

Edition TMW

Quartettspiele

Sortierungen eines Zeitvertriebs

Sammelband



Quartettspiele

Sortierungen eines Zeitvertreibs

Titelseite:

Ausstellung Quartettspiele, TMW 2017/18, Vitrine 6 „Ordnen und Vermitteln“ (Detail)

Rückseite (von li. nach re.):

Titelkarten der Quartettspiele

„Formel I“: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1976, Inv.Nr. 99048

„Schiffe“: Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken, 1966, Inv.Nr. 99357

„Versuchsfahrzeuge“: F. X. Schmid, München, 1970, Inv.Nr. 100273

„Lokomotiven“: Berliner Spielkarten GmbH, 1971, Inv.Nr. 99392

Herausgeber: Technisches Museum Wien mit Österreichischer Mediathek

Redaktion: Christian Stadelmann

AutorInnen: Anne Biber, Anne-Katrin Ebert, Franz Rendl, Christian Stadelmann,

Wolfgang Stritzinger, Thomas Winkler

Lektorat: Cornelia Schörg

Fotografie: Peter Sedlacek

Grafik: Ursula Emesz

1. Auflage, 2018

ISBN 978-3-903242-00-5

Edition TMW

Quartettspiele

Sortierungen eines Zeitvertreibs

Anne Biber, Anne-Katrin Ebert, Franz Rendl, Christian Stadelmann,
Wolfgang Stritzinger, Thomas Winkler

Wien 2018

Inhalt

7 Vorwort

9 Einleitung

10 Franz Rendl

Mit alten Karten

Zur Vorgeschichte des Quartettspiels

30 Christian Stadelmann

Metamorphosen einer Randerscheinung

Zur Geschichte des Quartettspiels

68 Anne Biber

Akademische MalerInnen, druckreife Schnipsel, verbissenes Spiel

Eine Spurensuche in der Kunststoffbox

100 Thomas Winkler

Die Faszination an der Serie

Kontinuität und Veränderung bei Quartettspielen

114 Anne-Katrin Ebert

Ein Spiel mit Charakter

Auto-Quartettspiele und männliche (Technik-)Sozialisation 1960–1980

138 Wolfgang Stritzinger

Von guten Köchinnen

und hervorragenden Technikern

146 Literatur

SUPER TRUMPF



PIATNIK

Formel 1 WM



+2 Extrabilder

Best.: Nr.
4229

Vorwort

Gewiss ist das Quartettspiel eine technikhistorische Randerscheinung, und man möchte meinen, dass es nicht lohnt, lange darüber nachzudenken, geschweige denn ein Buch darüber herauszubringen. Aber wie so oft sind die scheinbar flüchtigen kulturellen Erscheinungen bei näherer Betrachtung vielschichtig. Auf alle Fälle sind auch Quartettspiele, egal ob sie vor hundert Jahren oder heute hergestellt und gespielt worden sind, immer in ihr gesellschaftliches Umfeld eingebettet. Und so vermögen sie über ihre Zeit viel auszusagen.

Das Technische Museum Wien hat vor einigen Jahren einen Bestand an sogenannten Technischen Quartettspielen angekauft und damit zunächst eine kleine Lücke in seinen Sammlungen geschlossen. Einem Technikmuseum steht es gut an, auch sekundäre Technikartefakte zu sammeln, so der Gedanke dahinter. Zunächst ungeplant ist daraus eine kleine Ausstellung entstanden und in weiterer Folge ein regelrechtes Forschungsprojekt erwachsen. Dessen Ergebnis liegt nun vor Ihnen, und ich bin stolz darauf, Ihnen die erste wissenschaftliche Publikation zum Gesamtphänomen der (Technischen) Quartettspiele präsentieren zu können.

Gabriele Zuna-Kratky
Generaldirektorin Technisches Museum Wien

*QUARTETTSPIEL „FORMEL 1 WM“
Die Titelfarte zeigt die Startszene zum
Grand Prix von Österreich 1983.
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1984
Inv.Nr. 99043*

Einleitung

Etwa zwei Jahrzehnte lang – zwischen den späten 1960er- und den 1980er-Jahren – war das Quartettspiel hierzulande ein Massenphänomen. Junge Leute, die kartenspielende Runden bildeten, waren ein Bild des Alltags. Insgesamt aber beschränkt sich das Quartettspiel keinesfalls auf eine zeitlich kurze Phase und auf Auto- oder Flugzeugquartette, die damals die meistverbreiteten waren. Quartett gespielt wird seit Mitte des 19. Jahrhunderts, in unterschiedlichen Ländern, nach unterschiedlichen Regeln und mit unterschiedlichen Intentionen. Einmal sind die Karten das Instrument erhabener Bildungskultur, ein anderes Mal sind sie Indikator für biederen Waren- und Ordnungsfetischismus und ein drittes Mal Ausdruck von spielerischer und subversiver Gesellschaftskritik.

Mit diesem Sammelband haben wir versucht, die vielgestaltige Erscheinung einer von der Forschung vernachlässigten Art des Kartenspiels auszubreiten und gleichzeitig einzufangen. Die Autorinnen und Autoren haben sich bemüht, nicht nur eine trockene Entwicklungsgeschichte für den Sammler (und – weitaus seltener – die Sammlerin) vorzulegen, sondern das Spiel auch in seinem gesellschaftlichen Rahmen darzustellen. Dabei geht es um dessen Einbettung in die großen ideengeschichtlichen Entwicklungen des 20. Jahrhunderts, um Aspekte des Geschlechterverhältnisses, aber es geht auch einfach nur um die schwer fassbare Begeisterung der Menschen für das Serielle.

Anlass für diese Publikation ist eine Sonderschau gewesen, die das Technische Museum Wien 2017/18 gezeigt hat. Eine Reihe von Detailfotos dieser Ausstellung sind in diesem Buch abgebildet. Darüber hinaus beziehen wir uns mit dem Buch auf die Sammlung an Quartettspielen des Museums. Auf sie verweisen Inventarnummern, unter denen die Spiele abgelegt sind. Und schließlich lässt sich das Inventar auch über einen Online-Katalog, in dem tiefere Informationen dazu abgerufen werden können, erschließen (http://data.tmw.at/object/exhibition_lref:14484).

Christian Stadelmann



Agua fuerte (Friedrich Schinkel, ca. 1810)
Hoy en día, los juegos de cartas...

TH 4806
NR 4835



TH 4806
NR 4835

Este juego de cartas fue diseñado por el arquitecto alemán Friedrich Schinkel en 1810. El juego se compone de 52 cartas, cada una con un diseño único que representa una escena o un personaje. El juego es muy popular en Alemania y se juega en todo el país.



Mit alten Karten

Zur Vorgeschichte des Quartettspiels

Franz Rendl

In einem kurzen Überblick soll hier auf die Geschichte, die Herkunft der Spielkarten und die der ersten Familien-Sammelspiele eingegangen werden.

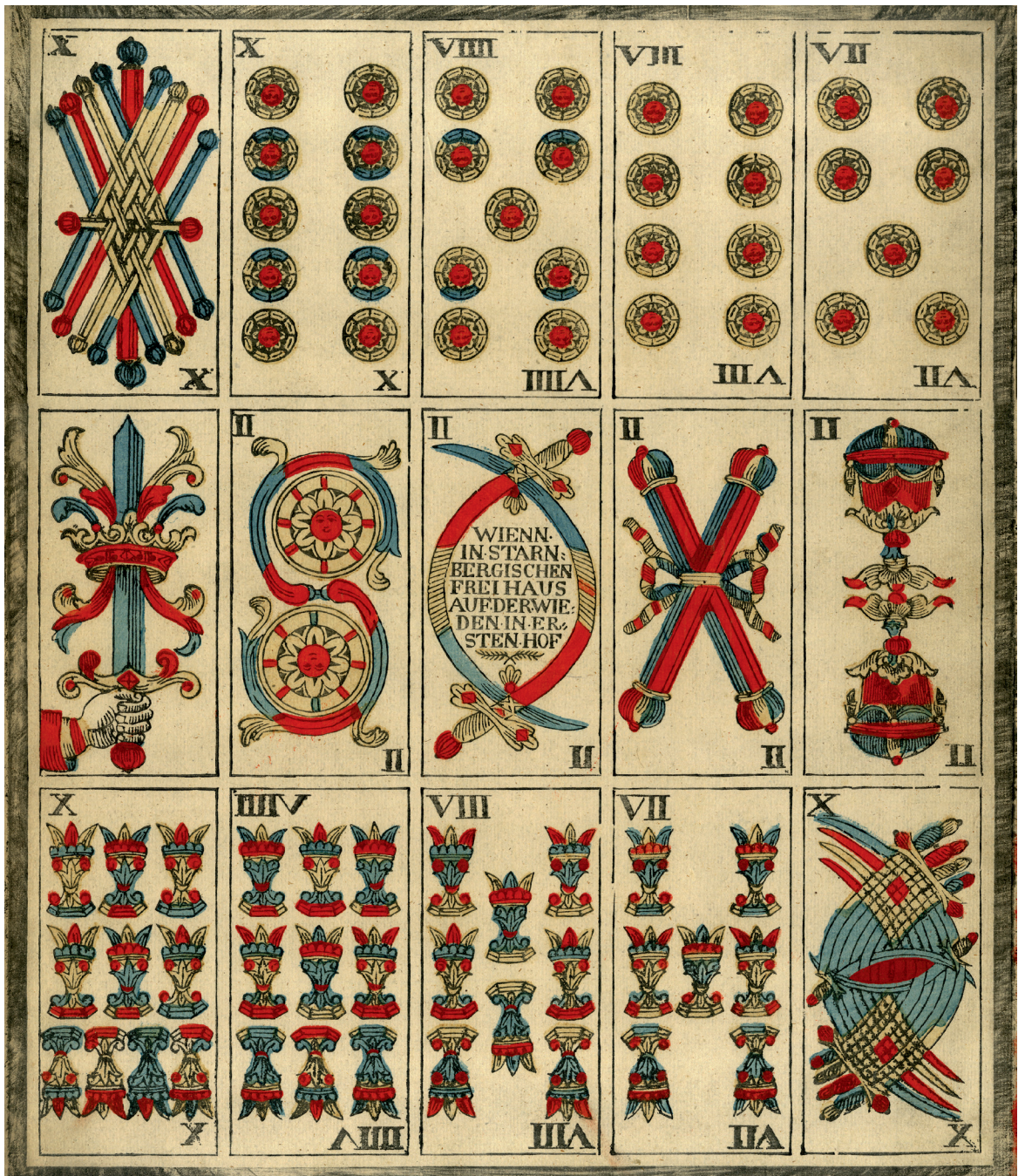
Das Quartettspiel entstand aus der Aufteilung unserer alten Spielkarten in vier gleichrangige Gruppen, die entweder vier Reichen, Jahreszeiten oder anderen Themen zugeordnet waren. Daraus konnten im Spiel einfache Einheiten, Sets aus jeweils vier gleichwertigen Karten gebildet werden.

Das Spiel mit den ersten Karten

In den traditionellen Spielkarten finden sich vor allem solche mit vier verschiedenen Symbolen oder Zeichen, „Farben“ genannt, in jeweils einer gleichen Reihe von Werten. Die älteren davon sind die italienischen oder auch die sehr ähnlichen spanischen Spielkarten, die vermutlich über Handelswege etwa um die Mitte des 14. Jahrhunderts aus dem Orient nach Europa gelangten. Sie könnten ursprünglich von China nach Arabien und Ägypten gekommen sein. Vermutlich folgten sie dem Weg der Papierherstellung, die im 12. Jahrhundert in Europa übernommen wurde. Die exakte Herkunft ist mangels erhaltener Spiele aus der Zeit der Übernahme nicht nachgewiesen. Die aus den genannten frühen Spielen heute noch erhaltenen Zeichen könnten auf vier Insignien der indischen Gottheit Ardhanari verweisen: das Szepter, das Schwert, den Kelch und den Ring.¹ Bei dieser Deutung dürfte es sich aber um eine Reihe von Verwechslungen handeln, weil die genannte Gottheit statt eines Stabes einen Dreizack hält, der Ring eine Kette und der Krug eine indische Trommel darstellt. Eine andere Quelle verweist auf den Weg von Arabien nach Italien und Spanien. Arabische Reiter sollen Schachspiele in Form von Karten mit sich geführt haben, in der Zahl von 32 Blatt mit ähnlichen



TRAPOLIER-KARTEN
 Leopold Milchram, Graz, 1782
 Inv.Nr. 89724



DRUCKBOGEN GEFÄRBT, TRAPOLIER-KARTEN
 Mathias Koller, Wien, 1815
 Inv.Nr. 89876/2

Zeichen: Stab (Gerichtssymbol), Schwert, Kelch und Münze.² Leider ist kein derartiges Spiel erhalten geblieben oder auch noch nicht gezielt danach geforscht worden. Die ersten Bezeichnungen für das Spiel in Europa weisen auf eine Herkunft aus Arabien hin. Der arabische Name für die Karten lautet „nabas“, in den ersten Erwähnungen in Spanien wurden sie „naipes“ und in Italien „naibbe“ genannt, wie eines der ersten behördlichen Verbote des Spieles um 1376 in Florenz belegt. Die Bezeichnung „Naib“ – im Arabischen der Stellvertreter, hohe Beamte – für eine der hohen Figuren im Spiel könnte ebenfalls Namensgeber gewesen sein.

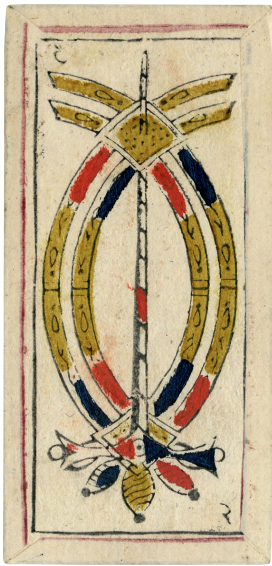
Möglicherweise lässt sich nicht nur die Herkunft der Karten mit den ersten Nennungen dafür in Spanien und Italien erklären. Ein Ausdruck aus dem Hebräischen, „Naibes“, bedeutet so viel wie „Voraussagung“ und „Nabi“ im Arabischen der „Prophet, Wahrsager“. Damit begründet sich die andere Annahme, dass die Karten ursprünglich für die „Voraussagung der Zukunft“ oder die „Wahrsagung“ verwendet wurden.³

Bei der weiteren Verbreitung der Karten in Europa – von Italien nach Deutschland und in die Schweiz sowie nach Belgien und Frankreich – wurden die Zeichen der Karten in Varianten verändert: in die „Deutschen“ mit Eichel, Laub, Herz und Schelle, die „Schweizer“ mit Eichel, Schilt, Rose und Schelle und die „Französischen“ mit Treff, Pik, Herz und Karo.

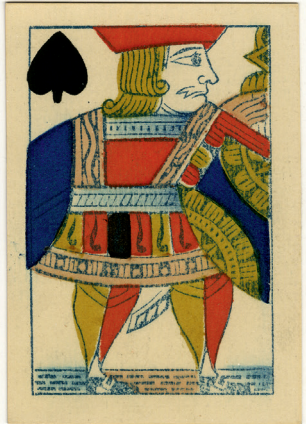
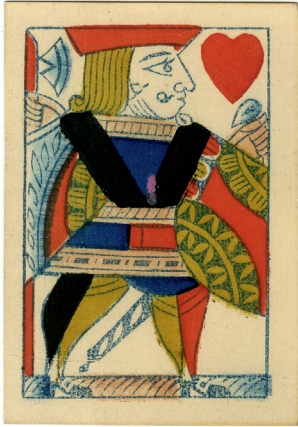
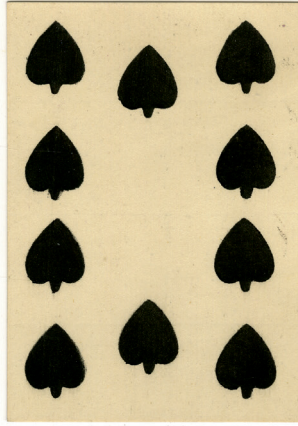
Das Spiel mit dem Teufel

Den vier Farben oder Zeichen der Karten wurden entweder weltliche Mächte und Reiche oder auch Jahreszeiten zugeordnet, mit Werten in der gegebenen Hierarchie: drei bis vier hochrangige Figuren und Zahlenkarten von eins bis zehn.

Das Kartenspiel stand bald im Ruf eines Glücksspiels, ähnlich dem Würfelspiel, und wurde mit dem Teufel in Verbindung gebracht, in einer Predigt sogar als „Brevier des Teufels“ bezeichnet. So kam es schon früh zu Verboten des Spiels, wie vorliegende Anordnungen beweisen. Erst diese bestätigen uns dessen Verbreitung, weil Kartenspiele aus jener Zeit leider nicht erhalten geblieben sind. Oft wurden die Spiele nach behördlichen Verboten und der Bezeichnung des Bunds mit dem Teufel vernichtet oder öffentlich verbrannt.



TRAPOLIER-KARTEN „TRESETTE“
Caterina Liparacchi, Venedig, 1820
Inv.Nr. 89738

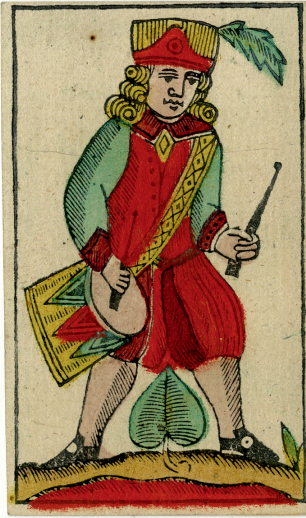


WHIST-KARTEN MIT ANGLO-AMERIKANISCHEM BILD
 Reynolds & Sons, London, 1836
 Inv.Nr. 89849

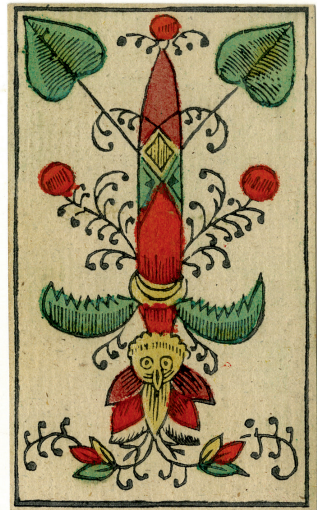
Es entstanden Spiele mit sehr einfachen Regeln, wie eben das Sammeln von „Kartenfamilien“, entweder mit gleichen Werten oder mit gleichen Zeichen, wie einer Reihe von fünf Karten derselben „Farbe“. Diese Art von Spielen ist früh belegt und fast weltweit verbreitet. Um davon nur einige, vorwiegend in ihrer jeweiligen Heimat bekannte, zu nennen: „Go Fish“ (Großbritannien, USA), „Australian Fish“, „Spade the Gardener“ (Großbritannien), „Authors“ (USA), „Omben“ (Java), „Minuman“ (Indonesien) und „Pâi Hông“ (Thailand). Vielleicht wurde die Nennung „All' andare à pisciare“ (als Vorläufer für „Go Fish“) in einem italienischen Verzeichnis aus dem Jahr 1585⁴ bisher nicht korrekt ausgelegt, aber in einer neueren Enzyklopädie von Kartenspielen wird im Zusammenhang mit dem Quartettspiel und dessen Vorläufern mit 1490 sogar eine noch frühere Datierung angegeben.⁵ Leider wird dort nicht genannt, womit sie begründet ist.

Eines der ältesten Spiele mit klassischen Spielkarten ist das im angelsächsischen Raum auch heute noch bekannte „Go Fish“ (auch „Go and Fish“ oder nur „Fish“ genannt). Bestimmt könnte es als Urform des Quartettspiels bezeichnet werden. Durch Abfragen der MitspielerInnen werden dabei Sets aus vier gleichrangigen Karten gesammelt. Diese, mit dort auch üblichen französischen Zeichen, werden so verteilt, dass ein Stoß von übrigen Karten mittig abgelegt werden kann. Wenn jemand um eine Karte gefragt wird und diese nicht geben kann, lautet die Antwort „Go Fish“, was so viel heißt wie: Ich habe diese Karte nicht, du musst dir eine „fischen gehen“, eine Karte vom Stoß abheben. Die weiteren Regeln und Varianten dieses Spiels zu beschreiben, würde hier zu weit führen; nur so viel: Ziel ist es, so viele Karten-Quartette wie möglich zu sammeln. SiegerIn wird, wer die meisten davon zusammenbringt. Eine wichtige Aufgabe des Spiels ist es, sich für die eigene Suche zu merken, wer welche Karten nicht in der Hand hat und wer sich für welche interessiert.

Ein weiteres, ebenso altes Spiel im angelsächsischen Sprachraum ist das heute noch bekannte „Spade the Gardener“. Es wird gleichfalls mit den klassischen Spielkarten gespielt, nur werden hier den einzelnen Karten noch Namen zugeordnet. Sie sind in „Familien“ mit gleicher Farbe geordnet und als Ganze zu sammeln: die „Spade-Family“ mit „Samuel Spade“, dem Gärtner, dessen Frau, Sohn, Diener und Hund, sowie die Familien von „Dominic Diamond“, dem Juwelier, vom Fleischer „Henry Heart“ und dem Polizisten „Clarence Club“. Bei einer älteren Variante des Spieles hieß der Pik-König „Spade the Gardener“, der Karo-König



DEUTSCHE KARTEN MIT
„ÖDENBURGER BILD“
Matthias Unger (Senior),
Raab, 1824
Inv.Nr. 84564



„Sir Hinkam Funnyduster“, der der Herz-Karten „Sir Hearty John“ und jener der Treff „Club the Constable“.

Die Familien sind zu sammeln, indem man nach den Karten mit den entsprechenden Namen fragt, nicht nach denjenigen mit dem Wert der Spielkarte. Neben dem vorher bereits erwähnten Merken, von wem man welche Karten bekommen kann und wer sie nicht besitzt, ist das eine zusätzliche Aufgabe.



„DR. BUSBY“-KARTEN, „SALEM EDITION“
 Parker Bros., Salem/New York/London, um 1910
 Inv.Nr. 99815

Das Spiel mit den neuen Farben

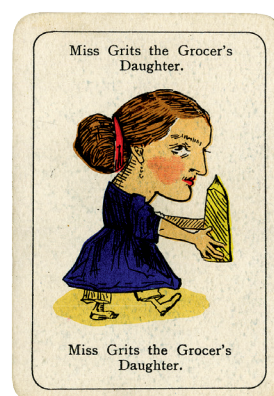
In den Vereinigten Staaten von Amerika, in Massachusetts, somit auch im Gebiet von „Neu-England“, wurden die ersten Spielkarten mit neuen Farben für ein ganz offensichtlich von „Spade the Gardener“ abstammendes Sammel-Spiel für Kinder und Familien herausgegeben: „The Game of Dr. Busby“. Es geht dabei darum, Familien mit gleichen Zeichen, in der Art der europäischen Farbzeichen, zu sammeln: die des Dr. Busby, des Gärtners, des Milchmädchens und des Mr. Ninnycometwitch. Das Spiel wurde von Anne W. Abbot (1808–1908), einer Kinderbuch-Autorin und Spiele-Erfinderin aus Salem, Massachusetts, kreiert und 1843 im

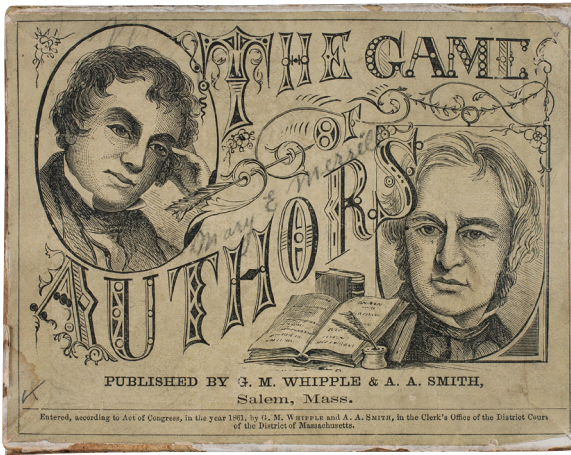
selben Ort von der Druckerei W. & S. B. Ives verlegt, die damit großen Erfolg hatte. In den ersten eineinhalb Jahren wurden davon überraschend viele, nämlich 15.000 Spiele verkauft. Damit stand es am Beginn des ersten Spiele-Booms in den USA.⁶

Die Herkunft der Vorlage für das Spiel aus dem Mutterland England ist naheliegend für einen Ort im Gebiet von Neuengland. Das Spiel stammt aus früher viktorianischer Zeit und vermutlich auch aus puritanischem Umfeld. Die neuen Karten, ganz ohne den Makel der zum Gewinnspiel verwendeten klassischen Spielkarten, stellen auch das erste Beispiel für das neue „Kinder- oder Familien-Spiel“ dar. Es bestand großes Interesse an Lernspielen für Kinder. Insbesondere die aus dem Mittelstand stammenden verfügten nach der einsetzenden Industrialisierung und der damit verbundenen Verlegung der Erwerbsarbeit aus dem Haus über immer mehr Zeit. Fürsorgliche Eltern achteten darauf, dass diese bevorzugt auch für Lernspiele genutzt wurde.⁷

Der Einsatz von neuen Kartenbildern hat vermutlich auch den bekannten Londoner Spiele-Hersteller John Jaques angeregt, ein ähnliches Spiel mit eigenen Bildern herzustellen. Noch vor der Weltausstellung 1851 brachte er das vom arrivierten Karikaturisten John Tenniel (1820–1914) illustrierte Spiel „Happy Families“ heraus. Dieses wurde vor allem aufgrund seiner gelungenen Zeichnungen zu einem englischen Spiele-Klassiker. Es stellt zehn Familien mit je vier Mitgliedern in witzigen Karikaturen zu jeweils einem Beruf vor – nach dem gleichen Muster wie bei „Spade the Gardener“, hier Familien mit dem Vater, dessen Frau, der Tochter und dem Sohn, alle mit ausgesuchten Namen und pointierten Darstellungen, einem klassischen Beruf zugeordnet, wie dem Bäcker, dem Fischer oder dem Zimmermann. Gespielt wird ähnlich den schon genannten Spielen, mit Varianten von zusätzlichen Aufgaben. Das Spiel – es wird heute noch mit den originalen Kartenbildern hergestellt – gilt auch als Synonym für das Quartettspiel im englischen Sprachraum.

