörigkeit zur Familie der Genies und seine Huldigung als "esprit le plus libre qui ait encore existé"<sup>308</sup>. Doch in gleicher Weise, wie die Spielkarten zu Hegel, Lautréamont und Baudelaire zwei Gesichter aufweisen, führt auch die Spielkarte über das revolutionäre Genie zwei Bedeutungsrichtungen mit sich, nämlich neben der geistigen Errungenschaft einen sozialen Verstoß. Diese Doppelstruktur ist indes konstitutiv für die in den Bildern und Literaturen der Genie-Karten verborgenen humoristischen Dimension, zumal die Zusammenführung von Kontrasten das notwendige Spannungsverhältnis des Humors befördert. Inwieweit sich diese Struktur innerhalb der nächsten Gruppierung der Spielkarten, den Sirenen, fortsetzt, soll im folgenden Kapitel erörtert werden.

---

<sup>307</sup> Sade, Marquis de, *Dialogue entre un prêtre et un moribond*, in: Œuvres complètes du Marquis de Sade, Bd. 1, hrsg. v. Annie Le Brun und Jean-Jacques Pauvert, Paris: Éditions Pauvert, 1986, 501f. und 511.

<sup>308</sup> Diese Aussage über Sade ist ein Zitat Apollinaires, das von den Surrealisten mehrfach aufgegriffen wurde, beispielsweise in: Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 24 oder Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 51.

### 3.3.4 Sirenen zwischen Traum und Wirklichkeit

Überwanden die Surrealisten im *Jeu de Marseille* mit der Abschaffung der klassischen Bildkarteneinteilung in König, Dame, Bube die darin abgebildete höfische Hierarchie, so hielten sie hingegen an einer Geschlechtertrennung der Kartengruppen fest. Während unter den Genies nur Männer aufgeführt sind, befinden sich in der nächsten Gruppe nur weibliche Figuren. Es handelt sich dabei um vier Sirenen, die Romanfiguren oder Autorinnen darstellen. Im Wissenssymbol steht das einst berühmte Schweizer Medium Hélène Smith, deren in Trance verfasste Texte und Bilder den Surrealisten Anregung für ihre 'écriture automatique' waren. Die Kinderbuchheldin Alice ist die *Sirene des Traums*, neben der sich im Symbol der Liebe die 'Religieuse Portugaise' findet, deren Liebesbriefe aus dem 17. Jahrhundert, nach den Werken von Paracelsus, die zweitälteste Literatur unter den Intertexten des *Jeu de Marseille* darstellen. Stendhals Romanfigur Lamiel, die dem Symbol der Revolution zugeordnet ist, repräsentiert die Vierte im Bunde der Sirenen. Die Diversität dieser Frauenfiguren lässt vermuten, dass der von den Surrealisten angewandte Sirenenbegriff mehrere Signifikate birgt, die es unter Berücksichtigung der jeweiligen Kartenzeichen zu erschließen gilt. Vorab sollte allerdings geklärt werden, welche Grundbedeutung vom Begriff der Sirene ausgeht. Ein Blick zu Homer, der mit seinen Sirenen als singende Verführerinnen die kulturelle Vorstellung der weiblichen Fabelwesen prägte, scheint unausweichlich. Im Zwölften Gesang der *Odyssee* wird Odysseus von Kirke vor den Sirenen wie folgt gewarnt:

Dann aber sprach die Gebieterin Kirke wieder und sagte:  
'Dieses alles ist nun vollendet. Du aber höre,  
Was ich dir sage jetzt. Ein Gott wird daran dich erinnern.  
Zu den Sirenen kommt ihr zuerst, die alle die Menschen,  
Die zu ihnen gelangen, mit Gesängen bezaubern.  
Wer sich ihnen unkundig naht und die Stimmen vernommen,  
Der läßt Weib und Kinder im Stich und sehnt nach der Heimkehr  
Niemals sich mehr. Er bleibt und nichts anderes erfreut ihn im Herzen.  
Ihn bezaubert der tönende, helle Gesang der Sirenen,  
Die auf der Wiese sitzen, umhäuft von den bleichenden Knochen  
Der vermodernden Männer und ihrer verwitternden Häute [...].<sup>309</sup>

Die Sirenen sind also einerseits bezaubernde Sängerinnen, die mit ihrer Stimme jeden Zuhörer beglücken; andererseits wendet sich dieses Glück ins Unglück, insofern eine Abwendung von ihrer Musik unmöglich ist. In der Antike galten die Sirenen daher als "minderwertige Konkurrenz der Musen", der Auffassung entsprechend, dass sie nur für kurzweilige, sinnliche Genüsse zu sorgen verstünden, während die Musen in der Lage seien, dauerhaft Inspiration und geistige Freuden zu wecken.<sup>310</sup> In der nach-homerischen Zeit wird allerdings vorrangig die inspirative Qualität der Sirenen betont, so dass sie beispielsweise bei Plato vollkommen mit der Figur der

<sup>309</sup> Homer, *Odyssee*, übers. v. Friedrich Georg Jünger, Stuttgart: Klett-Cotta, 1981, 179.

<sup>310</sup> Wunderlich, Werner, Hrsg., *Mythos Sirenen. Texte von Homer bis Dieter Wellershoff*, Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2007, 186.

Muse verschmelzen. Ihre bedrohliche Seite verliert an Bedeutung, und ihr Gesang wird zum Ausdruck von Sphärenklängen stilisiert, die den Dichter beflügeln.<sup>311</sup> Das begründet auch ihre häufigen bildlichen Darstellungen als vogelartige Gestalten mit Flügeln, die auf ägyptische und orientalische Einflüsse zurückgehen.<sup>312</sup> Auch mit der Figur der Meerjungfrau wird die Sirene zuweilen gleichgesetzt, was im Französischen – wie bereits in Kapitel 3.3.2.1 vorweggenommen – dazu geführt hat, dass für beide Bedeutungen nur ein Begriff, nämlich ‘sirène’ existiert.<sup>313</sup> In dieser mischwesenhaften Verbildlichung kommt ihre hybride Natur zum Ausdruck, die sich in weiteren Abbildungen, auf den die Sirenen Löwentatzen und Pferde- oder Pantherköpfe tragen, fortsetzt.<sup>314</sup> Die doppeldeutigen Eigenschaften der Figur der Sirene entsprechen der Vorstellung der Surrealisten von der

Frau als Mittlerin zu den dunklen Kräften des Unbewußten und des Traums, denn auf Grund ihrer unverdrängten Naturnähe besaß nur sie, wie Breton es formulierte, die Macht, zwischen dem Menschen, sprich dem Mann, und dem Wunderbaren zu vermitteln. Dafür wurde sie geliebt – überhört zum gleichermaßen begehrten und gefürchteten Fantasieobjekt, zur unheimlichen Traumfigur.<sup>315</sup>

Die Frauenfiguren, die ins *Jeu de Marseille* aufgenommen wurden, geben das vielfältige Bedeutungsspektrum der Sirenen wieder und haben alle gemein, dass sie anziehend, aber unnahbar sind und gerade deshalb eine inspirative Qualität besitzen. Zu klären bleibt, ob und inwieweit die Gruppe der Sirenen ebenfalls über das Stilmittel des Humors erschlossen werden, was ihren Ersatz durch die Joker-Karte rechtfertigen kann. Für Lewis Carrolls Alice, die als einzige unter den Sirenen in Bretons *Anthologie* Erwähnung findet, vermag sich am augenscheinlichsten, im Zuge des Nonsense-Diskurses, eine humoristische Dimension zu entfalten. Doch auch die anderen Karten lassen eine solche über die jeweiligen Literaturverweise offenbar werden.

---

<sup>311</sup> Stuby, Anna Maria, *Liebe, Tod und Wasserfrau. Mythen des Weiblichen in der Literatur*, Opladen: Westdeutscher Verlag, 1992, 37.

<sup>312</sup> Diese orientalischen Vorfahren der Sirenen als Mischwesen aus Vogel und Mensch galten als Mittler zwischen Himmel und Unterwelt sowie Verkörperungen der Seele, die als Totenwächter auch mit den Todesdämonen Harpyie und Ker vergleichbar sind. Siehe hierzu: Wunderlich; Werner, Hrsg., *Mythos Sirenen. Texte von Homer bis Dieter Wellershoff*, 177. Im Übergang von der antiken zur christlichen Tradition wird die Sirene vom Vogel zu einer Meerjungfrau weiter vermenschlicht, wobei ihre Hybridität durch den Fischeschwanz bestehen bleibt und weiterhin als Sinnbild der Spaltung zwischen dem überirdischen, menschlichen Leben und den sich unterirdisch (bzw. unter dem Wasser) abspielenden Vorgängen des Dunklen und des Totenreichs fungiert. Vgl. Stuby, Anna Maria, *Liebe, Tod und Wasserfrau. Mythen des Weiblichen in der Literatur*, 41.

<sup>313</sup> Entsprechend hat beispielsweise Salomon Grimberg die Gruppe der Sirenen des *Jeu de Marseille* im Englischen als Gruppe der ‘mermaids’ übersetzt. Vgl. Salomon, Grimberg, “Jacqueline Lamba: From Darkness with Light”, 9. Nachdem die surrealistischen Sirenen jedoch nicht als Wasserwesen konzipiert wurden, ist diese Übersetzung irreführend.

<sup>314</sup> Die älteste bildliche Darstellung der Sirenenfigur findet sich auf einem korinthischen Salbengefäß von ca. 600 v. Chr. Innerhalb der Literatur treten die Sirenen erstmals in der Argonautensage des griechischen Dichters Apollonios von Rhodos im 3. Jahrhundert v. Chr. in Erscheinung, wo die jungfräulichen Wesen mit Flügeln und Vogelfüßen ausgestattet sind. Vgl. Wunderlich, Werner, Hrsg., *Mythos Sirenen. Texte von Homer bis Dieter Wellershoff*, 177f.

<sup>315</sup> Hille, Karoline, *Gefährliche Musen. Frauen um Max Ernst*, Berlin: Ebersbach, 2007, 15. Hille entwirft in ihrem Buch über die Frauenbeziehungen von Max Ernst – mit Luise Straus-Ernst, Helene Diakonowa (gennant Gala), Leonora Carrington, Peggy Guggenheim und Dorothea Tanning – zugleich ein Gesamtbild der Rolle der Frau im Surrealismus, die nach Auffassung der Autorin als Schülerin, Muse und Mäzenin geschätzt, als eigenständige Künstlerin aber weniger akzeptiert wurde.

### 3.3.4.1 Hélène Smith – Sirene des Wissens



Abb. 14a<sup>316</sup>

Abb. 14b<sup>317</sup>

Abb. 14c<sup>318</sup>

Nachdem über die Person und Wirkungsweise des Schweizer Mediums Héléne Smith wenig bekannt sein mag, sollen der Bildanalyse der Spielkarte ein paar Informationen zu ihrer Person vorausgeschickt werden. Smith (1861-1929), die mit bürgerlichem Namen Catherine-Elise Müller hieß, wurde 1894 von dem Schweizer Psychologen Théodore Flournoy als Fallbeispiel für spiritistische Verhaltensanlagen bekannt gemacht und diente, neben ihrer wissenschaftlichen Funktion, als Inspirationsquelle für zahlreiche Künstler des ausgehenden 19. Jahrhunderts.<sup>319</sup> Das Vorhandensein eines detaillierten Belegzeugnisses über die Wirkungsgeschichte dieser kontroversen Persönlichkeit ist Flournoys Verschriftlichung seiner Experimente mit Smith zu verdanken, die er in seinem Buch *Des Indes à la planète Mars* im Jahr 1899 veröffentlichte.<sup>320</sup> Der Titel bezieht sich auf die vom entsprechenden Medium in Trance verfassten Schriften und Zeichnungen zu orientalischen und außerirdischen Sprachen und Landschaften. Der Untertitel von Flournoys Werk, nämlich *Étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie*, gibt einen ersten Hinweis, weshalb die Surrealisten Héléne Smith im *Jeu de Marseille* zur Figur der Sirene stilisierten. Unter Glossolalie, auch

<sup>316</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Héléne Smith. Sirène de Connaissance* von Victor Brauner; Schwarz- und Buntstift auf Pauspapier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 90f.

<sup>317</sup> *Héléne Smith. Sirène de Connaissance* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>318</sup> 'La Force' (Die Kraft) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>319</sup> Insbesondere die Schweizer Maler des Symbolismus und Zeitgenossen Héléne Smiths, wie Ferdinand Hodler und Albert Trachsel, ließen sich von ihrer Kunst inspirieren. Siehe hierzu, nebst einer kunsthistorischen Analyse der Bilder Smiths: Anker, Valentina, *Der Schweizer Symbolismus und seine Verflechtungen mit europäischer Kunst*, Bern: Benteli Verlag, 2009, 142ff.

<sup>320</sup> Flournoy, Théodore, *Des Indes à la planète Mars. Étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie*, Paris/Genève: Slatkine Reprints, 1983. Das Buch beginnt mit drei einleitenden Kapiteln über das Bekanntwerden des Autors mit Héléne Smith, eine Schilderung von deren Kindheits- und Jugendjahren sowie über die Anfänge von Smiths spiritistischen Praktiken. Der wissenschaftliche Teil gliedert sich in eine Untersuchung der von Smith in Trance angenommenen Charaktere und geschaffenen Kunstwerke, namentlich den Marszyklus, den hinduistischen Zyklus und den königlichen Zyklus.

Zungenrede genannt, versteht man das Sprechen in einer fremden, nicht erlernten Sprache, die erlaubt, mit Geistern, oder jenseitigen Wesen Kontakt aufzunehmen.<sup>321</sup> So wie die Sirenen mittels eines unverständlichen Gesanges kommunizieren und bezaubern, vermochte es das Schweizer Medium über ihre Glossolalie Wissenschaftler und Mitmenschen in ihren Bann zu ziehen. Für die Surrealisten lag die Bedeutung Hélène Smiths in ihrer in diesem Zustand ‘automatisch’ gestalteten Texte und Zeichnungen, die als Vorbild des Prinzips der automatischen Schreibweise dienten. Dementsprechend besteht der kurze Vermerk zu Smith im *Dictionnaire abrégé du surréalisme* in einer Würdigung ihrer sprachlichen und malerischen Erfindungsgabe durch die Triebkraft des Unbewussten.<sup>322</sup> Die im Schweizer Martigny geborene Smith erfand eine eigene, sogenannte Marssprache (Abb. 15), in der sie im Zuge ihrer medialen Anwendungen kryptische Botschaften niederschrieb:

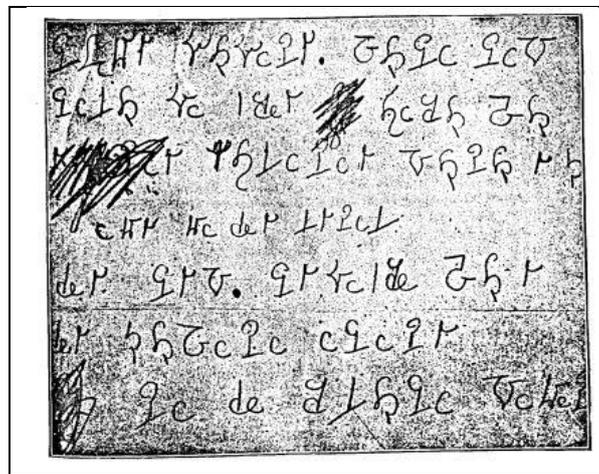


Abb. 15<sup>323</sup>

<sup>321</sup> Die Glossolalie verweist auf den Mythos des Turmbaus zu Babel und den damit verbundenen Glauben an eine universelle und ideale Sprache. Nachdem die Glossolalie aufgrund dem Teufel zugeschriebener Einflüsse von der Kirche bekämpft wurde, fand sie im ausgehenden 19. Jahrhundert wieder zunehmend Beachtung. Die Tatsache, dass Flournoy der sprachtheoretischen Dimension seiner Experimente mit Hélène Smith viel Bedeutung beimaß, mag darauf gründen, dass er der Cousin von Ferdinand de Saussure war. Beide übernahmen im Jahr 1891 einen Lehrstuhl an der Genfer Universität, Flournoy für physiologische, d.h. experimentelle Psychologie und Saussure für indoeuropäische Sprachen. Vgl.. Anker, Valentina, *Der Schweizer Symbolismus und seine Verflechtungen mit europäischer Kunst*, 142.

<sup>322</sup> Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 25. Der Eintrag lautet: “Célèbre médium, peintre et inventeur de langages, révélée par Th. Flournoy. ‘La prodigieuse Hélène Smith présente successivement des phénomènes d’automatismes verbo-auditif, vocal, verbo-visuel et graphique.’” Der letzte Satz ist ein verkürztes Zitat der von Breton in seinem Aufsatz ‘Le message automatique’ geschriebenen Bemerkungen zu Smith. In diesem 1933 in der surrealistischen Zeitschrift *Minotaure* erschienenen Artikel, fügte Breton zur Illustration seiner theoretischen Reflexionen über Technik und Funktion automatischer Kunstverfahren, Zeichnungen und Schriftbeispiele Hélène Smiths ein. Siehe hierzu: Breton, André, “Le message automatique. Étude sur l’œuvre plastique des médiums”, *Minotaure* 3-4 (1933): 59. Das Titelblatt selbiger Ausgabe zielt übrigens eine Komposition von André Derain, die aus vier Karten des *Tarot de Marseille* besteht (Le Bateleur, La Force, Le Pendu, Le Fou), über die mit schwarzer Tusche das Emblem des Minotaurus-Kopfes gezeichnet ist. Einmal mehr wird dadurch die Auseinandersetzung der Surrealisten mit den Spielkarten des Marseiller Tarot deutlich.

<sup>323</sup> Beispiel für einen von Hélène Smith verfassten Text in ‘Marssprache’. Smith beschreibt darin, wie der reinkarnierte Esenale, eine der von ihr im Trancezustand angenommenen Charaktere, über eine Marslandschaft fliegt. Übersetzt heißt der Text: “Mère chérie, voici un adieu de ton enfant qui pense tant à toi. On te le portera, le grand homme qui a le visage mince et le corps maigre.” Vgl. Flournoy, Théodore, *Des Indes à la planète Mars. Étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie*, 190.

Liest man Flournoys Beschreibung von Hélène Smiths Sprachkunst als “néologisme porté à sa plus haute expression et pratiqué d’une façon systématique, avec une signification très précise, par une sous-personnalité ignorée du Moi normal”,<sup>324</sup> dann könnte man meinen, eine surrealistische Anleitung zur automatischen Schreibweise vorliegen zu haben. Flournoy erstellte einen alphabetischen Schlüssel für die Texte seines Mediums, wobei seine eingehende linguistische Untersuchung von Phonetik, Grammatik, Syntax, Vokabular und Stil dieser Marssprache auf den heutigen Leser durchaus befremdlich und komisch wirkt. Nicht ohne Grund kritisierten, bereits zu Lebzeiten Flournoys, Wissenschaftler und Intellektuelle seine Experimente und sahen ihn als Opfer einer kreativen Schauspielerin.<sup>325</sup> Man kann Hélène Smith in diesem Sinne als verführerische Sirene verstehen, der es gelang, Flournoy und andere durch ihre Marsgesänge zu verführen und für eine distanzierte Beurteilung blind zu machen. Dass die Surrealisten die Werke der spiritistischen Frau, neben der Würdigung ihrer intuitiven Art der Kunstausübung, eben auch aus dieser rationalen Perspektive heraus sahen, macht die Spielkarte der *Sirène de Connaissance* deutlich. Ihrer Ausarbeitung nahm sich Victor Brauner an, der mit Hélène Smith und Hegel gleich zwei Figuren im Symbol des Wissens schuf. Eine Ähnlichkeit der *Sirène des Wissens* zum *Genie des Wissens* besteht in der in Abbildung 14a zu sehenden Leopardmusterung der neben Smith befindlichen Wildkatze, die an den Tierkopf von Hegel erinnert. Auch bei dieser Karte Brauners ließ Delanglade in der überarbeiteten Version (Abb. 14b) die Musterung des Leoparden weg, übernahm alle weiteren Details jedoch identisch. Beide von Brauner gezeichneten Spielkarten verweisen auf sein “Interesse für die archetypischen Erscheinungen, die von einem zeitlosen und supra-kulturellen kollektiven Unbewußten zeugen”<sup>326</sup>. Hélène Smith erhielt von ihm blondes, langes Haar, das zur rechten Seite ihres mädchenhaften, porzellanartigen Gesichtes in das ebenso blonde Fell eines, sich um Haupt und Oberkörper der Frau windenden, löwenartigen Wesens übergeht. Das Profil der Wildkatze blickt auf einen parallel dazu gemalten blauen, körperlosen Kopf mit geschlossenen Augen, der unterhalb des ersten, dem Betrachter mit offenem Blick zugewandten Gesichtes schwebt. So ist die Sirene, wie bereits das *Genie des Wissens*, ein mehrköpfiges Wesen, dessen Menschenköpfe und Tierkopf diesmal nicht voneinander abgewandt, sondern einander zugewandt, allerdings voneinander separiert sind. Damit verweist Brauner auf die verschiede-

<sup>324</sup> Flournoy, Théodore, *Des Indes à la planète Mars. Étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie*, 191.

<sup>325</sup> Eine mystische Auffassung von Hélène Smiths Werken hält allerdings teils bis heute an. Entgegen eine solche Rezeption verweist beispielsweise Hans-Günther Richter auf jene Zeichnungen, die Smith nach ihrer Zeit als mediales Schaumodell schuf, nachdem sie eine Malausbildung durchlaufen hatte. Ihre Bilder nach 1900 dokumentieren, Richters Urteil zufolge, “eine kindlich verkitschte Auffassung von Kunst”, also einen ebensolchen Stil, den ihre Marswerke aufweisen, was Richter als Zeugnis ihrer Selbstentlarvung gilt. Siehe hierzu: Richter, Hans-Günther, *Diesseits und Jenseits in der Kunst von Außenseitern und Spiritisten*, Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 2009, 145.

<sup>326</sup> Beaufret, Jacques, “Zu einigen Aspekten des Werkes von Victor Brauner”, *Victor Brauner 1903-1966*, hrsg. v. Bernard Ceysson et al., Ausstellungskatalog Galerie der Stadt Esslingen, 27.10. - 8.12.1991, Esslingen: Raum Editions, 1991, 8.

nen Persönlichkeiten, die Smith in ihren Trancezuständen annahm.<sup>327</sup> Die Wildkatze zeigt erneut das bereits von der Hegelkarte bekannte Detail einer diabolischen, spitzen Zunge, die durch ihre Pfeilendung hier noch bedrohlicher wirkt. Von der Figurierung Smiths geht allerdings aufgrund der glatten Züge und einheitlichen, gliedlosen Körpergestaltung eine harmonische Stimmung aus. Abgesehen von der veränderten Haarfarbe, entspricht die Darstellung Hélène Smiths ihrer Beschreibung durch Fournoy:

Le médium en question, que j'appellerai Mlle Hélène Smith, était une grande et belle personne d'une trentaine d'années, au teint naturel, à la chevelure et aux yeux presque noirs, dont le visage intelligent et ouvert, le regard profond mais nullement extatique, éveillaient immédiatement la sympathie.<sup>328</sup>

Die Zeichnung Brauners weist Ähnlichkeiten mit einer Karte aus dem *Tarot de Marseille* auf, die mit dem Motto 'La Force' bezeichnet ist. Court de Gébelin beschrieb die in 14c abgebildete Nummer elf der großen Arkana als Darstellung einer der vier im Tarot enthaltenen Kardinaltugenden.<sup>329</sup> Es wird sich zeigen, dass auch die nächste der Sirenen-Karten, jene zu Alice, über den Bildvergleich zur Tarot-Karte 'La Tempérance' den Tugenden zuzurechnen ist. Die anderen beiden Sirenen, die Portugiesische Nonne und Lamiel, repräsentieren hingegen die Versündigung. Damit teilt sich die Gruppe der Sirenen in zwei auf einen positiven und zwei auf einen negativen Wert bezugnehmende Karten, wodurch die Ambivalenz der surrealistischen Sirenen auch strukturell zum Ausdruck gebracht wird.

Hélène Smith versteht es, im Sinnbild der Kraft, das wilde Tier zu ihren Füßen zu zähmen, indem sie ihm gefahrlos das Maul mit den spitzen Zähnen öffnet. Auf Brauners Spielkarte weiß die Frau das Löwentier zu hypnotisieren, was dessen schlaffe Körperhaltung und leeren Blick erklärt.<sup>330</sup> Die Pfeilzunge des hypnotisierten Tieres scheint allerdings Hinweis darauf zu sein, dass die Glossolie der Sirene nicht ausschließlich heilbringend, sondern ebenso giftig sein kann und ihre tugendhafte Kraft auch eine diabolische Dimension aufweist. Von ihrem Wissen, das auch ihr Kartenzeichen beschreibt, kann sie verschiedentlich Gebrauch machen. Die Vorstellung einer wissenden Sirene war im Übrigen keine Erfindung der Surrealisten, sondern ist bereits bei Ovid

---

<sup>327</sup> Während es bei spiritistischen Medien wie Hélène Smith im Zuge ihrer automatischen Schrift und Malerei zu einer Persönlichkeitsspaltung kam, strebten die Surrealisten mit ihrem Prinzip der automatischen Verfahrensweisen keine Spaltung, sondern eine Erweiterung der Persönlichkeit an. In diesem Punkt verwiesen sie selbst auf einen kategorischen Unterschied zwischen Spiritismus und Surrealismus. Siehe hierzu: Bender, Beate, *Freisetzung von Kreativität durch psychische Automatismen. Eine Untersuchung am Beispiel der surrealistischen Avantgarde der zwanziger Jahre*, 78.

<sup>328</sup> Fournoy, Théodore, *Des Indes à la planète Mars. Étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie*, 1.

<sup>329</sup> Court de Gébelin zählt zu den vier Allegorien der Kardinaltugenden im Tarot: La Force, La Tempérance, La Justice, La Prudence (letztere entspricht der später in 'Le Pendu' umbenannten Karte). Siehe hierzu: Court de Gébelin, Antoine, *Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne*, 371f.

<sup>330</sup> Die Beschäftigung der Surrealisten mit Hélène Smith entstand u.a. durch ihr Interesse an der Hypnose, worauf bereits in Kapitel 2.1.2 verwiesen wurde. Siehe hierzu außerdem: Rousseau, Pascal, "Magnetischer Eros: Der Surrealismus unter Hypnose", *Die surrealistische Revolution*, Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou/Paris, 6.3.-24.6.2002 und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002, hrsg. v. Werner Spies, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002, 389-398.

nachzulesen, der in seinen *Metamorphosen* von den ‘doctae Sirenes’, also gelehrten Sirenen, berichtet und deren musenhafte Qualitäten hervorhebt.<sup>331</sup> Als Medium, das zum automatischen Schreiben und Malen inspirierte, weist auch die *Sirène de Connaissance* eindeutig Musenqualität auf. Indem jedoch eine Muse, eben wie ein Medium, immer nur Vermittler, Überträger einer Idee, und nicht selbstständige Schaffensgröße ist, bedeutet sie eine passive Figur innerhalb eines Wechsels an Informationen. Entsprechend ihrer Einordnung in der hierarchischen Struktur des *Jeu de Marseille* zwischen Genies und Magier repräsentiert sie als Medium im buchstäblichen Sinne die Mitte und Zuspitzung des Bedeutungsspiels.

### 3.3.4.2 Alice – Sirene des Traums



Abb. 16a<sup>332</sup>

Abb. 16b<sup>333</sup>

Abb.16c<sup>334</sup>

Bei der nächsten unter diesen medialen Figuren, und zwar Alice als *Sirène de Rêve*, wird deutlich, dass die Mittelposition der Sirenen im darin stattfindenden Zusammenlauf der Gegenpole auch deren Ausgleich bedeutet. Die Verschwisterung von Alice mit der Karte ‘La Tempérance’ aus dem *Tarot de Marseille* (Abb. 16c), die im Deutschen üblicherweise mit dem ebengenannten Begriff

<sup>331</sup> Ovid spricht von der Gelehrtheit der Sirenen im Zusammenhang mit ihrer Gesangkunst. Außerdem beschreibt er sie als vogelhafte Wesen mit mädchenhaftem Aussehen, wobei die Herkunft ihrer Gestalt unsicher bleibt: “doch woher bekamt ihr, Töchter des Achelous, Flaum und Vogelkrallen, obwohl ihr die Gesichter von Mädchen habt? Etwa deswegen, weil ihr, sangeskundige Sirenen, unter den Gespielinnen wart, als Proserpina Blumen pflückte?” (an quia, cum legeret vernos Proserpina flores, in comitum numero, doctae Sirenes, eratis?) Vgl. Fünftes Buch, Verse 550-55, in: Ovid, *Metamorphosen. Lateinisch/D Deutsch*, übers. u. hrsg. v. Michael von Albrecht, Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2010, 306f. Nachdem sich Picasso Anfang der 1930er Jahre einer Illustration der *Metamorphosen* angenommen hatte, fand das mit seinen Zeichnungen neu aufgelegte Werk im Surrealismus vermehrte Rezeption. In der eben zitierten Ausgabe sind 30 Radierungen von Picasso abgebildet, nebst einem kunsthistorischen Nachwort von Eckhard Leuscher.

<sup>332</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Alice. Sirène de Rêve* von Wifredo Lam; Tusche und Bleistift auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 110f.

<sup>333</sup> *Alice. Sirène de Rêve* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>334</sup> ‘La Tempérance’ (Der Ausgleich) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

des Ausgleichs übersetzt wird, macht dies deutlich. Um diese Beziehung näher zu erörtern, sei zunächst die von Wifredo Lam geschaffene Spielkarte aus dem *Jeu de Marseille* betrachtet. Wie die bereits besprochene Lautréamont-Karte des Malers, ist auch seine Zeichnung von Lewis Carrolls bekannter Romanheldin Alice (Abb. 16a) farblos gehalten. Erneut erleichtert Delanglades originalgetreue, aber kolorierte Version (Abb. 16b), eine Orientierung in den wuchernden, träumerischen Formen Lams. Wie bereits dem *Genie des Traums* liegt auch der Karte zu Alice eine mystische Inspiration zugrunde, die im heimatlichen Urwald des kubanischen Malers wurzeln mag. Die *Sirene des Traums* besitzt einen schwächtigen, korsettartigen Oberkörper, auf dem ein gewaltiger Schädel thront. Dieser bauklotzartige Kopf, mit einer übergroßen, nach vorne gewölbten Stirnfläche, dominiert die Vertikale der Karte.<sup>335</sup> Rechts und links der abstrakten Alice-Gestalt befinden sich in diagonaler Spiegelung zwei Tiere, links vor ihr ein eingerollter Hase, auf dessen Fell ihre Hand ruht, sowie ein vogelartiges Wesen. Letzteres ist kopfabwärts gedreht und in seinem Gesicht, zwischen Spiralaugen, in einem diagonalen Strang verhängen. Die geometrische Komposition der Karte, hinsichtlich dieser von rechts oben nach links unten verlaufenden Diagonale und der senkrechten durch Alice ausgefüllten Liniengestaltung, spiegelt sich in der erwähnten Tarot-Karte wieder. Auf der Nummer vierzehn der großen Arkana schüttet in diagonaler Fließrichtung, symbolisch für den Ausgleich, eine die Vertikale einnehmende, engelhafte Frau Wasser von einem in den anderen der von ihr gehaltenen Krüge. Zudem besteht eine symbolische Verbindung zwischen dem an der Stirn der Tarot-Frau haftenden Stern und demselben Kartenzeichen des Sterns, dem Alice angehört. Insofern die *Tempérance*-Karte im *Tarot de Marseille* die Position zwischen Tod und Teufel einnimmt, signifiziert sie, betont durch ihre allegorische Engelsgestalt, eine Enthebung und Ruhepause von den unschönen, irdischen Realitäten.<sup>336</sup> Auch in Carrolls beiden Alice-Romanen *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) und *Through the Looking-Glass* (1871) entflieht die Protagonistin der Realität. Über den Traum erfährt sie Einlass ins Wunderland und damit verbunden ständige Metamorphosen zwischen Wachsen und Schrumpfen, ein sinnbildlicher Wechsel zwischen Kleinsein und Erwachsenwerden.

Mit Alice als *Sirène de Réve* ist der Prototyp einer innerhalb der surrealistischen Kunst verbreiteten Typisierung der Frau als 'femme-enfant' dargestellt, das heißt einer infantilen Frau, die durch ihre Verhaftung in einer Fantasie- und Wunderwelt zwar als Ideenspenderin fungiert, der jedoch

---

<sup>335</sup> Lam gestaltete ab 1938 viele Gesichter und Köpfe in seinen Bildern nach dem Vorbild afrikanischer Masken, die er bei seinen Besuchen in einem anthropologischen Museum in Paris, dem 'Musée de l'Homme', für sich entdeckt hatte. Auch seine Spielkarte zu Alice scheint unter diesem Einfluss zu stehen. Vgl. Gaudibert, Pierre, "Wifredo Lam, Paris, Picasso...", 14f.

<sup>336</sup> Vgl. die Interpretation der Karte 'La Tempérance' in: Swiryn, Robert, *The Secret of the Tarot*, 169.

die Fähigkeit zur eigenen Schöpfung durch ihre ‘Unreife’ verwehrt bleibt.<sup>337</sup> Alice hatte im Surrealismus auch ein lebendiges Pendant. Im Jahr 1934 entdeckten die Surrealisten in der damals erst vierzehnjährigen Gisèle Prassions eine Sirene nach jenem Typus der ‘femme-enfant’. Ihre kindlichen, aber von den Künstlern als inspirativ und begabt eingestuften Gedichte und Erzählungen wurden teils in surrealistischen Zeitschriften publiziert sowie in Bretons *Anthologie de l'humour noir* aufgenommen.<sup>338</sup> Breton verewigte Prassions zudem literarisch in der Figur der Protagonistin seines poetischen Essays *Arcane 17*,<sup>339</sup> was wieder zur Alice-Spielkarte zurückführt, die neben der diskutierten Nummer vierzehn auch mit der Nummer siebzehn der großen Arkana, dem Stern (Abb. 7d), in Beziehung steht, der als ihr Kartenzeichen gewählt wurde. Zwischen Sternen und Sirenen besteht allgemein eine Verbindung, bedenkt man, dass letztere in einer transzendentalen Interpretation als immaterielle Seelen verstanden werden, die nach dem Tod als Sterne die Sphäre durchwandern.<sup>340</sup>

In Carrolls Romanen durchwandert der Stern Alice das Wunderland allerdings nicht in Begleitung anderer Sirenen, sondern umringt von Tieren, wie Lam auf seiner Spielkarte mit dem Hasen und dem Vogel zum Ausdruck gebracht hat.<sup>341</sup> Durchs Hasenloch gelangt Alice ins Reich der Herzkönigin, die in ihrer aufbrausenden Persönlichkeit unentwegt Befehle zur Hinrichtung der ihr untergebenen Spielkarten und anderen Wunderlandbewohner gibt.<sup>342</sup> Als die Königin Alice zur

<sup>337</sup> Vgl. Lampe, Angela, “Größter Schatten oder größtes Licht. Surrealistische Frauenentwürfe zwischen Traum und Wirklichkeit”, *Die unbeimliche Frau. Weiblichkeit im Surrealismus*, hrsg. v. Angela Lampe, Heidelberg: Edition Braus, 2001, 39.

<sup>338</sup> Breton schreibt darin über Prassions: “Très noir: c’est un enfant qui rit de peur dans la nuit.” Vgl.: Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 568.

<sup>339</sup> Wenn vom Frauenbild der Surrealisten die Rede ist, dann ist darunter nicht nur die Auffassung der männlichen Künstler subsumiert (wobei diese den Großteil der Mitglieder stellten), sondern ebenso die der Künstlerinnen, die an der Typisierung des Weiblichen oft in gleicher Weise mitwirkten. So gefielen sich beispielsweise Leonor Fini, Dorothea Tanning und Joyce Mansour in der Rolle des Mädchens im Wunderland, mit dem sie sich in ihren Werken und teils auch im realen Leben identifizierten. Die zusätzliche Erotisierung der ‘femme-enfant’ – wie des Weiblichen im Surrealismus im allgemeinen (vgl. die Ausführungen über Eros und Surrealismus in 3.3.2.3) – intensivierte nur das Bild einer anziehenden und inspirierenden, aber nicht selbstschaffenden Frau. Siehe hierzu: Colville, Georgiana, “Filles d’Hélène, soeurs d’Alice: mythes de la femme surréaliste, mis(e) à nu par elle-même”, *Pensée mythique et surréalisme*, hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron et Yves Vadé, Paris: Lachenal & Ritter, 1996, 258f.

<sup>340</sup> Wedner, Sabine, *Tradition und Wandel im allegorischen Verständnis des Sirenenmythos*, Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1994, 64ff.

<sup>341</sup> Neben dem von Lam gezeichneten Hasen, dessen literarisches Äquivalent im bekannten, uhrentragenden Hasen des Romans rasch gefunden ist, könnte das zweite auf Lams Karte zu findende Tier den Dodo darstellen. Er ist der große, flugunfähige Vogel, der nebst anderem Federtier in Alices Tränensee fällt und anschließend mit allen Anwesenden ein wildes Wettrennen veranstaltet, um sich nach dem ungewollten Bad zu trocknen. Siehe hierzu: Carroll, Lewis, *Alice’s Adventures in Wonderland and Through the looking-glass*, hrsg. v. Peter Hunt, Oxford: Oxford University Press, 2009, 23ff.

<sup>342</sup> Im Fortsetzungsroman *Through the looking-glass* unterliegt die Herrschaft statt einer Spielkartenkönigin einer roten und einer weißen Schachkönigin. Die Surrealisten besaßen auch eine große Affinität zum Schachspiel, laut Hans Holländer, aufgrund dessen Modell als kombinatorisches Spiel, als Modell mannigfaltiger Konstellationen von Figuren im Raum sowie als Modell des Bildfeldes (siehe hierzu: Holländer, Hans, “Ars inveniendi et investigandi: Zur surrealistischen Methode”, 209). Historisch besteht eine Verwandtschaft zwischen Schachspiel und Kriegsspiel, insofern beide im persisch-indischen Kulturkreis “ursprünglich ein und dieselbe Kriegsspielart, nur mit verschiedenem Spielgerät” darstellten. Vgl. Bachmann, Kurt, *Die Spielkarte. Ihre Geschichte in 15 Jahrhunderten*, 7.

Teilnahme an einem Kricketspiel mit Flamingos als Schläger und Igel als Bälle zwingt, erfährt die Träumende im Zuge der Regellosigkeit des Spiels die Willkürlichkeit der Königin:

‘I don’t think they play at all fairly,’ Alice began, in rather a complaining tone, ‘and they don’t seem to have any rules in particular: at least, if there are, nobody attends to them – and you’ve no idea how it is all the things being alive: for instance, there’s the arch I’ve got to go through next walking about the other end of the ground – and I should have croqueted the Queen’s hedgehog just now, only it ran away when it saw mine coming!’<sup>343</sup>

In diesem Spiel, in dem irgendwie, kreuz und quer, Tiere und Spielkarten übers Feld laufen, liegt ein intertextueller Verweis auf das ebenso regellose *Jeu de Marseille*. Allerdings basiert diese Romanszene, in gleicher Weise wie das surrealistische Kartenspiel, auf einem bestimmten ästhetischen Konzept. Die Dialoge und Geschehnisse folgen bei Carroll einer Logik des ‘nonsense’, also einem Sinn des Unsinn, was für die Surrealisten insofern Vorbildfunktion einnahm, als sie daran die “Opposition gegen Denkklišees und Realitätszwang” schätzten.<sup>344</sup> Auch befördert dieser ‘nonsense’ den für die Surrealisten relevanten schwarzen Humor zu Tage, indem beiden die gleiche dialektische Struktur zugrunde liegt – ein Wechselspiel zwischen Sinn und Unsinn, beziehungsweise Empathie und Satire – und ein ständiger Übertritt von einer in die andere Kategorie vorgenommen wird. Im Sinne dieses ständigen Übertritts von einer Kategorie in eine andere, hat Jerry Farber in seiner Typologie verschiedener Arten von Humor ‘nonsense’-Texte als Ausdruck eines ‘transgressive humor’ bezeichnet.<sup>345</sup> Entsprechend nahm Breton den Roman Carrolls in seine *Anthologie de l’humour noir* auf,<sup>346</sup> um zu illustrieren, dass Unsinn und Humor die gleiche spielerische Struktur aufweisen. Hierzu kommentierte er:

Le ‘non-sens’ chez Lewis Carroll tire son importance du fait qu’il constitue pour lui la solution vitale d’une contradiction profonde entre l’acceptation de la foi et l’exercice de la raison d’une part ; d’autre part, entre la conscience poétique aiguë et les rigoureux devoirs professionnels. Le propre de cette solution subjective est de se doubler d’une solution objective, d’ordre poétique précisément: l’esprit, mis en présence de toute espèce de difficulté, peut trouver une issue idéale dans l’‘absurde’. La complaisance envers l’absurde rouvre à l’homme le royaume mystérieux qu’habitent les enfants. ‘Le jeu’ de l’enfance, comme moyen perdu de conciliation entre l’action et la rêverie en vue de la satisfaction organique, à commencer par le simple ‘jeu de mots’, se trouve de la sorte réhabilité et dignifié.<sup>347</sup>

---

<sup>343</sup> Carroll, Lewis, *Alice’s Adventures in Wonderland*, 75.

<sup>344</sup> Tiedemann, Rüdiger von, “Alice bei den Surrealisten. Zur Rezeption Lewis Carrolls”, 68. Bekannt gemacht wurden Carrolls Werke bei den Surrealisten durch Louis Aragons Übersetzung der Nonsense-Ballade *The Hunting of the Snark* (1876), die Aragon als *La chasse du snark* (1929) in Frankreich publizierte. Vgl. ebd. 63.

<sup>345</sup> Generell unterscheidet Farber zwischen zwei Humor-Kategorien, dem ‘empathic humor’, in der die Sicht des Belachten eingenommen wird, und dem ‘derisive humor’, der auf einer satirischen Haltung gründet. Wenn sich ein ständiger Wechsel zwischen diesen beiden Kategorien einstellt, dann handelt es sich um den, im obigen Text erwähnten, ‘transgressive humor’. Er entsteht durch nonsense, oder sexuelle/aggressive Anspielungen. Siehe hierzu: Farber, Jerry, “Toward a theoretical framework for the study of humor in literature and the other arts”, *Journal of Aesthetic Education* 41.4 (2007): 72ff und 79ff.

<sup>346</sup> Breton zitiert darin das zehnte Kapitel des Romans, die sogenannte ‘Lobster-Quadrille’ – in der Alice von Schildkröte und Griffon erklärt bekommt, wie man mit Hummern einen Unterwassertanz veranstaltet, währenddessen unsinnige Gedichte mit ständigen Wiederholungen (“Will you, wo’n’t you, will you, wo’n’t you, will you join the dance?”) gesungen werden. Vgl. Carroll, Lewis, *Alice’s Adventures in Wonderland*, 88-95.

<sup>347</sup> Breton, André, *Anthologie de l’humour noir*, 183f.

Die Essenz der Alice-Romane bestand demnach für die Surrealisten in der von Carroll erwirkten Rehabilitation des Spiels als würdiges künstlerisches Mittel. Mit Alice als *Sirene des Traums* bauten die Künstler des *Jeu de Marseille* eine intertextuelle Rechtfertigung für ihr Projekt ein. Allerdings emanzipiert sich Alice im Roman, am Ende ihrer ersten Traumreise, vom Willkürregime der Spielkarten und flieht aus einer absurden Gerichtsverhandlung zurück in die Realität:

‘Off with her head!’ the Queen shouted at the top of her voice. Nobody moved.  
‘Who cares for *you*?’ said Alice (she had grown to her full size by this time). ‘You’re nothing but a pack of cards!’<sup>348</sup>

Mit diesem letzten Zitat von Alice werden die Spielkarten desavouiert, und man möchte meinen, damit auch das *Jeu de Marseille*. Doch gilt zu bedenken, dass Alice hier vor allem die Königin anprangert, das heißt, die monarchische Hierarchie klassischer Kartenspiele, wie sie eben auch die Surrealisten kritisierten. Schließlich ersetzten sie mit Alice und der Figur der Sirene jene, üblicherweise an ihrer Stelle der Trumpfe angesiedelte Königin oder Dame. In gleicher Weise, wie die *Sirène de Rêve* im Kartenspiel der Surrealisten einen Aufbruch der höfischen Hierarchie bedeutet, emanzipiert sich Alice am Ende des Buches vom Einfluss der Königin.

Die übrige Handlung ist dennoch vom ständigen Spiel und Kampf der Protagonistin im Umgang mit den skurrilen Gesetzen des Wunderlands gekennzeichnet. Hierin offenbart sich die für die Surrealisten interessante Dialektik, sei es in den Gegensätzen Kind-Frau, Realität-Traum oder Sinn-Unsinn. Alice repräsentiert wie die zwei Hälften einer Spielkarte einen wechselhaften Charakter. Passend zu diesem Bild, gelangt sie im zweiten der Romane ja wahrhaftig durch ihren Übertritt ins Spiegelland in ihre quasi andere, gespiegelte Hälfte. Carroll verwies auch explizit auf den doppelten Charakter seiner Figur: “for this curious child was very fond of pretending to be two people”.<sup>349</sup> Dabei sei auf die Formulierung ‘very fond of *pretending* to be two people’ geachtet, in der das Bewusstsein für die Differenz zwischen Fantasiewelt und Wirklichkeit bestehen bleibt. Genau dieses ständige nur ‘so tun als ob’, hat Buytendijk als das Wesen des Spiels beschrieben.<sup>350</sup> Durch die Bedeutung, die der Aspekt des Spielerischen in den Alice-Romanen für das *Jeu de Marseille* einnimmt, fungiert Alice als Sinnbild einer kindlichen Sirene, die Lam in seiner Zeichnung abstrakt, und ohne weibliche Merkmale, in einer infantilen Fantasiewelt darstellt. Ganz anders verhält es sich bei der nächsten Sirene, deren erotische Kraft geradezu exponiert wird.

---

<sup>348</sup> Carroll, Lewis, *Alice’s Adventures in Wonderland*, 109.

<sup>349</sup> Ebd. 15.

<sup>350</sup> Bei Buytendijk heißt es: “Das Spiel verfolgt fiktive Zwecke. Die Sphäre des Spiels ist das Paradies des ‘als-ob’.” Vgl. Buytendijk, F. J. J., *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstrieb*, 159. Dieses ‘als-ob’-Prinzip tritt auch in vielen der surrealistischen Spiele deutlich zu Tage, beispielsweise im ‘Jeu des Conditions’, das auf einer einfachen wenn-dann-Struktur fußt: Der erste Spieler erfindet einen Satz mit ‘si’ und der zweite Spieler hängt, ohne den Satz zu kennen, einen Satzteil mit konditionaler Verbform an. Michel Murat zählt dieses Spiel innerhalb der surrealistischen Spiele zur Kategorie der Kinderspiele, die eine ‘contre-culture scolaire’ zum Ausdruck bringen. Siehe hierzu: Murat, Michel, “André Breton: La part du jeu”, 25.

### 3.3.4.3 La Religieuse Portugaise – Sirene der Liebe

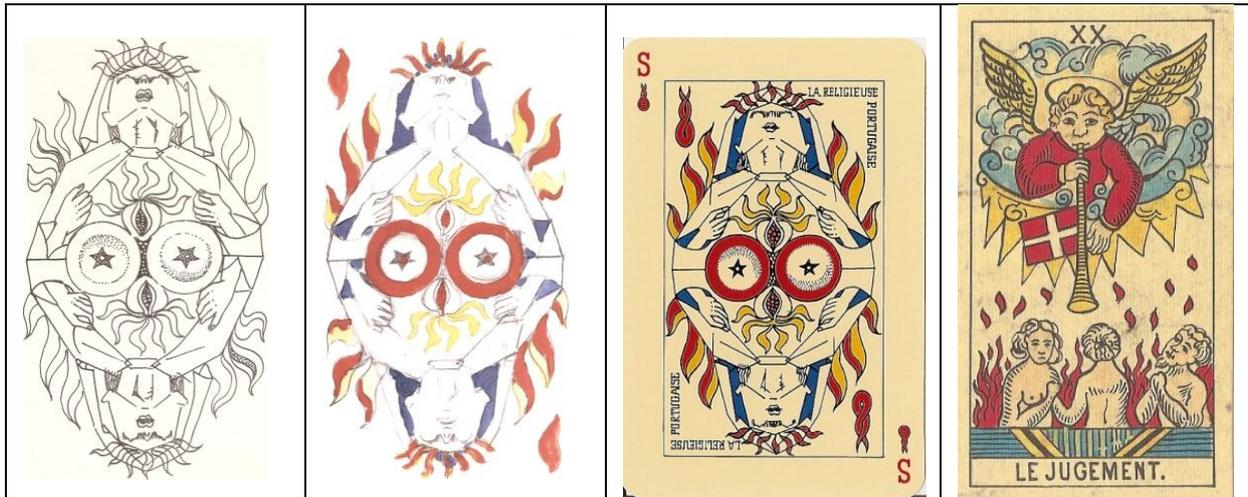


Abb. 17a<sup>351</sup>

Abb. 17b<sup>352</sup>

Abb.17c<sup>353</sup>

Abb. 17d<sup>354</sup>

Der Zeichner der dritten Karte aus der Gruppe der Sirenen, André Masson, fand unter den bisherigen Besprechungen der Spielkarten und ihren Schöpfern noch keine Erwähnung. Wie die meisten der am *Jeu de Marseille* beteiligten Künstler, zeichnete Masson zwei Karten im gleichen Trumpfzeichen, in seinem Fall Sirene und Magier im Zeichen der Flamme. Masson (1896-1987), der 1924 über seine Bekanntschaft mit Breton offizielles Mitglied der Pariser Surrealisten wurde, distanzierte sich fünf Jahre später durch seine Zusammenkunft mit Georges Bataille wieder von der Gruppe, fand aber im Zuge des Zweiten Weltkriegs in Marseille nochmals kurze Zeit zu ihr zurück.<sup>355</sup> Seine einerseits vom Kubismus geprägte und seit den späten 1930er Jahren von mythologischen und kosmogonischen Themen durchzogene Malerei,<sup>356</sup> wird auch in der *Sirène d'Amour* offenbar. Letztere zeigt die Portugiesische Nonne, die Protagonistin jener vom Thema der Liebe beherrschten *Lettres portugaises* aus dem 17. Jahrhundert, die für den Beginn des modernen Briefromans stehen. Massons Interpretation der Portugiesischen Nonne, darunter eine Bleistiftzeichnung (Abb. 17a) und ein Aquarell (Abb. 17b), zeugen deutlich von seiner Vorliebe für eine

<sup>351</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *La Religieuse Portugaise. Sirène d'Amour* von André Masson; Tusche und Bleistift auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 120f.

<sup>352</sup> Zweiter Entwurf Massons zu *La Religieuse Portugaise. Sirène d'Amour*, Aquarellfarben und Bleistift auf Papier; siehe ebd. 118f.

<sup>353</sup> *Religieuse Portugaise. Sirène d'Amour* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>354</sup> 'Le Jugement' (Das Gericht) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>355</sup> Debize, Christian, "Choses vues", *André Masson, un combat. Peintures, dessins, sculptures*, hrsg. v. Monique Sary, Ausstellungskatalog Musées de la Cour d'Or/ Metz 17.10.1998 – 10.01.1999, Metz: Éditions Serpenoise, 1998, 21. Masson, der zu Beginn des Zweiten Weltkriegs in Frankreich zweimal in Gefangenschaft geriet, erhielt 1940 von Breton das Angebot, nach Marseille zu kommen, um von dort aus ebenfalls in die USA zu flüchten. So ließ sich Masson Ende 1940 in der Nähe der südfranzösischen Stadt nieder, beteiligte sich an der Entstehung des surrealistischen Kartenspiels und emigrierte schließlich im Frühjahr 1941, neben Breton und einigen weiteren Kollegen, nach New York. 1943 kam es dann zum endgültigen Bruch zwischen Masson und Breton. Vgl. ebd. 37f.

<sup>356</sup> Ottinger, Didier, "Die Kosmologien des André Masson", *André Masson. Eine Mythologie der Natur*, hrsg. v. Sylvia C. Weber, Ausstellungskatalog Museum Würth/Künzelsau, 18.09.2004 - 30.01.2005, Künzelsau: Swiridoff Verlag, 24.

gleichzeitig mit Eros und Thanatos aufgeladene Bildgestaltung,<sup>357</sup> insofern die Flammen darauf sowohl Feuer der Leidenschaft als auch Sinnbild qualvoller Verbrennung sind. Die frontal abgebildete Frau, die ihren Kopf gen Himmel streckt und von einer Kutte ummantelt ist, steht innerlich sowie äußerlich in Flammen. An ihrer Stirn sowie links und rechts von ihrem kugelartigen Körper züngelt das Symbol ihres Trumpfzeichens empor. Auch zwischen den Händen der *Sirène d'Amour* lodert ein Feuer, nämlich das ihres entflammten Herzens. Herausstechend sind die zwei auf der Spiegelebene der Karte eingezeichneten Kreise, die wie tiefhängende Brüste das Zentrum einnehmen und dem Bild, zusammen mit dem ekstatisch nach oben gewandten Gesicht der Frau, eine deutlich erotische Handschrift verleihen.<sup>358</sup> Diese Sirenendarstellung korreliert mit einem christlichen Deutungsbild der Sirene, da letzterer in der kirchlichen Symbollehre die Rolle einer Repräsentantin sinnlicher Lust zufällt.<sup>359</sup> Masson spielt damit auf die literarische Rolle seiner Figur als inbrünstig liebende Novizin an, die sich durch ihr Liebesverhältnis und ihre andauernden Liebesgeständnisse versündigt. In den erstmals 1669 anonym publizierten *Lettres portugaises*, die später den erweiterten und heute gängigen Titel *Lettres d'une religieuse portugaise* erhielten, bringt die Portugiesische Nonne Mariane – über deren tatsächliche Existenz, wie über die Urheberschaft der Briefe, bis heute gemutmaßt wird –<sup>360</sup> einem französischen Offizier ihre Liebe zum Ausdruck.

---

<sup>357</sup> Martin Ries hat Massons Motivwahl, die konstant von Todesvisionen durchzogen ist, auf die traumatischen Erlebnisse des Malers bei einer Kriegsoffensive 1917 zurückgeführt, bei der Masson schwerverletzt nur knapp dem Tod entkam. Massons mentale Instabilität sei zusätzlich durch die Pariser Krawalle 1934, den miterlebten Spanischen Bürgerkrieg und den Ausbruch des Zweiten Weltkriegs gesteigert worden. Ries zeigt anhand einer Reihe von Kurzanalysen zu Bildern Massons aus den Jahren 1938 und 1939, wie diese von einer dominanten Polarität und Eros-Thanatos-Ambivalenz zeugen. Siehe hierzu: Ries, Martin, "André Masson: Surrealism and his discontents", *Art Journal* 61.4 (2002): 74-85.

<sup>358</sup> Die Inspiration für seine bildliche Gestaltung der *Sirène d'Amour* mag Masson über ein Buch seines surrealistischen Freundes Aragon gekommen sein. In dessen Pariser Stadtschilderungen *Le paysan de Paris* (1926) wird nämlich eine vergleichbare, kleine und gedrungene Sirene mit entblößtem Oberkörper beschrieben. Aragon schildert in seinem Werk ausgewählte Plätze in Paris, darunter eine der surrealistischen Stammkneipen 'Le Petit Grillon'. Auf dem Heimweg von ebendieser durch die Straße 'Passage de l'Opéra', im Zustand der Trunkenheit, bemerkt der Erzähler, wie sich ein Schaufenster vor seinen Augen in eine Seelandschaft verwandelt, in der eine Sirene auftaucht. Da Aragons Text ein Widmungsvermerk an André Masson vorausgestellt ist, kann man davon ausgehen, dass der Maler mit der darin auftauchenden Sirenenbeschreibung, die sich wie folgt darstellt, vertraut war: "Elle était un peu au-dessous de la taille normale d'une femme, mais ne donnait en rien l'impression d'une naine. Sa petitesse semblait plutôt ressortir de l'éloignement, et cependant l'apparition se mouvait tout juste derrière la vitre. Ses cheveux s'étaient défaits et ses doigts s'accrochaient par moments aux cannes. J'aurais cru avoir affaire à une sirène au sens le plus conventionnel de ce mot, car il me semblait bien que ce charmant spectre nu jusqu'à la ceinture qu'elle portait fort basse se terminait par une robe d'acier ou d'écaillés, ou peut-être de pétales de roses [...]" Vgl. Aragon, Louis, *Le paysan de Paris*, Paris: Gallimard, 1948, 29. Diese Sirene, wie Aragon sie beschreibt, ist also eine, die – wie auf Massons Spielkarte – verführerisch ihren Körper zur Schau stellt, wenngleich statt in Gestalt einer Nonne, als Meerjungfrau (wohl einer der einzigen herstellbaren Bezüge der Sirenen des *Jeu de Marseille* mit der zweiten Bedeutung des französischen Begriffs der 'sirène', denn grafisch weist keine der vier weiblichen Kartenfiguren Merkmale einer Meerjungfrau auf).