Ein weiteres neues Spiel aus der Zeit um 1855 war das heute nicht mehr so bekannte „Characters from Charles Dickens“⁸ des Herstellers D. Ogilvy (Großbritannien), bei dem jeweils vier Szenen mit Figuren zu einem Stück von Dickens in Form von Zeichnungen und kurzen Beschreibungen dargestellt waren. Charles Dickens (1812–1870) betätigte sich in eigenen Werbeangelegenheiten sehr produktiv. Seine Geschichten, anfangs in Serien in Zeitungen abgedruckt, waren ebenso illustriert. Bekannte Beispiele davon sind „Oliver Twist“, „Pickwick“ und „Dombey & Son“. Die Regeln für das Spiel weichen ein wenig von den bereits beschriebenen ab, doch es gilt





SCHACHTEL UND KARTEN
 „THE GAME OF AUTHORS“
 mit den Porträts von James Fenimore
 Cooper und Henry Wadsworth Longfellow,
 G. M. Whipple & A. A. Smith, Salem,
 Massachusetts, 1861
 American Antiquarian Society in
 Worcester, Mass., USA



dabei ebenfalls vier Karten zu einem Quartett zu sammeln. Sie werden in der Beschreibung sogar als solche bezeichnet: „This amusing Game consists of 52 cards, divided into 13 quartettes of characters from the works of Charles Dickens.“⁹ Die Literatur stand hier jedenfalls schon im Zentrum des Interesses.

Im Jahr 1861 wurde vom Verlag G. M. Whipple & A. A. Smith, wiederum in Salem, Massachusetts, ein ebenfalls neues Spiel mit dem Namen „The Game of Authors“ herausgegeben. Die Idee dazu kam angeblich von einer Gruppe junger Damen aus Salem, die sich gegenüber dem Verleger von einem Mann vertreten ließen.¹⁰ Die Namen der Beteiligten wurden nicht bekannt gemacht. Die Karten nannten bekannte AutorInnen dieser Zeit und je drei ihrer Werke, von denen jeweils eines oder der Autorenname selbst hervorgehoben war. Bei diesem Spiel wurden die Karten zur



„GAME OF AUTHORS“-KARTEN
McLoughlin Bros., New York, um 1870
Privatbesitz

Gänze verteilt. Die Sammlung der „books“, aller Werke der AutorInnen, erfolgte wie bei den schon genannten Spielen durch Abfragen der MitspielerInnen. Das Spiel fand bald so großes Interesse, dass es von vielen anderen, auch bekannten VerlegerInnen in den folgenden Jahren übernommen, mit Bildern der AutorInnen illustriert und später auch zu anderen Themen angeboten wurde: ErfinderInnen, MusikerInnen, berühmte Männer und Frauen und viele andere. „The Game of Authors“ steht wohl auch in enger Beziehung zu den ersten mitteleuropäischen Quartettspielen und ist vielleicht sogar deren Vorlage gewesen.

Um 1875 wurde in den Niederlanden ein Spiel mit der Nennung von Persönlichkeiten aus Kunst, Geschichte und Gesellschaft herausgegeben. Es hat Ähnlichkeit mit dem oben genannten Spiel aus Salem. Es wäre gut möglich, dass es aufgrund der Verbindungen über Auswanderer nach Neuengland von dort her inspiriert beziehungsweise initiiert war. Die Bezeichnung weicht vom Vorbild ab, es nennt sich nur „Quartet-Spiel.“. Möglicherweise war es eines der ersten so bezeichneten Spiele in Europa.



SCHACHTEL ZU
„CITATEN-
QUARTETT“-
LITERATURSPIEL
mit den Porträts
von Johann Wolf-
gang von Goethe
und Friedrich
Schiller
Adolf Sala, Berlin,
um 1900
Inv.Nr. 99973

In weiterer Folge erschienen Dichter- und Zitate-Quartett- oder Literaturspiele auch in mitteleuropäischen Ländern (vgl. die Beiträge von Anne Biber und Christian Stadelmann). Wie beim „Game of Authors“ in den USA erweiterten sich die angebotenen Themen bald auf viele andere Kultur- und Wissensgebiete wie Malerei, Musik, große Erfindungen, Bauwerke, Länder und Städte. Die Verwandtschaft dieser neuen Spiele mit den Vorbildern aus den USA zeigt sich nicht nur in der grafischen Gestaltung der einzelnen Karten, sondern auch in der der Verpackungen, die Bonbonnieren ähnlich sind. Die Ausgabe des Luxuspapierherstellers Adolf Sala aus Berlin um 1900 bezieht sich noch auf das erste Spiel „The Game of Authors“ aus Salem von 1861.

Spielkarten als Wissensquelle

Spielkarten zur Vermittlung oder als Träger von Inhalten wurden bereits zu Beginn des 16. Jahrhunderts vom Franziskanermönch Thomas Murner (1475–1537), Künstler, lehrender Theologe und Jurist, zum Unterricht von Logik und Rechtswissen entwickelt und angewendet. Er musste im Jahr 1507 an der Universität von Krakau für die Freigabe dieses Unterrichtsbehelfs argumentieren, weil man ihn, aufgrund erster großer Erfolge damit, der Hexerei¹¹ bezichtigte. Schon davor war die Benutzung von Spielkarten an der Universität Krakau streng verboten gewesen.¹²

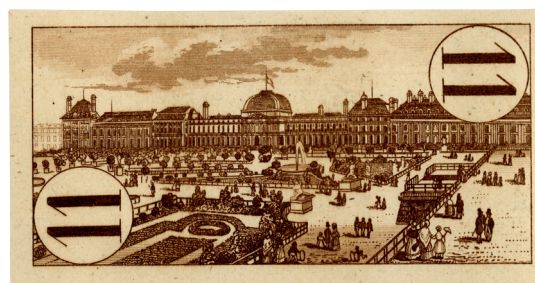
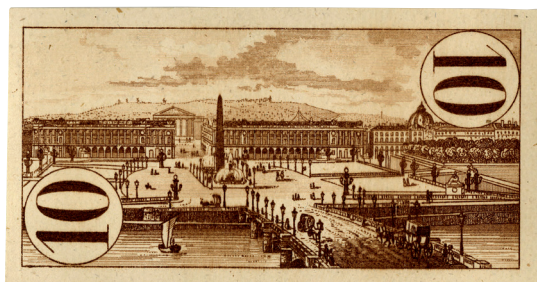
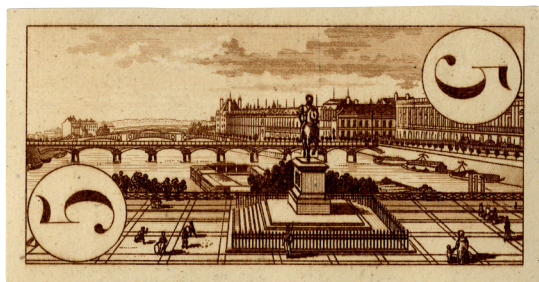
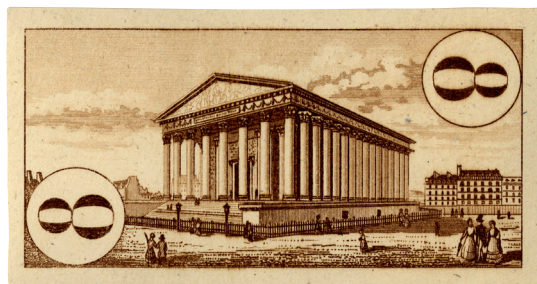
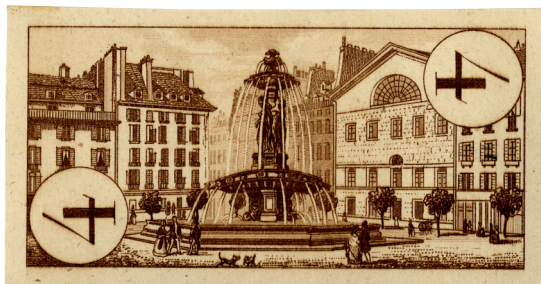
Quartus Applicatio



DIDAKTISCHE SPIELKARTE AUS „LOGICA MEMORATIVA“
 Thomas Murner, Straßburg, 1509
http://daten.digital-sammlungen.de/bsb00009762/image_82



„LITERATUR/THEATER-TAROCK“-KARTEN
Maximilian Uffenheimer, Wien, um 1840
Inv.Nr. 89775



„VEDUTEN-TAROCK“-KARTEN MIT
ANSICHTEN VON PARIS
Maximilian Uffenheimer, Wien, 1846
Inv.Nr. 89780

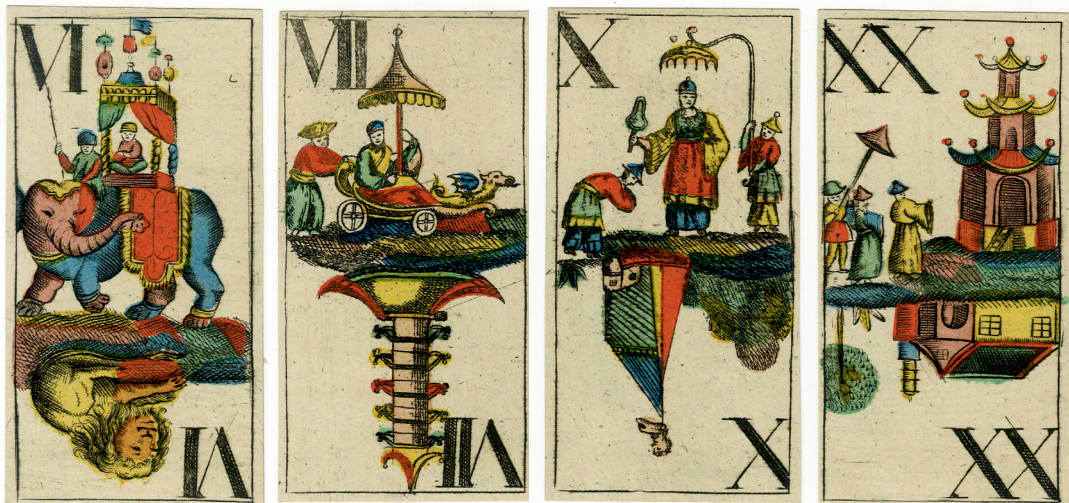
Nr. 4. Der Springbrunnen auf dem Platze Louvois.
Nr. 5. Ansicht vom Pont-neuf aus.
Nr. 6. Der Triumphbogen der Etoile.
Nr. 7. Das Rathhaus.
Nr. 8. Die Magdalenenkirche.
Nr. 10. Der Concorde-Platz.
Nr. 11. Das Tuileries-Schloss.
Nr. 12. Der Luxemburg-Pallast.

Nach zwei von ihm dazu verfassten ausführlichen Erläuterungen, „Chartiludium Logicae“, Krakau 1507, und „Logica memorativa“, Straßburg 1509, fand seine Methode schließlich Akzeptanz und Anerkennung.¹³

Ein weiteres bekanntes Beispiel für den Einsatz von Karten im Unterricht sind jene für den jungen Ludwig XIV. (1638–1715) in Frankreich. Im Jahr 1644 ließ dessen Erzieher Kardinal Mazarin (1602–1661) vier Kartenspiele für den Dauphin mit Radierungen des bekannten Künstlers Stefano della Bella (1610–1664), der sich zu dieser Zeit in Paris aufhielt, illustrieren. Die Spiele repräsentieren drei Wissensgebiete, eines zu Geografie/Erdkunde, den Kontinenten und Ländern der Erde, zwei zu den Personen des Adels beziehungsweise den Königen Frankreichs und zu berühmten Königinnen sowie das vierte zu Metamorphosen oder Fabeln. Die Karten deckten den größten Teil des Lehrstoffs für den damals Sechsjährigen ab.¹⁴ Im ersten Beispiel handelt es sich um Spielkarten mit einigen zusätzlichen, mnemonischen Farbzeichen und Symbolen, wie Tierbildern und verschiedenen Gegenständen, und im zweiten um solche, auf denen lediglich die gebräuchlichen Kartensymbole abgebildet sind. Beide Kartenspiele waren über das übliche Maß mit Informationen, die beim Spiel aufgenommen werden sollten, grafisch und/oder schriftlich angereichert.

Spiele mit Angaben über gesellschaftliche Hierarchien, Geografie, Literatur und Malerei gab es seit dem bekannten „Ambraser Hofämterspiel“ (Wien/Tirol) aus der Zeit um 1450, in welchem alle am Hof Beschäftigten genannt sind, bis zu den heute dafür bekannten Quartettspielen immer wieder: Ende des 18. Jahrhunderts zum Beispiel in den meisten Tarock-Spielkarten, wie anschließend beschrieben, oder in den klassischen Karten mit deutschen Farben. Letztere haben den Vorteil, dass im Gegensatz zu den Karten mit französischen Farben auch die Zahlenkarten illustriert sind. Doch auch mit französischen Karten versuchte man, wenn auch nur mit den Figuren-Karten, inhaltlich mehr anzubieten, so zum Beispiel Spiele mit Bildern zu Titeln, wie „Galerie-“ oder „Theater-Whist“.

Tarocke boten diese Möglichkeit viel mehr noch auf den 22 Trumpfkarten, die dafür auch ausgiebig genutzt wurden. Das Technische Museum Wien verfügt über einen sehr schönen Bestand aus der Zeit um 1800, Spiele mit Ansichten von Paris, China oder Afrika, mit Darstellungen zum Bergbau, von Szenen aus dem Theater oder zu „Industrie und Glück“, mit Bildern aus der Welt der exotischen Tiere, der Mythologie oder der Phantasie. Auch diese Spiele informierten über jeweils aktuelle Themen zu Geografie, Wirtschaft, Technik und Kultur. Das Spiel mit den Ansichten aus



„CHINESEN-TAROCK“-KARTEN
 Johann Dvorik, Brünn, um 1818
 Inv.Nr. 89743

Paris von 1846 beispielsweise war, sehr ähnlich den neuesten Bildern der ersten Technik der Fotografie, in Art der Daguerreotypie illustriert. Was die Literatur oder die Welt des Theaters betrifft, wären hier noch die „sehr feinen“ Tarock-Spiele des Herstellers Maximilian Uffenheimer (1804–1850) zu nennen, eines mit Darstellungen nur aus Theaterstücken von Sir Walter Scott (1771–1832) aus dem Jahr 1828 und eines mit Szenen von Stücken nur deutschsprachiger Autoren, das auch „Damen-Tarock mit sehr feinem Revers“ genannte Spiel aus dem Jahr 1840. In dieser Auswahl finden sich bereits einige Muster und Vorlagen für spätere Quartettspiele.

¹ Vgl. Giles: Tarot (1992/1994), S. 10.

² Vgl. Hunke: Kamele auf dem Kaisermantel (1976), S. 163.

³ Vgl. Breitkopf: Ursprung der Spielkarten (1748), S. 15.

⁴ Vgl. Garzoni: Piazza universale (1585), S. 564.

⁵ Vgl. Kastner, Folkvord: Kartenspiele (2005), S. 29.

⁶ Vgl. <https://boardgamegeek.com/thread/688170/w-s-b-ives-game-ii-mansion-happiness-joseph-angioli> (23.9.2017).

⁷ Vgl. <http://www.mortaljourney.com/2011/04/all-trends/board-game-craze> (23.9.2017).

⁸ Vgl. Wintle: Charles Dickens (2015).

⁹ Ebd.

¹⁰ Vgl. https://en.wikipedia.org/wiki/Anne_Abbott (23.9.2017).

¹¹ Vgl. Hoffmann: Welt der Spielkarte (1972/1983), S. 38.

¹² Vgl. <http://www.naibi.net/A/512-POLSK1377-Z.pdf>, S. 8. (23.9.2017).

¹³ Vgl. Wójcik: Thomas Murner (2017).

¹⁴ Vgl. Lutz, Thali, Wetzel: Literatur und Wandmalerei II (2005), S. 378.



Hallstatt

Wie Schwalbennester kleben die Häuschen des Marktes an dem heilen Hang des Salzberges, der den Schatz des Landes, des Salze, birgt. Der Hallstätter See ist wohl der schönste, sicher der wildeste des ganzen Salzammergutes, liegt er doch schon am Fusse des 3000 Meter hohen, des „Königs Dachstein“.



GRAZ

Hauptplatz mit Schloßberg und Uhrturm

BRUCK A. D. MUR
ERZBERG
RIEGERSBURG

OBERÖSTERREICH



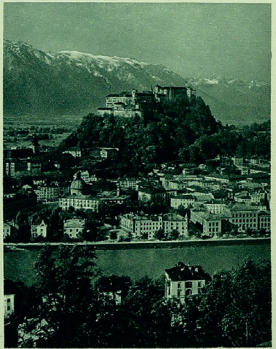
HALLSTATT

Ort mit Salzbergbau seit vorgeschichtlicher Zeit

TRAUNSEE
ST. FLORIAN
LINZ



**VII. 1 Stadt und Land Salzburg
Hallein, Zell am See, Bad Gastein**



Salzburg

Die schönste Stadt Europas wohnen zwei grünen Hügeln eingebettet, überragt von der Festung Hohen Salzburg, umgeben von einem Kranz gewaltiger Berge, liegt die Mozartstadt, das „Reinliche Zorn“ da, mit seinen vielen Prachtbauten aus allen Kunstepochen, den ewigen Zeugen der einstigen Macht der Salzburger Erzbischofe.



LAND SALZBURG



SALZBURG

Blick auf Altstadt und Festung

KAPRUN
GLOCKNERSTRASSE
BADGASTEIN

**I. 4 Die Hauptstadt Wien (Kirchen und Schlösser)
Stephansturm, Karlskirche, Hofburg**



WIEN



Metamorphosen einer Randerscheinung

Zur Geschichte des Quartettspiels

Christian Stadelmann

Es gibt ein Wortspiel, bei dem es darum geht, einen Begriff so abzuwandeln, dass Schritt für Schritt einzelne Buchstaben ausgetauscht werden, und zwar in der Weise, dass jedes Mal ein anderer sinnvoller Begriff entsteht. Das macht man so lange, bis alle Buchstaben ausgewechselt sind. Wir nehmen also beispielsweise das Wort „Haus“, ersetzen das „U“ durch ein „N“, und es wird „Hans“ daraus. Bei „Hans“ tauschen wir das „S“ zu einem „D“ und bekommen „Hand“. Aus Hand wird „Hund“, wenn wir das „A“ durch ein „U“ ersetzen. Und schließlich tauschen wir noch das „H“ aus, indem wir an seine Stelle ein „M“ setzen. Wir erhalten das Wort „Mund“ und haben alle vier Buchstaben je einmal ausgetauscht. Das Quartettspiel, so die These dieses Beitrags, war solch einer Metamorphose unterworfen. Element für Element ist ausgetauscht worden, sodass das Spiel hinsichtlich der Gestaltung, des Inhalts und des gesellschaftlichen Programms zu Beginn des 21. Jahrhunderts ein ganz anderes ist als am Ende des 19. Jahrhunderts. Dieser Wandel soll im Folgenden nachgezeichnet werden – nicht vom chronologischen Anfang an, sondern beginnend in den 1970er-Jahren. Man kann ja auch unser Wortspiel überall anfangen und enden lassen.

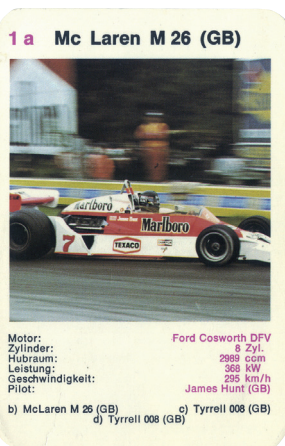
Größer, schneller, stärker

Junge Leute – Buben zumeist –, ein jeder mit einem kleineren oder größeren Stapel Spielkarten in der Hand, konfrontieren sich gegenseitig mit Daten und Begriffen, die für Nichteingeweihte eher schwer verständlich sind: „2997 ccm“, „7560 BRT“, „11.710 mm“. Vor ein paar Jahrzehnten war das ein vertrautes Bild in der Öffentlichkeit. Mitunter herrschte in der Runde helle Aufregung, dann wieder konzentrierte Anspannung. Akustisch zu vernehmen war ein Wechselspiel von übermütigem Triumphieren und beleidigten Missmutsbekundungen. Kubikzentimeter („ccm“) bezeich-

net natürlich den Hubraum des Motors eines Rennautos, „BRT“ ist die Abkürzung für Bruttoregister-tonnen, ein heute nicht mehr gebräuchliches Raummaß bei Schiffen, und wenn ein Autobus 11.710 mm misst, dann ist er etwas weniger als zwölf Meter lang. Es wurde also Quartett gespielt, und zwar nahezu überall. In der Schule während der Unterrichtspausen, an der Busstation, wo die Wartezeit auf den Schulbus überbrückt werden musste, und auch die Fahrt selbst konnte auf diese Weise „sinnvoll“ gestaltet werden. „Tolle Flitzer“, „Motor Monster“ oder „Donnerbolzen“ hießen die Spiele, und es ging schlicht um größer, schneller, stärker. Wer das Fahrzeug mit dem größeren Hubraum, der höheren Geschwindigkeitsangabe oder der größeren Zahl an Pferdestärken in der Hand hielt, stach in dieser Runde. Und wer am Schluss alle Karten sein Eigen nannte, hatte das Spiel gewonnen. Vielleicht traf man sich am Nachmittag auch noch im Schwimmbad. Dort wurde dann ein anderes, ein neues Quartettspiel erprobt. Um „Tolle Schiffe“ ging es diesmal oder um „Tolle Loks“, die so richtig viele Pferdestärken aufwiesen.

Stundenlang haben sich die jungen Leute auf diese Weise die Zeit vertrieben. Das Bild, das eine solche Runde bot, ist durchaus vergleichbar mit jenem junger Leute der Gegenwart, wenn sie beieinander sitzen und sich mit ihren Smartphones beschäftigen. Der Unterschied ist, dass die Interaktion heute nicht nur im Kreis der Anwesenden stattfindet, sondern nach außen gerichtet ist. In der Mimik ist sie vielleicht weniger ausgeprägt als seinerzeit. Gestikuliert wird ganz sicher weniger.

Der Vergleich von Quartettspiel und Smartphone wird hier wegen des ähnlichen Erscheinungsbildes in der Öffentlichkeit herangezogen. Es soll aber nicht der Eindruck entstehen, das Smartphone hätte das Quartettspiel nahtlos abgelöst. Schon einige Zeit bevor dieses seine selbstverständliche Präsenz in der Öffentlichkeit erlangte, hat sich jenes wieder aus den Schulpausen und Schwimmbädern zurückgezogen. Frühere Repräsentanten der digitalen Bildkultur mögen ein Grund dafür sein – Stichwort Game Boy – aber auch ganz andere gesellschaftliche Rahmenbedingungen. Sogenannte Sammelkartenspiele, Trading Cards, haben für einige Jahre die Aufmerksamkeit junger Leute stark auf sich gezogen und das Quartettspiel „alt aussehen“ lassen. Autoquartette, als die klassische Art Technischer Quartettspiele, haben womöglich an Faszination eingebüßt, als der Pkw vom begehrten, aber unerreichbaren Statussymbol zum mehr oder weniger selbstverständlichen Verkehrsmittel eines Hausstandes mutierte (vgl. den Beitrag von Anne Ebert). Gewiss ist, dass Quartettspiele so gut wie gänzlich aus der Öffentlichkeit verschwunden sind. Nach Auskunft von



QUARTETTSPIELE „TOLLE FLITZER“ und
 „MOTOR MONSTER“
 Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,
 1979/80, 1975
 QUARTETTSPIEL „DONNERBOLZEN“
 Berliner Spielkarten GmbH, 1977
 Inv.Nr. 99070, 99075, 99022

3b Fiat 124 Sport Spider



Kabrioletausführung
Die hübsche Karosserie
wurde des bekannte
Pininfarina.

3c Ligier JS 2



Vielbewunderter
... der durch
... ganz k...

1c Triumph Spitfire MK III



Bereits etwas b
Roadster, der
wegen seines
beliebt ist.
4 Zylinder
1,3 Liter
75 PS

5a Porsche 911 S



In gleichem Maße
strecke geeigneter
Rang um den sch
noch vom Carrera

6 Zylinder
2,3 Liter Hubraum
190 PS

6a Alfa Romeo



Flaggschiff von Alfa Rom
schöne von Bertone ge
seinen imposanten 4-
sticht.

8 Zylinder
2,6 Liter Hubraum
200 PS

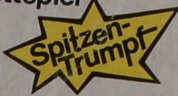


Zweisitzer-Sportflitzer



Ein Quartettspiel

Art. Nr. 631 6753
Berliner Spielkarten



1b Simca Coupé 1200 S



Bei Rallyes und
raumklassen. Re
zu geringer Na
der Produktion

4 Zylinder
1,2 Liter Hub
85 PS

1a Fiat 850 Sport Spider



Sehr preisgünst
das sich beso
Beliebtheit erf

4 Zylinder
903 ccm Hub
52 PS

2c Alpine Berlinette 1600



Kunststoff-Flitzer mi
 allem bei internatio
 macht. Gesamtsieger

4 Zylinder
1,6 Liter Hubraum
110 PS

1d Lancia Fulvia Coupé



In Deutschland so gut wie unbekannt und auch zu Hause wegen ihres hohen Preises selten zu sehen, erringen die italienischen Lancia-Modelle große Erfolge bei internationalen Rallyes.

4 Zylinder
1,3 Liter Hubraum
90 PS

168 km/h Spitze
11 Liter Verbrauch
auf 100 km

Montreal



neo, das durch seine bild-
zeichneter Karosserie und
Nockenwellen-Motor be-

220 km/h Spitze
18,5 Liter Verbrauch
auf 100 km

Wünsche guten Tag, die Herren!

Was soll an diesem Tag gut sein?

Schon... Berichte von der genannten Reisegesellschaft liegen nicht vor. Lästerei!

Dameschul... Nein, nicht! Aber wenn ich Ihnen einen Tip geben darf, damals unterbrach man eine Reise in den Nahen Osten erst in Kreta.

KEIN VERÖFFENTLICHUNGSRECHT

Spielen - legen - sammeln!
Die neuen, die bombigen, die echten Verkehr- und Technik-Quartette* von F.X. SCHMID sind da!

Mit Supertrumpf! Mit Sammelplad! Mit tollen Bildern und den neuesten technischen Ostern!

Motorräder (1976-1977)
Sportwagen (1976-1977)
Verkehr-Flugzeuge (1976-1977)
Dragster (1976-1977)
Panzer (1976-1977)

Holt sie Euch.
Und nehmt Eure Freunde mit!

F. X. SCHMID
München. Vertriebs- und Spielkartenfabrik
GmbH & Co. KG, 8 München 1

WERBUNG von
F. X. Schmid, München,
in: Micky Maus Nr. 20,
15.5.1976, S. 33

Dieter Strehl, dem Geschäftsführer eines der vier großen Spielkartenhersteller im deutschsprachigen Raum, war der Absatz von Quartettspielen in den vergangenen Jahrzehnten jedoch keineswegs rückläufig. Gravierend verändert hätten sich nicht die Verkaufszahlen, sondern die Verweildauer beim Spiel.¹ Ohne dass dafür Untersuchungen zu Rate gezogen werden könnten, lässt sich konstatieren, dass das Quartettspiel insofern an Bedeutung verloren hat, als es zu einem Give-away beziehungsweise Mitbringsel geworden ist, das mehr beachtet und betrachtet als intensiv gespielt wird.

Auch sind nicht mehr nur die Kinder und Jugendlichen Besitzer der Quartettspiele. Recht zahlreich haben sich Erwachsene dazu gesellt – vor allem die heute Vierzig- bis Sechzigjährigen, jene Gruppe nämlich, die seinerzeit das Spiel betrieben hat und heute in leicht verklärter Erinnerung auf die eigene Kindheit zurückschaut. Die Adressaten sind also graduell älter geworden oder, keck gesagt, dieselben geblieben.

Auch die Werbeinserate, die von Spielverlagen ab etwa 1972 (Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken) beziehungsweise 1976 (F. X. Schmid, München) einige Jahre lang in den damals verbreiteten Comiczeitschriften geschaltet wurden, sind ein Indikator dafür, dass der Höhepunkt des Quartettspiels ungefähr in diese Zeit fällt.²

Bemerkenswert an dieser Entwicklung ist der Umstand, dass die frühe Geschichte des Quartettspiels eine demographisch entgegen gerichtete Entwicklung genommen hat: Aus einem Spiel der Erwachsenen ist ganz allmählich eines der Kinder geworden (über die Vorgeschichte des Quartettspiels vgl. den Beitrag von Franz Rendl).

Im Damensalon

Gegen Ende des 19. Jahrhunderts, als sich das Quartettspiel im deutschsprachigen Raum etablierte, gab es noch längst keine Auto-, Lok- und Schiffquartette, und es war noch keine Rede von „größer, schneller, stärker“. In Österreich wissen wir überhaupt nichts von einer spezifischen Ausprägung des Quartettspiels, während die Karten in Deutschland sehr deutlich im Zeichen der Nationsfindung standen. Man widmete sie nicht den Rekordfahrzeugen, sondern den „Helden“ der deutschen Geschichte, von Karl bis Friedrich, den beiden Großen. Vorgestellt wurden diese Helden anhand ihrer Geburts- und Sterbedaten sowie der Auflistung ihrer Taten und Werke. Die deutlich deutschnational konnotierten Persönlichkeiten des 19. Jahrhunderts wurden besonders häufig vorgestellt: die Generäle Gebhard Blücher (1742–1819) und Helmuth Moltke (1800–1891) und vor allem Otto Bismarck (1815–1898) und Kaiser Wilhelm I. (1797–1888), denen zu dieser Zeit rezentes politisches Interesse entgegengebracht wurde. Die Bedeutung eines scheinbar ephemeren Zeitvertreibs – des Kartenspiels eben – sollte dabei nicht unterschätzt werden. Auf spielerische Weise konnten dieserart Personen mit Eckdaten einer verbindlichen deutschen Geschichte vertraut gemacht werden, was der Schaffung eines nationalen Identitätsbewusstseins dienlich war. Als einzige Person, die nicht a priori

der Politik oder dem Militär zuzuordnen ist, kam in den damaligen Quartettspielen Friedrich Schiller (1759–1805) besonders häufig vor, noch vor Johann Wolfgang von Goethe (1749–1832) und Albrecht Dürer (1471–1528).³ Schiller galt zu dieser Zeit als wichtigster Nationaldichter Deutschlands. Auch in den Dichter-Quartetten, beeinflusst von den in den USA sehr populären „Games of Authors“ (vgl. den Beitrag von Franz Rendl), nahm Schiller deshalb diese herausragende Position ein. Gewöhnlich wurden dort Zitate aus Theaterstücken und Werken der Poesie präsentiert – abgesehen von William Shakespeare (1564–1616) kamen fast ausschließlich deutsche Autoren vor. Unter diesen aber wurde Schiller signifikant häufiger genannt als alle anderen. Diese frühen Literatur-Quartette trugen den Titel „Citaten-Quartett“. Tatsächlich war das Kartenbild vom Text – dem Literaturzitat selbst – dominiert. Nicht selten kamen diese Spiele noch gänzlich ohne Illustrationen aus. Dieser Umstand hat wohl auch später die Vermutung genährt, dass sich das Quartettspiel in Deutschland aus einem Gesellschaftsspiel gutbürgerlicher Damen entwickelt hat. Diese führten demnach Zitatensammlungen auf Karteikarten und fragten diese gegenseitig ab.⁴ Systematisch geordnet und schließlich mit den „Games of Authors“ zusammengeführt, sei das die Grundlage für das Quartettspiel gewesen.

Egal, ob die Inhalte der deutschen Politikgeschichte oder der deutschen Literaturgeschichte verpflichtet waren, immer ging es jedenfalls um einen Kanon deutscher Bildungskultur. Dementsprechend waren diese Spiele auch sehr nobel präsentiert – in großformatigen Kassetten mit Prägedruck und einer ganzen Reihe von Fächern für die Karten, geeignet dazu, im feinen Salon nach dem Tee auf dem Tisch aufgestellt zu werden. Ordentlich sortiert, wurden solcherart die Lehrinhalte auf gesellige und spielerische Weise vermittelt.

Lange, nämlich bis in die 1960er-Jahre, sollte der Anspruch, dass hier Bildungsinhalte einem edlen Buch vergleichbar präsentiert werden, nachwirken (vgl. den Beitrag von Anne Biber). Ernst Krumbein, der diese frühen Quartettspiele eingehend untersucht hat, legt allenthalben Wert darauf, dass es sich dabei um Erzeugnisse handelt, die „für die reifere Jugend und Erwachsene“ konzipiert waren.⁵ Erst kurz nach der Jahrhundertwende wurden Quartettspiele explizit auch für Kinder hergestellt: Lieder-, Märchen- und Benimm-Quartette. Ab 1907, so Krumbein an anderer Stelle, haben sich Quartettspiele für Kinder lawinenartig durchgesetzt. Als Grund dafür nennt er das 1902 erstmals in deutscher Sprache erschienene Buch „Das Jahrhundert des Kindes“ von Ellen Key (1849–1926),⁶ in dem diese für eine sehr bewusste und zielgerichtete Kindererziehung plädierte. Das Buch war ausgesprochen erfolgreich. 1905 erschien es bereits in neunter Auflage.⁷



„GESCHICHTLICHES QUARTETT“
Gustav Weise, Stuttgart, um 1908
Inv.Nr. 99480

In die Pflicht genommen

Die Inhalte der Quartettspiele korrespondierten auch in der Folge mit den äußeren politischen und gesellschaftlichen Ereignissen. Vor und während des Ersten Weltkriegs war der Deutschland-Patriotismus besonders ausgeprägt. Außerdem wurden sie in bewährter edukativer Tradition dazu benutzt, der männlichen Jugend bereits vor der eigentlichen militärischen Ausbildung Kenntnisse über Truppengattungen, Rangordnungen und Waffensysteme zu vermitteln. Ein Wissen um die eigenen und gegnerischen Stärken sowie ständig wiederholtes Einprägen waren wichtige Grundlagen der Kriegsvorbereitung. Dementsprechend früh zog das militärische Quartettspiel auch ins Kinderzimmer ein. Spiele, die dem Ersten Weltkrieg gewidmet waren, unterschieden sich diesbezüglich nicht wesentlich von jenen, die den Zweiten Weltkrieg begleiteten. Überhaupt spiegeln eine Vielzahl der in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verlegten Quartettspiele tiefen nationalen Impetus wider. Es sei hier auch fest-



FOTOMONTAGE auf dem Titelblatt der Broschüre „Die Straßen Adolf Hitlers“, um 1938
Deutsches Historisches Museum, Berlin/S. Ahlers,
Inv.Nr. Do2 90/5000

QUARTETTSPIEL „UNSERE REICHAUTOBAHNEN“
Joseph Scholz, Mainz, um 1938
TMW-Archiv, BPA-009984



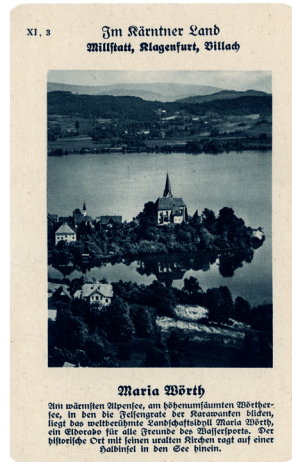
QUARTETTSPIEL „DEUTSCHE GESCHICHTE“
Otto Maier, Ravensburg, um 1937
Inv.Nr. 99868





QUARTETTSPIEL „RENNEN –
RENNFAHRER – REKORDE“ –
unten mit abgeschabtem Hakenkreuz
in der Fahne
O. & M. Hausser, Ludwigsburg,
1938/39
Inv.Nr. 99867

gehalten, dass nach 1933 fast alle bekannten Spielkartenverlage Deutschlands Spiele auf den Markt gebracht haben, die sich ausdrücklich der Verherrlichung des Nationalsozialismus verschrieben. Bei Joseph Scholz, Mainz, war es zum Beispiel „Unsere Reichsautobahnen“, die fotografische Huldigung eines der großen Prestigeprojekte Hitlers (vgl. den Beitrag von Anne Biber). Der Otto Maier Verlag, Ravensburg, hatte „Deutsche Geschichte. Ein Quartettspiel“ (1938) im Angebot, ein Stafettenlauf durch die Herrschergeschichte der drei deutschen Reiche, bei dem beispielsweise eine der Karten dem nationalsozialistischen „Märtyrer“ Horst Wessel gewidmet war. Bei den Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken heißt ein Spiel, mit dem die Eingliederung Schlesiens, des Sudetenlandes und der „Ostmark“ gefeiert wird, „Deutschland ist schöner u. größer geworden. Alte und neue Bauten des Dritten Reiches“ (1938/39). Es zeigt im Bild und bejubelt im Wort historische und nationalsozialistische Repräsentationsbauten. O. & M. Hausser, Ludwigsburg, legte



QUARTETTSPIEL „DURCH ÖSTERREICH“
Joseph Scholz, Mainz, 1927
Inv.Nr. 99050

1938 „Rennen – Rennfahrer – Rekorde“ auf, das Leistungen im Rennsport und der Sportwagenteknik thematisierte – vor allem deutsche Leistungen, versteht sich.⁸ Einzige Ausnahme bei diesem Wettstreit um nationalsozialistische Ideologietreue war der Nürnberger Verlag J. W. Spear & Söhne, ein Unternehmen, das stets sehr gediegene Spiele auflegte. Er war bezeichnenderweise in jüdischem Eigentum. Abgesehen von einigen Reise-Quartettspielen, die er sich zum Teil vom Reichsluftfahrtministerium genehmigen ließ, hatte Spear zu dieser Zeit nur noch „unverdächtige“ Blumen- und Tierquartette in seinem Sortiment. 1938 ist der Verlag arisiert und die Quartett-Herstellung überhaupt eingestellt worden.⁹

Unter den jeweiligen politischen Vorzeichen dienten Quartettspiele schon zwischen und dann wieder nach den beiden großen Kriegen des 20. Jahrhunderts einer Art nationaler Selbstvergewisserung (vgl. den Beitrag von Anne Biber). Aus der Kategorie „Reisequartett“, die wohl im Zuge des Ansichtskarten-Booms um 1900 aufgekommen war, entstand nach dem Ersten Weltkrieg das „Heimatquartett“, dessen Attraktivität auch darin bestand, dass es implizit dazu aufrief, sich nach dem verlorenen Krieg auf die Schönheiten des Landes zu besinnen. Die Karten zeigten Fotos von Baudenkmalern, Städten und Landschaften, die mit pathetischen Texten unterlegt waren und von wirtschaftlich und historisch Bedeutsamem kündeten.¹⁰ Österreich wurde, was diese Art der Quartettspiele betrifft, zunächst auch

von den deutschen Herstellern bestellt. Ähnlich wie im Fall des sehr erfolgreichen Spiels „Die Schweiz“ (Nr. 242)¹¹ handelte es sich also eher um ein „Reisequartett“, denn um ein „Heimatquartett“ – dementsprechend unter vergleichsweise unbedarften politischen Vorzeichen. „Durch Österreich“ heißt ein bemerkenswertes Produkt mit solchem Hintergrund. Herausgegeben hat es zwar der Mainzer Verlag Joseph Scholz, augenscheinlich waren dessen Autoren jedoch Österreicher. Denn ganz im Sinne des österreichischen Heimatschutzes wird hier der Verlust alter Größe beklagt. So erklärt etwa der Text zur Karte „Eisenstadt“ larmoyant, dass das „einzige Gute, das der letzte Friedensvertrag uns Deutschen gebracht“ habe, „die Wiedererwerbung des urdeutschen Westungarn, des ‚Burgenlandes‘“ sei.¹²

Erst später, als die traditionsreiche Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne in die Produktion einstieg, wurden Quartettspiele in Österreich produziert – bemerkenswerterweise aber keine, die den Trends der deutschen Verlage folgten. 1965 schließlich, fast 40 Jahre nach Scholz’ „Durch Österreich“, produzierte Piatnik etwas in der Art der Heimatquartette. „Schönes Österreich / Beautiful Austria“ hieß das Spiel, das in einer attraktiven Doppelkammer-Kassette aufgelegt wurde. Die Kartenmotive sind teilweise identisch mit jenen des Scholz-Spieles, aber aus den vergleichsweise knapp geratenen Texten ist das schwere Pathos gewichen. Geblieben sind landschaftliche und feudale Idylle. Adressaten sind nicht mehr Identität-suchende „Deutschösterreicher“, sondern – der zweisprachige Titel verrät es – die Touristen, die durch Schön- und Hellbrunn, Hall- und Millstatt flanieren.

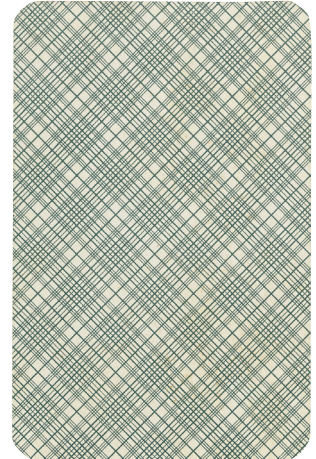
Das Ende der Achtbarkeit

Im Interview mit Annette Köger, der Leiterin des Deutschen Spielkartenmuseums Leinfelden-Echterdingen, erklärt Werner Seitz, der ehemalige Druckereileiter der Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken, wie es zum ersten Automobil-Quartett gekommen ist:

„Der Verkaufsleiter Karl-Heinz Fritzsche [...] kam eines Tages mit Haussers Quartett ‚Rennen – Rennfahrer – Rekorde‘ aus dem Jahr 1939 zu mir und fragte, ob man nicht in diesem Themenbereich ein Kartenspiel für die ASS entwickeln könne. Nachdem sich Herr Fritzsche mit mir geeinigt hatte, was technisch machbar und finanziell vertretbar war, gab der Vorstand, Herr Hans Riesig, trotz Bedenken und Sorge um die ‚Seriosität der Spielkarte‘ grünes Licht für das Autoquartett.“¹³



AUTO-QUARTETT
 „AUTOS AUS ALLER WELT“
 Vereinigte Altenburger und Stralsunder
 Spielkartenfabriken, 1952
 Privatbesitz



Das war 1951. Seitz war damals noch Volontär bei der Spielkartenfabrik. Und Herr Riesig sollte Recht behalten: Um die „Seriosität der Spielkarte“ war es tatsächlich nicht gut bestellt. Das Besondere am „Auto-Quartett. Autos aus aller Welt“ war, dass eigentlich erstmals nicht irgendein Bildungsideal – welcher Ideologie und Ausprägung auch immer – hinter dem Entwurf stand. Im Gegensatz zum Vorbild „Rennen – Rennfahrer – Rekorder“ hat Seitz nicht Personen zum Thema des Spiels gemacht, sondern einfach nur die Fahrzeuge. Vor allem aber hat er auf jeglichen Prosatext verzichtet und nur noch die technischen Daten der Autos aufgelistet: „Mercedes-Benz ‚300‘ / Viertürige Limousine, 5-6 Sitze, Sechszylinder-Viertaktmotor, 2996 ccm Hubraum, 115 PS Leistung, Höchstgeschwindigkeit 155 km/Std.“ und so weiter. Obwohl zu diesem Zeitpunkt nicht absehbar, war diese Umstellung von deskriptiven Erläuterungen auf quantifizierbare und somit vergleichbare Größen die entscheidende Neuerung, auf der die Alltagsdurchdringung des Quartettspiels gründete. Das „Auto-Quartett“

wurde in einer Preisliste vom Februar 1952 erstmals gelistet: 36 Blatt, Bestell-Nummer 616.¹⁴ Der Ladenpreis dafür betrug angeblich DM 12,90 – ein Wert der, wenn er denn stimmt, in den folgenden Jahren drastisch gesenkt werden sollte. Zwanzig Jahre später, 1972, bezahlte man für ein Quartettspiel lediglich noch DM 1,95. Allerdings wurden diese Quartettspiele nicht mehr in eleganter Kartonage aus der Buchdruckerei verwahrt, sondern in Spritzgusschachteln aus Kunststoff, die – bei ihrer Einführung 1960 noch als noblere Verwahrungsvariante gehandelt – nunmehr weitaus kostengünstiger produziert werden konnten (vgl. den Beitrag von Anne Biber). Auch enthielten sie nicht mehr 36 Karten wie ehemals, sondern nur noch 32. Solcherart passten auf einen Druckbogen drei statt bisher nur zwei Quartettspiele. Außerdem wurde auf dünneren, also billigeren Karton umgestellt. Für die Preisreduktion noch wichtiger waren aber die Auflagezahlen. Verbindliche Auskünfte darüber gibt es nicht. Im Interview erklärt Werner Seitz, dass die ersten Auflagen 1952 bei zirka 2500 gelegen hätten, „wobei gleich vom ersten Spiel noch drei Auflagen nachgedruckt wurden, da sich überraschenderweise sehr schnell Erfolg einstellte.“¹⁵ Diesen erklärt Seitz damit, dass das Auto zu dieser Zeit ein für den „kleinen Mann“ unerschwingliches Luxusgut war und mit dem Auto-Quartett die Möglichkeit geschaffen wurde, „die tollen Autos [...] für die Tasche zu kaufen“¹⁶ (vgl. den Beitrag von Anne Ebert).

In den folgenden Jahren produzierte ASS sein Auto-Quartett in immer neuen und aktualisierten Auflagen weiter. Abgesehen davon, dass 1954 noch ein zweites sogenanntes Technisches Quartettspiel, das Flugzeuge thematisierte,¹⁷ ins Programm aufgenommen wurde, änderte sich bis zum Ende des Jahrzehnts nichts Wesentliches mehr. Den Erfolg beobachteten die anderen Spielkartenverlage offenbar verhalten. Erst 1959 reagierten sie darauf, indem sie eigene, denen von ASS nachempfundene Quartettspiele auflegten. Ohne dass man, wie erwähnt, über die Auflagenzahlen etwas weiß, zeigt allein die alljährliche Zunahme an Spielen, die jeder Verlag herausgab, dass eine offenkundig immer zahlreicher werdende Rezipientenschaft erschlossen werden konnte. Zu den Automobilen und Flugzeugen gesellten sich Schiffe, Lokomotiven und nach und nach auch Spezial- und eher ungewöhnliche Mobilitätsvehikel. Verschiedentlich versuchten die Verlage in der Folge, mit anderssprachigen Ausgaben ihrer Quartettspiele auf dem französischen, dem britischen und dem niederländischen Markt zu reüssieren. Abgesehen von den Niederlanden, wo die deutschsprachigen Spiele verstanden wurden und kurze Zeit auch ein eigener Verlag tätig war (Jumbo Kwartet), gelang dies nie nachhaltig. Das Quartettspiel blieb für lange Zeit ein deutschsprachiges Phänomen.

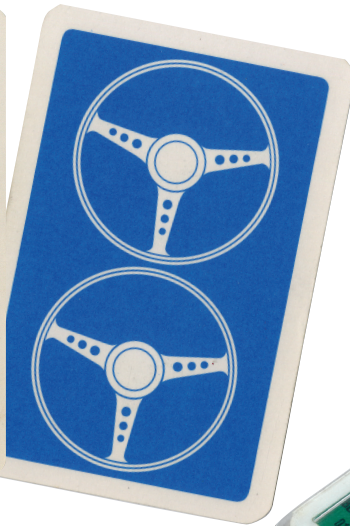
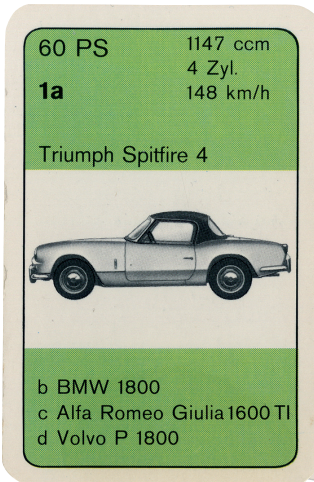
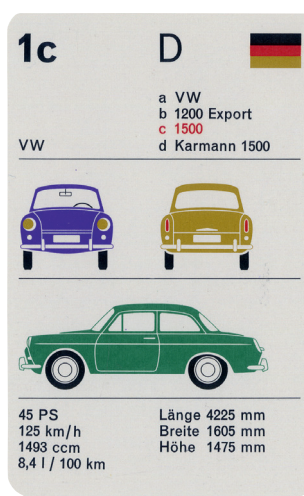
Die Spielregeln

Festzuhalten ist an dieser Stelle: Im Namen „Quartett“ verbergen sich die ursprünglichen und eigentlichen Spielregeln. Es geht darum, vier zu einer Gruppe zusammengefasste Karten zu sammeln. Sämtliche Karten werden unter den Mitspielern verteilt. Der Reihe nach darf man von anderen Mitspielern Karten verlangen und so versuchen, Vierergruppen zusammenzustellen. Hat man eine solche beisammen, so darf man sie als Quartett ablegen. Die Karten sind deshalb nach dem Muster 1a bis 1d, 2a bis 2d und so weiter durchnummeriert, was dann bei 36, später 32 Karten¹⁸ neun beziehungsweise acht Quartette ergibt. Es gewinnt, wer die meisten Quartette vor sich abgelegt hat.