<sup>359</sup> Vgl. Wunderlich, Werner, Hrsg., *Mythos Sirenen. Texte von Homer bis Dieter Wellershoff*, 191.

<sup>360</sup> Die Urheberschaft der Liebesbriefe ist bis heute ungeklärt. Die erste Auflage erschien beim Pariser Buchhändler Claude Barbin, ohne Angaben zu Autor, Übersetzer oder der Identität der in den Briefen relevanten Personen, d.h. der portugiesischen Nonne Mariane und ihrem französischen Liebhaber. Vieles spricht dafür, dass Gabriel Joseph de Lavergne, comte de Guilleragues der Autor war; er wird auch meist als Verfasser genannt. Siehe hierzu die Einleitung von Frédéric Weiss in: N.N., *Lettres de la religieuse portugaise*, hrsg. v. Frédéric Weiss, Paris: Larousse, 2010, 25.

Sie hofft auf dessen Rückkehr, und dass er sie zur Auslebung ihrer Zweisamkeit aus dem Kloster holt.

Für die Surrealisten mag die Figur der Portugiesischen Nonne aus mehrfachen Gründen für ihren Kanon des *Jeu de Marseille* interessant gewesen sein. Zum einen entbindet sie sich ihrer religiösen Fesseln, ohne die Legitimität ihres Verhaltens in den gesamten Briefen auch nur ein einziges Mal in Frage zu stellen. Sie schreibt ungeniert über ihre Wahrnehmung, die weitestgehend in einer imaginären Welt verhaftet ist, was sie zu einem kompromisslosen Vertreter ihrer eigenen, surrealen Wirklichkeit macht. Außerdem bergen die *Lettres portugaises* nicht nur aufgrund der ungeklärten Autorschaft, sondern zugleich durch inhaltliche Unklarheiten, hinsichtlich Vorgeschichte und Identität von Mariane und ihrem Liebhaber, eine mysteriöse Ebene. Denn die Liebe wird ausschließlich aus Sicht der Verliebten geschildert, deren Gemütsschwankungen zwischen himmlischem und höllischem Befinden rangieren. Alle Briefe der von Liebe Verzehrten bleiben unbeantwortet und zeigen eine Steigerung von expressiver Sinnlichkeit bis hin zum selbstquälerischen Leidensbekenntnis. So schreibt Mariane, entsprechend Massons Darstellung einer verbrennenden Liebenden, im letzten der fünf Briefe:

Je veux cependant que vous sachiez que je me sens, depuis quelques jours, en état de brûler et de déchirer ces gages de votre amour qui m'étaient si chers, mais je vous ai fait voir tant de faiblesse que vous n'auriez jamais cru que j'eusse pu devenir capable d'une telle extrémité. Je veux donc jouir de toute la peine que j'ai eue à m'en séparer et vous donner au moins quelque dépit.<sup>361</sup>

Die Sirene ist im Falle der Portugiesischen Nonne selbst die Verführte, die sich im Verlangen nach ihrem Geliebten aufzehrt. Eine Loslösung von dem, ihrer scheinbar überdrüssig gewordenen französischen Offizier, kann die *Sirene der Liebe* nur im Delirium des eigenen Schmerzes erlangen, wodurch dieser Schmerz zum Fetisch ihrer Leidenschaft avanciert. Während die Qualen ihr selbst auf masochistische Weise zur Genugtuung dienen, sollen sie gleichzeitig dem Geliebten Verdruss bereiten. So versündigt sich die Nonne nicht nur durch ihre unkeusche Hingabe an die Sinnlichkeit, sondern indem sie außerdem das Unheil eines Anderen fordert.<sup>362</sup>

Die Zwiespältigkeit ihres Charakters ist indes auf ihre Verkleidung als fromme Ordensfrau zurückzuführen. Denn während sie einerseits im Gewand einer Religiösen steckt, ist sie andererseits die sich freizügig Entblößende, die nach körperlichen Genüssen trachtet. Indes erweist sich ihre Verführungskunst als selbstdestruktiv. Die *Sirène d'Amour* gehört somit zu jener Art von Sirene,

---

<sup>361</sup> N.N., *Lettres de la religieuse portugaise*, 79.

<sup>362</sup> Entsprechend platonischer Liebestradition, wird der Wert der Liebenden über den des Geliebten gestellt. In ihrer Studie über literarische Darstellungs- und Enthaltungsformen von Empfindsamkeit durch mehrere Epochen, hat Florence Lotterie den Liebestaumel der Portugiesischen Nonne als Enteignungsprozess von sich selbst und der Wirklichkeit beschrieben, wobei der Schmerz, dem sich die Portugiesische Nonne – im wortwörtlichen Sinne – ‘verschreibt’, die einzige Verbindung zum realen Leben darstellt. Ihr sentimentaler Schreibakt wird zum selbstinszenierten Kreuzgang. Siehe hierzu: Lotterie, Florence, *Littérature et sensibilité*, Paris: ellipses, 1998, 61.

die ihrer eigenen Stimme erliegt.<sup>363</sup> Entsprechend ist Massons Illustration von einer deutlichen Polarität gekennzeichnet, was neben einer Bezugnahme des Malers auf die Liebesbriefe auf seinen persönlichen Kunststil zurückzuführen ist. Eine philosophische Unterfütterung für Massons auch in zahlreichen seiner anderen Werke sichtbaren Auseinandersetzung mit der Liebe und ihrer stets gegensätzlichen Darstellungsweise, schuf seine intensive Beschäftigung mit Nietzsche, dessen Philosophie generell eine deutliche Nähe zum surrealistischen Denken aufweist.<sup>364</sup> Nicht verwunderlich ist daher die Ähnlichkeit der Spielkarte der *Sirène d'Amour* mit jener Karte aus dem *Tarot de Marseille*, auf der ein Fegefeuer zu sehen ist (Abb. 17d). Die Karte mit dem Titel 'Le Jugement' zeigt drei bis zur Hüfte in Flammen stehende, nackte Gestalten, die auf die Urteilsverkündung durch einen über ihren Häuptern schwebenden Engel warten. Das Fegefeuer ist ein Ort des Dazwischen, der Identitätslosigkeit und Vagheit und charakterisiert den Zustand der Portugiesischen Nonne, wenn sie sagt: "Je ne sais ni ce que je suis, ni ce que je fais, ni ce que je désire; je suis déchirée par mille mouvements contraires."<sup>365</sup> Ihre Zerrissenheit bedeutet ihre Orientierungslosigkeit, und so kehrt die *Sirène d'Amour* das Homer'sche Sirenenbild in sein Gegenteil. Statt des Mannes, der sie nicht (er)hört, verliert sie sich selbst an ihrem Gesang und vergisst darüber ihre reale, christliche Rolle. Aus dieser Perspektive erhalten die Liebesbriefe eine dunkle Komik, die zum humoristischen Nährwert des *Jeu de Marseille* beitragen. Das in den *Lettres portugaises* zu Tage tretende Spannungsfeld zwischen anfänglicher Liebesfreude und zunehmender masochistischer Ekstase bis hin zur Hölle gegenüber dem Angebeteten, beziehungsweise später Verdammten, bietet jene Struktur an Gegensätzen, die für die surrealistischen Spielkarten, darunter insbesondere die weiblichen Figuren, charakteristisch ist. Die Portugiesische Nonne bildet im Vergleich zum Typus der vorangegangenen ambivalenten Sirenen, jener des Wissens und des Traums, die aus ihren Trance- und Wunderwelten immer wieder heraustreten, noch eine Steigerung. Schließlich bleibt sie dauerhaft im Fegefeuer ihrer Gefühle gefangen.

---

<sup>363</sup> Diese Art der Sirene, die wie die anderen Sirenen-Spielkarten den Typus einer ambivalenten Frau verkörpert, erfuhr im Surrealismus teils Steigerungen bis zur Androgynität. Am beispielhaftesten zeigt sich dies in den Werken sowie im Lebenswandel der surrealistischen Künstlerin Claude Cahun. Bereits das männliche Pseudonym der als Lucy Schwob geborenen Schriftstellerin und Fotografin verweist auf ihre zweigeteilte Haltung hinsichtlich der weiblichen Identität. In ihrem autobiographischen Text- und Bildwerk *Aveux non avenues (Nichtige Bekenntnisse)* von 1930 identifiziert sie sich mit eben einer solchen Sirene, die ihrer eigenen Stimme erliegt. Kapitel II ist mit der Überschrift bezeichnet "Moi-même (faute de mieux). La sirène succombe à sa propre voix" und beginnt mit den Sätzen: "La sirène est la seule victime de la sirène. Si plus tard d'autres proies lui sont attribuées, nous n'y verrons jamais qu'une entreprise romanesque ou commerciale: Nul n'est pris qu'à ses propres sortilèges." Wie bei der Portugiesischen Nonne ist der Gesang der Sirene bei Cahun ebenfalls Ausdruck masochistischer Entäußerung: "Je suis masochiste, et j'ai crié de joie si haut que vos faibles oreilles humaines n'en pouvaient rien entendre." Vgl. Cahun, Claude, *Aveux non avenues*, Paris: Éditions Mille et une nuits, 2011, 33ff.

<sup>364</sup> Miriam Ommeln hat in ihrer Untersuchung über die Verbindungen zwischen Nietzsches Philosophie und dem Surrealismus aufgezeigt, dass das Denken beider vom Glauben an eine ewig im Prozess des Wandels begriffene, universale Dialektik getragen wird. Siehe hierzu: Ommeln, Miriam, "Die Aufnahme von Nietzsches Philosophie in die surrealistischen Ideen oder: Die Verkörperung von Nietzsches Ästhetik ist der Surrealismus", *Nietzsche und Frankreich*, hrsg. v. Clemens Pornschlegel und Martin Stügelin, Berlin: Walter de Gruyter, 2009, 151-174.

<sup>365</sup> Aus dem Dritten Brief; vgl. N.N., *Lettres de la religieuse portugaise*, 59.

### 3.3.4.4 Lamiel – Sirene der Revolution



Abb. 18a<sup>366</sup>

Abb. 18b<sup>367</sup>

Abb. 18c<sup>368</sup>

Was bei der Betrachtung der letzten der Sirenen-Karten, die von Jacques Hérold gezeichnet wurde (Abb. 18a), ins Auge sticht, ist das Tiergesicht der *Sirène de Révolution*. Stendhals Romanfigur Lamiel wurde hier zur Gottesanbeterin stilisiert, deren anonymes Gesicht frontal aus dem Bild herausblickt, während ihre Hände vor dem nach links gewandten und in einer Korsage steckenden Oberkörper drei in Flammen stehende Türme halten. Ralf Convents hat in seiner Analyse dieser Spielkarte bereits die Bedeutung der Gottesanbeterin herausgearbeitet und darauf verwiesen, dass der französische Soziologe Roger Caillois – der unter 2.3.1 bereits als Autor des spieltheoretischen Klassikers *Les Jeux et les Hommes* Erwähnung fand – in einer Ausgabe des *Minotaure* über das entsprechende Insekt einen Artikel veröffentlichte und auf dessen in der Antike geläufigen Namen ‘lamies’ verwies.<sup>369</sup> Die Verknüpfung zwischen Gottesanbeterin und der Sirene Lamiel lässt sich demnach über ihre Namensverwandtschaft klären, wobei diese Verwandtschaft noch weiter reicht. Stendhal konzipierte den Charakter seiner Protagonistin auch entsprechend einiger Merkmale des zur biologischen Ordnung der Fangschrecken gehörigen Tieres. Denn vergleichbar mit den weiblichen Gottesanbeterinnen, die über die Männchen ihrer Gattung dominie-

<sup>366</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Lamiel. Sirène de Révolution* von André Masson; Tusche und Buntstift auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 118ff.

<sup>367</sup> *Lamiel. Sirène de Révolution* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>368</sup> ‘La Maison Dieu’ (Das Gotteshaus/Der Turm) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>369</sup> Vgl. Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele. Vom ‘Cadavre exquis’ zum ‘Jeu de Marseille’*, 128f; sowie Caillois, Roger, “La mante religieuse. De la biologie à la psychanalyse”, *Minotaure* 5 (1934): 23-26. Dass die Künstler des *Jeu de Marseille* mit Aussehen und Verhalten der Gottesanbeterin vertraut waren, lässt sich auch der Beschreibung Bretons über die Entstehung des Kartenspiels entnehmen. Er erwähnt, dass im Garten der Villa Air-Bel zur Herbstzeit zahlreiche Gottesanbeterinnen zu beobachten gewesen seien, deren Paarungs- und Kampfverhalten die ganze Bandbreite von Rivalitäten und Liebe vor Augen geführt hätte: “Près de la serre, en automne, on avait pu capturer autant qu’on désirait de mantes religieuses, pour le spectacle qu’elles offrent de rivalités et d’amours de nature à éclipser tout ce qui se lit dans les journaux.” Siehe hierzu: Breton, André, *La Clé des Champs*, 55.

ren und diese nach der Paarung teils sogar auffressen, weiß Lamiel die Männer in ihre Fänge zu nehmen und hat keine Hemmung, selbige, wenn sie die Lust an ihnen verliert, wieder zu verstoben. Die im konservativen Kleinbürgertum der ländlichen Normandie aufgewachsene ‘fille du diable’, wie sie als Kind bereits genannt wird, erfährt durch ihre Anstellung als Vorleserin im Schloss der regionalen Herzogin die Bildung einer Gesellschaftsdame. Zwar kann sie der Etikette der höheren Gesellschaftskreise nichts abgewinnen – zumal sie diese als noch größere Restriktion wahrnimmt als die Gebote ihres katholischen Elternhauses –, doch erkennt sie die Vorteile des ihr dort zugänglichen Wissens. Aus den Stoffen ihrer Lektüren imaginiert sich die junge Frau eine eigene Welt und wird damit zur Erbin des Don-Quijote-Syndroms. Im Gegensatz zu den geistigen, kann Lamiel für sinnliche Genüsse allerdings kein Interesse aufbringen: “Elle n’avait aucune disposition à faire l’amour; ce qu’elle aimait par-dessus tout, c’était une conversation intéressante.”<sup>370</sup> Ist sie auch selbst nicht in der Lage, die Liebe für sich zu entdecken, wählt Stendhals Romanheldin diese als Instrument der Befreiung und zur Durchsetzung ihrer Ziele. So beschließt sie, den Sohn der Herzogin zu betören, um als seine Maitresse in die Großstadt zu gelangen. Nachdem sie seiner entbrannten Leidenschaft überdrüssig geworden ist, ihn beraubt hat und entflieht, setzt Lamiel ihr Spiel mit anderen Männern fort. Einerseits ist sie darin erfolgreich, doch ist sie durch ihre Unerfahrenheit und Naivität auch stets Spielball anderer.

Lamiel gehört zu jener Art von Sirene, die Anziehung auf ihre Mitmenschen ausübt, ohne den Mechanismus ihrer eigenen Wirkungsweise zu durchschauen und sich im Zuge dieser Naivität selbst ausliefert. Ein gesamtheitliches Charakterbild der *Sirène de Révolution* über den Handlungsverlauf des Romans zu erschließen, bleibt indes heikel, da der Autor sein Buch nie fertigstellte, so dass das zwar 1839 begonnene, aber erst fünfzig Jahre später, posthum veröffentlichte Werk, an jener Stelle endet, da sich Lamiel nach Paris begibt und der Zusammenkunft mit mehreren Männern sowie gesellschaftlicher Ereignisse, wie Opernbesuchen, frönt. Den Notizen Stendhals in seinem Tagebuch ist allerdings zu entnehmen, dass er für seine Protagonistin ein solches Ende vorsah, wie es von Jacques Hérold auf der Spielkarte durch die brennenden Türme angedeutet wird. Lamiel sollte nämlich, um ihren letzten Liebhaber zu rächen, den Pariser Justizpalast in Flammen stecken und dabei selbst ums Leben kommen.<sup>371</sup> Das Element des brennenden Turms verweist auf eine Ähnlichkeit der *Sirène de Révolution* mit der in 18c abgebildeten Tarot-Karte des ‘Maison de Dieu’, auf der zwei Menschen seitlich eines vom Blitz getroffenen Turmes in die Tie-

---

<sup>370</sup> Stendhal, *Lamiel*, hrsg. v. Anne-Marie Meininger, Paris: Gallimard, 1983, 117. Lamiels Gefühlskälte und Unfähigkeit zu lieben, wird anfangs nur vom Erzähler und dann immer wieder von der Protagonistin selbst wiederholt, die die Liebe als “une chose insipide et [...] fort ennuyeuse” definiert (S. 185). Allerdings kann den Notizen Stendhals zu seinem Roman entnommen werden, dass er für diesen Charakterzug Lamiels noch eine Wandlung vorsah. Siehe hierzu Stendhals Tagebucheintrag: Ebd. 241.

<sup>371</sup> In Stendhals Notizen heißt es: “Elle [Lamiel] incendie le Palais de Justice pour venger Valbayre [Lamiels ange-dachter Geliebter mit Verbrecherbiografie]; on trouve des ossements à demi-calcinés dans les débris de l’incendie, – ce sont ceux de Lamiel.” Vgl. das ‘Journal de Lamiel’ (25. November 1839, f° 5) in: ebd. 242.

fe stürzen. Im Tarot fungiert diese Karte als Eckpfeiler für radikale Umbrüche,<sup>372</sup> womit Lamiels revolutionäre Veranlagung unterstrichen wird. Dieser Wesenszug war demnach entscheidend für den ihr zugeteilten Rang im Kartenspiel der Surrealisten. Allgemein beherrscht das Revolutionsthema den Roman, insofern er zeitlich in den Jahren der Julirevolution von 1830 angesiedelt ist. Für den Surrealismus war das hundertjährige Jubiläumsjahr dieser Revolution von Bedeutung. Schließlich erschien 1930 nicht nur das zweite surrealistische Manifest, sondern es ist auch das Begründungsjahr der Zeitschrift *Le surréalisme au service de la révolution*. Schufen die Surrealisten mit Sade als *Génie de Révolution* die Verbindung zur Französischen Revolution von 1789, so kommt mit der *Sirène de révolution* und den ‘Trois Glorieuses’ – wie die Revolutionstage des 27., 28., 29. Juli 1830 von den Franzosen genannt werden – eine weitere Dimension zum Symbol des Rades hinzu. Während die Karte zu Sade im Sinne einer geistigen Umwälzung und Befreiung gestaltet wurde, aber in ihrem historischen Bezug mitunter auf eine Terrorherrschaft verweist, nimmt Lamiel das Standbild einer sozialen Revolution ein.<sup>373</sup> Sie ist die als Gottesanbeterin maskierte Frau, die in Stendhals Roman am Scheitelpunkt zwischen Erster und Zweiter Republik Frankreichs, parallel zu den politischen Geschehnissen, ihre individuelle Befreiung vornimmt. Yves Ansel hat in seiner ausführlichen Analyse des Romans darauf verwiesen, dass Lamiel, in jenem Moment als die Revolution von 1830 unmittelbar bevorsteht, aus der Anstellung im Schloss und der damit einhergehenden Einengung vorübergehend befreit wird. Das Schloss der Herzogin, das laut Ansel Sinnbild der Restauration ist, wird mit den Trois Glorieuses überwunden. Lamiel nimmt zwar nach den Unruhen ihre dortige Anstellung wieder auf, doch greift sie nun enthemmt zu den verbotenen Büchern der Bibliothek und wagt es, im Alleingang den Wald zu betreten und dort erste intime Erfahrungen mit einem Dorfjungen zu machen.<sup>374</sup> Mit dem politischen Feuer der Julirevolution entzündet auch Lamiel ihren Protesteifer gegen die ihr unliebsamen sozialen Konventionen, verbrennt jedoch am Ende an den Folgen ihrer eigenen Fantasie. Ihre Radikalität, mit der Stendhals Protagonistin bestrebt ist, ihre aus Lektüre und Imagination gewonnenen Vor-

---

<sup>372</sup> Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*, 56f.

<sup>373</sup> Jean-Pierre Saïdah erklärt den Wirkungsunterschied zwischen den Revolutionen von 1789 und 1830 darüber, dass erstere primär von politischer Durchschlagskraft gewesen sei, während soziale Neuerungen erst im Zuge der zweiten, der Julirevolution, in Gang gekommen seien. Die Revolution von 1830 markiere die Schnittstelle zwischen rückgewandter Bezugnahme auf die durch ‘89 bewiesene Möglichkeit bürgerlicher Befreiung, aber einer gleichzeitigen Abkehr von deren Terrorherrschaft, und dem zukunftsorientierten Bestreben, den Gedanken der *liberté* diesmal weitgreifend durchzusetzen. Tatsächlich folgte auch auf 1830 eine Konterrevolution und so wird erst mit dem Entscheidungsjahr 1848 die französische Revolutionswelle zum Abklingen kommen. Nachdem Saïdah die Bedeutung der Trois Glorieuses aus der Sicht des Literaturwissenschaftlers beschreibt, ist seine historische Analyse eine, die sich an den Reaktionen der Schriftsteller und Künstler dieser Zeit orientiert und auch darüber argumentiert. Ergebnis der Julirevolution innerhalb der Literatur war, laut Saïdah, eine Mystifizierung der Ereignisse, sei es bei Balzac, Michelet, oder Lamartine. Nachdem die Surrealisten zu den Rezipienten der romantischen Literatur gehörten, kann man davon ausgehen, dass sie diese Auffassung verinnerlichten. Siehe: Saïdah, Jean-Pierre, “1830: quelle rupture?”, *Ruptures, continuités*, hrsg. v. Yves Vadé, Bordeaux: Presses Universitaires de Bordeaux, 2000, 39-67.

<sup>374</sup> Für eine Interpretation Lamiels als ‘fille du Juillet’ siehe Kapitel II.6. in: Ansel, Yves, *Stendhal littéral: Lamiel*, Grenoble: ELLUG Université Stendhal, 2009, 26-30.

stellungen umzusetzen, macht sie für die Surrealisten als Vertreterin der *Sirène de Révolution* geeignet. Zudem ist Lamiel eine mystische Figur, deren Antriebe unklar bleiben und deren intuitive Entscheidungsgewalt über ihre Vernunft dominieren. Entsprechend charakterisierte sie Stendhal:

[C]’était toujours par fantaisie, par caprice, et jamais par raison qu’elle [Lamiel] faisait attention aux choses et qu’elle y attachait du prix.

Sa vie désordonnée se passait à marcher rapidement à un but qu’elle brûlait d’atteindre ou à se délecter dans une orgie. Alors même elle employait son imagination brûlante à pousser l’orgie à des excès incroyables et toujours dangereux, car, pour elle, là où il n’y avait pas de danger, il n’y avait pas de plaisir, et c’est ce qui la préserva dans le cours de sa vie non pas des sociétés criminelles, mais des sociétés abjectes: elle effrayait les âmes privées de courage.<sup>375</sup>

Wie bereits beim Marquis de Sade, ist auch bei Lamiel die Revolution mit dem Gedanken der Orgie, einer kompromisslosen Hingabe an ein Verlangen, verknüpft. Die in Stendhals Roman zusammengeführten Momente von Lamiels Träumerei und der radikalen Durchsetzung ihrer Emanzipation erklären Hérolds bildliche Interpretation der Figur als animalische und despektierliche Brandstifterin, die in geradezu aristokratischer Haltung einen emotionslosen Ausdruck präsentiert. Wie bereits bei den vorangegangenen Sirenen vermerkt, ist auch Lamiel eine ambivalente Figur. Wenn der verwegene Docteur Sansfin ihr an einer Stelle des Romans seine Einteilung der Gesellschaft in Betrogene und Betrüger mitteilt, dann wird Lamiel diesen Lehrsatz unbewusst an sich selbst widerlegen, insofern sie die Erfahrung beider Rollen macht.<sup>376</sup> Auf der Spielkarte ist diese Dissymmetrie bildlich realisiert. In der Originalzeichnung von 18a erkennt man, dass Lamiels Kopf in der unteren, anders als in der oberen Kartenhälfte, in einer Schiefelage steht, ein Detail, das in Delanglades Version nicht übernommen wurde (Abb. 18b). Entsprechend ‘schief’ ist das gesamte Charakterbild, das Stendhal über seine Titelfigur vermittelt. Indem die Perspektiven auf Lamiel wechseln, sie als Täterin sowie Opfer, naives Mädchen sowie verführerische junge Frau in einem stets unbeständigen Licht wahrnehmen lassen, erhält der Roman einen teils satirischen Ton.<sup>377</sup> Vergleichbar mit der Portugiesischen Nonne, richten sich die Sirenenqualitäten Lamiels mitunter gegen sie selbst. Der Gottesanbeterin unter den Sirenen gelingt zwar die Befreiung aus so mancher familiärer und gesellschaftlicher Einengung, doch bleibt ihre Revolution, wie bei Sade, weitestgehend eine imaginäre.

---

<sup>375</sup> Die zitierte Passage stammt aus den Notizen und nicht aus dem von Stendhal noch fertiggestellten Teil des Romans. Vgl. Stendhal, *Lamiel*, 228.

<sup>376</sup> Sansfin predigt Lamiel: “Le monde, lui disait Sansfin, n’est point divisé, comme le croit le nigaud, en riches et en pauvres, en hommes vertueux et en scélérats, mais tout simplement en dupes et en fripons. Voilà la clef qui explique le XIXe siècle depuis la chute de Napoléon.” Ebd. 119.

<sup>377</sup> Christopher Thompson führt den satirischen Tonfall auf Stendhals in *Lamiel* vorgenommene Nachahmung des eigenen Schreibstils zurück, so dass der Roman als eine Auto-Pastiche zu verstehen sei. Laut Thompson sind in *Lamiel* Imitationen von Charakteren und Szenen aus folgenden Büchern Stendhals zu finden: *Histoire de la peinture en Italie*, *Vie de Henri Brulard* (Stendhals Autobiografie), *Armance*, *Le Rouge et le noir* (ein Vergleich zwischen dem Helden dieses Buches, Julien Sorel, und Lamiel als seine weibliche Version findet sich innerhalb der Forschung häufiger), *La Chartreuse de Parme* sowie *Le rose et le vert*. Siehe hierzu: Thompson, Christopher W., *Lamiel. Fille du feu. Essai sur Stendhal et l’énergie*, Paris/Montréal: L’Harmattan, 1997, 80f. Thompson wählte übrigens für das Cover seines Buches Jacques Hérolds Spielkarte zu Lamiel.

### 3.3.5 Magier in weiß und schwarz

Bereits seit der Antike fallen unter die Bezeichnung der Magie zwei unterschiedliche Vorstellungen von Praktiken. So galt der Magier entweder als Wahrsager und Zauberer, der über uneinsichtige Methoden aus Kosmos und Natur Wissen schöpfte; zum anderen wurde er als Gelehrter der Alchemie und Medizin wahrgenommen und als Wissenschaftler sowie Helfer geschätzt. Ursprünglich bezeichnete der Begriff des Magiers die Priester der Perser, wovon Zarathustra zu den bedeutendsten und bis heute bekanntesten zählt. Damit stand die Magie seit Anbeginn in Verbindung mit der Religion, wobei sie durch ihre Außenseiterposition immer wieder in Spannungsverhältnisse mit der Orthodoxie geriet. Schon in vorchristlicher Zeit bildeten die Magier eine eigene, nach außen abgeschlossene Kaste, deren Sitten und Gebräuche von denen ihrer Mitmenschen abwichen und meist auch geheim gehalten wurden. Nur Auserwählte und Gelehrte fanden Aufnahme in den kleinen Kreis der Magier.<sup>378</sup> Im Mittelalter schließlich führte ihre gesellschaftliche Randstellung zur häufigen Verfolgung als Zauberer, was nicht selten Todesstrafen nach sich zog. Man unterschied allerdings zwischen einer weißen, durch Gott bewirkten Magie, Theurgie genannt, der allgemeines Wohlwollen zufiel, und einer für Teufelswerk erklärten schwarzen Magie, der Goëtie.<sup>379</sup> Sowohl gute als auch schlechte Magie waren demnach möglich, wobei es auf die sozialen und zeitlichen Umstände ankam, ob man den Taten der Magier nun göttliche, oder teuflische Einflüsse zuschrieb. Im Tarot ist dem Magier eine eigene Karte gewidmet, die diese gegensätzlichen Bedeutungen beide umfasst; er ist dort Gaukler und kreativer Schöpfer in einem.