Diese Spielregel ist immer wieder erweitert worden, offenbar deshalb, weil das edukative Potential der Karten mit einfachem Quartettsammeln nicht ausgeschöpft wird. Die Motive sind durch einen lehrreichen Text erläutert und im Quartett zu einer inhaltlichen Einheit gruppiert. Das erschließt sich den Spielern jedoch nicht durch das bloße Sammeln nach Zahlen und Buchstaben, und so ist die Idee, die seinerzeit noch hinter den Karteikarten mit den Literaturzitate stand, eigentlich desavouiert. Deshalb, so darf man mutmaßen, tauchte ab den 1950er-Jahren beispielsweise in den recht weit verbreiteten Städtequartetten eine edukativ motivierte Variante der Spielregeln auf:

„Wenn ein Spieler auf die Befragung ein Blatt abgeben muß, mit welchem der Frager ein Quartett auslegt, hat er das Recht, das ausgelegte Quartett umzudrehen und die auf den Blättern angeführten Daten vom Aufleger zu erfragen. Kann dieser die Daten nicht sagen und der Gegenspieler schon, so kann dieser das Quartett rauben und als eigenes auslegen.“¹⁹

In den 1960er-Jahren wurden noch weitere Varianten der Spielregeln kreiert, die nur bedingt dem Versuch geschuldet sind, einen Lerneffekt zu erzielen. Es wurde schlicht versucht, den Spielwitz zu erhöhen. So legte etwa die Bielefelder Spielkarten GmbH 1962 das Quartettspiel „Auto Test“ auf, bei dem die Vierersets nach Automobilmarken sortiert sind. Jeweils eine dieser vier Karten ist die sogenannte „Firmenkarte“, auf der sechs Fragen zur Geschichte des Herstellers stehen. In Kombination mit dem Sammeln von Quartetten wurden dann Punkte vergeben. So sollten sich „im Verlauf des Spiels [...] eine Reihe von interessanten Möglichkeiten“ ergeben, „die ein schlauer Spieler bald herausfindet.“ Es wurde also mit den Spielregeln experimentiert und nach spannenderen gesucht. Zwei Jahre später, 1964, war



QUARTETTSPIELE „AUTO TEST“ und
„PS IST TRUMPF“
Bielefelder Spielkarten GmbH, 1973
Inv.Nr. 100223, 100224

es neuerlich die Bielefelder Spielkarten GmbH, die nach mehr Wettbewerb im Spiel suchte. Sie legte „PS ist Trumpf“ auf, in dem die Quartette streng nach Leistung, also der Zahl der Pferdestärken, sortiert waren (von Serie 1, „60 PS“, bis Serie 8, „390 PS“). Auf der Rückseite fanden sich Erklärungen zu den herkömmlichen Spielregeln (Vierersets sammeln und ablegen) – allerdings mit einem interessanten nachgereichten Satz: „Erfindungsreiche Spieler können mit den hier vorliegenden Karten aus der Kombination der 32 verschiedenen PS-Zahlen und der 8 Quartettfarben noch wesentlich interessantere Regeln selbst entwickeln.“ Offenkundig taten sie das auch.

Ein neues Bildungsideal

Die verschiedenen Varianten der Spielregeln waren nur ein Wetterleuchten für die Veränderungen ab 1970. Die Vorgabe, Quartette zu sammeln völlig ignorierend, hatte irgendjemand irgendwo irgendwann damit begonnen, die 1952 eingeführte Angabe von vergleichbaren Daten auf den Karten zum Spielprinzip zu erklären – jene eingangs beschriebenen Spielregeln eben. Wahrscheinlich stand überhaupt keine bewusste Entscheidung dahinter. Sie lagen einfach auf der Hand oder in der Luft. Jedenfalls ist es nicht unwahrscheinlich, dass sie gewissermaßen „von unten“ eingeführt wurden – dass also nicht die Verlage neue Spielregeln entwickelt haben, sondern die Spieler selbst aufgrund dessen, was ihnen die Verlage angeboten haben. So wurden nun nicht mehr einfach „Erbsen gezählt“; jetzt ging es um etwas: um größer, schneller, stärker eben. Das Quartettspiel ist ein bemerkenswertes Beispiel für einen eigentlich grundlegenden Paradigmenwechsel – für die Abkehr von einem edukativen Prinzip im Spiel unter gleichzeitiger Hinwendung zu einem kompetitiven Prinzip. Anders gesagt beschreibt es auch die allmähliche Vernachlässigung eines tendenziell qualitativen Prinzips zugunsten eines strikt quantitativen. Denn auch völlig unabhängig von der hier untersuchten ephemeren Erscheinung *Quartettspiel* einigt sich unsere Gesellschaft seit einigen Jahrzehnten immer mehr darauf, dass für die qualitative Beurteilung eines Phänomens quantifiziert, also gezählt, gemessen und verglichen wird. Sei es die Volkswirtschaft eines Staates, die Lebensqualität einer Stadt, die Begabung wissenschaftlicher Forschung, die Schulbildung eines Volkes oder die Leistungsfähigkeit eines menschlichen Organismus: Überall wird versucht, Qualität in Zahlen auszudrücken. Insofern kann man das Quartettspiel auch als Indikator für einen gesellschaftlichen Wandel interpretieren, der in seiner Gesamtheit alles andere als ephemere ist.

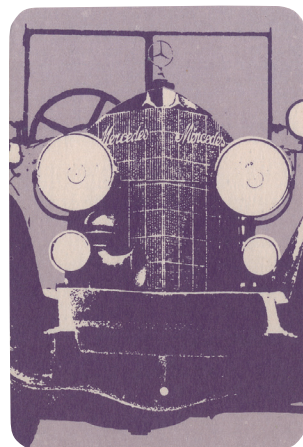


3a Sportwagen 1905–1915



NSU 10/20 PS

Baujahr 1907.
Wassergekühlter Viertakt-Vierzylindermotor
in Reihe.
Hubraum nicht bekannt.
Leistung 20 PS.
Höchstgeschwindigkeit: 70 km/h.
Drei dieser Wagen blieben bei der Prinz-
Heinrich-Fahrt 1909 (1836 km) strapunktfrei.



QUARTETTSPIELE „AUTO-SALON“ und
„RENNWAGEN EINST UND HEUTE“
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik &
Söhne, 1968
QUARTETTSPIEL „HISTORISCHE
RENNWAGEN“
Berliner Spielkarten GmbH, 1970
Inv.Nr. 99172, 99200, 100194



VERKAUFSDISPLAY MIT 20 QUARTETTSPIELEN

Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken, 1975
Inv.Nr. 100444–100464

Umso bedauerlicher ist es, dass wir nur mutmaßen, aber nicht mit Sicherheit sagen können, ob diese Änderung der Spielregeln „von unten“, also von den Spielern, oder „von oben“, also von den Spielkartenverlagen, ausgegangen ist. Mit wenigen Ausnahmen (siehe unten) hielten letztere jedenfalls noch lange Zeit an ihren beigelegten Spielregeln fest, dass Quartette gesammelt werden müssen, um ein Spiel zu gewinnen. Womöglich sind die Verlage, die in den 1960er-Jahren Auto-Quartette herausgebracht haben, auch einfach davon überrumpelt worden, dass sich die jungen Leute um die „offiziellen“ Spielregeln nicht kümmerten und nur noch dem Prinzip „größer, schneller, stärker“ huldigten. Zumindest die Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne reagierte dann doch darauf. Als sie 1969 „Auto-Salon“ auf den Markt brachte,²⁰ versah sie die Rückseite der Titelkarte mit einem bemerkenswerten Hinweis: „Stichquartett / eine völlig neue Spielregel“, und weiter: „Für diese Spielart ist z. B. unser Rennwagen-Quartett Nr. 299 geeignet!“²¹ (vgl. den Beitrag von Thomas Winkler).

„Geeignet“ deswegen, weil das „Rennwagen-Quartett“ die vergleichbaren Werte für Höchstgeschwindigkeit, Hubraum und Leistung der Fahrzeu-

ge anführt. Allerdings kann man auch mit dem Quartettspiel „Auto-Salon“ selbst nach der Stich-Regel spielen, nicht aber mit anderen Piatnik-Quartettspielen dieser Zeit. Auch die deutschen Spielkartenverlage priesen in der Folge das „Stichquartett“ in ihren Spielregeln an. „Spielregeln für technische Quartette“ hieß es 1970 erstmals bei der Berliner Spielkarten GmbH. Und weiter: „Neben der herkömmlichen Spielart kann bei technischen Quartettspielen nach einer ganz neuen Regel gespielt werden.“²² Gemeint ist auch hier jenes Stichquartett-Spiel, das sich seit 1952, seit der Auflistung technischer Daten auf den Karten, angeboten hat, welches aber erst jetzt, um 1970, bewusst propagiert wurde.

Der Paradigmenwechsel von der „herkömmlichen Spielart“ zur „völlig neuen Spielregel“ ist nun knappe 50 Jahre her. Es lässt sich, wie gesagt, nicht mehr genauer eruieren, wie er vonstattengegangen ist. Es gibt ein paar Anzeichen für die schwunghafte Verbreitung, die Quartettspiele in der Folge erfahren haben. Zu Beginn der 1970er-Jahre erweiterten die Spielkartenverlage ihr Angebot an Technischen Quartettspielen deutlich. Die Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken begannen 1972 damit, in Comiczeitschriften Inserate für ihre Technischen Quartettspiele zu schalten. Die Spiele wurden auch nicht mehr nur im Buch- oder Spielwarenhandel feilgeboten. In jeder Tabaktrafik konnte man sie bekommen. Repräsentativ in Displays aufgestellt nahmen sie unübersehbar einiges von der bereitstehenden Verkaufsfläche in Anspruch. Jedermann konnte sie als leicht und billig verfügbares Kulturgut erwerben. Der Preis war niedrig, die Auswahl groß.

Die Spielkartenverlage reagierten auch mit inhaltlichen Anpassungen auf die neue Spielweise. Sie nominierten beispielsweise in jedem Spiel eine Trumpfkarte, die nicht oder nur in einer besonderen Konstellation gestochen werden konnte. Je nach Verlag hieß diese Karte dann „Supertrumpf“ (1970 bei F. X. Schmid, München, und Ferd. Piatnik & Söhne, Wien), „Blitztrumpf“ (1971 bei ASS), oder „Top Trumpf“ (1971 bei Bielefelder Spielkarten GmbH). Zwar wurde das System von Viererquartetten nach dem Muster 1a bis 1d und so weiter beibehalten – und damit auch die Möglichkeit, nach herkömmlichen Spielregeln zu spielen. Doch diese Ordnung konnte nur noch ansatzweise etwas über die Klassifikation und Stärke der Fahrzeuge aussagen. Die in den 1950er- und 1960er-Jahren häufig vorgenommene Sortierung nach Nationalitäten wurde aufgegeben. Es wurden eben nicht mehr „Franzosen“ oder „Deutsche“ gesammelt, sondern – auf Kosten der Mitspieler – möglichst viele Einzelkarten (vgl. den Beitrag von Anne Ebert).



Zweiser-Sportflitzer
Ein Quartettspiel
Art. Nr. 631 8753
Berliner Spielkarten

Spielzeit-Tipp

5b Amerikanische Wagen Ford Mustang
Voitures américaines Mach 1



Zylinder/cylindres	8
Hubraum/cylindrée	3752 ccm
PS/C.V.	177
Geschwindigkeit/vitesse	189 km/h

a Cadillac Eldorado c Chevrolet Camaro
b Ford Mustang d Pontiac Firebird

4d Sportwagen Ferrari 365 GTB
Voitures de sport Daytona



Zylinder/cylindres	12
Hubraum/cylindrée	4400 ccm
PS/C.V.	352
Geschwindigkeit/vitesse	280 km/h

a Alfa Romeo 33 c Jaguar E2 + 2
b Lamborghini Miura d Ferrari Daytona

4c Sportwagen Jaguar E2 + 2
Voitures de sport



Zylinder/cylindres	6
Hubraum/cylindrée	4200 ccm
PS/C.V.	269
Geschwindigkeit/vitesse	240 km/h

a Alfa Romeo 33 c Jaguar E2 + 2
b Lamborghini Miura d Ferrari Daytona



Donnerbolzen
Ein Quartett um die schwersten Motorräder der Welt
Art. Nr. 631 8757
Berliner Spielkarten

Spielzeit-Tipp

3b Moto Guzzi 850 Le Mans



Italien/Italie
2 Zylinder-Viertakt-V-Form
2 Cylindres, quatre temps, en V
Hubraum/Cylindrée: 844 cm³
80 PS/CV
5 Gänge/Vitesses
Geschwindigkeit/Vitesse 205 km/h

a Ducati 860 GTS c Norton Commando 850
b Moto Guzzi 850 d MV Agusta 800 S

1a Münch 4 – 1200 TTS-E



Deutschland/Allemagne
4 Zylinder-Viertakt-Reihe
4 Cylindres, quatre temps, en ligne
Hubraum/Cylindrée: 1278 cm³
104 PS/CV
4 Gänge/Vitesses
Geschwindigkeit/Vitesse 205 km/h

a Münch 4 – 1200 TTS-E c Kawasaki Z 1000
b Harley Electra Glide d Harley XL 1000

2d Moto-Guzzi V 1000 I-Convert



Italien/Italie
2 Zylinder-Viertakt-V-Form
2 Cylindres, quatre temps, en V
Hubraum/Cylindrée: 949 cm³
71 PS/CV
Gänge/Vitesses: Automatik/automatique
Geschwindigkeit/Vitesse 175 km/h

a Honda GL 1000 c BMW R 100 S
b BMW R 100 RS d Moto-Guzzi V 1000

10.000 PS RENNWAGEN



Jochen Rindt auf Lotus 72 in Brands Hatch (GP England 1970)

Quartett Nr. 299
mit Separat-Tipp
PIATNIK-WIEN

4 a) Austro Kalmann 4 Zyl. 1300 ccm 12 PS 195 km/h
b) Austro V
c) Lotus Formel Ford
d) McNamara Formel Ford
Formel V/Ford



Erich Breinberg – Wien (Aspern) 1970

2 a) BRM V 12 Zyl. 2986 ccm 430 PS 291 km/h
b) Ferrari
c) Matra
d) de Tomaso
Formel 1



Tino Brambilla – GP Italien (Monza) 1969

7 a) Ferrari 512 S V 8 Zyl. 4736 ccm 440 PS 325 km/h
b) Porsche 917
c) Ford GT 40
d) Lola T 70
Sportwagen



Helmut Kelleners – 1000 km Nürburgring 1969

QUARTETTSPIELE „ZWEISITZER-SPORTFLITZER“
und „DONNERBOLZEN“
Berliner Spielkarten GmbH, 1973, 1977
QUARTETTSPIEL „10.000 PS RENNWAGEN“
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik &
Söhne, 1971
Inv.Nr. 100202, 99022, 99198

QUARTETT No. 53122

SUPER TRUMPF

Rennmaschinen

+2 Extra-Karten für Sammelquartett „Grand-Prix-Renner“

7/a Jap-Sandbahn

Hubraum: 405 ccm U/min.: 7250
 Leistung: 51 PS Gänge: 2
 Zylinder: 1 PS/Liter: 102

a. Jap-Sand
 b. Jap-Sandbahn
 c. Jap-Sandbahn
 d. Jap-Sandbahn

4/b MZ

Hubraum: 250 ccm U/min.: 12000
 Leistung: 58 PS Gänge: 6
 Zylinder: 2 PS/Liter: 232

a. Yamaha
 b. MZ
 c. Harley-Davidson
 d. Kawasaki

3/c BMW-Gespann

Hubraum: 500 ccm U/min.: 9800
 Leistung: 75 PS Gänge: 6
 Zylinder: 2 PS/Liter: 150

a. König-Gespann
 b. ARO-Gespann
 c. BMW-Gespann
 d. Yamaha-Gespann

Superautos
 Ein Quartettspiel

Spitzen-Trumpf

48 Nr. 821/878
 Berliner Spielkarten

1d Lancia Fulvia Coupé

In Deutschland so gut wie unbekannt und auch zu Hause wegen ihres hohen Preises selten zu sehen, erringen die italienischen Lancia-Modelle große Erfolge bei internationalen Rallyes.

4 Zylinder
 1,3 Liter Hubraum
 90 PS

168 km/h Spitze
 11 Liter Verbrauch
 auf 100 km

5c Ferrari Dino 246 GTS

Obwohl mit 43000 DM nicht gerade billig, ist der Dino das Standbein des Ferrari-Werkes. Zahlmässig dominiert er vor den irrsinnig teuren Zwölfzylinder-Modellen.

6 Zylinder
 2,4 Liter Hubraum
 195 PS

226 km/h Spitze
 17 Liter Verbrauch
 auf 100 km

2c Alpine Berlinette 1600

Kunststoff-Filtzer mit Renault-16-Motor, der vor allem bei internationalen Rallyes von sich reden macht. Gesamtsieger der Rallye Monte Carlo.

4 Zylinder
 1,6 Liter Hubraum
 110 PS

215 km/h Spitze
 13 Liter Verbrauch
 auf 100 km

SUPER TRUMPF

PIATNIK

200 km/h Club

+2 INFORMATIONSTRUMPFKARTEN Best-Nr. 4220

2

a) Saab Rallye
 b) Renault Alpine A 310
 c) VW Käfer Rallye
 d) Saab Turbo Sende

Saab Rallye

4 Zyl.
 1965 ccm
 108 kW
 207 km/h

1

a) Alfa Romeo Rallye
 b) Citroen GS Rallye
 c) Datsun 100 A Rallye
 d) Fiat X 1/9 Bertone

Alfa Romeo Rallye

4 Zyl.
 1300 ccm
 115 kW
 210 km/h

1

a) Alfa Romeo Rallye
 b) Citroen GS Rallye
 c) Datsun 100 A Rallye
 d) Fiat X 1/9 Bertone

Datsun 100 A Rallye

4 Zyl.
 1263 ccm
 84 kW
 206 km/h

QUARTETTSPIEL „RENNMASCHINEN“
 Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik &
 Söhne, 1977
 QUARTETTSPIEL „SUPERAUTOS“
 Berliner Spielkarten GmbH, 1975
 QUARTETTSPIEL „200 KM/H CLUB“
 Inv.Nr. 99024, 100212, 99091

In weiterer Folge wurde der Superlativ auf das ganze Spiel ausgedehnt. Das „Auto-Quartett“ von ehemals hatte ausgedient. Jetzt hießen die Spiele „Rassige Wagen“, „Sportflitzer“ und „Superautos“. Ein Quartettspiel, das 1970 noch unter dem schlichten Titel „Rennwagen“ aufgelegt wurde, hieß im Jahr darauf „10.000 PS Rennwagen“. Gegen die Mitte der 1970er-Jahre kamen dann „Heiße Öfen“ (1973), die eingangs erwähnten Titel „Donnerbolzen“ (1974) und „Motor Monster“ (1975). Konsequenterweise wurde der kompetitive Aspekt der Spiele betont. Leistung und Spektakel waren das Verkaufsrezept dieser Jahre.

Den Erfolg der Technischen Quartettspiele im Alltag mag eine Beobachtung des Geschäftsführers des Verlags Ferd. Piatnik & Söhne, Dieter Strehl, unterstreichen, dass nämlich „Dichterdarstellungen oder Zitatentartette [...] in den Sammlungen am wenigsten Gebrauchsspuren“ aufwiesen (vgl. den Beitrag von Anne Biber). Das heißt, so die Schlussfolgerung, „sie wurden auch am wenigsten bespielt, während Technische Quartette oft nicht vollständig und nicht selten durch den Gebrauch schwer beschädigt sind.“²³

Die Experten

Für diesen Text ist im Sommer 2017 eine kleine Umfrage unter sieben Quartettspiel-Begeisterten aus (West-)Deutschland und Österreich durchgeführt worden.²⁴ Die Zahl der Probanden ist also überschaubar; es kann kein Anspruch auf Repräsentativität erhoben werden. Auch befindet sich keine einzige Frau unter den Befragten. Es handelt sich durchwegs um Personen, die Quartettspiele sammeln und zum Teil auch über Foren miteinander verbunden sind.²⁵ Nichtsdestotrotz brachte die Umfrage ein paar bemerkenswerte Ergebnisse. Die Befragten sind allesamt innerhalb eines guten Jahrzehnts geboren – zwischen 1959 und 1971. Die 1970er – sowie ein paar davor und ein paar danach – sind also jene Jahre, in der sie das Spiel aktiv pflegten, die Zeit ihrer späten Kindheit in die Adoleszenz hinein. Sie haben sich ihrer Passion intensiv gewidmet und zum Teil noch sehr klare Erinnerung an konkrete Quartettspiele und Situationen. Sie sprechen von der Begeisterung, „Experten“ zu sein, „alle Daten“ zu kennen, von einer „naiven Technikfaszination“.²⁶ Sie erklären, wie die Regeln im Detail auszulegen waren, und welche Spiele aufgrund der Ausgewogenheit der Fahrzeuge spannender als andere wirkten: „Reizvoll waren immer solche Quartette, die nicht sofort einen Sieger ergaben, weil man die eine oder andere ‚unschlagbare‘ Karte hatte.“²⁷ Unisono erklärten die Befragten,



WETTKAMPF MIT „KLASSE SCHLITTEN“ (ASS)
in den Sommerferien 1979 in einem Zeltlager an der Ahr, Deutschland
Privatbesitz



QUARTETTSPIELENDE BUBEN
Deutschland, 1978
Privatbesitz



QUARTETTSPIEL „VOLKSWAGEN“
 Bielefelder Spielkarten GmbH, 1970
 Inv.Nr. 100225

dass es sich beim Quartettspiel um eine Buben-Angelegenheit gehandelt hätte (vgl. die Beiträge von Anne Ebert und Wolfgang Stritzinger): „Mädchen gab es bei uns nicht [...] reines Bubenspiel.“²⁸ „Es waren immer nur Jungs.“²⁹ „In meiner Spielzeit kannte ich keine Mädchen, die sich mit Quartetten beschäftigten.“³⁰ „Nur Jungen.“³¹ „Mädchen waren nie dabei.“³² Nur zwei Aussagen zur diesbezüglichen Frage fielen ansatzweise differenziert aus: „Im Grunde war das Quartett-Spielen Jungen-Sache. Zwar freuten wir uns immer wieder, wenn mal ein Mädchen mitspielte. Aber im Grunde hatten weibliche Gäste aufgrund des ‚männlichen Wissens‘ kaum eine Chance im Trumpfen.“³³ Und: „Zwar habe ich in früheren Jahren mangels anderer Spielpartner mit meiner Schwester gespielt, aber das war eine sehr einseitige Angelegenheit. In der Schule war das Quartettspielen tatsächlich eine Jungen-Angelegenheit.“³⁴ Womöglich ist mit dieser Schiefelage im Geschlechterverhältnis auch die Tatsache verknüpft, dass alle Probanden etwa im Alter von 14, 15 Jahren – zum Teil relativ plötzlich – mit dem Quartettspielen aufgehört haben: „[...] denn mit 14 wurden auf einmal andere Dinge wichtiger als Quartettspiele.“³⁵ Tatsächlich stellte sich seit dem Aufkommen der Technischen Quartettspiele eine bemerkenswerte Schiefelage zwischen den Geschlechtern ein. War es vormals eine mehr oder minder geschlechtsneutrale Angelegenheit gewesen, so führte das „männliche Wissen“, das hier in technischen Kennzahlen auftrat, dazu, dass die kompetitive Spielweise fast



QUARTETTSPIEL „SCHNELLE TOURENWAGEN“
Bielefelder Spielkarten GmbH, 1970
Inv.Nr. 100229

ausschließlich von Buben und männlichen Jugendlichen gepflogen wurde. Den Mädchen blieben nach der damals selbstverständlichen edukativen Geschlechtertrennung die Blumen- und Märchenquartette, die nur nach den herkömmlichen Regeln des Sammeln von Sets gespielt wurden. Das Kartenspiel insgesamt und das Quartettspiel als eine mögliche Variante war seit jeher ein alltäglicher und beliebter Zeitvertreib. Sehr selbstverständlich unterhielten sich beide Geschlechter damit.³⁶ Wenigstens ganz zu Beginn, als die Technischen Quartettspiele eingeführt wurden und der Erfolg noch nicht absehbar war, herrschte deshalb bei den Verlagen noch eine gewisse Unsicherheit, ob es auch klug wäre, die Hälfte der potenziellen Kunden – die Mädchen nämlich – auszuschließen und das neue Spiel nur den Buben zuzueignen. 1952, in der Ankündigung für das allererste Automobil-Quartett wird das in der Verlagswerbung so formuliert: „Ein richtiges Jungenspiel, und die werden es dann den Mädchen beibringen.“³⁷ (vgl. den Beitrag von Wolfgang Stritzinger).

Die Probanden aus der kleinen Umfrage berichten auch von der auf ihre aktive Zeit als Quartettspieler folgenden Entwicklung sehr einhellig. Die seinerzeit hochgeachteten und exzessiv genutzten Quartettspiele wurden in einem Schuhkarton verstaut und auf den Dachboden geräumt. Eines Tages wurden sie ebendort wiederentdeckt, und das war dann der Anfang für eine neuerliche, aber ganz anders motivierte Auseinandersetzung mit



QUARTETTSPIELE „LOKOMOTIVEN“ und „SCHIFFE“
 F. X. Schmid, München, 1970, 1968
 Inv.Nr. 99384, 99369

dem Spiel. Man entdeckte einerseits jede einzelne Spielkarte wieder, mit der man seinerzeit Triumphe gefeiert und Niederlagen eingesteckt hatte. Man schwelgte einerseits in der Erinnerung an eine Kindheit, die man „sorgenfrei und fröhlich verbracht“ hatte.³⁸ Andererseits ist aus der erwachsenen Distanz heraus ein gänzlich anderes Interesse als seinerzeit an den Spielen entstanden. Das bloße Spielen im Kreise Gleichgesinnter ist hinter den Wunsch zurückgetreten, etwas über die Serien der Verlage, die Entstehungszeiten und die Umstände der Herstellung zu erfahren. Darüber tauschte man sich auch aus. Es hat sich eine völlig andere Art der Auswahl der begehrten Objekte, ihrer Ordnung und Sortierung eingestellt. Man will wissen, welche die Vorgänger jenes Quartettspiels waren, das man einst so exzessiv gespielt hat, und was daraus in der Folge geworden ist. Man will auch wissen, wie die Bilder entstanden und die technischen Daten ermittelt worden sind,³⁹ welchen Veränderungen es unterworfen war und wie und wann die Motive von schwarz-weiß auf vierfarbig umgestellt oder weshalb sie nicht mehr freigestellt, sondern aus der Welt heraus fotografiert wurden (vgl. den Beitrag von Anne Biber). Man will außerdem wissen, weshalb ein Verlag über Jahre hinweg ein völlig unverändertes Spiel nur mit einer neuen Titeltarte immer wieder neu aufgelegt hat und warum er dann doch auf einmal eine Karte austauschte (vgl. den Beitrag von Thomas Winkler). Mit ihren seit damals erworbenen Kenntnissen und Erfahrungen ordnen die Erwachsenen das „unschuldige“ Bubenspiel neu ein. Sie nutzen die Möglichkeiten der EDV für regional ungebundene

Kommunikation und für eine systematische Erfassung ihrer Schätze: „Für mich ist das Dokumentieren des Sammelns ein Großteil des Spaßfaktors. Ich habe eine Datenbank entwickelt, deren Reiz zum Beispiel das Erkennen von Variationen ausmacht. Vor zwei Jahren habe ich ein Scanprojekt aufgelegt, in dem ich alle Einzelkarten meiner Spiele digitalisiert habe. Nach Abschluss des Projektes waren das 87.000 Einzelkarten.“⁴⁰

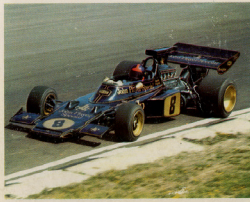
Bis zu einem gewissen Grad ist man sich aber auch der Vergänglichkeit bewusst, die der eigenen Passion anhaftet: „Quartette waren damals wohl genau das, was heute Konsolen- und Handyspiele sind.“⁴¹ – eine Feststellung, die mit der eingangs skizzierten Analogie zum Spiel mit dem Smartphone korreliert.

Und in Ostdeutschland?

Die Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken, die 1952 mit „Auto-Quartett“ die sogenannten Technischen Quartettspiele einführen und damit die Voraussetzungen dafür schufen, dass die Spielregeln geändert werden konnten (oder, anders ausgedrückt, dass die Spielkarte ihre „Seriosität“ verlor), sind noch Anlass, kurz auf die Entwicklung in der DDR einzugehen. Dort hat nämlich dieser Paradigmenwechsel nicht stattgefunden. Der traditionsreiche Spielkartenhersteller war bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs unter dem Namen „Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken, A.G.“ im thüringischen Altenburg ansässig. 1946 wurde das Unternehmen enteignet und in Westdeutschland neu gegründet. Aber auch am ursprünglichen Standort wurde die Spielkartenerzeugung wieder aufgenommen. So kam es, dass das geteilte Unternehmen an seinem ostdeutschen Standort gänzlich andere Quartettspiele herstellte als am westdeutschen. Denn in der DDR wurden sie über all die Jahre in ihrer edukativen Qualität wahrgenommen. Die Inhalte wurden nicht nur durch Karten, sondern auch durch eine Broschüre, die im Spielkartenformat beige packt war, vermittelt. Die Abbildungen waren gezeichnet und koloriert, üblicherweise wiesen sich die Spiele auch durch die namentliche Nennung von Zeichnern und Autoren beziehungsweise den Hinweis auf „wissenschaftliche Bearbeitung“ aus. Sie wurden vom Verlag für Lehrmittel Pöbneck herausgegeben und in der Altenburger Spielkartenfabrik gedruckt. Just zu jener Zeit, als in Westdeutschland Quartettspiele zum Schulhofspektakel gerieten, fiel ihre gesellschaftliche Beurteilung in der DDR äußerst respektvoll aus:



A2 Formula 1
John Player Special



mph	192
hp	475
r/min	10500
cc	3000
cylinders	8
lbs	1280



D1 Franz. Sportwagen
Renault-Alpine 1600 Si



km/h	210
PS	124
0-100 km/h	7 sec.
ccm	1605
Zylinder	4
kg (leer)	770



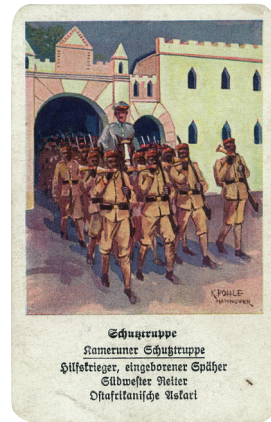
E1 Άνετες Λιμουζίνες



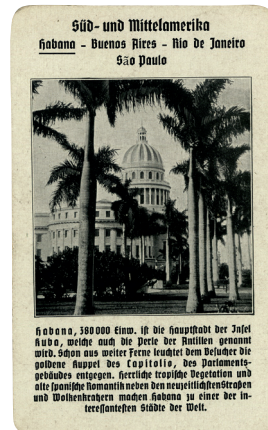
Citroen CX GTI

Χλμ./ώρα	189
Ίπποι DIN/kW	130/95
0-100 χλμ./ώρα	10 sec.
κ.εκ.	2331
Κύλινδροι	4
Βάρος /κυλά	1345

ENGLISCHE, ITALIENISCHE UND GRIECHISCHE
AUSGABEN VON QUARTETTSPIELEN
Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkarten-
fabriken, 1974–1979
Inv.Nr. 100401, 100400, 100422



„DEUTSCHES KOLONIAL-QUARTETT“
Wittmann & Leysner, Hannover, um 1905
Inv.Nr. 99267



„DIE WELTREISE. EIN QUARTETTSPIEL“
J. W. Spear & Söhne, Nürnberg, um 1928
Inv.Nr. 99450



„PLASTISCHE KUNST. EIN QUARTETTSPIEL“
Otto Maier, Ravensburg, um 1930
Inv.Nr. 99482

„Quartettspiele gibt es in verschiedenen Ausführungen und Arten in jedem Fachgeschäft bzw. jedem Schreibwarengeschäft. Von den einfachsten Spielarten für Kleinkinder angefangen, werden vor allem für Kinder der ersten Schulklassen interessante und bildende Quartettspiele gehandelt, die von hohem pädagogischem Wert sind.“⁴²

Bis 1989, zum Ende der DDR, änderte sich nichts an einer solchen pädagogischen Ausrichtung. Über Auflagenzahlen und Verbreitung dieser Spiele können ähnlich wie in Westdeutschland und Österreich leider nur Mutmaßungen angestellt werden.

Nach den ersten Versuchen in den 1950er- und 1960er-Jahren, in nicht-deutschsprachigen Ländern Quartettspiele auf den Markt zu bringen, sind in den 1970er-Jahren nach der Änderung der Spielregeln neuerlich derartige Aktivitäten zu beobachten. ASS hat sich unter anderem mit englischen, italienischen und griechischen Ausgaben ursprünglich deutschsprachiger Spiele versucht. Bemerkenswert dabei ist, dass in der jeweiligen Sprache auch die Stichquartett-Spielregeln beigelegt wurden, was bei ASS im Gegensatz zu anderen Verlagen nie üblich war. Dies deutet darauf hin, dass man, ausgestattet mit dem Selbstbewusstsein der neuen Spielregeln, nun auch in anderen Ländern reüssieren wollte, zunächst aber auch die dort unbekanntesten Spielregeln erklären musste. Der Versuch zeitigte augenscheinlich keinen Erfolg. Die Herausgabe von Spielen in diesen Sprachen blieb eine vorübergehende Erscheinung. Später – und bis heute – legten deutsche und österreichische Verlage Quartettspiele auf, bei denen sie sich in der Gestaltung der Karten auf die Angabe von Zifferncodes und Leistungskennzahlen beschränkten. Es musste dann lediglich das Titelblatt variiert werden. Die Übernahme des Stichquartett-Prinzips in die USA unter dem Titel „Top Trumps“ geriet dann aber zu einem überraschenden Erfolg, der in den 1990er-Jahren auch nach Europa zurückschwappte. Auf eine Nummerierung der Karten wurde bei dieser Variante allerdings verzichtet, und so hat sie sich vom Quartettspiel mit den Vierersets endgültig verabschiedet.

Über die Jahrzehnte hinweg waren die Produktionszahlen von Quartettspielen angeblich kaum rückläufig, darauf ist eingangs bereits hingewiesen worden. Die Kultur des Spiels hat sich jedoch gravierend verändert. Die Begeisterung von damals ist in die Jahre gekommen; geblieben ist aber die den Kartenserien innewohnende Struktur: Das Quartettspiel bietet die Möglichkeit, ein Thema überschaubar darzubieten und Inhalte auf einfachem Weg zu vermitteln. Es ist klar gegliedert, und die abgebildeten



AUSSTELLUNG QUARTETTSPIELE
 TMW 2017/18, Vitrine 8 „Kunterbuntes Allerlei“ (Detail)

Objekte können mühelos miteinander verglichen werden. Ein Quartettspiel kann jegliches Thema jedweden Inhalts in eine Schachtel verpacken. Auch erkennt es keine Schranken der Geisteshaltungen an – ob links motiviert oder rechts fundiert, ob mit würdigem Erziehergeist oder mit trashiger Ernstlosigkeit. Uns kommen historische Quartettspiele mit Bibel-Zitaten oder deutschen Kolonien unter, und wir wundern uns über Aufmachung und Impetus beziehungsweise über die scheinbare Naivität von kulturellen Hegemonievorstellungen. Seit etwa zehn Jahren sind neben die zahlreich gewordenen Werbe-Quartettspiele, die im Dienste eines Unternehmens, eines gesellschaftlichen Ideals oder einer Veranstaltungsreihe stehen, immer mehr unernste bis politisch unkorrekte Quartettspiele getreten. Ihre Attraktivität gründet weniger auf dem Spiel als vielmehr auf sarkastischem Witz, den sie transportieren. So ist das sehr erfolgreiche „Tyranen Quartett“ (2008) in Vierersets mit Titeln wie „Faschisten“, „Kleptokraten“, „US-Marionetten“, „Religiöse Eiferer“ et cetera gegliedert. Die Kategorien, die die Kennzahlen für den einzelnen „Tyranen“ angeben, sind: „Geburtsjahr“, „Alter bei Machtübernahme“, „Herrschaftsdauer“, „Todesopfer“ und „Privatvermögen“. Der „Blitztrumpf“ ist die Karte mit Adolf Hitler (1889–1945). Beim „Rauschgift Quartett“ (2008) sind die Kennzahlen „Konsum (belegt) seit“, „Wirkungsdauer“, „Preis pro Rausch“, „Konsumenten (weltweit)“ und „Drogentote (weltweit)“ von vergleichbarem Interesse. „Das Quartett der unabdingbaren Dinge“ (2015) wiederum versammelt 32 durchwegs „banale“ Alltagsgegenstände, bei denen „Energiebedarf“, „Gebrauch pro Tag“, „Vorkommen pro Haushalt“, „Einführungsjahr“ und „Preis in Euro“ abgefragt werden können. Und wieder ein anderes Quartettspiel, das den Titel „Krise in Europa. Ein abgekartetes Spiel“ (2016) trägt, teilt 32 europäische Staaten jeweils in Vierergruppen ein – als da sind: „Lupenreine Demokratien“, „Steuroasen“, „Stark rechtspopulistisch“ und „Gegner der Finanztransaktionssteuer“. Vergleichbare Kennzahlen gibt es hier für „Rating“, „Jugendarbeitslosigkeit“, „Staatsverschuldung“, „Wirtschaftswachstum“, „Reallohnzuwächse“. Wenn eines dieser Spiele nach den Regeln des Stichquartetts gespielt wird, müssen sich die Teilnehmer zunächst aushandeln, wo der höchste und wo der niedrigste Wert sticht. Abgesehen davon ist es wie seinerzeit mit den Technischen Quartettspielen: Wie die Kennzahlen für die Einordnung recherchiert worden sind, weiß niemand so genau. Und was wir Konsumenten mit solchen Quartettspielen im Konkreten anfangen, auch nicht.



QUARTETTSPIEL „KRISE IN EUROPA. EIN ABGEKARTETES SPIEL“
Internetfalte, Wien, 2016
Inv.Nr. 99804

A3 Stark rechtspopulistisch 

Österreich



© platform23.at

Proteste gegen Austerität
Graz 2010

Rating (2015)	AA+
Jugendarbeitslosigkeit (2014)	10,30%
Staatsverschuldung (2014)	80,11%
Wirtschaftswachstum (p. Kopf 08-14)	-0,14%
Reallohnzuwächse (08-13)	0,07%*

* bis 2012



„TYRANNEN QUARTETT“
Weltquartett, Hamburg, 2008
Privatbesitz

F1 US-Marionetten 



Fulgencio Batista
(Kuba 1940–1944, 1952–1959)

Geburtsjahr	1901
Alter bei Machtübernahme	39
Herrschaftsdauer	11 Jahre
Todesopfer	20.000
Privatvermögen (US \$)	400 Mio.

¹ Gespräch mit Dieter Strehl, Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, im Juli 2016.

² Vgl. u. a. die Schaltungen des F. X. Schmid-Verlages in Micky Maus Nr. 11, 3.12.1976, S. 33, Micky Maus Nr. 17, 24.4.1976, S. 37, Micky Maus Nr. 14, 2.4.1977, S. 35, Micky Maus Nr. 18, 30.4.1977, S. 43, und Micky Maus Nr. 38, 17.9.1977, S. 35. Für den Hinweis darf ich mich bei Peter Adam bedanken.

³ Ernst Krumbein hat unter anderem diese quantitativen Erhebungen angestellt. Siehe Krumbein: Familienkartenspiele (19.7.2017).

⁴ Vgl. Ernst Krumbein, zit. n. Schweiger: Lernen durch Spiel (2014), S. 4. Das Originalzitat konnte nicht mehr eruiert werden.

⁵ So oder ähnlich lautet mehrfach die Wendung unter Krumbein: Familienkartenspiele (19.7.2017).

⁶ Krumbein: Scholz-Verlag (2006), S. 41.

⁷ Key: Jahrhundert des Kindes (1905). Das Buch gilt nicht nur als erfolg-, sondern auch als höchst einflussreich. Nach der Vorstellung einer praktischen Umsetzung des Darwinismus und vor dem Hintergrund der Lektüre von Friedrich Nietzsche vertritt Key darin die Idee der Reinhaltung der Rasse, was ihrer Ansicht nach auch Euthanasie rechtfertigt.

⁸ Vgl. Inv.Nr. 99867, <http://data.tmw.at/object/597998>, und Inv.Nr. 100341, <http://data.tmw.at/object/10591232>. Das Spiel hat mehrere Auflagen erfahren und war offenkundig weit verbreitet. Bei der Mehrzahl der heute noch existierenden Exemplare wurde auf dem Titelbild das Hakenkreuz auf der Fahne entweder herausgekratzt oder übermalt.

⁹ Vgl. Kastner: Spear & Söhne (2000).

¹⁰ Vgl. Krumbein: Scholz-Verlag (2006), S. 46.

¹¹ Das Spiel, im Otto Maier Verlag, Ravensburg erschienen, wurde seit 1912 immer wieder neu aufgelegt. Vgl. Krumbein: Familienkartenspiele (19.7.2017).

¹² Inv.Nr. 99050, <http://data.tmw.at/object/596425>, Karte XII, 1: „Eisenstadt“.

¹³ O. V.: Zeitzeugen-Interview [2002], S. 2.

¹⁴ O. V.: Autoquartett [2002], S. 1.

¹⁵ O. V.: Zeitzeugen-Interview [2002], S. 2.

¹⁶ Ebd., S. 5.

¹⁷ O. V.: Autoquartett [2002], S. 2.

¹⁸ In der Frühzeit des Quartettspiels war die Zahl der Karten eines Spieles noch deutlich höher.

¹⁹ Vgl. die Spielregel zu „Städte-Quartett“ Nr. 287 der Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, in verschiedenen Auflagen seit Anfang der 1950er-Jahre (Inv.Nr. 99491, <http://data.tmw.at/object/596837>, 99476, <http://data.tmw.at/object/596823>, und 99459, <http://data.tmw.at/object/596805>). Eine andere Variante mit dem gleichen edukativen Ziel bietet zum Beispiel „Schönes Deutschland. Ein Reisequartettspiel.“ der Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken um 1960 an (Inv.Nr. 99420, <http://data.tmw.at/object/596766>, und 99460, <http://data.tmw.at/object/596806>).

²⁰ „Auto-Salon.“ Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1969 (Inv.Nr. 99172, <http://data.tmw.at/object/596400>).

²¹ „Rennwagen einst und heute.“ Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1968 (Inv.Nr. 99200, <http://data.tmw.at/object/596546>).

²² „Historische Rennwagen. Ein Quartettspiel.“ Berliner Spielkarten GmbH, 1970 (Inv.Nr. 100194, <http://data.tmw.at/object/598558>).

²³ Dieter Strehl, zit. n. Schweiger: Lernen durch Spiel (2014), S. 11f.

²⁴ Für ihre bereitwillige Auskunft bedanke ich mich sehr herzlich bei Peter Adam, Oliver Jauch, Jörg Kentzler, Reinhard Kirstein, Andreas Müller, Chris Reisse und Michael Stolz.

²⁵ Vgl. u. a. <https://quartettblog.wordpress.com> (20.8.2017) und <http://quartette.bplaced.net/forum> (9.10.2017).

²⁶ Chris Reisse im Juli 2017. Und weiter: „Außerdem war das Quartettzocken cool, nichts was man mit Eltern spielt [...] und fast alle Jungs haben mitgemacht.“

²⁷ Jörg Kentzler im Juli 2017. Konkret nennt er „Schiffe“ (Inv.Nr. 99369, <http://data.tmw.at/object/596715>) und „Lokomotiven“ (Inv.Nr. 99384, <http://data.tmw.at/object/596730>), beide von F. X. Schmid, München.

²⁸ Michael Stolz im Juli 2017.

²⁹ Chris Reisse im Juli 2017.

³⁰ Andreas Müller im Juli 2017.

³¹ Peter Adam im Juli 2017.

³² Oliver Jauch im Mai 2017.

³³ Jörg Kentzler im Juli 2017.

³⁴ Reinhard Kirstein im Juli 2017. Differenziert wird dieses „Problem“ durch den Hinweis darauf, dass er und seine Schwester im Alter von etwa fünf Jahren von ihren Eltern Technische Quartettspiele bekommen haben (Reinhard das Spiel „Volkswagen“, seine Schwester das Spiel „Schnelle Tourenwagen“, beide von der Bielefelder Spielkarten GmbH): „Ich erinnere mich, dass ich mein Quartett sorgsam behütet habe, während bei dem meiner Schwester schnell eine Karte (Fiat 130) fehlte. Seltsam, welche Erinnerungen trotz all der Jahre bleiben.“

³⁵ Ders.

³⁶ Eine ganze Reihe von Bemerkungen in den autobiographischen Dokumenten der Sammlung Frauennachlässe am Institut für Geschichte der Universität Wien belegt dies. Für die entsprechende Recherche bedanke ich mich sehr herzlich bei Li Gerhalter.

³⁷ O. V.: Autoquartett [2002], S. 1.

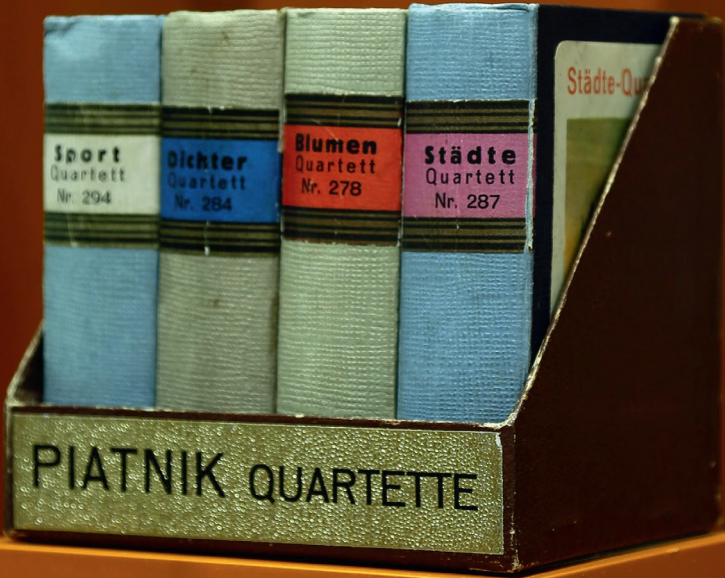
³⁸ Ebd.

³⁹ Vgl. Quartettblog 2015, 1 (20.7.2017); Quartettblog 2015, 2 (20.8.2017).

⁴⁰ Andreas Müller im Juli 2017 (leicht überarbeitet).

⁴¹ Chris Reisse im Juli 2017.

⁴² Rudolf Dietze: Was spielen wir? Über 350 Gesellschaftsspiele zur Unterhaltung im Klubhaus, Ferienhaus und im Kreise der Familie, Berlin-Treptow 1967, S. 157f., hier 157, zit. n. Kunze: Technik als Identitätsbestandteil (2010), S. 88.



PIATNIK QUARTETTE

Sport
Quartett
Nr. 294

Dichter
Quartett
Nr. 284

Blumen
Quartett
Nr. 278

Städte
Quartett
Nr. 287

Städte-Qu...

Akademische MalerInnen, druckreife Schnipsel, verbissenes Spiel

Eine Spurensuche in der Kunststoffbox

Anne Biber

Wie entsteht eigentlich ein Quartettspiel? Im Herstellungsprozess folgen auf die Idee der Entwurf, das Erstellen der Druckvorlage, der Druck, gegebenenfalls das Verleimen und Veredeln des Papiers und nicht zuletzt das Anfertigen der Verpackung. An diesem Ablauf hat sich seit den ersten Quartettspielen des späten 19. Jahrhunderts nichts Wesentliches geändert, und auch die Entstehungsstätten sind bis heute meist die Spieleverlage, von denen viele über eigene Produktionseinrichtungen verfügen. Betrachtet man die einzelnen Schritte aber im Detail, so ist infolge geänderter Ansprüche und technischer Neuerungen kaum etwas beim Alten geblieben. Dementsprechend wenig haben das „Citaten-Quartett“, als ältestes Quartettspiel in der Sammlung des Technischen Museums Wien, und die „Web Trumps“, als eines der jüngsten, miteinander zu tun. Oder täuscht dieser Eindruck? Dieser Beitrag geht auf einem Streifzug durch die Geschichte des Quartettspiels gestalterischen Entwicklungsschritten nach. Zum Teil korrespondieren diese mit Änderungen der Themen und Ansprüche, meist hängen sie mit Gegebenheiten in der Produktion zusammen, und immer wird man mit interessanten Geschichten belohnt, wenn man die Gründe für Veränderungen hinterfragt. Der Text lädt zu diesem Hinterfragen ein. Er ist ergänzend zu jenem von Christian Stadelmann in diesem Buch zu sehen, nimmt aber die visuellen Qualitäten der Kartenspiele ins Visier, die bisher weitgehend unerforscht sind. Der Perspektivenwechsel schreckt vor einer 180-Grad-Drehung nicht zurück, um einen genaueren Blick auf die Rückseiten der Karten zu gewähren. Und es wird die Frage aufgeworfen, was Bissspuren auf einer Karte bedeuten könnten.

Die ersten Quartettspiele

Ein relativ kleiner Teil der Quartettspiele aus dem Bestand des Technischen Museums Wien datiert in das späte 19. und frühe 20. Jahrhundert. Was

auffällt: Es sind gestalterisch besonders ansprechende Spiele. Die Darstellungen auf den Karten sind Drucke nach kunstfertig gezeichneten oder gemalten Illustrationen oder hochwertigen Fotografien; verpackt sind die Kartenspiele in buntpapierkaschierte Schachteln, meist beklebt mit einem Titelbild im Farbdruck. Die Themen der Spiele, wie Zitate, Sprachen, Musik, Malerei oder Geografie verraten, dass es sich um Lernspiele handelt.