Abb.19<sup>380</sup>

<sup>378</sup> Messina, Guisepppe, *Der Ursprung der Magier und die zarathuſtrische Religion*, Rom: Pontificio Istituto Biblico, 1930, 78. Siehe hier auch die Seiten 11-21 für Fragen zum Ursprung der Magie. Messina beruft sich dabei auf einen Entstehungsbericht der Magie von Plinius, aus dem 29. Buch von dessen Schriften zur *Naturkunde*.

<sup>379</sup> Wunderlich, Werner, "Verführer, Schurken, Magier. Mythos, Rezeption und Typologie sozialer Außenseiter", *Verführer, Schurken, Magier*, hrsg. v. Ulrich Müller und Werner Wunderlich, St. Gallen: UVK Fachverlag für Wissenschaft und Studium, 2001, 25.

<sup>380</sup> 'Le Bateleur' (Der Magier/Gaukler) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

Im *Tarot de Marseille* trägt der in Abbildung 19 dargestellte Magier die Bezeichnung, ‘Le Bateleur’, was ihn als Harlekin und Scharlatan charakterisiert. So kann er auch als Verwandter des Narren betrachtet werden, wodurch die Magier-Karten des *Jeu de Marseille* mit dem Narren Ubu in Verbindung stehen und den humoristischen Leitfaden des Spiels weitertragen. Auf der Magier-Karte im Tarot steht der entsprechende Magier an einem Tisch, der zahlreiche einzelne Gegenstände zeigt, die er für seine Unterhaltungskunst verwendet. Im Sinne eines Vorführers kleiner Kunst- und Zauberstücke, wird der Magier in anderen Tarots zuweilen auch unter dem Namen des Jongleurs geführt. Der Stab in seiner linken Hand stellt einen Zauberstab dar, der ihm, unter alchemischer Betrachtungsweise, zur Überführung kosmischer Kräfte auf die Erde dient.<sup>381</sup> Seine Karte ist mit der Nummer Eins bezeichnet. Nachdem im Tarot die Geltung der Karten mit wachsender Nummerngröße zunimmt, steht er am unteren Ende der Rangordnung. Dies entspricht seiner Position im *Jeu de Marseille*, setzten ihn die Surrealisten doch in der Hierarchie der Trumpfe, nach den Assen, Genies und Sirenen, an letzte Stelle. Übertragen auf die Trumpfreihe gängiger Kartenspiele repräsentiert er die Gruppe der ‘valets’, der Diener, beziehungsweise der Buben; die dienende Funktion des Magiers kann in seinen Praktiken der Heilkunst gefunden werden. Doch ist diese eben nicht nur Dienst an der Gesundheit, sondern zugleich Kunst. Der surrealistische Magier ist ein freier Diener und verkörpert durch seine demiurgische Befähigung – die Nummer Eins ist schließlich auch Zahl des Anfangs und durchaus positiv konnotiert – eine Bruderfigur des Künstlers; seine Figur weist zudem Gemeinsamkeiten mit den Genies und Sirenen auf, zumal allen drei übernatürliche Kräfte zugesprochen werden. Insbesondere scheint der Magier dem Genie nahezuliegen, bedenkt man beispielsweise ihren synonymen Wortgebrauch im Hebräischen.<sup>382</sup> Die Surrealisten sahen eine enge Verbindung zwischen Alchemie und Wissenschaft, insofern sie die Erkenntnisse der Magier als wegweisend für Natur- und Geisteswissenschaft der Moderne betrachteten. So kann man einem Artikel der *Révolution surréaliste* von 1927 entnehmen:

[...] daignant noter que la recherche de la Pierre Philosophale, par exemple, a conduit fortuitement à la découverte de bien des corps, que du reste l'idée de la transmutation des métaux n'est pas en désaccord avec les hypothèses actuelles sur la structure de la matière et qu'elle a trouvé depuis peu un début de vérification expérimentale dans certains phénomènes de radio-activité, – remarquable aussi, pas ailleurs, que la magie a toujours eu une influence sur la philosophie et qu'il est possible,

---

<sup>381</sup> Die Ähnlichkeit zwischen Magier- und Narren-Karte wird meist über die runde Münze erstellt, die der Magier in seinen Händen hält, und die als Verweis auf die der Narren-Karte zugeschriebene Zahl Null der großen Arkana gilt. Auch über die auf dem Magiertisch ausgebreiteten Gegenstände wird oft ein Vergleich zum Narren gezogen, insofern letzterer ebensolche Utensilien als Sinnbild guter und schlechter Eigenschaften in seinem Tragebeutel mit sich führt. Im Gegensatz zum Narren, der seinen Weg bereits beschritten hat, und alle Eigenschaften und Fehler mit sich trägt, kann der Magier noch über seinen Werdegang, die schwarze oder weiße Ausrichtung seiner Magie, entscheiden. Für eine ausführliche Erklärung der Magier-Karte, siehe: Swiryn, Robert, *The Secret of the Tarot. How the story of the cathars was concealed in the Tarot de Marseille*, 84-94.

<sup>382</sup> Im Hebräischen trägt das Wort für Magier (מכשף) auch die Bedeutung ‘Genie’. Nachdem eine Vielzahl unter den Surrealisten der jüdischen Kultur angehörten, mag dieser Bezug in ihr Begriffsverständnis eingeflossen sein. Zudem verfügt das Judentum mit der Kabbala über eine eigene mystische Tradition. Damit erschließt sich einmal mehr, weshalb Harold Bloom sein in 3.3.3 erwähntes Buch *Genius* mithilfe des kabbalistischen Sefirot strukturierte.

entre autres choses, de rattacher Hegel et les Philosophes de la Nature allemands à Jacob Boehme, à Paracelse et aux mystiques alexandrins.<sup>383</sup>

Hegel und Paracelsus, die im *Jeu de Marseille* einmal als Genie und einmal als Magier im Zeichen des Schlüssellochs stehen, sind in diesem Artikel von Michel Leiris in einem Atemzug genannt. Der Alchemie wird eine bedeutende Einflussmacht auf die Philosophie und eine Vorreiterstellung in naturwissenschaftlicher Erkenntnis zugesprochen, wodurch die im Surrealismus gültige Bedeutungsnahe von Genie und Magier zum Ausdruck kommt. Im *Jeu de Marseille* bleibt es allerdings, wie bei den anderen Gruppen, auch bei den Magiern nicht bei einer einseitigen, positiven Charakterisierung. Vergleichbar mit den Genies und Sirenen, besitzen sie ebenfalls zwei Gesichter, indem sie zwischen weißer und schwarzer Magie wechseln, also einerseits wegweisende Wissenschaftler, beziehungsweise einen Schriftsteller oder Revolutionär verkörpern; und andererseits einen Denker, dessen Ideen und Methoden von Ambivalenzen zeugen. Dabei gilt es zu klären, inwieweit alle vier mit der Rolle eines Magiers zu vereinen sind. Während Paracelsus diejenige Figur seiner Gruppe darstellt, die auch realgeschichtlich im Bereich des Magischen verortet werden kann, bleibt herauszufinden, was die Auswahl der drei übrigen Magier motivierte. Denn inwiefern der Psychologe Freud, der Romantiker Novalis und der mexikanische Revolutionär Pancho Villa als Magier zu erklären sind, mag sich nicht auf Anhieb erschließen. Vielmehr scheint die Geltung eines modernen Wissenschaftlers, wie Freud, durch seine Charakterisierung als Magier in Frage gestellt und karikiert zu werden. Indes verweisen die jeweiligen Trumpfzeichen auch auf eine genuine Verbindung zwischen der Figur des Magiers und den entsprechenden Karten. Traum und Liebe, die Symbole Freuds und Novalis', waren, wie bereits in Kapitel 2.1.2 erläutert, im Surrealismus gängige Motive für die Umsetzung ihrer Ästhetik des Magischen und Mythischen. Und auch Pancho Villas Symbol der Revolution war surrealistischer Auffassung nach – wie das Zeichen des Rads zum Ausdruck bringt – an magische, weil unvorhersehbare Ereignisse gekoppelt. Über den Vergleich der surrealistischen Magier-Karten mit bestimmten, ihnen ähnlichen Karten aus dem Tarot, wird allerdings auch in dieser letzten Gruppe ein humoristisches Endprodukt auf den Betrachter warten.

---

<sup>383</sup> Leiris, Michel, "Chroniques: 'La Monade hieroglyphique', de John Dee", *La Révolution surréaliste* 9-10 (1927): 62. Bei Leiris' Artikel handelt es sich um eine Rezension der mystischen Abhandlung *Monas Hieroglyphica* (1564) des englischen Alchemisten und Astrologen John Dee. Der Buchtitel verweist auf das zentrale Symbol von Dees Signaturenlehre (darin erhält alles Irdische von den Himmelskörpern eine Signatur). Anhand dieser allesentscheidenden 'Monas Hieroglyphica', die John Dees Auffassung nach die gesamte alchemistische Lehre in einer Signatur enthält, hoffte er, wie alle Alchemisten, den Rätseln der Welt auf den Grund zu gehen.

### 3.3.5.1 Paracelsus – Magier des Wissens

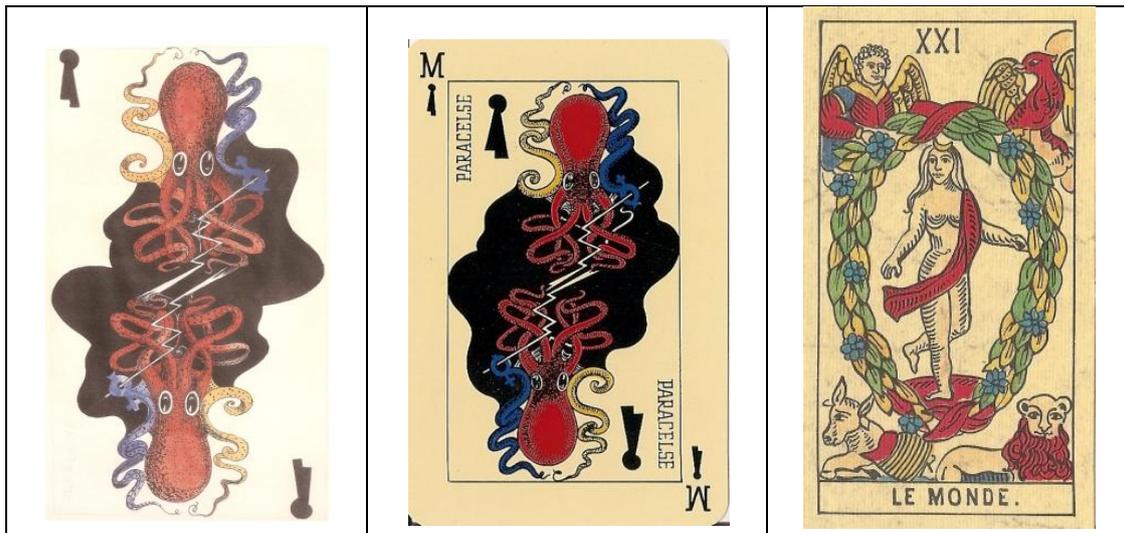


Abb.20a<sup>384</sup>

Abb.20b<sup>385</sup>

Abb.20c<sup>386</sup>

Ob es sich nun bei Paracelsus um einen Magier im Sinne eines ‘socius diaboli’ handelt oder um einen ehrbaren Alchemisten und Gelehrten, darüber schieden sich im Laufe der Wissenschaftsgeschichte die Geister. Der Ende 1493 in der Schweiz geborene und unter dem Namen Theophrastus Bombastus von Hohenheim getaufte Sohn eines Arztes und Alchemisten, lebte in einer Epoche des Übergangs vom Mittelalter in die Renaissance und damit einer Zeit, in der abergläubische und mystische Weltansichten allmählich durch die Neuorientierung an antiken, rationalen Denkmodellen abgelöst wurden. Paracelsus, der sich selbst als Mediziner verstand – er studierte in Basel, wo er später auch kurzzeitig lehrte, und in Wien –, wurde von zeitgenössischen Kollegen wenig akzeptiert und verbrachte den Großteil seines Lebens auf Wanderschaft in Europa. Sein Leben endete 1541 ebenso geheimnisvoll wie seine Praktiken mit einem ungeklärten Tod in Salzburg.<sup>387</sup> Paracelsus’ medizinhistorische Bedeutung gründet in seiner Überwindung der damals noch herrschenden Viersäftelehre. Statt die vormals für das menschliche Wohlbefinden als konstitutiv befundenen vier Körpersäfte – Blut, gelbe und schwarze Galle sowie Schleim – als Grundelemente des körperlichen Organismus anzunehmen,<sup>388</sup> entwarf Paracelsus ein Modell, das

<sup>384</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Paracelse. Mage de Connaissance* von André Breton; schwarze Tusche und Aquarell auf doppelgeklebtem Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 86f.

<sup>385</sup> *Paracelse. Mage de Connaissance* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>386</sup> ‘Le Monde’ (Die Welt) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>387</sup> Zur Biografie von Paracelsus, siehe: Benzenhöfer, Udo, *Paracelsus*, Hamburg: Rowohlt Verlag, 1997.

<sup>388</sup> Die Viersäftelehre, auch Humoralpathologie genannt, fand durch den spätantiken Mediziner Galenos von Pergamon Verbreitung, der aus hippokratischen Quellen schöpfte. Die Säftheorie besagt, dass alle vier Körpersäfte, denen jeweils ein Element zugeordnet ist (gelbe Galle = Feuer, schwarze Galle = Erde, Blut = Luft, Schleim = Wasser) in einem ausgeglichenen Verhältnis zueinander stehen müssen, um die Gesundheit des Menschen zu garantieren. Aus dieser Konzeption und der Bedeutung der jeweiligen Säfte leitet sich auch die Charakterlehre ab, die das Verhalten eines Cholerikers mit einem Übermaß an gelber Galle, das eines Melancholikers mit zu viel schwarzer Galle, eines Sanguinikers mit zu viel Blut und eines Phlegmatikers mit einem Übermaß an Schleim erklärt. Vgl. Eckardt, Wolfgang U., *Geschichte der Medizin*, 6. Aufl., Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2009, 44ff.

neben körperlichen, mikrokosmischen Einflüssen auch makrokosmische Umstände in die Gesundheitslehre miteinschloss. Angelehnt an den christlichen Glauben, sah Paracelsus Seele, Körper und Geist als die drei für das menschliche Leben entscheidenden Elemente.<sup>389</sup> André Breton, der die Spielkarte zu Paracelsus gestaltete, hat auf dieser den Bruch des Magiers mit der Viersäftelehre durch einen Blitzschlag kenntlich gemacht. Wie in Abbildung 20a ersichtlich, verläuft ein weißer Blitz quer über die Spiegelachse der Karte, auf der die vier Farben der antiken Körpersäfte erscheinen. Paracelsus selbst ist ein roter, vierarmiger Tintenfisch und demnach dem Element Blut zugeordnet. Er sitzt inmitten eines schwarzen Tintenflecks – sinnbildlich für schwarze Galle –, während zu seiner beider Kopfseiten sich je eine gelbe – gelbe Galle – und eine blaue Schlange – Schleim – emporwinden. Anhand des ihm zugeschriebenen Elements des Blutes, entspräche Paracelsus, gemäß der aus der Viersäftelehre abgeleiteten Humoralpathologie, einem Sanguiniker, also einem gesprächigen, lebhaften und fantasievollen Menschen, der allerdings zu unstemem und exzessivem Lebenswandel neigt. Diese Doppeldeutigkeit des Charakters wird von Bretons Wahl, Paracelsus als Krake darzustellen, unterstrichen. Convents hat in seiner Interpretation der entsprechenden Karte darauf verwiesen, dass der Tintenfisch aufgrund seiner Fangarme und motivgeschichtlichen Verhaftung in “der ornamentalen Kunst der Kelten wie der Kreter” als Symbol einer “Bewegung von Involution und Evolution im gesamten Kosmos” zu sehen ist. Gegensätzlich dazu, haften ihm jedoch aufgrund der Eigenschaft zur Absonderung von schwarzem Exkret auch die Bedeutung dunkler Schaffensmacht an.<sup>390</sup> Interpretiert man Bretons *Magier des Wissens* gänzlich im Sinne der an die Säftelehre anschließenden Temperamentenlehre, dann wäre er ein Sanguiniker, der, hinsichtlich der schwarzen Tinte – die als Abbild der schwarzen Galle für Melancholie stünde – Trübsinn produziert. Je weiter man die Auslegung der Karte nach den Bedeutungen der antiken Säfte führt, desto humorgetragener erscheint die Animalisierung des Magiers. Der von Breton angelegte Kontrast an Bedeutungen findet in der Zusammenführung von weißem Blitz und schwarzem Tintenfleck eine Fortsetzung, insofern darin eine Anspielung auf weiße und schwarze Magie gesehen werden kann. Paracelsus selbst differenzierte zwischen einer guten ‘*magia naturalis*’ und einer vom Aberglauben herrührenden teuflischen Magie,<sup>391</sup> wobei er sich selbstredend als Vertreter der ersten und nicht, wie auf der Spielkarte durch die Tinte angedeutet, der zweiten verstand. Im sechsten Kapitel des ersten Buches seiner *Astronomia Magna* gibt Paracelsus eine Definition dessen, was er unter Magie versteht:

---

<sup>389</sup> Vgl. Webster, Charles, *Paracelsus. Medicine, magic and mission at the end of time*, New Haven/London: Yale University Press, 2008, 132ff.

<sup>390</sup> Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele. Vom ‘Cadavre exquis’ zum ‘Jeu de Marseille’*, 117. Convents hat in seiner Analyse der Paracelsus-Karte ebenfalls auf die Anspielung Bretons auf die Viersäftelehre hingewiesen.

<sup>391</sup> Die Tatsache, dass Paracelsus überhaupt den Diskurs von guter und schlechter Magie aufnahm, zeigt – laut Heinz Schott – wie sehr er selbst noch vom abergläubischen Denken des Mittelalters beeinflusst war. Siehe hierzu: Schott, Heinz, “Magie – Glaube – Aberglaube: Zur ‘Philosophia Magna’ des Paracelsus”, *Paracelsus und seine internationale Rezeption in der frühen Neuzeit*, hrsg. v. Heinz Schott und Ilana Zinguer, Leiden et al.: Brill, 1998, 24f.

Erstlich <und> vor allen Dingen will ich euch Unterricht und zu verstehen geben, was magica sei. Eben das ist sie, daß sie die himmlische Kraft in das Medium bringen und in demselbigen seine Operation vollbringen mag. Das Medium ist das Zentrum, das Zentrum ist der Mensch. So mag durch den Menschen die himmlische Macht in den Menschen gebracht werden, so daß im selbigen dieselbige Wirkung gefunden wird, welche in derselbigen Konstellation [der Sterne] möglich ist. So werden aus demselbigen Menschen, in den die magica gebracht wird, solche vires [Kräfte], die gleich demselbigen Stern sind, wie er an sich selbst ist, <d.h.>, mit demselbigen secretis und arcanis.<sup>392</sup>

Ein Magier ist folglich jemand, der versteht, die makrokosmische Kraft der Sterne zu nutzen und sie auf den menschlichen Mikrokosmos zu übertragen. Mit 'secretis' meint Paracelsus die geheimen, sphärischen Absonderungen; 'arcanis' heißen die geheimen Mittel, die durch den Willen Gottes allen Geschöpfen von Natur aus gegeben sind. Die Magie erwächst also nach Paracelsus' Auffassung aus einer dem Menschen bereits eingeschriebenen Erkenntnis. Allerdings verweist er in mehreren seiner Schriften darauf, dass diese Erkenntnis nur mittels Traum oder Vision wahrnehmbar sei.<sup>393</sup> Damit ist auch eine Parallele zum surrealistischen Denken aufgetan, betrachteten doch die Surrealisten alles Unbewusste als förderlichste Quelle ihrer Kunst. Der *Magie de Connaissance* verfügt über das notwendige (Geheim-)Wissen, diese Quelle nutzbar zu machen. Wird dem Menschen bei Paracelsus durch diese Befähigung alchemistischer Kenntnis einerseits eine Vorrangstellung im Kosmos zuteil, so erfährt er andererseits durch seine Ergebenheit gegenüber Gottes Willen eine Einschränkung in seinem Walten.<sup>394</sup> Der Mensch steht demnach zwischen einem mikrokosmischen und einem makrokosmischen Wirkungsfeld. So ist auch Paracelsus' Philosophie durch eine dialektische Denkweise charakterisiert, was die Struktur des *Jeu de Marseille* intertextuell unterstreicht.<sup>395</sup>

Die theologische Dimension, die Paracelsus' Schriften anhaftet, scheint Breton durch eine Anlehnung seiner Zeichnung an eine Karte aus dem *Tarot de Marseille* kommentiert zu haben (Abb. 20 c). Die geometrische Gestaltung und Symbolik von 'Le Monde' offenbart einige Ähnlichkeiten mit der Paracelsus-Spielkarte. Man sieht darauf eine von einem Lorbeerkranz eingerahmte und

---

<sup>392</sup> Paracelsus, Philippus Theophrastus, *Astronomia Magna oder die ganze Philosophia sagax der großen und kleinen Welt*, hrsg. v. Norbert Winkler, Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1999, 85.

<sup>393</sup> Siehe hierzu: Jammernann, Marco, "Traum und Vision bei Paracelsus", *Neue Facetten zum Bild des Paracelsus*. 56. Paracelsustag 2007, hrsg. v. der Internationalen Paracelsus-Gesellschaft zu Salzburg, Salzburg: Internationale Paracelsus-Gesellschaft, 2008, 32.

<sup>394</sup> Paracelsus kombinierte seine okkultistische mit einer theologischen Denkweise und erteilte Gott den Status eines alchemistischen Schöpfers, der in die 'prima materia' eingreift und für die Trennung von Elementen und Energien verantwortlich ist. Vgl. Böhme, Hartmut, "Die Krankheiten wandern hin und her, so weit die Welt ist. Lebenswege des Arztes Paracelsus", *Paracelsus – das Werk, die Rezeption. Beiträge des Symposiums zum 500. Geburtstag von Theophrastus Bombastus von Hohenheim, genannt Paracelsus (1493 - 1541) an der Universität Basel am 3. und 4. Dezember 1993*, hrsg. v. Volker Zimmermann, Stuttgart: Steiner Verlag, 1995, 75f.

<sup>395</sup> In seiner *Astronomia Magna* schreibt Paracelsus: "Und so teilt sich die 'philosophia' in zwei Teile: zum einen in das Wesen des Geistes und zum anderen in das Wesen des Leibes, das ist: in 'corpus' und in 'spiritum'. Darin ist, so merkt nun, was die himmlischen Wirkungen vollbringt, und das ist, was die ätherischen Geister handeln und tun." Vgl. Paracelsus, Philippus Theophrastus, *Astronomia Magna oder die ganze Philosophia sagax der großen und kleinen Welt*, 16. Mit 'philosophia' meint Paracelsus die Wesenskenntnis von den natürlichen Dingen; d.h. Philosophie als Verbindung von Astrologie, Astronomie, Alchemie und damit Grundlage der Medizin.

nur durch eine spärliche rote Schärpe bekleidete Frau. Der Kranz formt, gleich dem Tintenfleck beim *Mage de Connaissance*, das Zentrum, während in den vier Ecken, vergleichbar mit den vier Elementen auf Bretons Karte, die Evangelistensymbole – Mensch, Löwe, Stier, Adler – dargestellt sind. Letztere werden seit Albrecht Dürers Diptychon, ‘Die Vier Apostel’ (1526), auch in Beziehung zur Humoralpathologie gedeutet,<sup>396</sup> wodurch die Tarot-Karte, neben ihrer Geometrie, ebenso in ihrer Symbolik mit der Paracelsus-Karte übereinstimmt. In dieser Hinsicht ist zudem die Bedeutung von ‘Le Monde’ im Tarot relevant, die dort die Nummer 21 und damit den höchsten Wert einnimmt. Sie repräsentiert, laut Christian Morris, mit ihrer zentralen und ovalen Form, die einem horizontlosen Spiegel gleicht, den geistigen Triumph sowie eine Welt, “qui débouche dans un univers d’images surréalistes”.<sup>397</sup> Indem nun der *Magier des Wissens* einerseits über die Magier-Karte des Tarot die niedrigste Nummer, über die ihm ähnliche Welt-Karte gleichzeitig die höchste Nummer enthält, sind in ihm beide Pole vereint. Bretons *Mage de Connaissance* stellt demnach eine Spielkarte dar, die das gesamte Spektrum des Tarot umfasst. Der Wissensschlüssel ist im Falle des Paracelsus-Kraken seine schwarze Tinte, die einerseits, wie oben erwähnt, auf dunkle Machenschaften verweist; andererseits ist sie das geheime Mittel zur Erschließung der Welt, denn wie der Magier selbst formulierte,

wan [sic] du zum End der Tinktur kommst [...], daß du magst alles, so im Himmel und auf Erden und 4 Elemente ist, erforschen und durch dies einige Ministerium, so du die Tinktur hast, erfahren kannst, was unther und ober der Erden.<sup>398</sup>

Für den Schriftsteller Breton mag Paracelsus’ Tinte auch als Sinnbild der Schrift fungiert haben, womit der Kunst des Schreibens eine magische Eigenschaft zugesprochen wird. Gleich dem Magier, ist der Schriftsteller in der Lage mittels Worte einen Zauber auszuüben und das Wunderbare über die Literatur zu erschließen. Paracelsus kommt demnach im *Jeu de Marseille* auch die Rolle eines Magiers der Schrift zu, der dieses initiale Medium der surrealistischen Bewegung als Ausdrucksmittel des Unbewussten und eben gesamten surrealistischen Kosmos darstellt.

---

<sup>396</sup> Inwieweit Dürer seine Ausarbeitungen der Apostel tatsächlich in Anlehnung an die antike Humoralpathologie konzipierte, bildet bis heute eine Streitfrage unter den Kunsthistorikern. Eingeleitet hat die Diskussion 1931 Erwin Panofsky mit seinem Aufsatz ‘Zwei Dürerprobleme’, in welchem er u.a. Dürers vier Apostel analysiert. In seiner Deutung von Johannes als Phlegmatiker, Markus als Choleriker, Petrus als Melancholiker und Paulus als Sanguiniker beruft er sich auf Dürers Werkstatt-Gehilfen Johann Neudörffer, der für die Unterschriften der Apostelbilder verantwortlich war und Dürers Äußerungen zur apostolischen Humoralkonstitution in einem Bericht von 1546 verschriftlichte. Siehe hierzu: Panofsky, Erwin, “Zwei Dürerprobleme. Der sogenannte ‘Traum des Doktors’ und die sogenannten ‘Vier Apostel’”, *Münchener Jahrbuch der Bildenden Kunst* 8 (1931): 40f.

<sup>397</sup> Vgl. Morris, Christian, *Le Tarot. Miroir d’éternité*, 165.

<sup>398</sup> Paracelsus, Philippus Theophrastus, *Magische Unterweisungen des edlen und hochgelehrten Philosophi und Medici Philippi Theophrasti Bombasti von Hobenheim, Paracelsus genannt*, Reprint der Ausgabe Leipzig 1923, München: Moonchild-Edition 19, 1993, 1. In seinen *Magischen Unterweisungen* beschreibt Paracelsus wie man unter Beachtung der Konstellation der Gestirne bestimmte Heil-Tinkturen anfertigt. Zwischen seinen Anleitungen über Verwendung und Mischungsverhältnisse bestimmter Elemente und Metalle, finden sich immer wieder gottespreisende Interjektionen, die auf den heutigen Leser weniger wie Gebete und mehr wie Zaubersprüche wirken mögen.

### 3.3.5.2 Freud – Magier des Traums

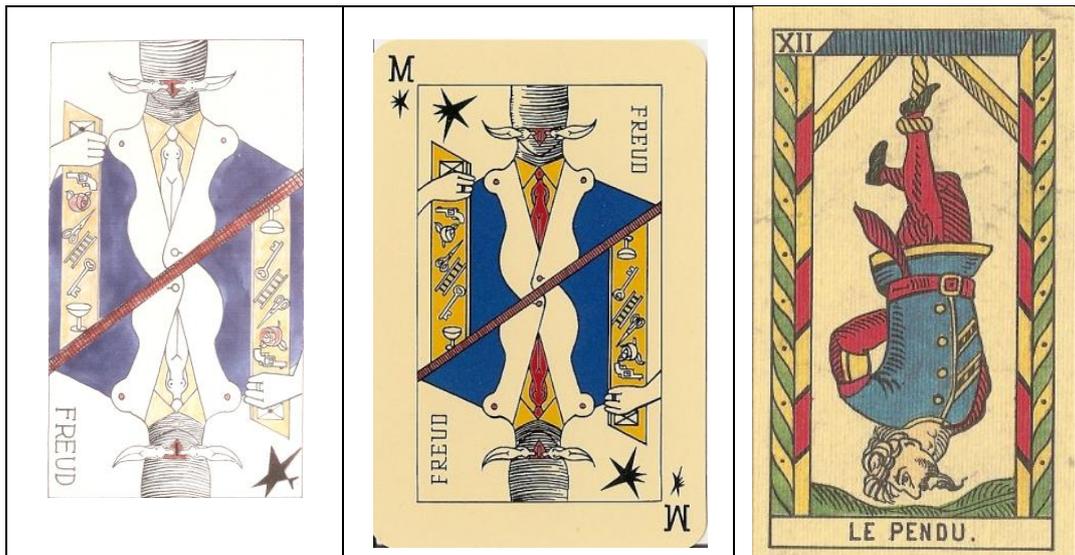


Abb.21a<sup>399</sup>

Abb.21b<sup>400</sup>

Abb.21c<sup>401</sup>

Fungierte bei Paracelsus die Alchemie als Kenntnisquelle seiner Gesundheitslehre, so diente Freud, dem nächsten unter den surrealistischen Magiern, die Psychologie als Schlüssel seiner Heilkunst. Die Gestaltung der Karte des *Mage de Rêve* übernahm Óscar Domínguez, der ebenso das bereits vorgestellte *As de Rêve* entworfen hatte. In Abbildung 21a sowie der beinahe identischen Version 21b von Delanglade, sieht man eine um den ganzen Kopf mumifizierte Gestalt, deren Gesichtsanatomie nur durch einen Schnauzbart aus nackten Frauenkörpern eine Gestaltung erhält. Das Element des Frauenkörpers setzt sich in der Krawatte und der nach unten gezogenen Kragenleiste des Jacketts fort. Unschwer ist daran Freuds Fixierung auf sexuelle Deutungsmuster der menschlichen Psyche abzulesen. Mit der rechten Hand umfasst der Magier des Traums ein Lineal, auf dem mehrere Gegenstände – Brief, Pistole, Rose, Schere, Leiter, Schlüssel – aufgeführt sind. Sie erinnern an die Komposition der Magier-Karte aus Abbildung 19 hinsichtlich der darauf ebenso zahlreich abgebildeten Utensilien auf dem Tisch des Gauklers. Die Gegenstände auf der Freud-Karte, wohl aufgrund ihrer Alltäglichkeit, finden sich alle in den Fallbeispielen von Träumen und Erlebnissen seiner selbst und seiner Patienten in *Die Traumdeutung* (1900) wieder, einer seiner berühmtesten Schriften, die auch nachweislich von den Surrealisten gelesen wurde.<sup>402</sup> Den Traumgegenständen spricht Freud darin, gemäß der jeweiligen persönlichen Erfahrungen des Träumers, eine symbolische Bedeutung zu, wobei er bei bestimmten Dingen – wie

<sup>399</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Freud. Mage de Rêve* von Óscar Domínguez; Aquarellfarben, Buntstifte und Tusche auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 94f.

<sup>400</sup> *Freud. Mage de Rêve* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>401</sup> 'Le Pendu' (Der Gehängte) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>402</sup> Insbesondere Breton hatte sich während seiner Tätigkeit in der Psychiatrie nach dem Ersten Weltkrieg mit der Analysetechnik Freuds ausführlich auseinandergesetzt. Vgl. Bürger, Peter, *Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur*, 28.

beispielsweise der Leiter, beziehungsweise damit verbundenen Momenten des Auf- oder Absteigens als Sinnbild sexueller Triebe – auf allgemein applizierbare Sinnbilder verweist.<sup>403</sup> Domínguez' Karte charakterisiert den Begründer der Psychologie als Konstrukteur, der mit Anzug bekleidet, Lineal in der Hand und, wohlgermerkt blind, die menschlichen Träume analysiert. Die Blindheit mag einerseits ein Verweis auf die Qualität des Magiers sein, über Methoden des psychologischen 'Geheimwissens' selbst mit geschlossenen Augen zur Kenntnis zu gelangen; andererseits deutet die Mumifizierung auch eine tatsächliche Blindheit, beziehungsweise Verblendung, an. Jene aus der Darstellung des kanarischen Künstlers sprechende Ironie setzt sich über die Ähnlichkeit, die seine Karte mit 'Le Pendu' aus dem *Tarot de Marseille* aufweist, fort (Abb. 21c). Es ist vor allem die geometrische Komposition beider Karten, die eine Verwandtschaft nahelegt.<sup>404</sup> Ähnlich wie Freud auf der surrealistischen Spielkarte von einem Lineal sowie einem quer über die Spiegelachse der Karte verlaufenden Balken eingerahmt wird, baumelt der Gehängte, die Nummer zwölf der großen Arkana, an einem Seil zwischen geradlinigen Pfosten. Außerdem trägt der Gehängte einen ebenso spitzen Bart wie der *Magie de Réve*. Die Figur auf der Tarot-Karte sieht man allerdings nicht am Hals, sondern am Fuße aufgehängt, so dass sie zwar gerichtet, aber nicht gemordet ist.

Man mag die Ähnlichkeit des *Magiers des Traums* mit genannter Tarot-Karte als einen Verweis verstehen, dass Freuds Texte für die Surrealisten zwar einflussgebend waren, aber mit der Denkmethode der Gruppe nur partielle Gemeinsamkeiten aufwiesen. Freuds Vorstellung, jeden Traum "als ein sinnvolles psychisches Gebilde"<sup>405</sup> deuten zu können, das nicht aus der Fantasie des Träumers entspringt, sondern seine Gründe in der Wirklichkeit der Erfahrungen und Triebe hat, kann der surrealistischen Wertschätzung des Wunderbaren und Unergründlichen nicht zuträglich gewesen sein. Das zwiespältige Verhältnis zwischen surrealistischer und Freud'scher Denkart

---

<sup>403</sup> Freud, Sigmund, *Die Traumdeutung*, in: Gesammelte Werke. Bd. 2., 3. Aufl., Frankfurt a. Main: S. Fischer Verlag, 1961. Die von Domínguez auf dem Lineal aufgezeichneten Symbole finden sich darin an folgenden Stellen: Der Brief in Kap. VI, A, III 'Der Käfertraum'; die Pistole in Kap. VI, G 'Traum vom Tod des Vaters'; die Rose und Blumen in Kap. V, B, IV, II; die Schere in Kap. I, C, Ad 1 'Maurys Beobachtungen'; Die Leiter bzw. Stiege in Kap. VI, E, 3 'Darstellung des Genitales durch Gebäude, Stiegen, Schachte'; Der Schlüssel ist kein Symbol, das in irgendeinem der geschilderten Träume auftauchen würde (außer in einer kurzen Traumschilderung, die aber nur in der ersten Version der *Traumdeutung* von 1900 zu finden ist – dort Kap. V, B, S.130 – aber in der später von Freud überarbeiteten Auflage weggelassen wurde. Wohl konnte Freud für den Schlüsseltraum keinen Erklärungsschlüssel finden).

<sup>404</sup> Die klare Struktur der Spielkarte sowie die Gestaltungselemente der Frauenkörper sind charakteristisch für den Stil, den Óscar Domínguez kurz vor und ab Beginn des Zweiten Weltkriegs in seiner Malerei an den Tag legte: "Dans les mois qui précèdent le début de la Seconde Guerre mondiale, la peinture de Domínguez évolue vers une sorte de cristallisation. Il nous met en présence d'un espace étonnement structuré, qui conserve cependant toutes les propriétés de spontanéité qu'il doit à l'automatisme 'gestuel'. [...] En 1941-1942, la plupart de ses tableaux présentent d'étranges déformations, surtout sous forme de nus féminins allongés caractérisés par des têtes minuscules qui affectent la forme de cornes ou de couperets, et des membres considérablement surdéveloppés, tels les pieds ou les mains d'où émergent des mamelons de sein [...]" Vgl. Guigon, Emmanuel, "Óscar Domínguez et le surréalisme," *La part du jeu et du rêve. Óscar Domínguez et le surréalisme 1906 – 1957*, hrsg. v. Véronique Serrano, Ausstellungskatalog Musée Cantini/Marseille, 25.6.-2.10.2005, Paris: Éditions Hazan, 2005, 57.

<sup>405</sup> Freud, Sigmund, *Die Traumdeutung*, 2.

kann an der brieflichen Korrespondenz zwischen Breton und Freud abgelesen werden.<sup>406</sup> Hierzu hat Jean Starobinski in seinem Aufsatz über das Verhältnis von Surrealismus und Psychoanalyse erörtert, dass in gleicher Weise wie bei Freud eine Verteidigung des Unbewussten auf Unverständnis stieß, den Surrealisten dessen Entblößung durch rationale Analyse missfiel:

Der Surrealismus – der bewußt für das Unbewußte Partei ergriß – konnte Freud nur als eine ‘Nartheit’ erscheinen, oder genauer als eine fetischistische Perversion, da das surrealistische Gedankengut mit seiner Auserwählung und Bevorzugung des Unbewußten sich auf ein ‘Teilobjekt’ fixierte. Umgekehrt erkennen wir Bretons Ärger darüber, daß bei Freud die Unterscheidungen, Grenzziehungen und Abweisungen durch den Rationalismus, wenn nicht gar den Positivismus weiterhin bestehen bleiben.<sup>407</sup>

Dem surrealistischen Denken zutreffender wäre vielmehr Jungs Traumtheorie, denn bei ihm “ist die Vorstellungsverbindung im Traum eine wesentlich ‘phantastische’; eine Assoziationsart, welche Zusammenhänge liefert, die dem Wirklichkeitsdenken in der Regel fremd sind”.<sup>408</sup> Zudem bietet die Jung’sche Archetypenlehre und die damit verbundene Vorstellung eines kollektiven Unbewussten geradezu ein wissenschaftliches Fundament für den Surrealismus.<sup>409</sup> Auch ist dem Schweizer Psychologen eine nicht geringfügige Bedeutung innerhalb der Geschichte der Spielkarten und des Tarot zuzuschreiben, war er es doch, laut Detlef Hoffmann, der das esoterische Material durch seine Archetypenlehre für das Tarot erstmals zugänglich machte.<sup>410</sup> Für das *Jeu de Marseille* fiel die Wahl der Surrealisten allerdings auf Freud, und das mag in Anbetracht der ironischen Gestaltung der ihm zugewiesenen Karte mitunter an der Wertschätzung von Freuds Humortheorie gelegen haben. In seinem 1927 erschienenen Essay *Der Humor* führte Freud, passenderweise zur eigenen Illustration im *Jeu de Marseille*, als Beispiel humorvollen Verhaltens die Äußerungen eines voraussichtlich bald Gehängten an:

---

<sup>406</sup> In Wien kam es 1921 außerdem zu einem Treffen zwischen Breton und Freud, dem Breton allerdings einen “abschätzigen Artikel” über seinen Besuch in der Zeitschrift *Littérature* folgen ließ. Jedoch trug Freud dem Schriftsteller dieses Urteil nicht nach und beide standen immer wieder brieflich in Kontakt. Vgl. Breton, André, *Entretiens – Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik*, 91.

<sup>407</sup> Starobinski, Jean, “Freud, Breton, Myers”, 142. Starobinski gelangt darin zu der Feststellung, dass der Surrealismus weitaus mehr Material aus der Parapsychologie und den Werken F. W. H. Myers’ (dessen *Human personality and its survival of bodily death* bereits unter 3.3.3 im Zuge der Erörterung des surrealistischen Genie-Begriffs Erwähnung fand) sowie Théodore Flournoys (siehe die Besprechung seines Buches zu Hélène Smith unter 3.3.4.1) bezog als aus den psychoanalytischen Schriften Freuds.

<sup>408</sup> Jung, Carl Gustav, *Allgemeine Gesichtspunkte zur Psychologie des Traums*, in: Gesammelte Werke. Bd. 8. Die Dynamik des Unbewußten, hrsg. v. Marianne Niehus-Jung et al., Zürich/Stuttgart: Rascher Verlag, 1967, 272.

<sup>409</sup> In der Forschung ist bereits mehrfach darauf verwiesen worden, dass die Jung’schen Schriften für die Surrealisten von größerer Bedeutung waren als jene Freuds. Rainer Zuch hat in seiner Arbeit über den Einfluss des Schweizer Psychologen auf die surrealistische Kunst, insbesondere von Victor Brauner, Max Ernst und Hans Arp, historische sowie ideologische Bezüge herausgestellt und darauf verwiesen, dass Jung “mit den Romantikern und den Surrealisten das Interesse an Alchemie, hermetischen Philosophien, Magie, Mystik und Religiosität” (S. 77) teilte. Als Vermutung, weshalb sich die Surrealisten dennoch nicht öffentlich zu Jung, im Gegenteil zu Freud, bekannten, führt er Jungs “Sympathieäußerungen für den Nationalsozialismus” (S. 53) zwischen 1933 und 1938 an, die zwar eine fundamentalistische, oder antisemitische Grundlage entbehrten, aber dazu geführt haben mögen, dass man über den Schweizer lieber schwieg. Siehe hierzu: Zuch, Rainer, *Die Surrealisten und C.G. Jung. Studien zur Rezeption der analytischen Psychologie im Surrealismus am Beispiel von Max Ernst, Victor Brauner und Hans Arp*, Weimar: Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften, 2004.

<sup>410</sup> Vgl. Hoffmann, Detlef, *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*, 67.

Der humoristische Vorgang kann sich in zweierlei Weise vollziehen, entweder an einer einzigen Person, die selbst die humoristische Einstellung einnimmt, während der zweiten Person die Rolle des Zuschauers und Nutznießers zufällt, oder zwischen zwei Personen, von denen die eine am humoristischen Vorgang gar keinen Anteil hat, die zweite aber diese Person zum Objekt ihrer humoristischen Betrachtung macht. Wenn, um beim größten Beispiel zu verweilen, der Delinquent, der am Morgen zum Galgen geführt wird, die Äußerung tut: 'Na, die Woche fängt gut an', so entwickelt er selbst den Humor, der humoristische Vorgang vollendet sich an seiner Person und trägt ihm offenbar eine gewissen Genugtuung ein. Mich, den unbeteiligten Zuhörer, trifft gewissermaßen eine Fernwirkung der humoristischen Leistung des Verbrechers; ich verspüre, vielleicht ähnlich wie er, den humoristischen Lustgewinn.<sup>411</sup>

Über die Spielkarte des *Mage de Rêve* übernahmen die Surrealisten selbst die im obigen Zitat durch Freud dargestellte Perspektive des Sprechers, und letzterer gerät in die Rolle des Verbrechers. Der 'humoristische Lustgewinn' am Gehängten wird damit bildlich offenbar. Die Dimension des Lustgewinns hatte Freud bereits in seiner 1905 veröffentlichten Studie *Der Witz und seine Beziehungen zum Unbewussten* eingehend erläutert. Darin beschreibt er den Witz als Lustquelle, insofern er eine psychische Abwehrleistung sowie Kompensation unbefriedigter Triebe darstelle. Damit verbunden, betont er mehrfach die daraus resultierende, entspannende Wirkung. Diese These, dass der Humor etwas Befreiendes mit sich bringe, fand neben ihrer Aufnahme in das Wörterbuch der Surrealisten auch Einzug in Bretons Humor-Anthologie.<sup>412</sup> Ein Zusammenhang zwischen der Spielkarte des *Mage de Rêve* und dem Bereich des Humors wird außerdem von Freud in einem Kapitel seiner letztgenannten Abhandlung selbst erstellt, in der er einen Vergleich zwischen der Struktur des Witzes und des Traums vornimmt.<sup>413</sup> Dabei kommt er auch auf eine Eigenschaft des Witzes zu sprechen, die für das Kartenspiel der Surrealisten wesentlich erscheint. Freud stellt fest, "der Witz ist ein entwickeltes Spiel"<sup>414</sup>. In Applikation auf die Konzeption des *Jeu de Marseille* kann dieses Urteil für gültig befunden werden, bedenkt man die wachsende Komik, die dabei entsteht, wenn man sich auf eine Interpretation der doppelsinnig angelegten Karten und ihrer multiplen Symbole einlässt. Es waren Freuds Auseinandersetzungen mit jenen spielerischen Trieben des Menschen, die für die Surrealisten maßgeblich von Bedeutung waren. Breton betonte einmal in einem Radiointerview, dass die Lehre des Wiener Psychologen deshalb konsequent als Bezugspunkt der Bewegung gedient habe, weil seine Studien vor Augen geführt hätten, was geschehe, wenn man diesen Trieben nicht die nötige Freiheit, wie eben mittels Humor verschaffe,

---

<sup>411</sup> Freud, Sigmund, *Der Humor*, in: Gesammelte Werke. Bd. 14, 3. Aufl., Frankfurt a. Main: S. Fischer Verlag, 1961, 384.

<sup>412</sup> Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 14. Darin das Freudzitat: "L'humour a non seulement quelque chose de libérateur, mais encore quelque chose de sublime"; im beinahe gleichen Zitierformat auch zu finden in: Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 19.

<sup>413</sup> Die Überlegung einer strukturellen Verwandtschaft zwischen Witz und Traum, stützt Freud auf die Feststellung, dass bei beiden "[e]in vorbewußter Gedanke [...] für einen Moment der unbewußten Bearbeitung überlassen" wird. Am Ende seiner Analyse befindet er allerdings ihre Unterschiedlichkeit größer als die Anzahl ihrer Gemeinsamkeiten. Siehe hierzu: Freud, Sigmund, *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*, in: Gesammelte Werke. Bd. 6, 3. Aufl., Frankfurt a. Main: S. Fischer Verlag, 1961, 189.

<sup>414</sup> Ebd. 204. Das Spiel beschreibt Freud als Areal des Kindes, das zum Spielen durch die Lust am Wortspiel oder Unsinn motiviert wird. Vgl. ebd. 143ff.

und stattdessen der Vernunft den Vortritt gebe.<sup>415</sup> Insofern bekommt Freud auch den Status eines solchen Magiers zugesprochen, der sich in vernunftfernen Regionen, das heißt, im Bereich des Unbewussten, darunter insbesondere dem des Traums, auskennt. Dass Freud allerdings zu Zwecken seiner Heilkunst sich der Vernunft wiederum bediente, mag Domínguez Grund genug gewesen sein, ihn über den Bezug aufs Tarot an den Galgen zu hängen.

### 3.3.5.3 Novalis – Magier der Liebe



Abb. 22a<sup>416</sup>

Abb. 22b<sup>417</sup>

Abb. 22c<sup>418</sup>

Abb. 22d<sup>419</sup>

Das Zeichen der Flamme, in der Novalis steht, erklärt bereits seine Rolle als Magier. Seit Zarathustra, der am Feuer über Fragen der Wahrheit nachzudenken pflegte, nimmt der Feuerkult innerhalb der Magie eine zentrale Rolle ein.<sup>420</sup> Nachdem die Flamme im *Jeu de Marseille* zudem Symbol für die Liebe ist und sich selbige einer rationalen Erörterung entzieht, ist eine Verbindung zwischen Magie und diesem Trumpfzeichen naheliegend. Novalis erhob in seinen Gedichten sowie seinem epischen Werk die Liebe zum Hauptthema und näherte sich ihr über die Stilkunst der Romantik. Die Surrealisten schätzten an ihm, dass er in seinen Texten nicht der alleinigen Beschreibung des Liebeserlebnisses frönte, sondern bestrebt war, anhand der Darstellung intensiver Gefühle die Triebkräfte kosmischer Vorgänge auszudrücken. Ihre Meinung über den deutschen Dichter bildeten sie über die Studien Albert Béguius, ein Schweizer Romantikforscher ihrer Zeit, von dem ein Kommentar zu Novalis' Stil auch ins *Dictionnaire abrégé du surréalisme* Einzug fand:

<sup>415</sup> Siehe hierzu: Breton, André, *Entretiens – Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik*, 122.

<sup>416</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Novalis. Mage d'Amour* von André Masson; Tusche auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 122f.

<sup>417</sup> Zweiter Entwurf Massons zu *Novalis. Mage d'Amour*; Aquarellfarben und Bleistift auf Papier; ebd. 124f.

<sup>418</sup> *Novalis. Mage d'Amour* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>419</sup> 'L'Amoureux' (Der Verliebte) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

<sup>420</sup> Messina, Guiseppa, *Der Ursprung der Magier und die zarathustrische Religion*, 62.

Pour Novalis, il ne s'agit ni de s'abandonner sans contrôle aux aspirations inconscientes, ni de s'enfermer dans le pur subjectivisme; au contraire, il veut que l'homme, en possession du secret de l'univers qu'il est allé chercher au tréfonds de lui-même, revienne vers la vie et y jette un regard nouveau, un regard enrichi de toutes ses découvertes.<sup>421</sup>

Die Surrealisten sahen Novalis somit im Einklang mit ihrer eigenen künstlerischen Methode, die auf ein Zusammenwirken von unbewusster und darüber rationalen Erschließung der Wirklichkeit angelegt war. Aufgrund seiner Suche nach dem Geheimnis des Universums, erhielt Novalis den Status eines Magiers, und nachdem er seinen Weg dahin über das Thema der Liebe beschritt, den Status eines *Magiers der Liebe*. Letztere ist bei ihm beispielhafter Ausdruck einer "Entwilderung der Natur" mittels der Kunst, insbesondere der Dichtkunst.<sup>422</sup> Novalis selbst verstand unter Magie, eine Magie der Worte. Seine Betrachtung der Sprache als Instrument mystischer Welterschließung ließ ihn zum Repräsentanten eines – von ihm selbst so bezeichneten – 'Magischen Idealismus' werden.<sup>423</sup> In diesem ästhetischen Prinzip, das auf einer Erschließung der äußeren Welt über die unmittelbare, innere Wahrnehmung beruht, wird seine Verwandtschaft zum Surrealismus explizit deutlich. Novalis, der – laut Mads Nygaard Folkmann – "in seinen abstrahierenden Dichtungen auch den Bezug zur Wirklichkeit als integrales Moment mitdenkt, das stets korrigierend auf die idealisierenden Zielrichtungen zurückwirkt"<sup>424</sup> scheint geradezu ein Vorfahre des Surrealismus, wo es auf vergleichbare Weise auf eine Auslotung des Imaginären unter Einbindung des Realen und umgekehrt ankam.

André Masson war es, der den deutschen Romantiker für das Kartenspiel der Surrealisten zeichnete. Er hatte bereits zwischen 1938 und 1940 eine Reihe von Fantasieporträts deutscher literarischer Größen realisiert, darunter Kleist, Jean Paul, Hölderlin, Goethe und auch bereits Novalis.<sup>425</sup> So interpretierte er letzteren erneut für das *Jeu de Marseille* in zwei verschiedenen Versionen, einer Tuschezeichnung mit präzisen Konturen (Abb. 22a) und einem identischen Aquarell (Abb. 22b). In dieser zweiten, in gelb, rot, blau und schwarz kolorierten Zeichnung, dominiert – entsprechend des Romantiksymbols der für Liebe und Sehnsucht stehenden blauen Blume – die Farbe Blau. Delanglade übernahm in seiner Version (Abb. 22c) die schwarzen Konturen aus der ersten Zeichnung sowie die gelbe und rote Farbgebung aus der zweiten Version. Die Kontraste von hell

---

<sup>421</sup> Aragon, Louis et al., *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, 18.

<sup>422</sup> Vgl. Novalis, *Die Lebrlinge zu Sais*, in: Werke, 2. Aufl., hrsg. v. Gerhard Schulz, München: Verlag C. H. Beck, 1981, 103.

<sup>423</sup> Siehe hierzu: Schwering, Gregor, *Sprachliches Gespür. Rousseau – Novalis – Nietzsche*, München: Wilhelm Fink Verlag, 2010, 140ff. Schwering untersucht den Magie-Begriff bei Novalis sowohl anhand dessen eigener theoretischer Reflexionen zu diesem Thema als auch anhand dessen Dichtung. Er kommt zu dem Schluss, dass Novalis die Wirkungskräfte der Magie mit jenen der Poesie gleichsetzt. Beide funktionieren unbewusst und können nur gefühlt, nicht wissenschaftlich erörtert werden. Das erklärt auch, weshalb Novalis dem Thema der Liebe das höchste magische, beziehungsweise literarische Potential beimisst.

<sup>424</sup> Folkmann, Mads Nygaard, *Figurationen des Übergangs. Zur literarischen Ästhetik bei Novalis*, Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1972, 175.

<sup>425</sup> Siehe hierzu: Debize, Christian, "Choses vues", 15. Ähnlichkeiten zwischen Massons erster Zeichnung zu Novalis und der Spielkarte für das *Jeu de Marseille* sind beispielsweise die Betonung der gewellten langen Haare des Dichters.

und dunkel werden in seiner Überarbeitung bewahrt, so dass die fließenden und Einheit schaffenden Bewegungen von Massons Zeichnungen auch in der Druckversion sichtbar sind.

Der *Magier der Liebe* wurde von Masson als Dichter dargestellt, der mit geöffnetem Mund dazu ansetzt, an einer freihängenden Brust zu saugen. Dieses Element erinnert an die Karte zu Lautréamont, dem *Genie des Traums*, auf der eine ebensolche Brust eingezeichnet ist. Die Verwandtschaft zu Lautréamont und zum Symbol des Traums wird noch eindringlicher über den großen Stern, den Novalis in der Hand hält. Erklärung für diese, hinsichtlich des tatsächlichen Kartenzeichens, in dem der deutsche Dichter steht, zunächst als Widerspruch anmutende Darstellung, bietet eine Betrachtung der Art und Weise, wie die Liebe in Novalis' Werk in Erscheinung tritt. Ihr Erleben geschieht nämlich vorrangig, entsprechend romantischer Methode, in Gedanken und im Traum. So gibt die in einem Märchen im *Heinrich von Ofterdingen* auftretende Sphinx auf die Frage, wo die Liebe sei, die Antwort: "In der Einbildung".<sup>426</sup> Auch in den *Hymnen an die Nacht* malt der Erzähler die Liebe als ein Fantasiegebilde, das gemäß der Natur des Traums immer in Verbindung mit nächtlicher Dunkelheit steht:

[...] der Liebe heiliger Rausch ein süßer Dienst der schönsten Götterfrau – ein ewig buntes Fest der Himmelskinder und der Erdbewohner rauschte das Leben, wie ein Frühling, durch die Jahrhunderte hin – Alle Geschlechter verehrten kindlich die zarte, tausendfältige Flamme, als das höchste der Welt. Ein Gedanke nur war es, Ein entsetzliches Traumbild,  
Das furchtbar zu den frohen Tischen trat  
Und das Gemüt in wilde Schrecken hüllte. [...]  
Es war der Tod, der dieses Lustgelag  
Mit Angst und Schmerz und Tränen unterbrach.<sup>427</sup>

In dem zitierten Gedichtzyklus verwendete Novalis, wie die Surrealisten im *Jeu de Marseille*, die Flamme als Symbol der Liebe; sie ist einerseits Ausdruck göttlicher Einflussnahme; andererseits wohnt ihr ein alptraumhaftes Moment inne, da Tod und Trauer sie ständig belauern. Diese Charakteristik, die Novalis' Liebesdiskurs konsequent durchzieht, erklärt auch die grafische Beziehung des *Magiers der Liebe* zum Thanatos-Verehrer Lautréamont. Masson zeichnete Novalis als Dichter einer düsteren Romantik, was in der ersten seiner zwei Kartenversionen durch die abschließliche Verwendung schwarzer Tusche buchstäblich unterstrichen wird. Novalis haftet durch die dunklen Lippen und Augenkonturen sowie den breiten schwarzen Streifen, der beinahe über die gesamte Vertikale der Karte reicht, ein finsterer Ausdruck an. Das Verhältnis von weißer und schwarzer Farbgebung ist allerdings ausgeglichen. Ein kleiner Kreis, der sich unterhalb der Brust des Magiers befindet und in exakter Teilung aus einer weißen und einer schwarzen Hälfte besteht, verdeutlicht dieses Gleichgewicht. Man mag dabei an ein Yin- und Yang-Symbol erinnert sein, wie es bereits bei Baudelaire, dem *Genie der Liebe*, analysiert wurde.

---

<sup>426</sup> Die Stelle stammt aus dem Märchen, das der Brautvater Klingsohr erzählt. Siehe: Novalis, *Heinrich von Ofterdingen*, hrsg. v. Joseph Kiermeier-Debre, München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1997, 165.

<sup>427</sup> Novalis, *Hymnen an die Nacht. Mit Bildern von August Ohm*, Halle a. d. Saale: Stekofoto, 1993, 55.