Die Spiele sind Produkte der im 19. Jahrhundert in Europa und Nordamerika entstandenen, modernen Spieleindustrie, die dank maschineller Herstellung und wirtschaftlicher Ausrichtung Familienspiele in der damaligen Form erst schuf und für immer breitere Kreise erschwinglich machte. Die Zielgruppe dieser Spieleverlage und -fabriken war die bildungsbürgerliche Familie, in der das Spiel zu jener Zeit eine Funktionalisierung zur Vermittlung von Wissen und Moralvorstellungen erfuhr.¹ Der Anspruch an das Spiel traf um die Jahrhundertwende zusammen mit den aufkommenden Theorien der Reformpädagogik und der ihr nahestehenden Kunsterziehungsbewegung, welche eine „lebenslange Auseinandersetzung mit Kunst als eine grundsätzliche Lebensschulung“² auffasste. Aus diesem Kontext erklärt sich neben den bildungsbürgerlichen Themen der Spiele auch der Qualitätsanspruch der Verlage: Es waren „die Darstellungen das Medium zur Wissensvermittlung“³, die künstlerische Qualität ein Instrument der ästhetischen und moralischen Bildung. Die größten Hersteller von Quartettspielen in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts waren die Verlage Josef Scholz in Mainz, J. W. Spear & Söhne in Nürnberg, Otto Maier in Ravensburg und O. & M. Hausser in Ludwigsburg. Die dank des ansässigen Druckgewerbes günstige, teilweise bereits seit dem Spätmittelalter gewachsene Infrastruktur lockte die größten Hersteller in deutsche Städte und machte Deutschland zum Zentrum der Quartettkarten-, aber auch generell der Spieleproduktion in Europa.⁴

Autoren und Autorinnen

Die Verwandtschaft zum Buch ist ein Merkmal der frühen Quartettspiele. Einige Spieleverlage waren aus Kinderbuchverlagen hervorgegangen oder gleichzeitig als solche aktiv. So zum Beispiel der Verlag Otto Maier, der ganz im Sinne der Kunsterziehungsbewegung seit etwa 1900 neben Beschäftigungsspielen auch Lehr- und Vorlagenbücher zum Thema Malen und Zeichnen im Programm hatte.⁵ Zudem wurden die Bilder auf den Spielen oft von KinderbuchillustratorInnen entworfen, die einige Verlage auch namentlich als AutorInnen der Spiele nannten. Der Quartettkartensammler und -forscher Ernst Krumbein beschreibt mehrere Spiele dieser Art aus der Produktion

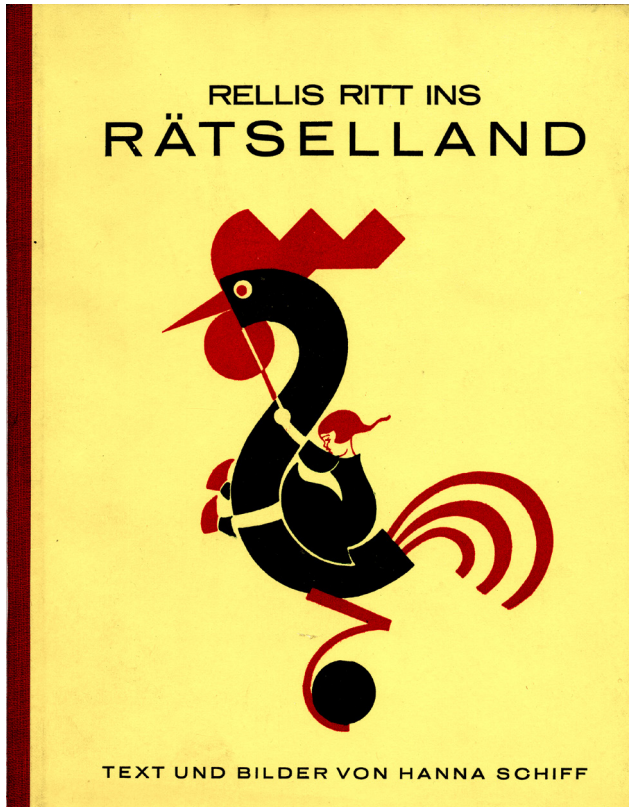


SPRACHENQUARTETTSPIEL „PARLEZ-VOUS FRANÇAIS?“
 illustriert von Brita Ellström,
 Scholz Verlag Mainz, 1916
 Inv.Nr. 99431



QUARTETTSPIEL
 „LUSTIGER ALLTAG“
 illustriert von
 Hanna Schiff,
 Steyermühl-Verlag
 Wien, um 1930
 Inv.Nr. 99423





KINDERBUCH „RELLIS RITT INS RÄTSELLAND“ von Hanna Schiff, 1933, Privatbesitz

des Mainzer Verlags Josef Scholz.⁶ Neben vielen männlichen Gestaltern wie Arpad Schmidhammer (1857–1921), Otto Gebhardt (1874–1955) oder Eugen Osswald (1879–1960), um nur einige anzuführen, beauftragte Scholz auch mehrere Gestalterinnen. Das Sprachenquartettspiel „Parlez-vous Français?“ wurde zum Beispiel von Brita Ellström (1873–1945) gestaltet. Die Schwedin studierte von 1894 bis 1899 an der Kunstakademie in Stockholm. Von der Ölmalerei kommend, wandte sie sich später der Illustration von Kinder- und Jugendbüchern zu. Für den Scholz-Verlag führte sie mehrere Aufträge aus, zum Beispiel auch ein Malbuch (1912) und ein Bilderbuch mit dem Titel „Ticktack“ (1914).⁷ Das Lernspiel „Parlez-vous Français?“ vermittelt ein Bild anständiger Kinder nach bürgerlichem Ideal. Die Illustrationen erinnern an Schulbücher aus der Zeit um 1910.⁸ Auch wenn Frauen damals bereits an einigen Hochschulen Zugang zur künstlerischen Ausbildung hatten, war es noch die Regel, dass sie ihre Karriere stark einschränken oder aufgeben mussten, nachdem sie geheiratet hatten.⁹ So sind die Spiele ein beachtenswertes Schaffenszeugnis damaliger Gestalterinnen.

Das gilt besonders auch für das Quartettspiel „Lustiger Alltag“, eines der künstlerisch interessantesten und vermutlich seltensten Spiele in der Sammlung des Technischen Museums Wien. Es wurde von der Wiener Grafikerin Hanna Schiff (1902–1942) entworfen, deren Werk erst in den letzten Jahren wieder Beachtung fand, unter anderem in einer Ausstellung im Jüdischen Museum Wien.¹⁰ In den 1920er-Jahren studierte Hanna Schiff an der Kunstgewerbeschule und der Graphischen Lehr- und Versuchsanstalt in Wien. Es war die Zeit, in der sich die Gebrauchsgrafik, Vorläuferin des heutigen Grafikdesigns, als eigenständige Disziplin der angewandten Kunst ausbildete. Ab 1929 war Hanna Schiff eines von wenigen weiblichen Mitgliedern im 1926/27 gegründeten, damals richtungweisenden Bund Österreichischer Gebrauchsgraphiker.¹¹ 1938 wurde Schiff, die Jüdin war, von der Gestapo festgenommen und nach Berlin überstellt. Offiziell „verstarb“ sie dort 1942 in Haft.¹² Obwohl Schiff für größere Firmen, wie Meinel oder Lux-Seifen, Aufträge ausführte, sind fast keine Arbeiten von ihr überliefert.¹³ Erhalten geblieben ist ein Kinderbuch mit dem Titel „Rellis Ritt ins Rätselland“ (1933), das Hanna Schiff selbst verfasst und illustriert hat. Das Quartettspiel in der Sammlung des Technischen Museums Wien erschien im Wiener Steyrmühl Verlag, vermutlich in den späten 1920er- oder frühen 1930er-Jahren. Das Kartenspiel greift Orte des Alltags von Schulkindern auf und fasst jeweils vier dafür typische Charaktere oder Gegenstände als Quartett zusammen. Mit dem Titel „Lustiger Alltag“ scheint es mit den „Happy-Families“-Spielen verwandt zu sein (vgl. Beitrag von Franz Rendl). Wie bei diesen sind die Darstellungen karikaturistisch angelegt und humorvoll. Besonders im Vergleich zum oben erwähnten Sprachenspiel von Brita Ellström wirken die Kinder kesser, lebhafter und weniger bürgerlich. Mit den Zeiten hat sich wohl auch das Zielpublikum geändert. Über die Auflagenzahl und den Anlass, das Quartettspiel zu gestalten, ist nicht mehr bekannt. Das Spiel ist dennoch zweifellos ein wertvolles Zeugnis des Schaffens von Hanna Schiff. Und auch an ihm zeigt sich die Nähe des Quartettspiels zum Kinderbuch und zur Kunsterziehungsbewegung, war Wien doch mit der Kunstgewerbeschule ein Zentrum der modernen Kunstpädagogik.¹⁴

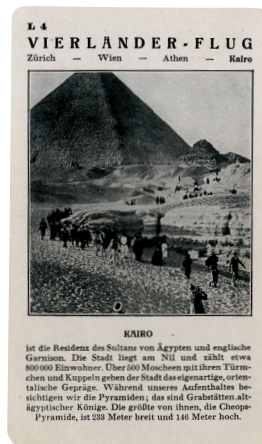
Fotografien und Postkarten

Aber nicht nur hochwertige Illustrationen zierten die Quartettkarten der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Schon ab etwa 1910 begannen Verlage auch fotografische Vorlagen einzusetzen. Otto Maier und Josef Scholz waren Pioniere dafür.¹⁵ Aus dem Verlag Otto Maier stammt das „Schweizer Quartettspiel“ (vor 1924). Auf einem dem Spiel beigelegten Papier ist die



„SCHWEIZER QUARTETTSPIEL“ nach Fotos der Wehrli AG in Kilchberg, Verlag Otto Maier Ravensburg, vor 1924 Inv.Nr. 99049

QUARTETTSPIEL „DIE SCHÖNE STADT WIEN“ von Rudolf Preuss gestalteter Druck auf der Schachtel, Scholz Verlag Mainz, 1931 Inv.Nr. 99972



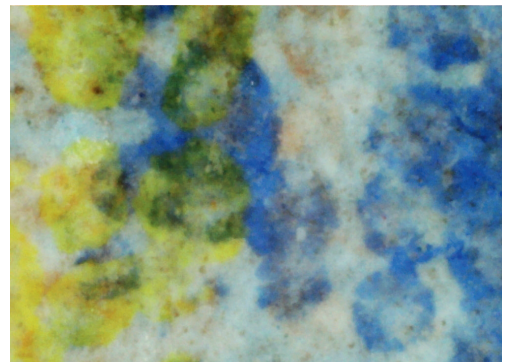
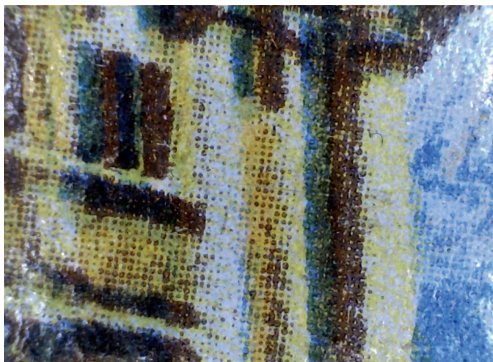
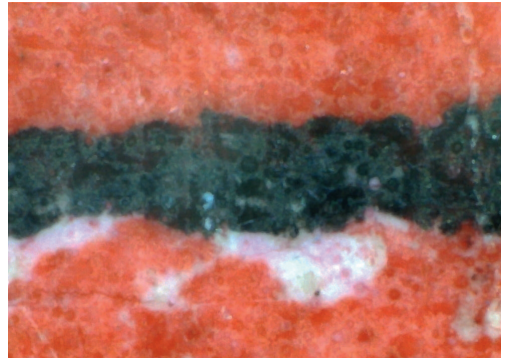
„WELTFLUG-QUARTETT“ J. W. Spear & Söhne Nürnberg, 1932/33 Inv.Nr. 99450

Wehrli AG in Kilchberg im Kanton Zürich als Quelle der Fotos angegeben. Mitte der 1890er-Jahre eröffneten die Brüder Bruno, Harry und Arthur Wehrli ein Fotogeschäft, das sich 1904 mit dem Luzerner Fotogeschäft Bachmann zum Photographie-Verlag Wehrli AG formierte. Nach der Fusion mit Photochrom & Co. 1924 war der Verlag als Photoglob Wehrli AG aktiv. Berühmt wurde der Verlag für Ansichtskarten von Schweizer Land- und Ortschaften, die das Image der Schweiz international prägten.¹⁶ Im Verlag Josef Scholz entstand 1931 das Quartettspiel „Die schöne Stadt Wien“. Die Titelseite hatte einen Kunstdruck als Vorlage und zeigt den Blick von der Kärntnerstraße auf den Stephansdom. Der Druck ist von dem österreichischen Aquarellmaler Rudolf Preuss (1879–1961) signiert.¹⁷ Die Kartenmotive selbst bilden Fotografien unterschiedlicher Sehenswürdigkeiten Wiens. Ebenfalls am Übergang zur Einführung fotografischer Druckvorlagen steht das „Weltflug-Quartett“ (1932/33) des Verlags J. W. Spear & Söhne, Nürnberg. Der Deckel der Schachtel zeigt eine Reproduktion einer Originalgrafik mit Text im Zweifarbendruck, die Karten sind dagegen schwarz-weiß und greifen auf Fotos als Vorlagen zurück.

Die drei exemplarisch herausgegriffenen Spiele verkörpern nicht nur stilistisch einen etwa von den 1920er- bis in die 1940er-Jahre verbreiteten Typus von Quartettspielen, sondern sollen auch auf die damalige Bedeutung geografischer Themen verweisen. Interessant ist zudem die Nähe zu Postkartenmotiven der Zeit, die bei den beiden erstgenannten Beispielen zu beobachten ist. Sowohl auf Postkarten als auch auf Quartettkarten entsprachen Abbildungen damals häufig einem bestimmten Kanon an wiederkehrenden Motiven und Blickachsen. Sowohl Postkarten als auch Quartettkarten waren offenbar Medien, über die sich nationale Identitätsbilder verbreiten ließen. Eine Zuspitzung fand dies im stärker werdenden Nationalismus mit der Idealisierung von Heimatbildern und setzte sich in der Tourismuswerbung über Quartettspiele des späten 20. Jahrhunderts fort (vgl. den Beitrag von Christian Stadelmann).

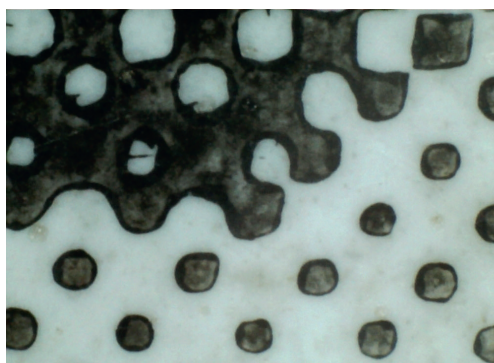
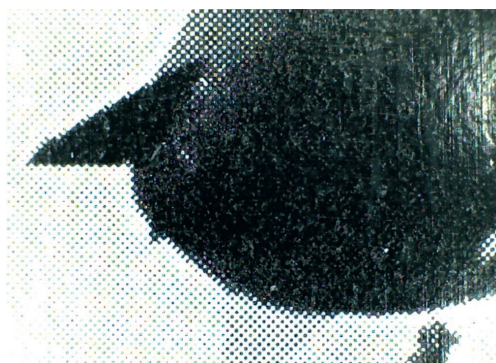
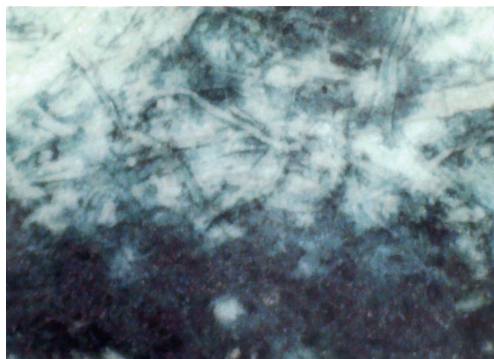
Drucktechniken

In der Spielkartenherstellung wurden Produktionsschritte in der Regel sehr früh maschinell umgesetzt. Der Druck stellte einen wichtigen Kostenfaktor dar.¹⁸ Grundlegend für ein Verständnis der Drucktechniken ist,¹⁹ dass es sich bei den Quartettkarten der industriell produzierenden Verlage praktisch nie um Originalgrafiken handelte, bei denen die Druckform vom Künstler oder der Künstlerin im Original bearbeitet worden ist. In der Regel wurden



CHROMOLITHOGRAFIE: Details von Karten aus den Spielen
 „PARLEZ-VOUS FRANÇAIS?“ (oben) und „DIE SCHÖNE STADT WIEN“ (unten)
 links: Bildausschnitt ca. 13 mm, rechts: Bildausschnitt ca. 1 mm
 Inv.Nr. 99431, 99972

Reproduktionen von Originalgrafiken oder Fotografien mittels fotomechanischer Verfahren hergestellt, bei denen Bildvorlagen mit fotografischen Techniken auf eine Druckform übertragen wurden. In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde eine Vielzahl solcher Verfahren hervorgebracht. Ein mit Vergrößerungsglas erkennbares Kennzeichen dafür sind Bilder, die in unterschiedlich großen oder hellen Punkten oder Linien gedruckt, also gerastert sind. Nötig war dies, um Schattierungen drucken zu können. Bei Farbdrucken sind zusätzlich zu Schwarz meist die Grundfarben Cyan, Magenta und Yellow, manchmal auch weitere Farben übereinander gedruckt worden. Grundlegende Entwicklungen hierfür waren das Glasgravurraster und Lichtfilter, um Bildvorlagen in druckbare Punkte oder Linien rastern und Farbvorlagen in Grundfarbanteile zerlegen zu können. Bei Farbvorlagen handelte es sich damals um Malereien, kolorierte Zeichnungen oder Druckgrafiken. Fotografien als Vorlagen waren, sofern nicht nachkoloriert, immer



RAKEL-TIEFDRUCK: Detail einer Karte des Spiels „DIE SCHÖNE STADT WIEN“ und
 AUTOTYPIE-VERFAHREN: Detail einer Karte des „WELTFLUG-QUARTETTS“
 links: Bildausschnitt ca. 13 mm, rechts: Bildausschnitt ca. 1 mm
 Inv.Nr. 99972, 99450

schwarz-weiß, da die Farbfotografie für Bereiche wie die Kartenherstellung erst in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts Einzug hielt.²⁰

Neben diesen Verfahren in der sogenannten Druckvorstufe war auch die Vielfalt der angewandten Drucktechniken vom späten 19. bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts groß. Grundsätzlich kamen Hoch-, Tief- oder Flachdruckverfahren zum Einsatz. Die oben bereits erwähnten Spiele veranschaulichen dies: Das Sprachenspiel „Parlez-vous Français?“ des Verlags Josef Scholz ist eines von sehr wenigen Exemplaren in der Quartettspielammlung des Technischen Museums Wien, das mit dem aufwendigen Flachdruckverfahren der Chromolithografie hergestellt wurde. Beim Quartettspiel „Die schöne Stadt Wien“ von 1931 wurden Flach- und Tiefdruck kombiniert. Bei dem Dreifarbindruck nach der Vorlage von Rudolf Preuss auf dem Titelbild der Schachtel handelt es sich wohl um eine Fotolithogra-

fie. Bei diesem Flachdruckverfahren wurde das Bild fototechnisch auf eine lichtempfindlich beschichtete Steindruckform übertragen. Die Fotolithografie kam mit zwei bis etwa fünf Farben aus und war damit im Vergleich zur Chromolithografie, bei der manchmal bis zu 15 Farben gedruckt wurden, wirtschaftlicher. Die Kartenmotive nach Fotografien entstanden vermutlich im Raket-Tiefdruck, der bis etwa 1950 für den kostengünstigen aber hochwertigen, einfarbigen Druck von Quartettkarten verwendet wurde.

Sehr häufig wurden fotografische Vorlagen im Autotypie-Verfahren gedruckt. Ein Beispiel ist das „Weltflug-Quartett“ von J. W. Spear & Söhne.²¹ Diese Technik für den Hochdruck wurde um 1880 entwickelt und als erste im großen Stil für den Druck gerasterter Halbtonvorlagen eingesetzt.²² Ab den 1930er-Jahren waren Quartette mit fotografischen Abbildungen in meist einfarbigem Autotypiedruck fast die Regel.²³

Besondere Bedeutung für den Farbdruck sollte der Offsetdruck bekommen. Bis heute ist dieses Flachdruckverfahren vorherrschend. Allgemeine Verbreitung fand die Technik im deutschen Sprachraum erst nach 1945. Die Vielfalt der Techniken macht eine genaue Bestimmung schwierig. Mit geschultem Auge und einem Vergrößerungsglas kann meist eine Unterscheidung in Hoch-, Tief- und Flachdrucke erfolgen.²⁴ Welche Reproduktions- und Drucktechniken im Einzelfall gewählt wurden, war letztlich eine Frage der Anforderungen und der vorhandenen Infrastruktur in den Verlagen, in der Regel mit dem Ziel einer wirtschaftlichen Herstellung.

Die Schachteln der frühen Sammelquartette

Das älteste Quartettspiel in der Sammlung ist das „Citaten-Quartett“ aus der Adolf Sala Luxus-Papier-Fabrik Berlin, das im Zeitraum zwischen 1895 und 1905 aufgelegt wurde. Um zu erkennen, dass besonders auf die Ausführung dieses Spiels Wert gelegt wurde, müssen die Karten nicht erst ausgepackt werden. Ein Blick auf die Schachtel genügt. Sie ist mit weißem Lederimitat kaschiert und mit einer ornamental verzierten Landschaftsdarstellung mit Schwänen in goldenem Prägedruck versehen. Zwei kreisrunde Medaillons mit Porträts von Johann Wolfgang von Goethe und Friedrich Schiller geben einen Vorgeschmack auf die Karten, welche Dichterdarstellungen im selben Stil zeigen (vgl. den Beitrag von Franz Rendl). Das größere Format der Schachtel erlaubte es, die Karten in Fächer im Deckel zu sortieren. Diese Schachtel ist ein besonders luxuriöses Exemplar. Aber auch bei den etwas jüngeren, bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts gebräuchlichen Schachteln handelte es



QUARTETTSPIEL „CITATEN-QUARTETT“

Adolf Sala Luxus-Papier-Fabrik, Berlin, um 1900
Inv.Nr. 99973

QUARTETTSPIEL „GEMÄLDE NEUERER MEISTER“

Otto Maier Verlag Ravensburg, um 1955
Inv.Nr. 99479



sich um Buchbinderarbeiten, die im Vergleich zu den heute üblichen Karton- oder Kunststoffverpackungen aufwendiger in der Herstellung und individueller gestaltet waren. Eine Tendenz zur Standardisierung der Formen und Größen ist bereits damals festzustellen. Boden und Deckel der zweiteiligen Schachteln haben meist einen kleinen Vorstehrand und bestehen aus Karton, der mit farbigem Papier kaschiert ist. Die Deckel zieren häufig in Farbdruck ausgeführte Titelbildchen. Die Spiele wurden manchmal in unterschiedlichen Preisklassen angeboten, wobei die Ausführung der Schachtel entsprechend reicher oder reduzierter ausfiel.²⁵



BRETTSPIEL „UNSER DEUTSCHLAND.
DAS ZEITGEMÄSSE GEOGRAPHISCHE
SPIEL MIT DEN REICHAUTOBAHNEN“
O. & M. Hauser Ludwigsburg, 1938
Inv.Nr. 99976

Quartettspiele zur Zeit des Nationalsozialismus

Bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts änderte sich wenig an der Gestaltung der Quartettspiele. Seit der Zeit um 1930 dominierten Spiele mit fotografischen Abbildungen.²⁶ Schon zuvor präsente nationalistische Themen rückten jedoch zunehmend in den Mittelpunkt. Bald begannen einige Verlage, ihre Spiele zu Propagandamaterial für das nationalsozialistische Regime zu machen. Dies beschränkte sich nicht auf Quartettspiele, sondern betraf Gesellschaftsspiele allgemein, wie das Spiel „Unser Deutschland. Das zeitgemässe geographische Spiel mit den Reichsautobahnen“ von O. & M. Hauser, Ludwigsburg. Wie Quartettspiele zur Verbreitung politischer

Ideologien eingesetzt wurden, schildert auch Ernst Krumbein am Beispiel des Verlags Josef Scholz,²⁷ der um 1935 unter anderem ein „Führer-Quartett“ im Programm hatte.²⁸ Der Verlag Otto Maier griff zwar nationalistische Themen auf, verschrieb sich jedoch nicht im gleichen Ausmaß dem Nationalsozialismus wie Josef Scholz.²⁹ Die Geschichte des Verlags J. W. Spear & Söhne in Nürnberg, die in der Nazizeit ein trauriges Ende nahm, erzählt der Spielesammler Hugo Kastner: Die jüdischen Inhaber der Familienfirma wurden 1938 enteignet, einige der Familienmitglieder wurden in Auschwitz ermordet. Der bekannte Fotohändler Hanns Porst kaufte die Firma weit unter ihrem Wert auf.³⁰

Während des Zweiten Weltkriegs schränkten die Spieleverlage ihre Tätigkeit ein, das Angebot verkleinerte oder verlagerte sich, wie ein Blick in die Preislisten der Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne zeigt: Während 1938 unter den Kinderspielen neben einem Schwarzer-Peter-Spiel noch ein Verkehrs-, ein Blumen- und ein Tier-Quartett gelistet waren, verschwanden die Quartettspiele 1941 ganz aus dem Sortiment.³¹

Quartettspiele in den 1950er- und 1960er-Jahren

Der Zweite Weltkrieg hatte die Spieleindustrie nachhaltig verändert. In den ersten Jahren nach Kriegsende bestand für Gesellschafts- und Kartenspiele weder Angebot noch Nachfrage. Erst im Lauf der 1950er-Jahre steigerten der Wirtschaftsaufschwung, der wachsende Wohlstand und mehr Freizeit bei den Menschen den Wunsch nach Spielzeug. Zu dieser Zeit betraten neue Spieleverlage die Bühne. Die Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken spalteten sich in einen ost- und einen westdeutschen Teil auf. Der westdeutsche Teil, die ASS AG in Leinfelden bei Stuttgart, sollte sich zum größten Kartenhersteller Westdeutschlands entwickeln. Daneben gehörten der Berliner Spielkartenverlag, die Bielefelder Spielkarten GmbH und der Verlag F. X. Schmid München zu den wichtigsten deutschen Quartettspielproduzenten. In Österreich erweiterte die Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne bald ihr Angebot an Quartettspielen, entwickelte sich zum wichtigsten österreichischen Hersteller und gewann international an Einfluss. Inhaltlich knüpften die Verlage in den 1950ern am Sammelquartettspiel der ersten Jahrhunderthälfte an. Eine Modernisierungswelle erfasste aber die Produktion: Der Fotosatz schaffte Erleichterungen in der Druckvorstufe, und der Vierfarben-Offsetdruck hielt Einzug. Die Druckerei war auch der Ort, von dem aus das Quartettspiel bald einen neuen Weg einschlagen sollte.