Masson, der wie seine surrealistischen Kollegen mit der Literatur der Romantik vertraut war, bezog aus ihr “die Vorstellung von einer geeinten Welt”<sup>428</sup>, die aus Gegensätzen besteht, durch diese jedoch erst Gestalt annimmt und einen Zusammenhalt findet. Entsprechend überzeugend sind Tod und Nacht sowie Geburt und Tag nicht nur in Novalis’ Texten, sondern auch auf Massons Spielkarte durch die symbolische Paarung von Fruchtbarkeit und Finsternis miteinander verkettet. Eine regelrechte Verkettung weisen auch die übereinander greifenden Hände auf, die wie fremde Gliedmaßen an den Stern und die Schulter des Dichters fassen. Ein vergleichbares Handgemenge findet sich auf der Karte des Liebenden im *Tarot de Marseille* (Abb. 22d). Darauf ist ein junger Mann dargestellt, der umringt von zwei Frauen die Hand der einen auf seine Schulter, die der anderen auf seine Brust gelegt bekommt. Diese mit der Zahl sechs unter den großen Arkana numerierte Karte bildet die Unentschlossenheit und Verstrickung in einer Liebesentscheidung ab.<sup>429</sup> Der Liebende unterliegt dem Walten des Amor, der über seinem Kopf den Pfeil spannt. Auch Novalis’ Dichtung illustriert ein solches Ineinandergreifen von Liebeskräften, deren Entfaltung einer kosmischen Magie unterliegt. Im zweiten, als Erfüllung der Liebe konzipierten Teils des *Heinrich von Ofterdingen*, heißt es entsprechend:

Alles muß in einander greifen,  
 Eins durch das Andre gedeihn und reifen;  
 Jedes in Allen dar sich stellt,  
 Indem es sich mit ihnen vermischt  
 Und gierig in ihre Tiefen fällt,  
 Sein eigenthümliches Wesen erfrischt  
 Und tausend neue Gedanken erhält.  
 Die Welt wird Traum, der Traum wird Welt,  
 Und was man glaubt es sei geschehn,  
 Kann man von weitem erst kommen sehn.  
 Frei soll die Fantasie erst schalten,  
 Nach ihrem Gefallen die Fäden verweben,  
 Hier manches verschleiern, dort manches entfalten,  
 Und endlich in magischen Dunst verschweben.  
 Wehmuth und Wollust, Tod und Leben  
 Sind hier in innigster Sympathie, –  
 Wer sich der höchsten Lieb’ ergeben,  
 Genest von ihren Wundern nie.<sup>430</sup>

Da Novalis die Liebe als ein Geflecht unterschiedlicher und konträrer Regungen aus gibt, stellt seine Spielkarte eine Fortsetzung der dialektischen Struktur der vorangegangenen Karten dar. Insofern in seinen Texten die bipolare Gestaltung der Motive deutlich zu Tage tritt, kann Novalis’ Ästhetik auch mit dem Begriff der ‘romantischen Ironie’ beschrieben werden. Letztere, die

<sup>428</sup> Ottinger, Didier, “Die Kosmologien des André Masson”, 27f. Insbesondere Massons ‘Chimären-Phase’, die nach 1940 einsetzte, deutete Victor Brauner als Resultat von dessen Novalis-Lektüre.

<sup>429</sup> Auch die Zahl sechs steht wieder in Verbindung mit dem Symbol des Sterns; Christian Morris verweist in seiner Interpretation der Karte des Liebenden und dessen Numerierung auf den Davidstern. Letzterer besteht aus zwei übereinander gelegten Dreiecken, die sechs Zacken formen und zugleich die Verflechtung zweier Richtungen abbilden. Siehe hierzu: Morris, Christian, *Le Tarot. Miroir d'éternité*, 71.

<sup>430</sup> Novalis, *Heinrich von Ofterdingen*, 189.

vor allem über ihre durch Friedrich Schlegels Theorien geprägte Bedeutung als eine Kenntlichmachung von werkexterner und -interner Ebene verstanden wird, fungiert bei Novalis zwar als ebensolche “reflexive Dynamik”, doch liegt sein Bestreben statt der daraus resultierenden und theoretisch als solche beschriebenen Dekonstruktion, in einer über die literarische Praxis und Sprache zu erreichenden Verbindung der Gegensätze.<sup>431</sup> Damit ist Novalis’ Prinzip der romantischen Ironie auch mit dem schwarzen Humor vergleichbar, wie er von den Surrealisten gepriesen und im *Jeu de Marseille* abgebildet wurde. Bei beiden geht es um ein gedankliches Wechselspiel, das durch eine sichtbare, offene dialektische Form und eine geschlossene metaphorische Darstellung entsteht. So zeigen die Werke des deutschen Romantikers einerseits eine offensichtliche strukturelle Ambivalenz und sind gleichzeitig zur “unaussprechlichen, geheimnisvollen Nacht”<sup>432</sup> hingewandt, die nur der Magier und Dichter auszusprechen vermag.

### 3.3.5.4 Pancho Villa – Magier der Revolution

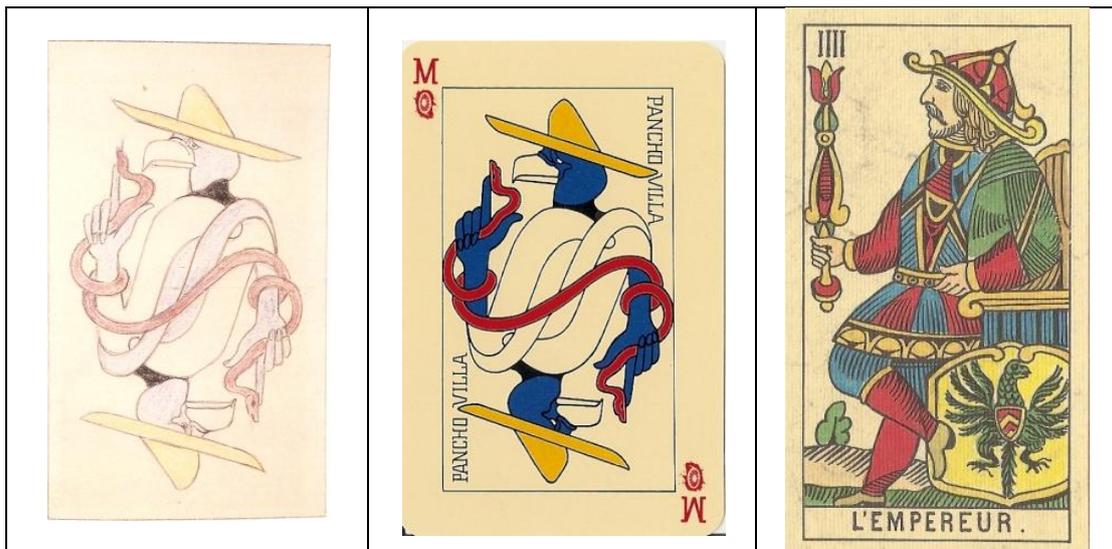


Abb. 23a<sup>433</sup>

Abb. 23b<sup>434</sup>

Abb. 23c<sup>435</sup>

Die letzte Karte, die es nun in der Gruppe der Magier und zugleich als die letzte des *Jeu de Marseille* zu betrachten gilt, ist eine der schlichtesten Zeichnungen des gesamten Bilderkanons. Sie stammt von Max Ernst, der neben dem *Ass der Liebe* die einzige politische Persönlichkeit des Kartenspiels gestaltete. Dabei handelt es sich um Pancho Villa, mit eigentlichem Namen Francisco

<sup>431</sup> Siehe hierzu: Folkmann, Mads Nygaard, *Figurationen des Übergangs. Zur literarischen Ästhetik bei Novalis*, 158. Folkmann führt einen Vergleich durch zwischen den Theorien Schlegels zur romantischen Ironie und Novalis’ entsprechender, bzw. widersprechender literarischen Darstellung dieses Prinzips.

<sup>432</sup> Novalis, *Hymnen an die Nacht*, 43.

<sup>433</sup> Originalzeichnung der Spielkarte *Pancho Villa. Mage de Révolution* von Max Ernst; schwarzer Stift und Buntstifte auf Papier; März 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg., *Le Jeu de Marseille*, 98f.

<sup>434</sup> *Pancho Villa. Mage de Révolution* in: Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>435</sup> ‘L’Empereur’ (Der Herrscher) aus dem *Tarot de Marseille*. Vgl. Beni, Louise, *Les Tarots de Marseille*.

Villa, den Ernst als typischen Mexikaner mit einem gelben Sombrero und Poncho darstellte (Abb. 23a). Auffällig sind der blaue Vogelkopf und die rote, über die Spiegelachse gewundene Schlange, die von den großen Händen des *Mage de Révolution* wie eine Pistole gehalten wird. Auf die Tier-symbolik soll später noch näher eingegangen werden. Zunächst sei kurz die historische Bedeutung der abgebildeten Figur erläutert.

Pancho Villa war, wie bereits das Zeichen des Rads der Revolution auf seiner Karte andeutet, ein mexikanischer Revolutionär, der sich zu Beginn des 20. Jahrhunderts am Sturz der längsten Diktatur Mexikos beteiligte, jener von Porfirio Díaz. Als der Regierungsgegner Francisco Madero, der bei der unrechten Wiederwahl von Díaz 1910 inhaftiert worden war, im November selbigen Jahres die Mexikanische Revolution ausrief, schloss sich Villa der Gruppe der Oppositionellen an. Er gehörte zur Gesellschaftsschicht der durch U.S. Einfluss im Norden des Landes entrechteten Cowboys, den ‘vaqueros’, und war gewillt, gegen die schlechten Lebensbedingungen mit Waffengewalt anzukämpfen.<sup>436</sup> So errang Villa in den folgenden Jahren durch seine Erfolge auf den Schlachtfeldern der Revolution politische und soziale Macht. Er regierte einige Zeit als Militärgouverneur seinen Heimatstaat Chihuahua und schuf eine der mächtigsten Revolutionsarmeen im Norden Mexikos, deren Anhänger, die ‘Villistas’, ebenso wie ihr Anführer, der Bauernschicht entstammten.<sup>437</sup> Wenngleich Villa nicht als Sieger aus den Aufständen hervorging, so überlebte ihn sein Ruf eines mexikanischen Patrioten und mysteriösen Volkshelden. In das Bild des mutigen Freiheitskämpfers mischt sich allerdings jenes des “bloodiest warrior of the New World”, war doch Villa verantwortlich für massenhafte Ermordungen und selbst Ausführer unzähliger Hinrichtungen.<sup>438</sup> Auf seine Anhänger schien Villa jedenfalls eine charismatische, beinahe magische Wirkkraft gehabt zu haben, was seine Rolle als Magier im *Jeu de Marseille* verständlich macht. Die magischen Mittel, das heißt Waffen, derer er sich bediente, kommen allerdings jenen eines schwarzen Magiers gleich. Max Ernst hat diesen Kontrast von heldenhafter und zugleich barbarischer Persönlichkeit in der Tiersymbolik seiner Zeichnung eingefangen. Eine Erklärung dafür,

---

<sup>436</sup> Zwischen 1876 und 1911 hatte Díaz einen Polizei- und Armeestaats errichtet, in dem die militärischen und kapitalistischen Schichten Mexikos Wohlstand genossen, während die Kluft zu den übrigen Gesellschaftsschichten kontinuierlich größer wurde. Der Beziehungsaufbau zu Nordamerika stellte das Wirtschaftsinteresse des Staates und der Eliten über die Bedürfnisse der breiten Bevölkerung, so dass die Vielzahl der Mexikaner eine Revolution als einzige Möglichkeit zur Überwindung ihres Elends sahen. Vgl. Scheina, Robert L., *Villa. Soldier of the Mexican Revolution*, Washington D.C.: Potomac Books, 2004, 3ff.

<sup>437</sup> Die mexikanische Revolution war indes keine homogene Erhebung gegen die herrschende Regierung, sondern von Konterrevolutionen gebeutelt und mehreren, auch untereinander ins Gefecht geratenden Revolutionsgruppen geführt. Nachdem, im Zuge einer neuen Verfassung, im Jahre 1917 einer der Revolutionäre und Gegner Villas, Venustiano Carranza, offiziell zum Präsidenten gewählt worden war, ebten die Kämpfe langsam aus, doch kam es erst 1930, nach ständigen Führungswechseln zu einer neuen, stabilen Regierung Mexikos. Für eine ausführliche Darstellung der Revolutionsereignisse mit Pancho Villa im zentralen Blickwinkel, siehe: Katz, Friedrich, *The life and times of Pancho Villa*, Stanford: Stanford University Press, 1998.

<sup>438</sup> Braddy, Haldeen, *The Paradox of Pancho Villa*, El Paso: Texas Western Press, 1978, 68. Braddy beleuchtet in ihrem Buch die bereits im Titel vermerkte paradoxe Wesensart Pancho Villas, indem der Revolutionär einerseits als umsichtiger Beschützer armer und mitteloser Mexikaner sein Leben aufs Spiel setzte, andererseits jedoch – abhängig von seinen Launen – kaltblütig mordete.

weshalb er gerade einen Vogelkopf und eine Schlange für seine Illustration wählte, hat bereits Convents in seiner Analyse der Karte geliefert. Er verweist auf Martin Luis Guzmáns Roman *El águila y la serpiente*, in dem die biografischen Erlebnisse des Autors in der Mexikanischen Revolution und dessen Begegnungen mit Villa verarbeitet sind. Auch dass der Roman unter den Surrealisten bekannt war, hat Convents nachgewiesen.<sup>439</sup> In Guzmáns Werk über Pancho Villa, das 1928 in Spanisch und vier Jahre später unter dem Titel *Adler und Schlange* in Deutsch erschienen und in dieser Übersetzung womöglich dem Deutschen Max Ernst bekannt war, wird der mexikanische Revolutionär von einem seiner Anhänger, ähnlich der Darstellung auf der Spielkarte, wie folgt beschrieben:

[Villa] trug wie üblich den Sombrero auf dem Kopf und den Sarape auf den Schultern. [...] Die Worte des Generals, die ich mir so aufmerksam anhörte, daß ich sie nie vergessen habe, wirbelten mir durch den Kopf und vermengten sich auf absurde Weise mit dem Bild des Adlers mit den ausgedehnten Schwingen, das ich zum ersten Mal unter der elektrischen Straßenlaterne auf dem Hundert-Peso-Schein gesehen hatte...<sup>440</sup>

Pancho Villa ist bei Guzmán der Adler, während die Schlange symbolisch für seine Feinde steht, von denen er fürchtet, verschlungen zu werden.<sup>441</sup> Für Ernsts Entscheidung, Villa mit einem Vogelkopf auszustatten, bietet seine generelle Affinität zu Vögeln eine zusätzliche Erklärung. So wurde er unter den Surrealisten bekannt als Erfinder 'Loplops', ein vogelähnliches Geschöpf, das ab 1929 in zahlreichen seiner Werke auftauchte.<sup>442</sup> Neben Guzmáns Roman und diesem der persönlichen Werktradition von Ernst zuzuschreibenden Symbolmaterial, gibt es allerdings noch eine andere literarische Quelle, aus der Ernst für seine Darstellung des *Mage de Révolution* geschöpft haben mag. Ein weiterer Autor, dessen Buch über Pancho Villa nur drei Jahre nach Guzmáns erschienen war – gemeint ist *Vámanos con Pancho Villa* von Rafael Muñoz, das 1935 in Deutsch herauskam – arbeitete den Gedanken des mexikanischen Revolutionärs als aztekischer Kriegsgott ein. Es war Muñoz' Vater gewesen, der Villa einen Huitzilopochtli genannt hatte, eben

---

<sup>439</sup> Vgl. Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele. Vom 'Cadavre exquis' zum 'Jeu de Marseille'*, 123f. Convents führt als Beleg, dass Guzmáns Roman unter den Surrealisten gelesen wurde, ein Zitat aus der Korrespondenz zwischen Paul Éluard und seiner Frau Gala an, aus der Éluards Lektürekennntnis des Buches hervorgeht. Nachdem Max Ernst – aufgrund seiner langen Anhängerschaft am Dadaismus – einst Dada-Max genannt – über seine Kontakte mit Breton und Éluard 1921 zu den Surrealisten gekommen (vgl. Cortanze, Gérard de, *Le Monde du surréalisme*, 160) und mit letzterem eng befreundet war, liegt es nahe, dass auch er über Éluards Lektüren Bescheid wusste.

<sup>440</sup> Guzmán, Martin Luis, *Adler und Schlange*, übers. v. K. W. Körner, Stuttgart: Engelhorn, 1932, 140 und 146.

<sup>441</sup> Hierzu heißt es bei Guzmán: "Seine [Pancho Villas] Haltung, seine Bewegungen, der Blick seiner ununterbrochen umherschweifenden Augen erinnerten irgendwie an ein wildes Tier auf einer Lagerstatt; aber an ein Tier, das sich verteidigt, nicht an eines, das angreifen will; an ein Tier, das anfängt, zutraulich zu werden, und doch noch nicht ganz sicher ist, daß nicht plötzlich ein anderes Tier über es herfällt und es verschlingt." Vgl. Guzmán, Martin Luis, *Adler und Schlange*, 33.

<sup>442</sup> Der menschenähnliche Vogel war in Max Ernsts Bildern und Texten Erzähler sowie Stellvertreter für den Künstler. Ernst verwendete den Namen Loplop (außerdem 'Vogelobren Horneborn') auch als Pseudonym; seine ersten Werke, die er so signierte, waren die Bilder in seinen Collagenromanen *La femme 100 têtes* und *Une semaine de bonté* von 1929. Der Name Loplops, lässt sich auf den Spitznamen eines populären Pariser Straßenpoeten zurückführen. Bekanntheit erlangte Loplop vor allem durch die Werkreihe *Loplop présente Loplop* von 1930. Siehe hierzu: Bischoff, Ulrich, *Max Ernst. 1891-1976. Jenseits der Malerei*, Köln: Benedikt Taschen Verlag, 1994, 47.

jene Gottheit der mesoamerikanischen Kultur, die einerseits Verehrung genießt, andererseits Verwüstung beschert.<sup>443</sup> Innerhalb der aztekischen Kunst findet sich Huitzilopochtli als Gestalt mit Vogelschnabel und Gefieder sowie umringt von einer Schlange dargestellt. Diese Verbildlichung rührt aus der bereits in seinem Namen begriffenen Bedeutung 'huitzilin' für Kolibri und dem Mythos, dass er auf einem Schlangenberg geboren wurde und eine Schlange als Waffe zur Ermordung seiner Schwester verwendete. Er wird in der Legendenschreibung einerseits als Sonnen- und Kriegsgott verehrt, gilt aber an mancher Stelle auch als "ein gewöhnlicher Mensch, ein Zauberer, ein schreckliches, unheilvolles Phänomen, ein Unruhestifter, ein furchtbare Visionen erzeugender Gaukler".<sup>444</sup> Als Verkörperung dieser ambivalenten aztekischen Götter-, oder eben Gauklerfigur, ist Pancho Villa ein exemplarischer Vertreter der Figur des Magiers aus dem Tarot. Auch Muñoz verdeutlicht in seinen Beschreibungen des mexikanischen Revolutionärs dessen polarisierende Wirkung:

Pancho Villa: vierunddreißig Jahre alt, hundert Kilo schwer. Ein kraftvoller Körper, wie von einem Bildhauer gemeißelt. Sein Blick scheint in die Tiefen der Seele zu dringen. Ohne zu fragen, forscht er und versteht. Roh und grausam von Natur, herrscht er unbeding. Seine Persönlichkeit ist wie der Bug eines Schiffes: sie teilt die Wogen der Leidenschaften. Entweder haßt man ihn oder man liefert sich ihm freiwillig aus und kommt nie wieder von ihm los.<sup>445</sup>

Villa erhält in den ihn beschreibenden Literaturen von Guzmán und Muñoz den Charakter eines Herrschers, der das Volk in seiner Meinung über ihn teilt. Ernsts Spielkarte weist hierzu passenderweise Ähnlichkeiten mit der Nummer vier unter den großen Arkana des Tarot auf (Abb. 23c). So ist er in der selben Haltung wie der 'Empereur' aus dem *Tarot de Marseille* im linksgewandten Seitenprofil gezeichnet. Lediglich hält er statt des Zepters eine Schlange und trägt anstelle der Krone einen Sombrero. Auffallend ist auch, dass auf der Tarot-Karte des Herrschers ein Adler-Wappen zu sehen ist, was eine weitere Parallelität zwischen beiden Karten herstellt. Im Tarot bedeutet dieser auf die Erde abgestellte Adler die Niederlegung des Intellekts. Die Macht der Figur entstammt nicht dem Geist, sondern der materiellen Welt. Der Herrscher steht für Befehls-

---

<sup>443</sup> Vgl. Parra, Max, *Writing Pancho Villa's revolution. Rebels in the literary imagination of Mexico*, Austin: University of Texas Press, 2005, 99. Parra hat in seiner Studie über literarische Verarbeitungen des Mythos um Pancho Villa neben einer Untersuchung von Rafael Muñoz' Buch (Kapitel 5, S. 98-119) auch Guzmáns Roman (Kapitel 4, 77-97) untersucht und stellt fest, dass bei beiden Pancho Villa als eine ruhmreiche, aber zugleich für ihre Grausamkeit kritisierte Person dargestellt ist; wobei, laut Parra, in Muñoz' Beschreibungen der Schlachtszenen von Villa patriotische Sympathiewerte mitschwingen.

<sup>444</sup> Die gesamte Translation von Huitzilopochtli lautet, entsprechend 'huitzilin' für Kolibri und 'opochtli' für Süden, 'Kolibri des Südens'. Darin offenbart sich die indianische Vorstellung, dass die Vögel die Sonnenwärme mit sich bringen. Der Kolibri ist allerdings ein ambivalentes Symbol und verkörpert in der aztekischen Kultur zugleich die Seelen toter Krieger, was Huitzilopochtli mitunter als Kriegsgott auszeichnet. Die mit ihm in Verbindung gebrachte Schlange verstärkt die Qualität des Kriegerischen, da sie ihm, wie im obigen Text erwähnt, als Waffe dient. Diese Schlange (sie heißt Xiuhtcoatl) ist Symbol für das irdische und himmlische Feuer und dementsprechend meist rot dargestellt, was eine weitere Parallele zur Spielkarte von Max Ernst und gleichzeitig auch zum Magierkult herstellt. Für eine ausführliche Beschreibung der Bedeutung Huitzilopochtlis innerhalb der mexikanischen Kultur, siehe: Lanczkoski, Günter, *Götter und Menschen im alten Mexiko*, Olten/Freiburg i. Breisgau: Walter-Verlag, 1984, 59-65.

<sup>445</sup> Muñoz, Rafael F., *Vormwärts mit Pancho Villa! Erzählung aus Mexikos Geschichte der Gegenwart*, übers. v. Georg H. Neundorff, Leipzig: Hans Müller Verlag, 1935, 27.

gewalt und Maskulinität,<sup>446</sup> was mit den Eigenschaften Pancho Villas zweifellos vereinbar ist; umso mehr mag damit allerdings seine Aufnahme in den surrealistischen Kanon verwundern. Erklärung für seine Eignung liefert zum einen seine ambivalente Persönlichkeit von Held und Verbrecher. Eine weitere strukturelle Begründung findet sich darin, dass mit Villa die Liste an Revolutionen im *Jeu de Marseille* komplementiert wird. War mit dem *Génie de Révolution* und der Französischen Revolution das 18. Jahrhundert abgedeckt, mit der *Sirène de Révolution* und der Julirevolution von 1830 das 19. Jahrhundert, so rundet die Karte Pancho Villas mit ihrem Verweis auf die Mexikanische Revolution die im Kartenspiel gezeichnete Revolutionsgeschichte durch den Bezug zum 20. Jahrhundert ab. Und nicht zuletzt bietet auch der Humor einen Erklärungsschlüssel, insofern Breton in seiner *Anthologie de l'humour noir* auf Mexiko als Heimat des schwarzen Humors verwies. Pancho Villa fand dabei Erwähnung im Zuge von Bretons Lobpreisung des mexikanischen Karikaturisten José Guadalupe Posada:

Le triomphe de l'humour à l'état pur et manifeste sur le plan plastique paraît devoir être situé dans le temps beaucoup plus près de nous et reconnaître pour son premier et génial artisan l'artiste mexicain Jose Guadalupe Posada qui, dans d'admirables gravures sur bois de caractère populaire, nous rend sensibles tous les remous de la révolution de 1910 (les ombres de Villa et de Fierro, concurremment à ses compositions, sont à interroger sur ce que peut être le passage de l'humour de la spéculation à l'action, le Mexique, avec ses splendides jouets funèbres, s'affirmant au reste comme la terre d'élection de l'humour noir).<sup>447</sup>

Die Surrealisten wählten mit dem mexikanischen Revolutionär diejenige Figur des Kanons, die ihrer eigenen Gegenwart zeitlich am nächsten stand. Dabei war aber nicht einzig Pancho Villa als Repräsentant dieser Revolution von Bedeutung, sondern es fanden, wie aus obigem Zitat hervorgeht, die künstlerischen Verarbeitungen der Mexikanischen Revolution Aufmerksamkeit, wie eben jene von Posada (1852-1913), der als "generator of ironic and humorous images" die Politiker und Guerilla der Revolution karikierte und damit eine zeichnerische Revolution vornahm.<sup>448</sup> Posada stellte die Personen auf seinen Bildern meist als Skelette dar, wodurch insbesondere seine Darstellungen von Kriegs- und Gewaltszenen eine makabre Wirkung entfalten. Folglich bildet Pancho Villa im *Jeu de Marseille* nicht nur den Gedanken an eine politische, sondern auch an eine künstlerische Revolution ab, wie sie beim *Génie de Révolution* wohl am deutlichsten und dem Surrealismus am nächsten ist.

---

<sup>446</sup> Vgl. Morris, Christian, *Le Tarot. Miroir d'éternité*, 59ff.

<sup>447</sup> Breton, André, *Anthologie de l'humour noir*, 18.

<sup>448</sup> Siehe hierzu: Lebrero Stals, José, Hrsg., *José Guadalupe Posada. Mexican Engraver*, Ausstellungskatalog Centro Andaluz de Art Contemporáneo, Sevilla, 20.10.2005-16.02.2006, Sevilla: Editorial RM, 2008, 6. Posadas Grafiken erschienen u.a. auf Flugblättern, Zigarrenlabels, in Kinderbüchern und Zeitungen. Außerdem entwarf er Zeichnungen für Lotteriescheine und illustrierte auch Bücher über Hypnose und Kartenspiele, wobei insbesondere diese letztgenannten Illustrationswerke eine Interessensparallele zum Surrealismus aufzeigen.

## 4. Konklusion

Was sich im Zuge der Untersuchung als wesentliches Merkmal sowohl der formalen als auch intertextuellen Gestaltung des surrealistischen Kanons herausgestellt hat, ist seine dialektische Struktur. Sie verleiht dem *Jeu de Marseille* seine Dynamik und macht es zu einem Spiel mit zwar vorgegebenen Bildern, doch wandelnden Sinnbildern. Dabei ist jede der insgesamt sechzehn Trumpfkarten mit einer zwiespältigen Bedeutung besetzt. Entsprechend ihrer grafischen Zweiteilung in eine obere und eine dazu gespiegelte untere Hälfte, verweisen die Karten auf Texte und Personen mit ebenso ambivalenten Eigenschaften. Einerseits gibt dieser Kanon ein für die Lektüren und das Bildungsgebot der Surrealisten repräsentatives Werkregister wieder und erfüllt damit die zu erwartende Funktion eines positiven Kanons. Andererseits führt die Dialektik der Karten dazu, dass letztere eben nicht nur als Empfehlung zu verstehen, sondern zugleich auf ihre ästhetische Kehrseite zu befragen sind.

Den Anhalt für eine Auslegung und Sortierung der sechzehn Trumpfkarten, von denen jeweils zwei von einem der insgesamt acht beteiligten Künstlern gestaltet wurden, bildet der Aufbau bekannter europäischer Kartenspiele. Entsprechend der geläufigen Kartengliederung in Ass, König, Dame, Bube, sind auch die Trumpfe des *Jeu de Marseille* in vier Gruppen aus vier Kartenzeichen eingeteilt. Letztere markieren mit den Symbolen Wissen, Traum, Liebe und Revolution gemeinsam und jeweils einzeln die Zusammenführung rationaler und imaginärer Denkräume. Anstelle der bekannten Figurenkategorien besteht die von den Surrealisten entwickelte Spielkartengesellschaft aus Ass, Genie, Sirene und Magier. Mit dieser neuen Hierarchie, die sich abwendet von sozialen Kategorien und eine intellektuelle, mythologische Rangordnung abbildet, sollte das Triebmittel des Surrealismus, die Freiheit, zum Ausdruck gebracht und die Loslösung von gängigen Denkkordnungen vollzogen werden. Dabei weist dieses Konzept mit der Aufrechterhaltung der Geschlechtertrennung eine Lücke auf. Die einzelnen Trumpfgruppen sind in zweimal vier männliche und einmal vier weibliche Personen separiert. Gleichgestellt sind diese lediglich hinsichtlich ihrer doppelten Gesichter. Bezeichnend ist dabei die deutliche Verwandtschaft der Spielkarten zu bestimmten Karten aus dem *Tarot de Marseille* und deren stets zweideutige Interpretationsmöglichkeit. Während mit dieser Referenz einerseits ein Erklärungsschlüssel für zahlreiche Symbole innerhalb des surrealistischen Kanons geliefert wird, erweitert sich dadurch auch der Interpretationsraum des Spiels, und man läuft Gefahr als Wissenschaftler dem Wahrsagen zu verfallen. Die Falltür bildet der schwarze Humor, den die Surrealisten als roten, beziehungsweise schwarzen Faden, in Gestalt des Joker Ubu, durch ihren Kanon spannten. Der Joker, der dem Narren im Tarot gleicht, entzieht sich der hierarchischen Struktur und durchbricht als uneingeschränkte Ersatzkarte die Ordnung des Kanons. Indes ist er Indiz dafür, dass jede Karte, um

durch ihn ersetzt zu werden, eine entsprechende Ähnlichkeit zu ihm aufweisen muss. Mithilfe von Bretons *Anthologie de l'humour noir*, die zu sieben der zwölf im *Jeu de Marseille* aufgeführten Personen, darunter allen Genies, eine humoristische Verbindung knüpft, konnten zahlreiche Bezugspunkte zum schwarzen Humor erstellt werden.

Humor und Spiel stehen dabei in unmittelbarer Beziehung, da sie beide über den selben Mechanismus einer Zusammenführung von Gegensätzen funktionieren. Für beide gibt es strukturelle, jedoch keine inhaltlichen Regeln, so dass es der individuellen Entscheidung unterliegt, sich auf Gestalt und Sinngehalt einen Reim zu machen: “Le comique est donc accidentel”,<sup>449</sup> formuliert Bergson und beschreibt damit den Aspekt des Zufälligen, auf dem Entstehung und Effekt des Komischen gründen. Auch wenn die Surrealisten mit diesem Zufall – dem sie in der Spielkarte Hegels und dessen objektivem Humor eine Huldigung erwiesen – operierten und im Ersuchen unbewusster, automatischer Verfahrensweisen zu realisieren bestrebt waren, zeigt das *Jeu de Marseille*, nicht zuletzt in seiner Form des Kanons, den surrealistischen Hang zur Konstruktion. Hierfür ist auch das Entstehungsjahr des Kartenspiels von 1941 entscheidend, zumal der Surrealismus in dieser fortgeschrittenen Phase seiner Bewegung dem Rationalismus wieder zunehmend Platz einräumte und bereits in der Analyse seiner eigenen Entwicklung begriffen war. Das *Jeu de Marseille* ist somit auch Ausdruck einer Reflexion über den Surrealismus und bietet einen Streifzug durch die ihn prägenden Werke und Persönlichkeiten. Der schwarze Humor, der diesem kollektiven Kunstwerk zu Grunde liegt, verweist dabei auf die Bewegung selbst und ihre Geteiltheit, die zum einen den ästhetischen Bruch, zum anderen die der surrealistischen Gruppe innewohnende Spaltung andeutet, die im Zuge des Zweiten Weltkriegs zugleich ihren endgültigen, externen Vollzug erfährt. Genauso wenig wie der Surrealismus je eine einheitliche Bewegung, weder durch seine Methode noch Mitglieder war, offenbart das Kartenspiel einen homogenen Inhalt. So wie der surrealistische Dichter Jean-Louis Bédouin resümierte, “que le surréalisme eut à se défendre non seulement contre les attaques venues de l'extérieur, mais également, sinon plus, contre ce qui le menaçait de l'intérieur”,<sup>450</sup> bot die Methode des Spiels und des Humors auch eine Möglichkeit, die Konflikte, die von außerhalb durch Kritik und Kriegsereignisse sowie innerhalb durch Differenzen der Mitglieder auf den Surrealismus einwirkten, zu überwinden. Schließlich hat sich herausgestellt, dass die Künstler des Kartenspiels mittels dessen Dialektik keine Dekonstruktion bezweckten, sondern eine Zusammenführung der Gegensätze. Das zeigt sich auch in der Wahl der Figuren, deren Werke meist von einer ebensolchen dialektischen Gliederung zeugen, die jedoch eine Einheit bilden oder auf eine solche abzielen. Besonders deutlich wurde dies etwa in den Dichtungen von Baudelaire, Lautréamont und Novalis, oder den zwischen realer und imagi-

---

<sup>449</sup> Bergson, Henri, *Le rire*, 8.

<sup>450</sup> Bédouin, Jean-Louis, *Vingt ans de Surréalisme 1939-1959*, Paris: Éditions Denoël, 1961.

närer Wahrnehmung changierenden Charakteren wie Hélène Smith, Lamiel und der Portugiesischen Nonne. Es handelt sich dabei um eine intertextuelle Spiegelung des Gesamtprinzips des Kanons in den einzelnen Spielkarten, die jeweils einzeln nochmals die polare Struktur abbilden sowie das Thema des Spiels. Am anschaulichsten wird dies mit der Karte zu Alice, treten doch im entsprechenden Roman personifizierte Spielkarten in Erscheinung. Insofern war es bedeutsam, neben einer Analyse der grafischen Darstellung der Trumpfe, bei jeder Karte die über die dargestellten Charaktere implizierten Literaturen in die Untersuchung mit einzuschließen und damit das *Jeu de Marseille* auch erstmals literaturwissenschaftlich, beziehungsweise komparatistisch, zu erörtern.

Die Bild-Text-Betrachtung hat zunächst ergeben, dass die Spielkarten in ihrer bildlichen Gestaltung, bedingt durch ihre Ausführung durch verschiedene Künstler, einen sehr individuellen Stil aufweisen und von kubistischen über abstrakt expressionistischen bis hin zu symbolischen Darstellungsrichtungen stark variieren. Auch die Literaturen offenbaren über ihre variantenreichen Autoren ein ebensolches buntes Spektrum an Denkfarben und -formen. Sowohl Convents als auch Tiedemann beschreiben die Auswahl an Figuren des Kartenspiels in Folge dieses inhaltlichen Variantenreichtums als ‘Konkursmasse’ eines ideologischen Erbes des 19. Jahrhunderts, das man mittels einer kanonischen Konserve vor dem Verfall retten wollte.<sup>451</sup> Kaum in Frage zu stellen ist der Aspekt der Konstruktion des surrealistischen Kanons, auf dem diese Feststellung gründen mag. Doch geht über ein solches Pauschalurteil die Bedeutung der Motivation der Surrealisten für diese Konstruktion verloren. Schließlich ist sie nicht nur werkexternes, sondern auch werkinternes Charakteristikum und verkörpert aufgrund der Spielstruktur vielmehr – um die volkswirtschaftliche Metaphorik Convents’ und Tiedemanns weiterzutragen – eine inflationäre Ideenwelt, die keineswegs eine Zerfalls-, sondern Expansionsbewegung darstellt. Zudem repräsentieren die Figuren einen äußerst großen Zeitraum an unterschiedlichsten Epochen; geht man vom Geburtsdatum der ältesten Figur, Paracelsus, bis zum Todestag der jüngsten Figur, Pancho Villa, aus, dann umfasst der surrealistische Kanon die Zeitspanne von 1493 bis 1923. Damit ist er keineswegs auf die Gedankenwelt einer Epoche oder eines Jahrhunderts beschränkt und bildet vielmehr, gleich den großen Arkana des Tarot – wenngleich statt in 22 in 17 Figurenkarten –, einen ganzen Kosmos ab. Und genauso wie bei den Arkana, die nur über das archaische Wissen um ihre Symbolik zu ordnen sind, kann der Mechanismus des *Jeu de Marseille* zwar mithilfe surrealistischer Instrumente bedient werden, doch abspielen wird er sich immer verschieden.

---

<sup>451</sup> Vgl. Tiedemann, Rüdiger von, “Alice bei den Surrealisten. Zur Rezeption Lewis Carrolls”, 62 sowie Convents, Ralf, *Surrealistische Spiele. Vom ‘Cadavre exquis’ zum ‘Jeu de Marseille’*, 100.

## 5. Bilderzusatz

Entwurf für Deckblatt/Kartenrücken von Frédéric Delanglade für das *Jeu de Marseille*.

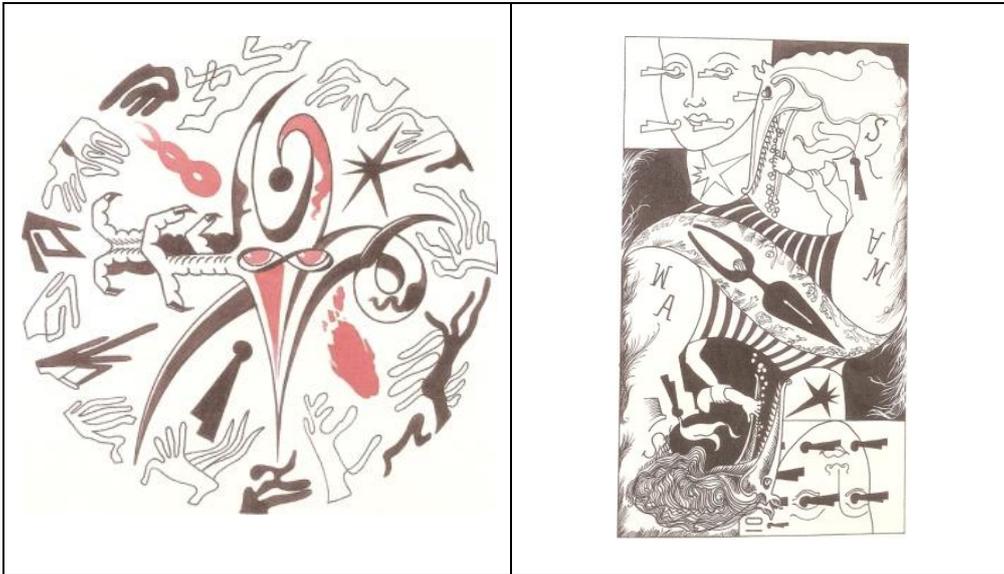


Abb. 24a<sup>452</sup>

Abb. 24b<sup>453</sup>

Deckblatt und Kartenrücken des *Jeu de Marseille* in der Publikation von André Dimanche, 1983.



Abb. 25a<sup>454</sup>

Abb. 25b<sup>455</sup>

<sup>452</sup> Unveröffentlichter Entwurf für Deckblatt/Kartenrücken (runde Version) des *Jeu de Marseille* von Frédéric Delanglade; rote, schwarze Tusche auf Karton; Marseille 1941. Vgl. Giraudy, Danièle, Hrsg. *Le Jeu de Marseille*, 128f.

<sup>453</sup> Ebd. 126f. Rechteckige Version; Tusche und weiße Gouache auf Papier.

<sup>454</sup> Vgl. Breton, André et al., *Le Jeu de Marseille*.

<sup>455</sup> Ebd.

## 6. Bibliographie

### Kartenspiele:

BENI, Louise. *Les Tarots de Marseille. Avec un jeu complet de 78 cartes du véritable Tarot de Marseille. 2.* Aufl. Paris: Éditions De Vecchi S.A., 2003.

BRETON, André et al. *Le Jeu de Marseille.* Hrsg. v. André Dimanche. Marseille: André Dimanche Éditeur, 1983.

### Primärliteratur:

A POLLINAIRE, Guillaume. *Les Mamelles de Tirésias. Drame surréaliste. En deux actes et un prologue. Avec la musique de Germaine Albert-Birot et sept dessins hors texte de Serge Férat.* Paris: Éditions Sic, 1918.

ARAGON, Louis. *Le paysan de Paris.* Paris: Gallimard, 1948.

BAUDELAIRE, Charles.

- *Les Fleurs du Mal.* Hrsg. v. Antoine Adam. Paris: Éditions Garnier Frères, 1961.
- "De l'essence du rire et généralement du comique dans les arts plastiques." *Œuvres complètes.* Hrsg. v. Claude Pichois. Paris: Gallimard, 1971. 975-993.
- *Le Spleen de Paris.* Paris: Librairie Générale Française, 1972.
- *Salon de 1846.* Hrsg. v. David Kelley. Oxford: Clarendon Press, 1975.

BRETON, André. *L'amour fou.* Paris: Éditions Gallimard, 1937.

BRETON, André und Philippe SOUPAULT. *Les champs magnétiques. Le manuscrit original fac-simile et transcription.* Paris: Lachenal & Ritter, 1988.

CAHUN, Claude. *Aveux non avendus.* Paris: Éditions Mille et une nuits, 2011.

CALVINO, Italo. *Il castello dei destini incrociati.* Torino: Giulio Einaudi, 1973.

CARROLL, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass.* Oxford: Oxford University Press, 2009.

GUZMÁN, Martin Luis. *Adler und Schlange.* Übers. v. K. W. Körner. Stuttgart: Engelhorn, 1932.

HOMER. *Odysee.* Übers. v. Friedrich Georg Jünger. Stuttgart: Klett-Cotta, 1981.

JARRY, Alfred. *Ubu. Ubu roi, Ubu cocu, Ubu enchaîné, Ubu sur la Butte.* Hrsg. v. Noël Arnaud und Henri Bordillon. Paris: Gallimard, 1980.

LAUTRÉAMONT. *Les Chants de Maldoror et œuvres complètes. Précédé d'un essai de Julien Gracq.* Paris: La jeune Parque, 1947.

MUÑOZ, Rafael F. *Vorwärts mit Pancho Villa! Erzählung aus Mexikos Geschichte der Gegenwart.* Übers. v. Georg H. Neuendorff, Leipzig: Hans Müller Verlag, 1935.

NERVAL, Gérard de. *Aurélia ou le rêve et la vie*. In: Œuvres complètes. Bd. 3. Hrsg. v. Jean Guillaume und Claude Pichois. Paris: Éditions Gallimard, 1993.

N.N. *Lettres de la religieuse portugaise*. Hrsg. v. Frédéric Weiss. Paris: Larousse, 2010.

NOVALIS.

- *Die Lehrlinge zu Sais*. In: Werke. 2. Aufl. Hrsg. v. Gerhard Schulz. München: Verlag C. H. Beck, 1981.
- *Hymnen an die Nacht. Mit Bildern von August Ohm*. Halle a. d. Saale: Stekofoto, 1993.
- *Heinrich von Ofterdingen*. Hrsg. v. Joseph Kiermeier-Debre. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1997.

OVID. *Metamorphosen. Lateinisch/Deutsch*. Übers. u. hrsg. v. Michael von Albrecht. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2010.

SADE, Marquis de

- *Les cent vingt journées de Sodome*. In: Œuvres complètes du Marquis de Sade. Bd. 1. Hrsg. v. Annie Le Brun und Jean-Jacques Pauvert. Paris: Éditions Pauvert, 1986.
- *Dialogue entre un prêtre et un moribond*. In: Œuvres complètes du Marquis de Sade. Bd. 1. Hrsg. v. Annie Le Brun und Jean-Jacques Pauvert. Paris: Éditions Pauvert, 1986.

STENDHAL. *Lamiel*. Hrsg. v. Anne-Marie Meininger. Paris: Gallimard, 1983.

### **Sekundärliteratur:**

ALLEAU, René.

- "Des fictions et des jeux." *Medium. Communication surréaliste*. 4 (1955): 31-32.
- Hrsg. *Dictionnaire des Jeux*. Paris: Claude Tchou, 1964.

ANKER, Valentina. *Der Schweizer Symbolismus und seine Verflechtungen mit europäischer Kunst*. Bern: Benteli Verlag, 2009.

ANSEL, Yves. *Stendhal littéral: Lamiel*. Grenoble: ELLUG Université Stendhal, 2009.

ARAGON, Louis

- André BRETON und Philippe SOUPAULT. Hrsg. "Érutarettil." *Littérature. Nouvelles séries* 11/12 (1923): 24-25.
- et al. *Dictionnaire abrégé du surréalisme*. Paris: Galerie Beaux-Arts, 1938.

ARISTOTELES. *Poetik. Griechisch/Deutsch*. Übers. u. hrsg. v. Manfred Fuhrmann. Stuttgart: Reclam, 2006.

AUBERT, Marie. "Jeux de cartes et Tarot de Marseille." *Le Jeu de Marseille. Autour d'André Breton et des Surréalistes à Marseille en 1940-1941*. Hrsg. v. Danièle Giraudy. Marseille: Éditions Alors Hors du Temps, 2003. 69-75.

AUDOIN, Philippe. "Le surréalisme et le jeu." *Entretiens sur le surréalisme*. Hrsg. v. Ferdinand Alquié. Paris: Mouton, 1968. 455-485.

- AVANESSIAN, Armen. *Phänomenologie ironischen Geistes. Ethik, Poetik und Politik der Moderne*. München: Wilhelm Fink, 2010.
- AVNI, Ora. *Tics, tics et tics. Figures, syllogismes, récit dans Les Chants de Maldoror*. Lexington/Kentucky: French Forum, Publishers, 1984.
- BACHMANN, Kurt. *Die Spielkarte. Ihre Geschichte in 15 Jahrhunderten*. Altenburg/Thür: Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken, 1932.
- BACKE, Hans-Joachim.
- *Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2008.
  - "Narratological Interplay. What literary criticism can learn from computer gaming studies." *Neobelicon* 36 (2009): 525-532.
- BANZHAF, Hajo. *Tarot*. Kreuzlingen/München: Hugendubel, 2002.
- BARD, Christine. *Die Frauen in der Gesellschaft des 20. Jahrhunderts*. Köln/Weimar/Wien: Böhlau Verlag, 2008.
- BARON, Jacques. *L'an I du surréalisme suivi de l'an dernier*. Paris: Éditions Denoël, 1969.
- BARTHES, Roland. *Sade, Fourier, Loyola*. Paris: Éditions du Seuil, 1971.
- BAUERKÄMPER, Arnd. *Der Faschismus in Europa 1918-1945*. Stuttgart: Reclam, 2006.
- BAZZOLI, François. "Un parcours en temps de guerre." *Varian Fry et les candidats à l'exil*. Ausstellungskatalog Galerie d'art du Conseil Général des Bouches-du-Rhône/Aix-en-Provence, 12.1.-11.4.1999. Hrsg. v. Michel Bépoix. Arles: Actes Sud, 1999. 40-59.
- BEAUFFET, Jacques. "Zu einigen Aspekten des Werkes von Victor Brauner." *Victor Brauner 1903-1966*. Hrsg. v. Bernard Ceysson et al. Ausstellungskatalog Galerie der Stadt Esslingen, 27.10.-8.12.1991. Esslingen: Raum Editions, 1991. 6-8.
- BÉDOUIN, Jean-Louis. *Vingt ans de Surréalisme 1939-1959*. Paris: Éditions Denoël, 1961.
- BELL, John. "Puppets and Performing Objects in the Twentieth Century." *Performing Arts Journal* 19.2 (1997): 29-46.
- BENDER, Beate. *Freisetzung von Kreativität durch psychische Automatismen. Eine Untersuchung am Beispiel der surrealistischen Avantgarde der zwanziger Jahre*. Frankfurt a. Main: Peter Lang, 1989.
- BENJAMIN, Walter.
- "Der Surrealismus. Die letzte Momentaufnahme der europäischen Intelligenz." *Die literarische Welt* 5.5 (1929): 3-4 sowie *Die literarische Welt* 5.7 (1929): 7-8.
  - "Der Humor." *Gesammelte Schriften. VI*. Hrsg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag, 1985. 130.
- BENZENHÖFER, Udo. *Paracelsus*. Hamburg: Rowohlt Verlag, 1997.

- BÉPOIX, Michel. Hrsg. *Varian Fry et les candidats à l'exil*. Ausstellungskatalog Galerie d'art du Conseil Général des Bouches-du-Rhône/Aix-en-Provence, 12.1.-11.4.1999. Arles: Actes Sud, 1999.
- BERGSON, Henri. *Le rire*. 13. Aufl. Paris: Presses Universitaires de France, 2007.
- BERNIER, Marc André. *Libertinage et figures du savoir. Rhétorique et roman libertin dans la France de Lumières (1734-1751)*. Paris: L'Harmattan, 2001.
- BERTOZZI, Gabriele-Aldo. "Lautréamont et les surréalistes." *Europe. Revue littéraire mensuelle* 64.700-701 (1987): 86-93.
- BIEDERMANN, Hans. *Knaurs Lexikon der Symbole*. Augsburg: Droemer Knaur Verlag, 2002.
- BISCHOF, Rita. *Teleskopagen, wahlweise. Der literarische Surrealismus und das Bild*. Frankfurt a. Main: Vittorio Klostermann, 2001.
- BISCHOFF, Ulrich. *Max Ernst. 1891-1976. Jenseits der Malerei*. Köln: Benedikt Taschen Verlag, 1994.
- BLANCHOT, Maurice. *Lautréamont et Sade*. Paris: Édition de Minuit, 1963.
- BLOCH, Iwan. *Der Marquis de Sade und seine Zeit*. Hrsg. v. Peter Schalk. München: Wilhelm Heyne Verlag, 1978.
- BLOOM, Harold. *Genius*. New York: Warner Books, 2002.
- BÖHME, Hartmut. "Die Krankheiten wandern hin und her, so weit die Welt ist. Lebenswege des Arztes Paracelsus." *Paracelsus – das Werk, die Rezeption. Beiträge des Symposiums zum 500. Geburtstag von Theophrastus Bombastus von Hohenheim, genannt Paracelsus (1493 - 1541) an der Universität Basel am 3. und 4. Dezember 1993*. Hrsg. v. Volker Zimmermann. Stuttgart: Steiner Verlag, 1995. 67-85.
- BOHN, Willard. *The Rise of Surrealism. Cubism, Dada, and the Pursuit of the Marvelous*. Albany/New York: State University of New York Press, 2002.
- BOHRER, Karl Heinz. "Mythologie et non révolution." *Surréalisme et Politique – Politique du Surréalisme*. Hrsg. v. Wolfgang Asholt und Hans T. Siepe. Amsterdam/New York: Rodopi, 2007. 45-56.
- BRETON, André.
- *Manifeste du Surréalisme. Poisson Soluble*. Paris: Éditions du Sagittaire, 1924.
  - *Second Manifeste du Surréalisme*. Paris: Éditions Kra, 1930.
  - "Le message automatique. Étude sur l'œuvre plastique des médiums." *Minotaure* 3-4 (1933): 55-65.
  - *Qu'est-ce que le Surréalisme?* Bruxelles: René Henriquez, 1934.
  - *Situation du Surréalisme entre les deux guerres*. Paris/Alger: Éditions de la Revue Fontaine, 1945.
  - *La Clé des Champs*. Paris: Éditions du Sagittaire, 1953.
  - "Du surréalisme en ses oeuvres vives." *Medium. Communication surréaliste* 4 (1955): 2-4.
  - *Anthologie de l'humour noir*. Montreuil: Jean-Jacques Pauvert, 1966.
  - *Entretiens - Gespräche. Dada, Surrealismus, Politik*. Übers. u. hrsg. v. Unda Hörner und Wolfram Kiepe. Dresden: Verlag der Kunst, 1996.

- BRUN, Jean. "Dionysos, le surréalisme et la machine." *Entretiens sur le surréalisme*. Hrsg. v. Ferdinand Alquié. Paris: Mouton, 1968. 43-69.
- BÜRGER, Peter. *Der französische Surrealismus. Studien zur avantgardistischen Literatur*. Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag, 1996.
- BUHOCIU, Octavian. *Die rumänische Volkskultur und ihre Mythologie*. Wiesbaden: Otto Harrassowitz Verlag, 1974.
- BUSCHKÜHLE, Carl-Peter. *Die Welt als Spiel*. 2 Bde. Oberhausen: Athena Verlag, 2007.
- BUYTENDIJK, F. J. J. *Wesen und Sinn des Spiels. Das Spielen des Menschen und der Tiere als Erscheinungsform der Lebenstriebe*. Berlin: Kurt Wolff, 1933.
- CAILLOIS, Roger.
- "La mante religieuse. De la biologie à la psychanalyse." *Minotaure* 5 (1934): 23-26.
  - *Les Jeux et les Hommes (Le masque et le vertige)*. Paris: Gallimard, 1958.
- CHÉNIEUX-GENDRON, Jacqueline. "Mentalité surréaliste et attitude ludique." *Jeu surréaliste et humour noir*. Hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron und Marie-Claire Dumas. Paris: Lachenal & Ritter, 1993. 311-329.
- COLLIER, Stanley S. "Surréalisme et théâtrologie." *Entretiens sur le surréalisme*. Hrsg. v. Ferdinand Alquié. Paris: Mouton, 1968. 220-245.
- COLOMBET, Marie J. A. *L'Humour objectif: Roussel, Duchamp, «sous le capot». L'objectivation du surréalisme*. Paris: Éditions Publibook, 2008.
- COLVILLE, Georgiana. "Filles d'Hélène, soeurs d'Alice: mythes de la femme surréaliste, mis(e) à nu par elle-même." *Pensée mythique et surréalisme*. Hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron et Yves Vadé. Paris: Lachenal & Ritter, 1996. 245-262.
- CONVENTS, Ralf. *Surrealistische Spiele. Vom 'Cadavre exquis' zum 'Jeu de Marseille'*. Frankfurt a. Main: Peter Lang, 1996.
- CORTANZE, Gérard de. *Le Monde du surréalisme*. Bruxelles: Éditions Complexe, 2005.
- COURT DE GÉBELIN, Antoine. *Monde primitif, analysé et comparé avec le monde moderne. Considéré dans divers objets concernant l'histoire, le blason, les monnoies, les jeux, les voyages des Phéniciens autour du monde, les langues américaines etc. ou dissertation mêlées remplies de découvertes intéressantes*. Bd. 8. Paris: Durand, 1787.
- CRISPOLTI, Enrico. *Surrealismus von René Magritte bis Salvador Dalí*. Übers. v. Loretta Gaukel, Herrsching: Manfred Pawlak, 1988.
- DEBIZE, Christian. "Choses vues." *André Masson, un combat. Peintures, dessins, sculptures*. Hrsg. v. Monique Sary. Ausstellungskatalog Musées de la Cour d'Or/Metz, 17.10.1998 – 10.01.1999. Metz: Éditions Serpenoise, 1998. 15-47.
- DELEUZE, Gilles. *Logique du sens*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1969.

- DEPAULIS, Thierry. Hrsg. *Tarot, jeu et magie*. Ausstellungskatalog Galerie Mazarine/Paris, 17.10.1984 - 06.01.1985. Paris: Bibliothèque Nationale, 1984.
- DUPLESSIS, Yvonne. *Der Surrealismus*. Übers. v. Günter Metken. Berlin: Alexander Verlag, 1992.
- DUROZOI, Gérard. "Die Zeitschriften des Surrealismus: Paris – New York, einmal anders." *Die surrealistische Revolution*. Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou/Paris, 6.3.-24.6.2002 und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002. Hrsg. v. Werner Spies. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. 353-361.
- ECKHARDT, Wolfgang U. *Geschichte der Medizin*. 6. Aufl. Heidelberg: Springer Medizin Verlag, 2009.
- ERDHEIM, Mario. "Psychoanalyse, Adoleszenz und Nachträglichkeit." 1993. *Adoleszenz und Identität*. Hrsg. v. Werner Bohleber. Stuttgart: Verlag Internationale Psychoanalyse, 1996.
- FARBER, Jerry. "Toward a theoretical framework for the study of humor in literature and the other arts." *Journal of Aesthetic Education* 41.4 (2007): 67-86.
- FIGALA, Karin und Klaus PRIESNER. Hrsg. *Alchemie. Lexikon einer hermetischen Wissenschaft*. München: C.H. Beck, 1998.
- FINTER, Helga. *Der subjektive Raum. Bd. 1. Die Theaterutopien Stéphane Mallarmés, Alfred Jarrys und Raymond Roussels: Sprachräume des Imaginären*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 1990.
- FLOURNOY, Théodore. *Des Indes à la planète Mars. Étude sur un cas de somnambulisme avec glossolalie*. Paris/Genève: Slatkine Reprints, 1983.
- FOLKMANN, Mads Nygaard. *Figurationen des Übergangs. Zur literarischen Ästhetik bei Novalis*. Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1972.
- FOUCHET, Max-Pol. *Wifredo Lam*. Paris: Éditions Albin Michel, 1984.
- FRAPPIER-MAZUR, Lucienne. "Sadean libertinage and the aesthetics of violence." *Yale French Studies* 94 (1998): 184-198.
- FREEMAN, Judi. Hrsg. *Das Wort-Bild in Dada und Surrealismus*. Ausstellungskatalog Schirn-Kunsthalle Frankfurt, 3.3.-15.5.1990. München: Hirmer Verlag, 1990.
- FREUD, Sigmund.
- *Die Traumdeutung*. In: Gesammelte Werke. Bd. 2. 3. Aufl. Frankfurt a. Main: S. Fischer Verlag, 1961.
  - *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten*. In: Gesammelte Werke. Bd. 6. 3. Aufl. Frankfurt a. Main: S. Fischer Verlag, 1961.
  - *Der Humor*. In: Gesammelte Werke. Bd. 14. 3. Aufl. Frankfurt a. Main: S. Fischer Verlag, 1961.
- FROIDEVAUX, Gérald. *Baudelaire. Représentation et modernité*. Paris: José Carti, 1989.
- "Galgenhumor." *Brockhaus Enzyklopädie*. 17. Aufl. Bd. 6. Wiesbaden: Brockhaus Verlag, 1968. 725.