QUARTETTSPIEL
„BLUMEN QUARTETT“
Wiener Spielkartenfabrik Ferd.
Piatnik & Söhne, 1952
Inv.Nr. 99475

SCHUBER MIT PIATNIK-
QUARTETTEN
Wiener Spielkartenfabrik Ferd.
Piatnik & Söhne, 1955
Inv.Nr. 99473–99477

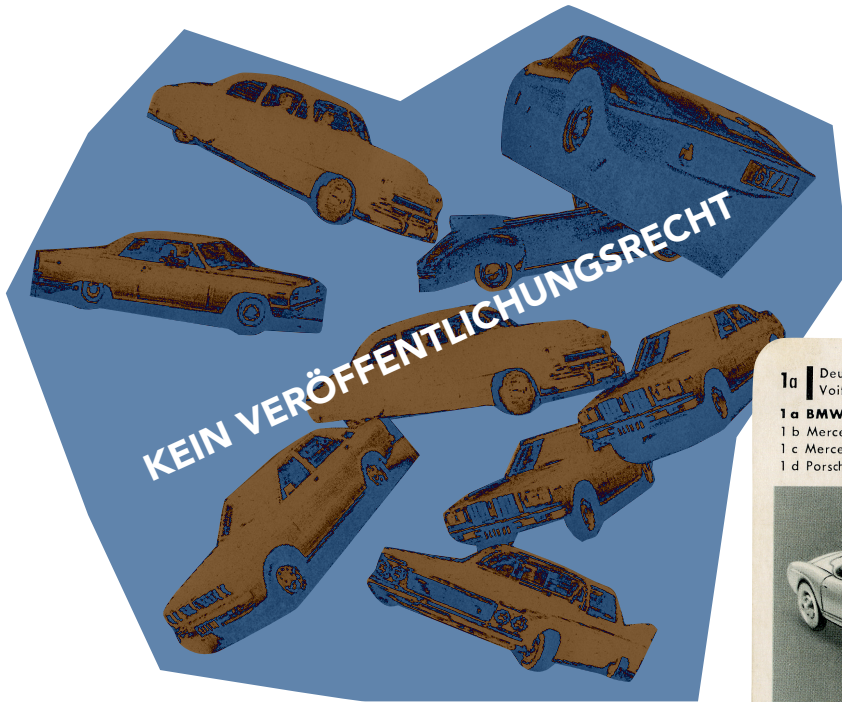


Sammelquartettspiele der 1950er-Jahre

Die Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne entwickelte sich in den Nachkriegsjahren zu einem führenden Produzenten hochwertiger Sammelquartettspiele. In der Preisliste aus dem Jahr 1947 finden sich noch ein Tier-, ein Blumen- und ein Märchen-Quartett. 1955 sind es neben diesen zusätzlich die Quartettspiele „Kinderfreuden“, „Kasperltheater“, das „Österr. Trachten-Quartett“ sowie ein Dichter-, ein Städte- und ein Opern-Quartett. Der Unternehmensphilosophie gemäß, aber auch in Fortführung der Tradition des Quartettspiels mit pädagogischem Anspruch, setzte der Verlag bei der Gestaltung auf Qualität. Für die Entwürfe wurden renommierte IllustratorInnen beauftragt, die auch als AutorInnen genannt wurden, und zwar mit dem wie ein Gütesiegel erscheinenden Zusatz „AK Maler“ oder „Akad. Maler“, wenn es sich um akademisch ausgebildete KünstlerInnen handelte. Die ersten beiden dieser Quartettspiele waren ein Blumen- und ein Tier-Quartett des österreichischen Gebrauchsgrafikers Hubert Lechner (1903–1990).³² In der Sammlung des Technischen Museums Wien befindet sich das Blumen Quartett mit Bildern des „Ak. Maler[s] H. Deim“, das als neue Variante auf das von Lechner illustrierte Spiel folgte. Wahrscheinlich handelt es sich bei H. Deim um den im Lexikon der Exlibriskünstler angeführten Österreicher Hermann Deim (1901, Todesdatum unbekannt).³³ Der pädagogische Anspruch des Verlags drückt sich aber nicht nur in der Qualität der Abbildungen aus. Bei manchen Spielen wurden sogar die Rückseiten benutzt, um vertiefendes Wissen zu vermitteln. Die Erwägung, besonders findige Kinder könnten die Unterscheidbarkeit der Rückseiten als Schummelhilfe heranziehen, schien keine Rolle gespielt zu haben. Es ging offenbar ums Lernen, nicht ums Gewinnen. Um diese Botschaft gleich kenntlich zu machen, waren Blumen-, Tier-, Dichter-, Märchen-, Opern- und Städtequartette bei Piatnik in Schachteln in Buchform zu beziehen.³⁴ Und auch bei anderen Verlagen wie F. X. Schmid in München und der Bielefelder Spielkarten GmbH wurde in den 1950er-Jahren in ähnlicher Form das Quartett- als Lernspiel in Szene gesetzt und vermarktet.

Eine Druckerei als Ursprung des „Auto-Quartetts“

In den 1950er-Jahren sollte sich, zunächst parallel zu diesen Lernspielen, eine ganz neue Art des Quartettspiels entwickeln. Den Wandel vom Sammel- zum Stichquartett leitete das inzwischen in SammlerInnenkreisen legendäre, erste Autoquartettspiel der Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken ein. Während der Beitrag von Christian Stadelmann sich ausführlich



VON WERNER SEITZ AUS SCHWARZ-WEISS-KOPIEN
AUSGESCHNITTENE „AUTOMOBIL-SCHNIPSEL“
Spielkartenmuseum Leinfelden-Echterdingen, 2004

KARTE AUS DEM „AUTO-QUARTETT“
der Vereinigten Altenburger und Stralsunder
Spielkartenfabriken, 1956
Inv.Nr. 100343

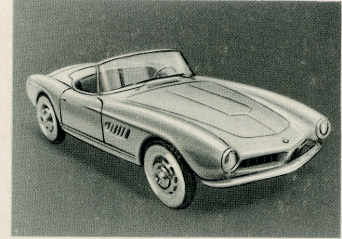
1a | Deutsche Sportwagen
Voitures de sport allemandes

1 a BMW 507

1 b Mercedes-Benz 300 SL

1 c Mercedes-Benz 190 SL

1 d Porsche 1600 Super



BMW 507

Zweitüriger Touring-Sportroadster, 2 Sitze, Achtzylindermotor, V-Anordnung, Viertakt, 3,2 Liter Hubraum, 140 PS Höchstleistung, Höchstgeschwindigkeit 220 km/Std.

Roadster sport 2 portes, 2 places, moteur 4 temps, 8 cylindres en V, cylindrée 3,2 litres, 140 CV, vitesse max. 220 km/h.

dem Prozess der Transformation der Spielregeln widmet, soll hier vor allem der gestalterische Einfluss des ersten „Auto-Quartetts“ auf die nächsten Quartettspiele beleuchtet werden. Bezeichnend ist, dass der Entwerfer kein „akademischer Maler“ war, sondern der gelernte Lithograf und Schriftsetzer Werner Seitz. Seit 1951, noch in seiner Ausbildung, arbeitete er als Volontär in der Druckerei des Spielkartenverlages ASS, deren Betriebsleitung er 1956 übernahm. 1952 kam angeblich der damalige Verkaufsleiter Karl-Heinz Fritsche auf Seitz zu und holte die Expertise des jungen Mitarbeiters ein, wie aus dem 1938 erschienenen Quartettspiel „Rennen–Rennfahrer–Rekorde“ etwas Zeitgemäßes zu machen sei. Die Art, wie Seitz dabei vorgeing, sollte



FOTOMONTAGE als Vorlage und zugehörige Karte aus dem QUARTETTSPIEL „SPORTWAGEN“ Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1966 bzw. F. X. Schmid München, 1966 Inv.Nr. 100256



die Gestaltung der Autoquartette für fast 20 Jahre prägen. Unter der Vorgabe, zu tun, was technisch machbar und finanziell vertretbar war, kontaktierte Seitz Autofirmen und -händler und schaffte deren Prospekte heran. Diese kostenlosen Vorlagen wurden abfotografiert und dann, wie in der Transkription eines Interviews mit Seitz zu lesen ist „der Hintergrund abgedeckt, d. h.

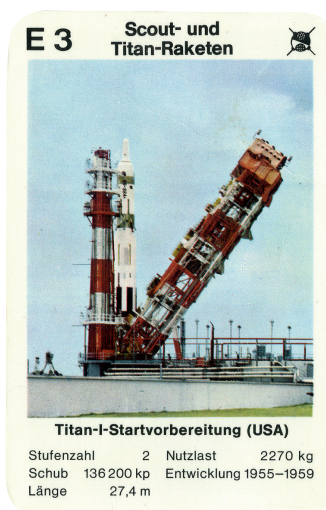
das Auto optisch freigestellt.“³⁵ 2004 demonstrierte Seitz diesen Vorgang für den Südwestdeutschen Rundfunk noch einmal, woraus ein kleines Konvolut flink aus Schwarz-Weiß-Kopien ausgeschnittener Autos hervorging, die heute Teil der Sammlung des Deutschen Spielkartenmuseums Leinfelden-Echterdingen sind. Die freigestellten „Auto-Schnipsel“ wurden auf hellgrauen Grund gedruckt. Kein Hintergrund lenkte vom zentralen Gegenstand, dem Automobil, ab. Reduziert wurde auch der Textanteil, nämlich auf die technischen Daten der Fahrzeuge. In Zahlen ausgedrückt wurden Geschwindigkeit, Hubraum und Co. vergleichbar – die Voraussetzung für die Stichregel. Das erste Auto-Quartett erschien 1952 in einer Auflage von zirka 2500 Stück. Der rasche und unerwartete Erfolg erlaubte aber bald das Nachdrucken in drei Neuauflagen. Weitere Technische Quartettspiele nahm die ASS ab den späten 1950ern ins Programm auf.

In einem nächsten Entwicklungsschritt sollten die Autos Farbe bekommen. Der Aufwand für den Farbdruck war mit den neuen Offsetdruckern vergleichsweise gering. Farbige Druckvorlagen waren aber selten, da die Farbfotografie noch nicht weit verbreitet war. Um dennoch an farbige Bildvorlagen zu kommen, wurde laut Seitz auf eine klassische Drucktechnik zurückgegriffen: Man beauftragte eine externe Reproduktionsanstalt, in der mithilfe manueller Lithografie den schwarz-weißen Vorlagen flächige Farbakzente verliehen wurden. Das erste Autoquartett in Farbe erschien 1957. Die Spiele wurden jährlich durch neue Automodelle erweitert und aktualisiert. Am Design änderte sich aber bis ins nächste Jahrzehnt wenig. Der Entwurf, der sich aus einem gewissen ökonomischen Pragmatismus verbunden mit dem grafischen Gespür von Seitz ergab, traf den Zeitgeschmack und wurde zum ikonischen Markenzeichen für Autoquartette der folgenden Jahre.

Ab dem Ende der 1950er-Jahre zogen die anderen Verlage nach und brachten nach dem Vorbild der ASS ebenfalls Autoquartettspiele heraus. Das „Auto-Quartett Nr. 298“ von Piatnik entwickelte sich in Österreich zum Klassiker. Im Lauf der 1960er-Jahre kamen die ersten Abbildungen mit fotografierten Hintergrundszenen auf. Eine Fotomontage, die als Vorlage für eine Spielkarte diente und sich im Archiv der Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne erhalten hat, zeigt, dass dies zusätzliche Arbeitsschritte bedeutete: Der BMW 2000 CS wurde nicht vor der Bergkulisse fotografiert, sondern ein Fotohintergrund wurde hinter das freigestellte Auto geklebt. Wer genau hinsieht, bemerkt sogar, dass der Bergblick durch die Autoscheiben mittels händischer Pinselstriche angedeutet wurde. Trotz der Umstellung auf einen Fotohintergrund wurde das von Werner Seitz geprägte Design der kolorierten Flächen grundsätzlich beibehalten, wie die fertige Karte zeigt.



QUARTETTSPIEL
„RAKETEN“
Vereinigte Altenburger
und Stralsunder
Spielkartenfabriken, 1971
Inv.Nr. 99307



Die Farbfotografie hält Einzug – in fast alle Quartettspiele

Ende der 1960er-Jahre bahnte sich der nächste große Gestaltwandel der Quartettkarten an. Die Farbfotografie trat an die Stelle der gemalten Bilder oder kolorierten Fotomontagen. Für die zahlreichen neuen Technischen Quartettspiele mit Flugzeugen, Schiffen, Lokomotiven et cetera dienten in den meisten Verlagen bereits Farbfotografien als Vorlagen. Unter den frühen Beispielen ist das „Raketen Quartett Nr. 651“ von ASS aus dem Jahr 1969.³⁶ Der Wandel betrifft aber auch die Sammelquartette. So erschien bei Piatnik schon 1966 das „Tier-Quartett“ Nr. 279³⁷ mit fotografischen Farabbildungen. In den 1960er-Jahren wurden außerdem die ersten Lizenzquartette in die Verlagsprogramme aufgenommen. Spiele wie jene zu den Winnetou-Filmen der 1960er-Jahre oder zu Ivan Tors Fernsehserie „Daktari“ waren laut Piatnik-Geschäftsführer Dieter Strehl Umsatzbringer.³⁸



QUARTETTSPIEL „IVAN TORS' DAKTARI“
 Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik &
 Söhne, 1969
 Inv.Nr. 99428

Einen Wendepunkt scheint das Jahr 1970 darzustellen, in dem bis auf wenige Ausnahmen fast alle Quartettspiele im Vierfarben-Offsetdruck von farbigen Fotovorlagen hergestellt worden sind. Bemerkenswert ist allerdings, dass unter den wenigen Ausnahmen das „klassische“ Autoquartett ist. Bei diesem ist bis in die 1970er-Jahre hinein der Übergang fließend: Zu Viererserien im älteren Design gesellen sich bei Neuauflagen nach und nach Drucke von Farbfotografien. Die Gründe für dieses Phänomen sind, wie folgende Darstellung zeigen soll, in der aufwendigen Druckvorstufe zu finden.

Vierfarben-Offsetdruck und Druckvorstufe

Seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts ermöglichte der Vierfarben-Offsetdruck, der in der Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne beispielsweise 1951³⁹ eingeführt wurde, deutlich höhere Auflagenzahlen bei geringeren Kosten gegenüber herkömmlichen Drucktechniken. Zudem erforderte die Druckvorstufe, also der Weg von der Vorlage bis zur Erstellung der Druckform, bis in die 1970er-Jahre großen Aufwand. Eine Sammlung von Vorlagen, Entwürfen und Filmen für die Produktion eines Autoquartetts aus dem Archiv der Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne



Materialien aus der DRUCKVORSTUFE FÜR DIE UMGESTALTUNG DES QUARTETTSPIELS „RENNWAGEN EINST UND HEUTE“ (oben) und MONTAGE EINES NEUEN VIERERSETS (unten)
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, um 1968

demonstriert die umfangreiche Vorarbeit zur Erstellung einer Offsetdruckform: Farbvorlagen wurden mit Fotofiltern in ihre Grundfarbanteile zerlegt, in Punkte gerastert, mit Textanteilen aus dem Lichtsatz auf Folien montiert, umkopiert, retuschiert, nochmals umkopiert und auf je eine metallene Druckplatte für die Farben Cyan, Magenta, Yellow und Schwarz übertragen. Wie schon diese ganz vereinfachte Beschreibung verdeutlicht, umfasste der Prozess viele Arbeitsschritte und war materialintensiv. Verständlich also, dass das Produktionsmaterial in der Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne aufgehoben und für mehrere Auflagen verwendet wurde. Um die Spiele dennoch aktuell zu halten, wurden in neuen Auflagen nur einzelne Vierer Serien erneuert. Das erklärt, weshalb sich beim „klassischen“ Autoquartett, das seinen Ursprung vor Einführung farbfotografischer Vorlagen hatte, das ältere Design lange hielt.

Buch versus Kunststoffbox

Der Imagewandel des Quartettspiels vom Sammel- zum Stichquartett könnte kaum deutlicher zum Ausdruck kommen als in der Gegenüberstellung der Schachteln aus dem Angebot der Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne: Zunächst gab es die Schachtel in Form einer Buchattrappe mit Goldschnitt. Laut Preisliste von 1955 war für diese Sonderausführung ein Aufpreis von 1,30 Schilling zu entrichten.⁴⁰ Nur fünf Jahre später, 1960, tauchte in der Preisliste das erste Mal das „Auto-Quartett Nr. 298“ auf – und zwar im „Plastik-Etui“. Gemeinsam mit dem „Fahrschul-Quartett“ war es das einzige aller Kartenspiele der Preisliste, das standardmäßig in dieser neuartigen Verpackung erhältlich war. Die anderen Quartettspiele konnten, mit Ausnahme eines Trachten-Quartetts, wahlweise ebenfalls in der Spritzgusschachtel erworben werden – zum Aufpreis von 1,30 Schilling je Schachtel, genau wie zuvor die Buchschachtel.⁴¹ Für die Einführung der Kunststoffbox war ein günstiger Herstellungspreis also kaum das Hauptargument: Zum einen rentierte sich die Produktion in einem externen Fachbetrieb, für die eine teure Spritzgussform nötig war, erst ab einer gewissen Stückzahl. Zum anderen spricht auch der Umstand, dass die Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne zur selben Zeit eine Maschine zur hausinternen Herstellung von Kartonschachteln angeschafft hatte,⁴² gegen rein finanzielle Beweggründe. So, wie die Sonderverpackung in Buchform fünf Jahre zuvor das Image des Lernspiels unterstreichen sollte, so stand offenbar 1960 das Plastik-Etui für Modernität. Die Umstellung fand auch in den anderen Verlagen statt. Bei ASS bot man das Autoquartett sogar schon 1958 in einer „stoßfesten Spritzgußschachtel“ an.⁴³ Für



IM SPRITZGUSSVERFAHREN
HERGESTELLTE KUNST-
STOFFBOX (Unterseite)
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne,
um 1968
Inv.Nr. 99453

die 1960er-Jahre typisch sind die in Pastelltönen marmorierten und mit individueller Prägung der Verlage versehenen Boxen mit transparentem Deckel. Erst seit etwa 1970 ließ die Individualität weiter nach. Die Schachtel wurde nun zur großindustriell erzeugten Standardaufbewahrungsbox, der Schmutz und das Hosentaschenmilieu Heranwachsender nichts anhaben konnte.

Quartettspiele nach 1970

In den 1970er-Jahren war die Transformation vom Sammel- zum Stichquartettspiel weitgehend abgeschlossen. Standardisierung und technische Neuerungen in der Fotografie und der Druckerei machten höhere Auflagen bei geringeren Produktionskosten möglich. Infolge gezielter Marktforschung und neuer Themen steigerte sich der Absatz noch weiter.⁴⁴ Dies alles fällt zusammen mit der ersten offiziell geänderten Spielregel. Vielleicht können die Quartettspiele, die um 1970 erschienen sind, als die ersten angesehen werden, bei denen ökonomische Gesichtspunkte die Gestaltung stärker beeinflusst haben als die Intention, ein ästhetisch ansprechendes und qualitativ hochwertiges Lernspiel anzubieten. Von Maßnahmen, die Produktionskosten gering zu halten, berichtet Werner Seitz am Beispiel der ASS: Anstelle des klassischen Spielkartenkartons wurde seit den 1960er-Jahren ein dünnerer Karton verwendet. Zudem wurde die Anzahl der Karten im Spiel von 36 auf 32 verringert, sodass drei Quartettspiele auf einen Bogen passten. Das letzte Quartettspiel mit 36 Blatt erschien bei ASS im Jahr 1969.⁴⁵

Berufsbild „QuartettfotografIn“?

Wie in dieser Zeit in den Verlagen die Spiele konzipiert und zusammengestellt wurden, davon vermittelt ein Interview mit einem „Quartettfotografen“ für die Berliner Spielkarten GmbH einen Eindruck. Das Fotografieren für Quartettkarten war ein Nebenerwerb für FotografInnen, wie der Fotojournalist Thomas Dirk Heere im Interview schildert. Er arbeitete seit den 1970er-Jahren als freier Fotograf im Motorsport. Seine dynamischen Fotos verkaufte er unter anderem an das Magazin „Sport Auto“. Auf der Suche nach weiteren AbnehmerInnen für seine Fotografien stieß er fast zufällig auf die Berliner Spielkarten GmbH. Die Beauftragung durch den Verlag umfasste dabei nicht nur das Fotografieren, sondern die gesamte Konzeption der Spiele. Heere begann also, bei seinen Fotoeinsätzen auf internationalen Rennstrecken auch die Teams der Rennfahrer nach den technischen Daten der Autos zu fragen. Überprüfen ließen sich, wie er sagt, die Daten nicht, „zumindest waren sie authentisch und realitätsnah.“⁴⁶ Gezielt für die Karten fotografierte Heere, der mehr als 30 Spiele zusammenstellte, nur einmal auf einem Dragster-Rennen. Ansonsten waren die Fotos Nebenprodukte seiner Arbeit für Magazine. Die Auswahl der Motive für die Spiele erfolgte in Absprache mit dem Verlag und richtete sich teils recht pragmatisch danach, welche Bilder vorhanden und geeignet waren.⁴⁷ Wie die AutorInnen der anderen Quartettspiele dieser Zeit blieb Heere dabei anonym. Der Prozess der Konzeption und Zusammenstellung damaliger Spiele lässt sich heute folglich schwer nachvollziehen. Piatnik-Geschäftsführer Dieter Strehl nimmt an, dass Aufträge zum Teil wie an Thomas Dirk Heere vergeben oder einfachere Spiele in den Verlagen selbst zusammengestellt wurden.⁴⁸

Lernspiele in der DDR

In der DDR hielt sich dagegen das Sammelquartettspiel als Lernspiel dank des Thüringer Lehrmittelverlags Pöbneck. Seit 1952 stellte Pöbneck Quartettspiele her. Darunter waren zwar auch Fahrzeugquartette, im Mittelpunkt stand aber stets der pädagogische Aspekt. Wie bei früheren Lernspielen wurden renommierte IllustratorInnen engagiert. Die Illustrationen für das Quartettspiel „Geschichte des Motorrads“ (1986) stammen von dem Gebrauchsgrafiker Manfred Gottschall (1937–2015). Er entwarf neben Quartettspielen und Plakaten auch Briefmarken, für die er mehrfach ausgezeichnet wurde.⁴⁹ Doch nicht nur namhafte IllustratorInnen, sogar WissenschaftlerInnen finden sich unter den meist auf der Rückseite genann-



QUARTETTSPIEL „GESCHICHTE DER LOKOMOTIVEN“
 Verlag für Lehrmittel Pöbneck GmbH, 1982–1985,
 Inv.Nr. 99399

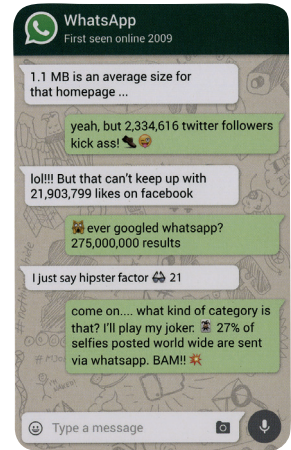
ten AutorInnen. Im Fall eines Pilzquartetts wird verständlich, welche Bedeutung der Zuverlässigkeit des Bildes zur Informationsvermittlung in Lernspielen zukam, in dem Fall bei der Unterscheidung von Speise- und Giftpilz.