GAUDIBERT, Pierre. "Wifredo Lam, Paris, Picasso..." *Wifredo Lam*. Hrsg. v. Ulrich Krempel. Ausstellungskatalog Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 2.6.-4.9.1988 und Kunstverein Hamburg, 19.11.1988-8.1.1989. Düsseldorf: Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, 1988. 13-16.

GEBSER, Jean. *Ursprung und Gegenwart*. 2. Aufl. München: Deutscher Taschenbuch Verlag, 1986.

GENDRAT, Aurélie. *Alfred Jarry. Ubu Roi*. Paris: Bréal, 1999.

GIRAUDY, Danièle. Hrsg. *Le Jeu de Marseille. Autour d'André Breton et des Surréalistes à Marseille en 1940-1941*. Marseille: Editions Alors Hors du Temps, 2003.

GOMBRICH, Ernst H. *Symbolic Images. Studies in the art of Renaissance*. New York: Phaidon Publishers, 1972.

GOUTIER, Jean-Michel. "Der Surrealismus unter dem Druck der Politik." *Die surrealistische Revolution*. Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou/Paris, 6.3.-24.6.2002 und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002. Hrsg. v. Werner Spies. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. 417-423.

GUERLAC, Suzanne. *The impersonal sublime. Hugo, Baudelaire, Lautréamont*. Stanford: Stanford University Press, 1990.

GUIGON, Emmanuel. "Óscar Domínguez et le surréalisme." *La part du jeu et du rêve. Óscar Domínguez et le surréalisme 1906 – 1957*. Hrsg. v. Véronique Serrano. Ausstellungskatalog Musée Cantini/Marseille, 25.6.-2.10.2005. Paris: Editions Hazan, 2005. 41-63.

GRAAK, Karl. *Künstler-Spielkarten des 20. Jahrhunderts. Kunst zum Spielen*. Köln: DuMont, 1985.

GRAULLE, Christophe. *André Breton et l'humour noir. Une révolte supérieure de l'esprit*. Paris: L'Harmattan, 2000.

GRIMBERG, Salomon. "Jacqueline Lamba: From darkness with light." *Woman's Art Journal* 22.1 (2001): 5-13.

HARDER, Corinna. *Das Tarot de Marseille*. Kreuzlingen/München: Heinrich Hugendubel Verlag, 2008.

HARGRAVE, Catherine Perry. *A History of Playing Cards and a Bibliography of Cards and Gaming*. New York: Dover Publications, 1966.

HARTLAUB, Gustav Friedrich. *Kunst und Magie. Gesammelte Aufsätze*. Hamburg/Zürich: Luchterhand Literaturverlag, 1991.

HASE, Martin von. Hrsg. *Spielkarten aus aller Welt. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart. Aus dem Museum der Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken Leinfelden bei Stuttgart und aus deutschen Sammlungen*. Ausstellungskatalog Staatsgalerie Stuttgart, 6.9.-3.11.1968. Stuttgart: Dr. Cantz'sche Druckerei, 1968.

- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich.
- *Vorlesungen über die Philosophie der Religion II*. Hrsg. v. Walter Jaeschke. Hamburg: Felix Meiner Verlag, 1985.
  - *Vorlesungen über die Ästhetik II*. Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag, 1986.
  - *Phänomenologie des Geistes*. Frankfurt a. Main: Suhrkamp Verlag, 1986.
- HENRIOT, Jacques. *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*. Paris: José Corti, 1989.
- HÖLTER, Achim. "Kanon als Text." *Kanon und Theorie*. Hrsg. v. Maria Moog-Grünewald. Heidelberg: Universitätsverlag C. Winter, 1997.
- HÖLZ, Karl. *Destruktion und Konstruktion: Studien zum Sinnverstehen in der modernen französischen Literatur*. Frankfurt a. Main: Vittorio Klostermann, 1980.
- HILLE, Karoline. *Gefährliche Musen. Frauen um Max Ernst*. Berlin: Ebersbach, 2007.
- HOFFMANN, Detlef.
- *Spielkarten. Inventarkatalog der Spielkartensammlung des Historischen Museums Frankfurt am Main*. Frankfurt a. Main: Johannes Weisbecker, 1972.
  - *Gemalte Spielkarten. Eine kleine Geschichte der Spielkarten anhand gemalter Unikate*. Frankfurt a. Main: Insel Verlag, 1985.
  - *Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte*. Marburg: Jonas Verlag, 1995.
- HOFFMANN, Detlef und Erika KROPPESTEDT.
- Hrsg. *Französische Spielkarten des XX. Jahrhunderts. Bertholle, Cassandre, Delaunay, Picart le Doux, Fini, François*. Ausstellungskatalog Deutsches Spielkarten Museum in Bielefeld, 15.07.1966-15.1.1967. Bielefeld: Deutsches Spielkarten Museum, 1966.
  - Hrsg. *Wahrsagekarten. Ein Beitrag zur Geschichte des Okkultismus*. Ausstellungskatalog Deutsches Spielkarten Museum in Bielefeld, 17.9.-1.12.1972. Bielefeld: Deutsches Spielkarten Museum, 1972.
- HOLECZEK, Bernhard. "Zufall als Glücksfall. Die Anfänge eines künstlerischen Prinzips der Avantgarde." *Zufall als Prinzip. Spielwelt, Methode und System in der Kunst des 20. Jahrhunderts*. Hrsg. v. Bernhard Holeczek und Lida von Mengden. Ausstellungskatalog Wilhelm-Hack-Museum Ludwigshafen am Rhein, 18.01.-15.03.1992. Heidelberg: Edition Braus, 1992. 15-24.
- HOLLÄNDER, Hans. "Ars inveniendi et investigandi: Zur surrealistischen Methode." *Wallraf-Richartz-Jahrbuch. Westdeutsches Jahrbuch für Kunstgeschichte* 32 (1970): 193-234.
- JAMMERMANN, Marco. "Traum und Vision bei Paracelsus." *Neue Facetten zum Bild des Paracelsus. 56. Paracelsustag 2007*. Hrsg. v. der Internationalen Paracelsus-Gesellschaft zu Salzburg. Salzburg: Internationale Paracelsus-Gesellschaft, 2008. 22-37.
- JEAN, Raymond. *La poétique du désir. Nerval, Lautréamont, Apollinaire, Éluard*. Paris: Éditions du Seuil, 1974.
- JUNG, Carl Gustav. *Allgemeine Gesichtspunkte zur Psychologie des Traums*. In: *Gesammelte Werke*. Bd. 8. Die Dynamik des Unbewußten. Hrsg. v. Marianne Niehus-Jung et al. Zürich/Stuttgart: Rascher Verlag, 1967. 271-318.
- KAITARO, Timo. *Le surréalisme. Pour un réalisme sans rivage*. Paris: L'Harmattan, 2008.

- KASTNER, Hugo und Gerald Kador FOLKVORD. *Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele*. Baden-Baden: Humboldt Verlag, 2005.
- KATZ, Friedrich. *The life and times of Pancho Villa*. Stanford: Stanford University Press, 1998.
- KELLERER, Christian. *Objet trouvé und Surrealismus. Zur Psychologie der modernen Kunst*. Hamburg: Rowohlt Verlag, 1969.
- KRAUSE, Burkhardt. "‘Ein rasend-frechtes Weib’: Geschichten von der Göttin mit dem Rad." *Glück – Zufall – Vorhersehung: Vortragsreihe der Abteilung Mediävistik des Instituts für Literaturwissenschaft im Sommersemester 2008*. Hrsg. v. Simone Finkle und Burkhardt Krause. Karlsruhe: KIT Scientific Publishing, 2008. 1-48.
- KREMPEL, Ulrich. Hrsg. *Wifredo Lam*. Ausstellungskatalog Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 2.6.-4.9.1988 und Kunstverein Hamburg, 19.11.1988-8.1.1989. Düsseldorf: Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen, 1988.
- KRIEGER, Verena. "Einführung: ‘L’Amour fou’. Die Erotikkonzeption des Surrealismus." *Metamorphosen der Liebe. Kunstwissenschaftliche Studien zu Eros und Geschlecht im Surrealismus*. Hrsg. v. Verena Krieger. Münster: LIT Verlag, 2006. 7-12.
- LACAN, Jacques. *Encore. Le Séminaire Livre XX*. Hrsg. v. Jacques-Alain Miller. Paris: Éditions du Seuil, 1975.
- LAMPE, Angela. "Größter Schatten oder größtes Licht. Surrealistische Frauenentwürfe zwischen Traum und Wirklichkeit." *Die unheimliche Frau. Weiblichkeit im Surrealismus*. Hrsg. v. Angela Lampe. Heidelberg: Edition Braus, 2001. 25-48.
- LANCZKOSKI, Günter. *Götter und Menschen im alten Mexiko*. Olten/Freiburg i. Breisgau: Walter-Verlag, 1984.
- LANG, Candace D. *Irony/Humor. Critical Paradigms*. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, 1988.
- LANGE-EICHBAUM, Wilhelm. *Das Genie-Problem*. München/Basel: Ernst Reinhardt Verlag, 1951.
- LEBRERO STALS, José. Hrsg. *José Guadalupe Posada. Mexican Engraver*. Ausstellungskatalog Centro Andaluz de Art Contemporáneo, Sevilla, 20.10.2005-16.02.2006. Sevilla: Editorial RM, 2008.
- LE BRUN, Annie. "L’humour noir." *Entretiens sur le surréalisme*. Hrsg. v. Ferdinand Alquie. Paris: Mouton, 1968. 99-124.
- LEIRIS, Michel. "Chroniques: ‘La Monade hieroglyphique’, de John Dee." *La Révolution surréaliste* 9-10 (1927): 61-63.
- LINCK, Gudula. *Yin und Yang: Auf der Suche nach Ganzheit im chinesischen Denken*. 3. Aufl. München: C. H. Beck Verlag, 2006.

LOMBROSO, Cesare. *Genie und Irrsinn in ihren Beziehungen zum Gesetz, zur Kritik und zur Geschichte*. Leipzig: Philipp Reclam jun., 1887.

LOTTERIE, Florence. *Littérature et sensibilité*. Paris: ellipses, 1998.

MAHON, Alyce. *Surrealism and the Politics of Eros, 1938-1968*. New York: Thames & Hudson, 2005.

MARTY, Éric. *Pourquoi le XXe siècle a-t-il pris Sade au sérieux?* Paris: Éditions du Seuil, 2011.

MESSINA, Guisepppe. *Der Ursprung der Magier und die zarathuſtrische Religion*. Rom: Pontificio Istituto Biblico, 1930.

MORRIS, Christian. *Le Tarot. Miroir d'éternité*. Paris: Éditions Charles Antoni L'Original, 1995.

MURAT, Michel. "André Breton: La part du jeu." *Jeu surréaliste et humour noir*. Hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron und Marie-Claire Dumas. Paris: Lachenal & Ritter, 1993. 19-37.

MYERS, Frederic William Henry. *Human personality and its survival of bodily death*. New York: Longmans, Green and Co, 1954.

O'NEILL, Patrick. "On dark humor in literature." *Dark Humor*. Hrsg. v. Harald Bloom. New York: Infobase Publishing, 2010. 79-103.

OLIVIER, Alain Patrick. *Hegel, la genèse de l'esthétique*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2008.

OMMELN, Miriam. "Die Aufnahme von Nietzsches Philosophie in die surrealistischen Ideen oder: Die Verkörperung von Nietzsches Ästhetik ist der Surrealismus." *Nietzsche und Frankreich*. Hrsg. v. Clemens Pornschlegel und Martin Stügelin. Berlin: Walter de Gruyter, 2009. 151-174.

OTTINGER, Didier. "Die Kosmologien des André Masson." *André Masson. Eine Mythologie der Natur*. Hrsg. v. Sylvia C. Weber. Ausstellungskatalog Museum Würth/Künzelsau, 18.09.2004 - 30.01.2005. Künzelsau: Swiridoff Verlag. 22-30.

PANOFSKY, Erwin. "Zwei Dürerprobleme. Der sogenannte 'Traum des Doktors' und die sogenannten 'Vier Apostel'." *Münchener Jahrbuch der Bildenden Kunst* 8 (1931): 1-48.

PARACELSUS, Philippus Theophrastus.

- *Magische Unterweisungen des edlen und hochgelehrten Philosophi und Medici Philippi Theophrasti Bombasti von Hohenheim, Paracelsus genannt*. Reprint der Ausgabe Leipzig 1923. München: Moonchild-Edition 19, 1993.
- *Astronomia Magna oder die ganze Philosophia sagax der großen und kleinen Welt*. Hrsg. v. Norbert Winkler. Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1999.

PECH, Jürgen. "Wirklichkeit, surrealistisch gespielt." *Kunst und Spiel seit Dada. Faites vos jeux!* Hrsg. v. Nike Bätzner und Kunstmuseum Liechtenstein. Vaduz: Hatje Cantz, 2005. 71-79.

PIEGELER, Hildegard. *Tarot. Bilderwelten der Esoterik*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2010.

PINSSEAU, Mireille. *Les Peintres en Provence et sur la Côte d'Azur pendant la Seconde Guerre mondiale*. Marseille: La Thune, 2004.

POPE, Jeremy W. "Ägypten und Aufhebung: G.W.F. Hegel, W.E.B. Du Bois, and the African Orient." *The New Centennial Review* 6.3 (2006): 149-192.

RAILLARD, Georges. "Marseille: Passage du Surréalisme." *La planète affolée. Surréalisme, dispersion et influences 1938-1947*. Hrsg. v. Direction des Musées de Marseille. Ausstellungskatalog Centre de la Vieille Charité/Marseille, 12.04.-30.06.1986. Paris: Éditions Flammarion, 1986. 47-65.

RASKIN, Victor. *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht: Reidel, 1985.

REYNAUD PALIGOT, Carole. "Ambitions et désillusions politiques du surréalisme en France." *Surréalisme et Politique – Politique du Surréalisme*. Hrsg. v. Wolfgang Asholt und Hans T. Siepe. Amsterdam/ New York: Rodopi, 2007. 27-34.

RICHTER, Hans-Günther. *Diesseits und Jenseits in der Kunst von Außenseitern und Spiritisten*. Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 2009.

RIES, Martin. "André Masson: Surrealism and his discontents." *Art Journal* 61.4 (2002): 74-85.

ROSENFELD, Hellmut. "Die Beziehung der europäischen Spielkarten zum Orient und zum Ur-Schach." *Archiv für Kulturgeschichte* 42 (1960): 1-36.

ROUSSEAU, Pascal. "Magnetischer Eros: Der Surrealismus unter Hypnose." *Die surrealistische Revolution*. Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou/Paris, 6.3.-24.6.2002 und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002. Hrsg. v. Werner Spies. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. 389-398.

ROUVIÈRE, Jacques. *Dix siècles d'humour dans la littérature française*. Paris: Plon, 2005.

SAÏDAH, Jean-Pierre. "1830: quelle rupture?" *Ruptures, continuités*. Hrsg. v. Yves Vadé. Bordeaux: Presses Universitaires de Bordeaux, 2000. 39-67.

SARTRE, Jean-Paul. *Baudelaire*. Paris: Gallimard, 1947.

SCHÄFER, Rainer. *Die Dialektik und ihre besonderen Formen in Hegels Logik*. Hamburg: Meiner Verlag, 2001.

SCHEINA, Robert L. *Villa. Soldier of the Mexican Revolution*. Washington D.C.: Potomac Books, 2004.

SCHMIDT-BURKHARDT, Astrit. *Stammbäume der Kunst: Zur Genealogie der Avantgarde*. Berlin: Akademie-Verlag, 2005.

SCHNEEDE, Uwe M. *Die Kunst des Surrealismus: Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film*. München: C.H. Beck Verlag, 2006.

SCHOTT, Heinz. "Magie – Glaube – Aberglaube: Zur 'Philosophia Magna' des Paracelsus." *Paracelsus und seine internationale Rezeption in der frühen Neuzeit*. Hrsg. v. Heinz Schott und Ilana Zinguer. Leiden et al.: Brill, 1998. 24-35.

- SCHWEIKLE, Günther. "Schwarzer Humor." *Metzler Literatur Lexikon*. 2. Aufl. Stuttgart: J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung, 1990. 420.
- SCHWERING, Gregor. *Sprachliches Gespür. Rousseau – Novalis – Nietzsche*. München: Wilhelm Fink Verlag, 2010.
- SERRANO, Véronique. "Ouverture." *La part du jeu et du rêve. Óscar Domínguez et le surréalisme 1906 – 1957*. Hrsg. v. Véronique Serrano. Ausstellungskatalog Musée Cantini/Marseille, 25.6.-2.10.2005. Paris: Éditions Hazan, 2005. 21-23.
- SOMMER, Hubert. *Génie. Zur Bedeutungsgeschichte des Wortes von der Renaissance zur Aufklärung*. Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1998.
- SORIA, Martine. "Un 'trouble-maker' sur le Vieux Port." *Varian Fry et les candidats à l'exil*. Ausstellungskatalog Galerie d'art du Conseil Général des Bouches-du-Rhône/Aix-en-Provence, 12.1.-11.4.1999. Hrsg. v. Michel Bépoix. Arles: Actes Sud, 1999. 8-16.
- SPIES, Werner.
  - Hrsg. *Max Ernst. Leben und Werk*. Köln: DuMont, 2005.
  - *Der Surrealismus und seine Zeit*. Berlin: Berlin University Press, 2008.
- STAROBINSKI, Jean. "Freud, Breton, Myers." *Surrealismus*. Hrsg. v. Peter Bürger. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 1982. 139-155.
- STEINHAUSER, Monika. "Prolegomena zur surrealistischen Programmatik und Bildwelt." *Die surrealistische Revolution*. Ausstellungskatalog Centre Georges Pompidou/Paris, 6.3.-24.6.2002 und Kunstsammlung Nordrhein-Westfalen/Düsseldorf, 20.7.-24.9.2002. Hrsg. v. Werner Spies. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz Verlag, 2002. 381-386.
- STIERLE, Karlheinz. "Philosophie, Literatur und die 'Komik der reinen Theorie'." *Das Komische*. Hrsg. v. Wolfgang Preisendanz und Rainer Warning. München: Wilhelm Fink Verlag, 1976. 429-432.
- STUBY, Anna Maria. *Liebe, Tod und Wasserfrau. Mythen des Weiblichen in der Literatur*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1992.
- SWIRSKI, Peter. *Of Literature and knowledge. Explorations in narrative thought experiments, evolution, and game theory*. London/New York: Routledge, 2007.
- SWIRYN, Robert. *The Secret of the Tarot. How the story of the cathars was concealed in the Tarot de Marseille*. Kapaa/Hawaii: Pau Hana Publishing, 2010.
- THOMPSON, Christopher W. *Lamiel. Fille du feu. Essai sur Stendhal et l'énergie*. Paris/Montréal: L'Harmattan, 1997.
- TIEDEMANN, Rüdiger von. "Alice bei den Surrealisten. Zur Rezeption Lewis Carrolls." *Arcadia* 17.1 (1982): 61-80.
- TONNET-LACROIX, Eliane. *Après-guerre et sensibilités littéraires (1919-1924)*. Paris: Publications de la Sorbonne, 1991.

VANCI PERAHIM, Marina. "Humour et jeu dans l'œuvre de Victor Brauner." *Jeu surréaliste et humour noir*. Hrsg. v. Jacqueline Chénieux-Gendron und Marie-Claire Dumas. Paris: Lachenal & Ritter, 1993. 165-194.

VOWINCKEL, Andreas. *Surrealismus und Kunst. Studien zu Ideengeschichte und Bedeutungswandel des Surrealismus vor Gründung der surrealistischen Bewegung und zu Begriff, Methode und Ikonographie des Surrealismus in der Kunst 1919 bis 1925*. Hildesheim/Zürich/New York: Georg Olms Verlag, 1989.

WALDBERG, Patrick. "Jacques Hérold ou l'enfance de l'art." *Opus International* 123-124 (1991): 146-151.

WARLICK, M. E. *Max Ernst and alchemy: a magician in search of myth*. Austin/Texas: University of Texas Press.

WEBSTER, Charles. *Paracelsus. Medicine, magic and mission at the end of time*. New Haven/London: Yale University Press, 2008.

WEDNER, Sabine. *Tradition und Wandel im allegorischen Verständnis des Sirenenmythos*. Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1994.

WERDER, Lutz von. *Kreative Literaturgeschichte*. Berlin: Schibri-Verlag, 1992.

WERNER, Gabriele. *Mathematik im Surrealismus. Man Ray – Max Ernst – Dorothea Tanning*. Marburg: Jonas Verlag, 2002.

WILLIAMS HYMAN, Erin. "Theatrical terror: attentats and symbolist spectacle." *The Comparatist* 29 (2005): 101-122.

WINKO, Simone. "Negativkanonisierung: August v. Kotzebue in der Literaturgeschichtsschreibung." *Kanon Macht Kultur. Theoretische, historische und soziale Aspekte ästhetischer Kanonbildungen*. Hrsg. v. Renate von Heydebrand. Stuttgart/Weimar: Verlag J.B. Metzler, 1998. 341-364.

WÜRTEMBERGER, Franzsepp. *Malerei und Musik. Die Geschichte des Verhaltens zweier Künste zueinander – dargestellt nach den Quellen im Zeitraum von Leonardo da Vinci bis John Cage*. Frankfurt a. Main et al.: Peter Lang, 1979.

WUNDERLICH, Werner.

- "Verführer, Schurken, Magier. Mythos, Rezeption und Typologie sozialer Außenseiter." *Verführer, Schurken, Magier*. Hrsg. v. Ulrich Müller und Werner Wunderlich. St. Gallen: UVK Fachverlag für Wissenschaft und Studium, 2001. 13-26.
- Hrsg. *Mythos Sirenen. Texte von Homer bis Dieter Wellershoff*. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2007.

ZUCH, Rainer. *Die Surrealisten und C.G. Jung. Studien zur Rezeption der analytischen Psychologie im Surrealismus am Beispiel von Max Ernst, Victor Brauner und Hans Arp*. Weimar: Verlag und Datenbank für Geisteswissenschaften, 2004.

## 7. Anhang

### 7.1 Lebenslauf

#### Persönliche Daten

Name: Christina Marie-Charlotte Hoffmann  
Anschrift: Landsberger Straße 74  
D-80339 München  
Tel: +49 089 12282273  
Handy: +49 0177 6384575  
E-Mail: cmchoffmann@aim.com  
Geburtsdatum und -ort: 18.03.1987 in Würzburg

#### Schulische Ausbildung

1993-1997: Grundschule Übersee  
1997-2000: Annette-Kolb-Gymnasium Traunstein  
2000-2003: Johannes-Heidenhain Gymnasium Traunreut  
2003-2004: Wyoming Seminary Private School PA, USA, ASSIST-Stipendium  
2004-2006: Johannes-Heidenhain Gymnasium Traunreut  
Juni 2006: Abitur (1,3)

#### Studium

WS 2006- WS 2009: Bachelorstudiengang Komparatistik, Ludwig-Maximilians-Universität München  
SoSe 2007-SoSe 2008: Tutorin, Academic English and German for Comparatists  
Januar 2009: Bachelor of Arts (1,07)  
WS 2009- SoSe 2010: Masterstudiengang Vergleichende Literaturwissenschaft, Universität Wien  
SoSe 2010: Tutorin, Einführung in die Vergleichende Literaturwissenschaft  
WS 2010: Université de Provence Aix-Marseille, Frankreich  
SoSe 2011 : Universität Wien

#### Praktika

August-Oktober 2007: Radio Goethe, San Francisco, CA, USA  
2006-2008: ResNostra, Online-Newsletter Division

#### Sprachkenntnisse

- Englisch
- Französisch
- Hebräisch
- Italienisch

#### Weiterbildungskurse

- Webdesign, Sabel Akademie München
- Betriebswirtschaftliches Grundwissen, Bildungswerk der Bayerischen Wirtschaft
- Veranstaltungsmanagement, IHK Akademie München
- Marketing und Vertrieb, Institut Student und Arbeitsmarkt München
- MS Office-Kurs, Institut Student und Arbeitsmarkt München

## 7.2 Abstract

Gegenstand der Untersuchung ist das 1941 in Marseille von internationalen Surrealisten geschaffene Kartenspiel *Jeu de Marseille*. Die unter der Direktive André Bretons entstandenen Kartenzeichnungen, die eine Auswahl an realen und fiktiven Figuren abbilden, implizieren über die dargestellten Schriftsteller, Wissenschaftler und Romanfiguren einen literarischen Kanon. Letzterer wird in seiner intermedialen Darstellung diskutiert, indem sowohl die grafische als auch die literarische Dimension Berücksichtigung findet. Damit erfolgt erstmals eine komparatistische Analyse des *Jeu de Marseille*, das bisher in seiner Gesamtheit nur kunsthistorisch untersucht wurde (vgl. Ralf Convents, *Surrealistische Spiele. Vom 'Cadavre exquis' zum 'Jeu de Marseille'*, 1996).

Als strukturelles Bindeglied der Karten erweist sich der schwarze Humor, der in der Joker-Karte, die Alfred Jarrys Theaterfigur Ubu darstellt, Gestalt annimmt. Nachdem ein Joker jede Karte eines Kartenspiels ersetzen kann, ist er Leitmotiv und Erklärungsschlüssel für die surrealistischen Kartenbilder. Dementsprechend lautet die These der vorliegenden Arbeit, dass es sich um einen humoristischen Kanon handelt. Bretons *Anthologie de l'humour noir*, die ein Jahr vor dem *Jeu de Marseille* publiziert wurde und zahlreiche der im Kartenspiel implizierten Literaturen humortheorietisch erörtert, dient als Referenzwerk für die Untersuchung. Zudem werden die Karten in Relation zum *Tarot de Marseille* untersucht, dessen Bild- und Symbolrepertoire offensichtliche Parallelen zum Kartenspiel der Surrealisten aufweist, und die humoristische Dimension unterstreicht.

Das *Jeu de Marseille* fungiert nicht nur als kollektives Kunstwerk, sondern auch als tatsächliches Spiel, zumal sein Aufbau an der Struktur bekannter europäischer Kartenspiele orientiert ist. Insofern fließen auch spieltheoretische Überlegungen sowie eine Darstellung der Geschichte der Spielkarte in die Untersuchung mit ein.

The paper discusses the *Jeu de Marseille*, a deck of cards, created in 1941 by a group of international surrealist artists in Marseille. This collective artwork, whose creation was headed by André Breton, consists of figural drawings that show real and fictive characters which constitute – as philosophers, scientists and literary characters – a literary canon. The latter is analyzed in its intermedia quality of both graphic and textual contents. For the first time, the *Jeu de Marseille* is hence explored from a comparative perspective, since it has until now only be examined in its whole from an art historical point of view (cf. Ralf Convents, *Surrealistische Spiele. Vom 'Cadavre exquis' zum 'Jeu de Marseille'*, 1996).

Functioning as a structural tie, black humor proves to be a recurrent theme within the canon. It assumes a definite form in the joker, namely Alfred Jarry's theater character Ubu. Since the joker is able to replace any playing card, it represents an eligible tool for 'figuring' out each other figure. Accordingly, the examination is based on the assumption of the *Jeu de Marseille* as a humorous canon. Breton's *Anthologie de l'humour noir*, published one year before the surrealist card game and quoting numerous works implied in the canon, is used to explain and affirm the humor's relevance. Moreover, each playing card is related to the *Tarot de Marseille*, a famous Tarot that evidently inspired the Surrealists for their choice of shapes and symbols.

The *Jeu de Marseille* not only represents an artwork, but just as well functions as an actual play. For that reason, game theory and the history of playing cards are equally part of the discussion.