Das Revival der Quartettspiele

In den letzten Jahren bringt eine Retrowelle wieder neue Quartettspiele hervor (vgl. den Beitrag von Christian Stadelmann). Die Technik dahinter hat sich durch die digitale Bildbearbeitung und die Computer-to-Plate-Technologie inzwischen grundlegend geändert. Die Produktion ist flexibler geworden, und Quartettspiele im Auftrag von Kunden wie Tourismusverbänden oder Schulen wurden wichtiger. Neben Kaffeehaus-, Gemeindebau- oder Talsperrenquartettspielen finden sich auch (weitere) Skurrilitäten. Piatnik hat zum Beispiel auch Viren-, Tyrannen- oder Serienkillerquartettspiele im Sortiment; nur ein Opernquartett ist laut Piatnik-Geschäftsführer Dieter Strehl schon lange nicht mehr gedruckt worden.⁵⁰ Dass das Format weiterhin für GrafikdesignerInnen interessant bleibt, stellt das Stichquartett „Web Trumps“ unter Beweis: Es wurde vom Wiener Grafikdesignerquartett MJOM, dem Moritz Kobrna, Johannes Nagl, Oliver Schöndorfer und Michael Holzer angehören, entworfen. International agierende Web-Dienste und Apps treten im Spiel gegeneinander an. Verglichen werden zum Bei-



KARTENSPIEL „WEB TRUMPS“
MJOM Cards, Wien, 2015
Inv.Nr. 99949



spiel die Homepagegröße in Megabyte, die Anzahl der Likes auf Facebook oder der Ergebnisse bei der Google-Suche. Das Design jeder einzelnen Karte folgt einer individuellen Layoutidee und nimmt humorvoll Bezug auf den jeweiligen Dienst.

Ein „Rückblick“

Viele weitere grafische und herstellungstechnische Eigen- und Feinheiten wären einer genaueren Betrachtung wert. Zum Abschluss soll lediglich auf zwei Charakteristika aufmerksam gemacht werden, die sich bei der Beschäftigung mit der Quartettkartensammlung des Technischen Museums Wien als Merkmale mit Aussagekraft herausstellten: die Rückseiten und Gebrauchsspuren der Spiele. Mit einem Blick auf diese, die Rückschlüsse auf die Nutzung der Spiele ziehen lassen, schließt der Text.

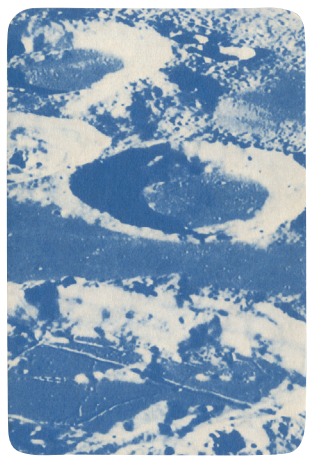
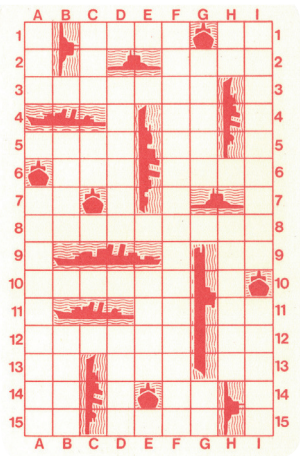
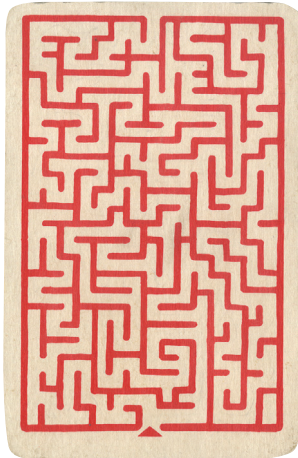
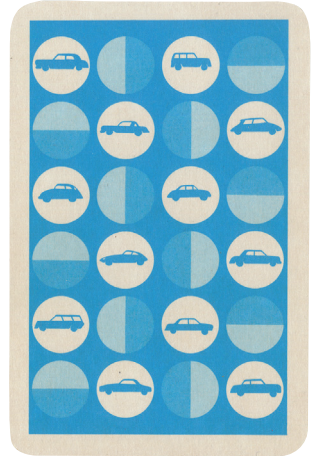
Während bei klassischen Kartenspielen, die auch beim Spiel um Geld zum Einsatz kommen, die Rückseiten betrugssicher sein und druck-

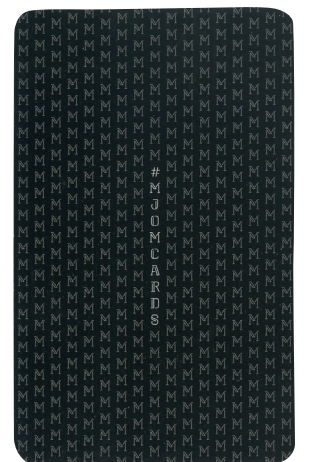
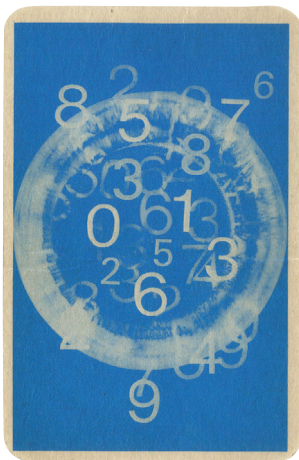


TRAKTORQUARTETT MIT
GEBRAUCHSSPUREN
Vereinigte Altenburger und Stralsunder
Spielkartenfabriken, um 2010
Privatbesitz

technisch hohen Anforderungen gerecht werden müssen, scheinen die GestalterInnen beim Rückseitendesign von Quartettkarten ihre Freiheit genießen zu können. Bei den frühen Quartettspielen waren die Rückseiten meistens noch einfarbig, in den 1920er- und 1930er-Jahren entwickelten die Verlage teilweise standardmäßige Muster. Vielleicht durch die geringeren Druckkosten nach dem Zweiten Weltkrieg wurden die Rückseitenentwürfe ab dieser Zeit vielfältiger und zeigten neben Werbemotiven grafisch abstrahierte Szenen, repetitive Muster oder boten sogar die Möglichkeit, Schiffe versenken zu spielen. Zu Markenzeichen für das Quartettspiel entwickelten sich die Rückseiten von ASS, Piatnik und F. X. Schmid.

Es bleibt die eingangs gestellte Frage, was eine Bissspur auf einer Karte des Piatnik-Quartettspiels „Enrico“ mit dem Clown aus der Fernsehserie „Am dam des“ zu suchen hat? Gebrauchsspuren, für SammlerInnen meist wertminderndes Ärgernis, können ein Spiel für Museen besonders interessant, sozusagen zu einem Unikat machen, sind sie doch Spuren dessen individueller Geschichte. Voller Aussagekraft und deshalb unbezahlbar für ein Museum ist zum Beispiel die Beschriftung auf der Deckelinnenseite des „Geschichtlichen Quartetts“ (Verlag Gustav Weise, um 1908): „Dieses geschichtliche Quartett / Wird Dir viel Freue bereiten / Wenn Du aufmerksam spielst, ehrlich, nett, / Und







KARTE MIT BISSSPUR AUS DEM QUARTETTSPIEL
 „ENRICO“
 Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,
 um 1980
 Inv.Nr. 99437

ja nicht dabei streiten!“ (vgl. den Beitrag von Christian Stadelmann). Demgegenüber zeugen Schmutzränder und der Verschleiß der Schachtel von dem ausgiebigen Gebrauch eines Traktorquartetts, im Reisebus, am Strand, in der nicht immer frisch geputzten WG-Küche, wobei es, wie die Autorin und Besitzerin besagten Spieles zu berichten weiß, beim Kampf um die Stiche schon einmal emotional zugehen konnte. Ob die Bissspur auf der Quartettkarte nun von wilden Kämpfen um die über Sieg oder Niederlage entscheidende Karte zeugt, soll der Phantasie der LeserInnen überlassen bleiben. Denn nicht immer gibt der genaue Blick auf die Karten eindeutige Antworten. Doch immer erweitert er die Perspektive.

¹ Faber: Spiel und Kommerz (2007); Strouhal, Schädler: Ungeheuer (2010).

² Heller: Kunst für Kinder (2009), S. 70.

³ Schweiger: Lernen durch Spiel (2014), S. 11.

⁴ Faber: Spiel und Kommerz (2007), S. 131.

⁵ Bode: Kunsterziehung (1983), S. 114–116.

⁶ Krumbein: Scholz-Verlag (2006).

⁷ Allgemeines Künstlerlexikon, Bd. 33 (2002), S. 344.

⁸ Beispiele in: Heller: Kunst für Kinder (2009), S. 58.

⁹ Kern: Nur Kunst (2013), S. 9.

¹⁰ Siehe Schimanko: Die Schiffs (2006); Blumesberger: Hanna Schiff (2008); Maryška: Jüdische Gebrauchsgrafikerinnen (2016).

¹¹ Der Bund Österreichischer Gebrauchsgraphiker heißt heute designaustria. Maryška: Jüdische Gebrauchsgrafikerinnen (2016), S. 137.

¹² Vgl. Schimanko: Die Schiffs (2006), S. 78–81.

¹³ Blumesberger: Hanna Schiff (2008). Demzufolge konnten, abgesehen vom Kinderbuch, noch keine anderen Werke Schiffs nachgewiesen werden. Maryška: Jüdische Gebrauchsgrafikerinnen (2016), S. 139, nennt neben dem Buch Arbeiten für Lux-Seife und Fertigteilwaren sowie zwei Ausstellungsbeteiligungen. Weitere Recherchen machten auf einen durch Schiff illustrierten Zeitschriftenbeitrag aufmerksam: Wiener Magazin 1931, S. 73–76.

¹⁴ Heller: Kunst für Kinder (2009), S. 70.

¹⁵ Krumbein: Scholz-Verlag (2006), S. 43f.

¹⁶ Hugger: Gebrüder Wehrli (2005), S. 7–10.

¹⁷ Aquarelle von Rudolf Preuss sind abgebildet in: Augustin: Rudolf Preuss (1990).

¹⁸ Vgl. Hoffmann: Kultur- und Kunstgeschichte (1995), S. 24.

¹⁹ Sofern nicht anders angegeben, liegen der Beschreibung drucktechnischer Vorgänge folgende Quellen zugrunde: Stegmann, Zey: Graphische Künste (1992); Schwarz: Graphik (1994), 79/II; Kipphan: Printmedien (2000).

²⁰ Ihme: Verfahren des Druckgewerbes (1994), S. 86–88.

²¹ Kastner: Spear & Söhne (2000), S. 160f.

²² Schwarz: Graphik (1994), S. 57.

²³ Kastner: Spear & Söhne (2000), S. 160f.

²⁴ Ein Merkmal der Hochdruckverfahren sind dunklere „Quetschränder“. Beim Tiefdruck haben die Rasterpunkte unterschiedliche Helligkeit. Bei Flachdruckverfahren sind Punkte und Flächen gleichmäßig eingefärbt.

²⁵ Kastner: Spear & Söhne (2000), S. 158.

²⁶ Ebd., S. 160f.

²⁷ Krumbein: Scholz-Verlag (2006), S. 47.

²⁸ europeana: Spielzeugmuseum Nürnberg, Inv.Nr. GS10.65 (10.11.2017).

²⁹ Hasselblatt: Spiel und Leben (1983), S. 55.

³⁰ Kastner: Spear & Söhne (2000).

³¹ Am Beispiel von Preislisten der Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne.

³² Allgemeines Künstlerlexikon online, Lechner (21.8.2017).

³³ Neureiter: Exlibriskünstler (2009), S. 103.

³⁴ Piatnik: Preisliste (1955).

³⁵ O. V.: Zeitzeugen-Interview [2002], 3.

³⁶ Inv.Nr. 99303, <http://data.tmw.at/object/596649>. Vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 38.

³⁷ Stork: Piatnik & Söhne o. J. [2008], S. 10.

³⁸ Freundliche Mitteilung von Piatnik-Geschäftsführer Dieter Strehl, E-Mail vom 22.8.2017.

³⁹ Vgl. Piatnik: 150 Jahre (1974), S. 13.

⁴⁰ Piatnik: Preisliste (1955).

⁴¹ Piatnik: Preisliste (1960).

⁴² Freundliche mündliche Mitteilung von Piatnik-Geschäftsführer Dieter Strehl am 29.8.2017.

⁴³ O. V.: Autoquartett [2002], S. 6.

⁴⁴ Vgl. Piatnik: 150 Jahre (1974), S. 24f.

⁴⁵ O. V.: Autoquartett [2002], S. 11.

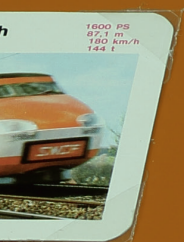
⁴⁶ Quartettblog 2015, 1 (3.9.2017).

⁴⁷ Quartettblog 2015, 1 (3.9.2017); Quartettblog 2015, 2 (3.9.2017).

⁴⁸ Freundliche Mitteilung von Piatnik-Geschäftsführer Dieter Strehl, E-Mail vom 22.8.2017.

⁴⁹ Allgemeines Künstlerlexikon, Bd. 59, S. 277.

⁵⁰ Freundliche Mitteilung von Piatnik-Geschäftsführer Dieter Strehl, E-Mail vom 22.8.2017.

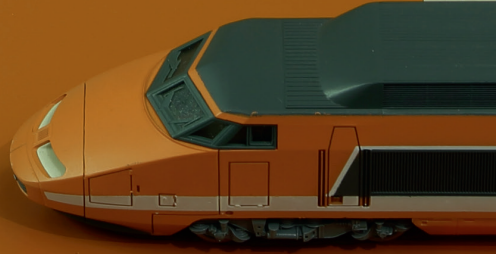


Die Elektro...
Eigenentw...
verwend...
Thyristor...
der Tache...
The 1044...
design to...
The desig...
operated

Elektrolo...
Maßstab 1:1...
Inv.-Nr. 401



Der T...
mit G...
das s...
Anla...
The...
train...
TGV...
Ultim...
pro



Die Faszination an der Serie

Kontinuität und Veränderung bei Quartettspielen

Thomas Winkler

Die sogenannten Technischen Quartettspiele beschäftigen sich mit Fahrzeugen aller Art. Bis auf wenige Ausnahmen handelt es sich um Autos, Schiffe, Flugzeuge, Eisenbahnen und Raumfahrzeuge, die auf den Karten vorgestellt werden. Im Lauf der 1960er-Jahre stieg die Zahl dieser Quartettspiele stark an. Mit der offiziellen Einführung der kompetitiven Spielregeln durch die Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne beim Spiel „Auto-Salon“ im Jahr 1969 (vgl. den Beitrag von Christian Stadelmann)¹ und anderen Anbietern in den folgenden Jahren wurde diese neue Spielvariante endgültig etabliert. Zahlreiche neue Quartettspiele mit technischen Daten kamen nun in den Verkauf. Das inhaltliche Schwergewicht lag dabei klar bei Automobilen, von Oldtimern über zeitgenössische Pkw bis hin zu Sport- und Rennwagen. Gleichzeitig nahm jeder Anbieter weitere Fahrzeug-Reihen ins Programm. 1970 sah die Situation jenseits der Auto-Quartettspiele bei den fünf größten Verlagen wie folgt aus:

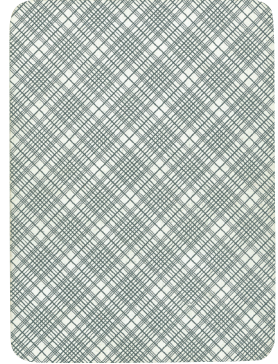
Die Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken boten ab 1955 „Flieg mit“² an, später ein „Düsen-Flugzeug Quartett“ (ab 1965)³ und eines unter dem Titel „Hubschrauber“ (ab 1969)⁴. An Wasserfahrzeugen waren „Schiffe“ (seit 1965)⁵, „Marine“ (seit 1967)⁶ sowie „Piraten[schiffe]“ und „U-Boote“ (jeweils ab 1969)⁷ im Programm. Außerdem kamen aus Leinfeldern „Spezial-Fahrzeuge“ (seit 1968)⁸, „Lokomotiven“ (seit 1968)⁹, „Raketen“ (ab 1969)¹⁰, „Experimental-Fahrzeuge“ (ab 1969)¹¹ sowie „Ketten-Fahrzeuge“ (ab 1969)¹².

Die Bielefelder Spielkarten GmbH folgte ASS 1960 mit einem „Flugzeug Quartett“¹³ und produzierte später den Titel „Leinen los! Ein Schiffsquartett“ (1965)¹⁴, der dann durch „Schiffe“ (ab 1968)¹⁵ ersetzt wurde, und, ab etwa 1968, eine ganze Serie neuer Quartettspiele: „Lokomotiven“, „Spezialfahrzeuge“, „Waggon“, „Lastwagen“, „Grand-Prix Motorräder“ sowie „Sportflugzeuge“¹⁶.



X V/4 **Neue Wege**

Junkers G 38
 Großflugzeug „Doppeldecker“ genannt. Spannweite: 48 m, Länge: 25,20 m, Höhe: 7,50 m. Erreichte eine Geschwindigkeit von 210 km in 1 Stunde, 7 Mann Besatzung, 34 Flugplätze, 4 Junkers-Dieselmotoren, Reichweite: 1920.
 Es steht fest, daß es ohne Lilienhal und ohne den Explosionsmotor Daimlers kein Flugzeug gäbe. Ebenso gilt, daß der heutige Stand des Flugwesens ohne Dornier, Junkers, Messerschmitt und Heinkel nicht erreicht worden wäre.
 Junkers F 13 Dornier „Merkur“ DO-R-Superwell



Lenkwaren-Zerstörer

Varyag
 Hauptwaffe: Flugkörper (Shaddock, Goa)
 Flak, Torpedos, U-Abwehr Raketen
 Stapellauf: 1961 PS: 85000
 Tonnen: 5200 Knoten: 35
 Länge: 148 m Besatzung: 390
 Suffren - Kent - Impavido

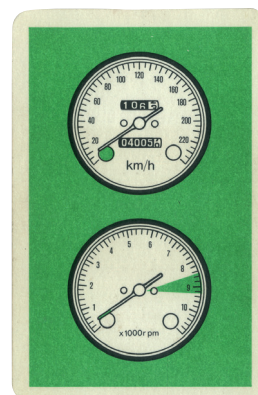
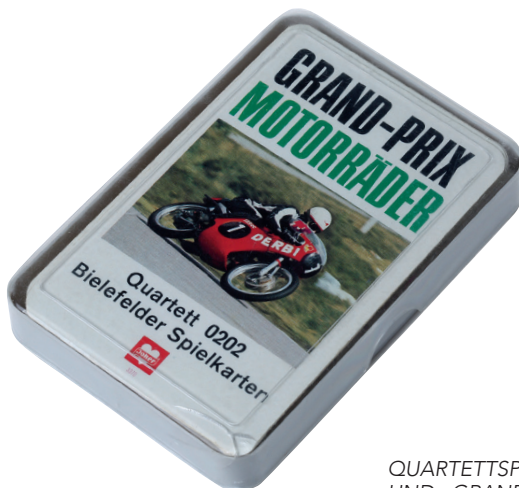
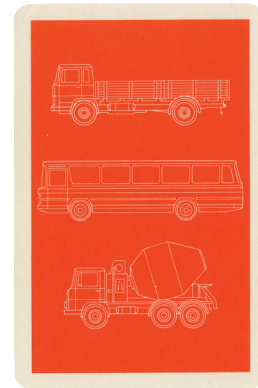
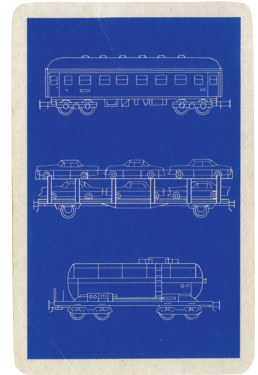


Spedition A 1

Faun-Fernlaster mit Anhänger
 Nutzlast 8400 kg
 PS: 250 km/h: 89
 com: 15833 Ges.-Gew.: 38000 kg
 Containertransporter - Autotransporter - Thermokühlaufleger



QUARTETTSPIELE „EROBERUNG DER LUFT“, „MARINE“ UND „SPEZIAL-Fahrzeuge“
 Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken,
 1955, 1969, 1968
 Inv.Nr. 99333, 99297, 100345



QUARTETTSPIELE „WAGGONS“, „LASTWAGEN“
UND „GRAND-PRIX MOTORRÄDER“
Bielefelder Spielkarten GmbH, 1969/70, 1970, 1970
Inv.Nr. 99401, 100228, 99035

F. X. Schmid, München, präsentierte 1964 sein erstes „Flugzeugquartett“¹⁷ und gleichzeitig „Unsere Lufthansa“¹⁸. Später legte man noch weitere Flugzeugquartette auf.¹⁹ Es folgten, wie bei anderen Verlagen auch, „Schiffe“ (ab 1965)²⁰, „Lokomotiven“ (ab 1965)²¹, „Militärfahrzeuge“ (ab 1968/69)²² sowie „Motorräder“ (ab 1968/69)²³. Eine neue Idee waren bei Schmid 1966 die „Nutzfahrzeuge“²⁴ und 1969 – zeitaktuell – „Apollo. Eroberung des Mondes“²⁵. 1970 erweiterte Schmid das Angebot an Schiffsquartetten um „Kriegsschiffe“ und „Segelschiffe“²⁶, das Programm insgesamt um „Raketen“, „Raumschiffe und Satelliten“, „Weltrekordfahrzeuge“, „Versuchsfahrzeuge“ und „Unsere Bundesbahn“²⁷.

Im Programm von Ferd. Piatnik & Söhne, Wien, befanden sich ab 1968 „Schiffe einst und jetzt“²⁸ und „Flugzeuge“²⁹, ab 1969 auch „Lokomotiven“³⁰ und schließlich ab 1970 „U-Bahn / S-Bahn in aller Welt“³¹, „Autobus“³² sowie das gleiche „Apollo. Eroberung des Mondes“, das F. X. Schmid im Jahr davor aufgelegt hatte.

Die Berliner Spielkarten GmbH stieg erst 1969 in das Geschäft mit den Technischen Quartettspielen ein, und zwar mit einem „Eisenbahn-Quartett“³³, mit „Flugzeuge“³⁴, „Spezialfahrzeuge“³⁵ sowie „Der Flug zum Mond“³⁶.

Zum Beispiel Eisenbahnquartett

Die vergleichsweise wenigen Quartettspiele, die sich mit Eisenbahnfahrzeugen beschäftigten, waren über eine lange Zeit mit nur geringen Änderungen im Angebot der Verlage.

Im Eisenbahnquartett „Lokomotiven“, das die Firma Piatnik 1969 mit der Nummer 292 auf den Markt brachte, wurden Triebfahrzeuge verschiedener Traktionsarten mit Leistungs-, Gewichts- und Geschwindigkeitsangaben verglichen. Unter derselben Nummer, aber mit verändertem Layout und dem neuen Titel „Tolle Loks“ kam das Spiel 1972 heraus. Es wurde ein Dauerbrenner. 1973 wurde die Bestellnummer bei gleichem Inhalt auf 4240 geändert. Jeweils vier Lokomotiven oder Triebwagen aus acht Ländern wurden einander gegenübergestellt. Die Auswahl bot neben den deutschsprachigen Ländern Österreich, BRD, DDR und der Schweiz auch Frankreich, die Niederlande, Skandinavien und eine Kombination aus Jugoslawien und der Tschechoslowakei. In der Quartettkarten-Ausstellung des Technischen Museums Wien wurden sieben Spiele aus der Zeit von 1972



QUARTETTSPIELE „SCHIFFE“ UND „APOLLO. EROBERUNG DES MONDES“
F. X. Schmid, München, 1966/67
Inv.Nr. 99363, 99310



QUARTETTSPIELE „SCHIFFE“ UND „U-BAHN / S-BAHN IN ALLER WELT“
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piattnik & Söhne,
1970, 1968
Inv.Nr. 99378, 99446



QUARTETTSPIELE „DER FLUG ZUM MOND. ASTRONAUTEN – RAKETEN – MONDLANDUNG“ UND „FLUGZEUGE 71/72“
Berliner Spielkarten GmbH, 1969/70, 1971
Inv.Nr. 99311, 99324





AUSSTELLUNG QUARTETTSPIELE
TMW 2017/18, Vitrine 4 „Kontinuität und Veränderung“ (Detail)

bis 1986 präsentiert, die einerseits die Kontinuität der Katalognummer 4240 widerspiegeln, gleichzeitig aber auch die Geschichte des technischen Wandels während dieser Zeit erzählen.

Nimmt man die Schachteln zur Hand, dann unterscheiden sich die Spiele auf den ersten Blick. Neben der gleichbleibenden Katalognummer und dem Titel ist immer ein anderes Fahrzeug abgebildet; in den 1980er-Jahren wurde der Titel auf „Supertrumpf-Loks“ geändert. Blättert man jedoch die einzelnen Karten durch, so fällt sofort auf, dass sich das Layout der Karten nicht unterscheidet und sogar die ausgewählten Fahrzeuge ident zu sein scheinen. Erst bei genauerer Betrachtung findet man zwei Fahrzeuge, die im Lauf der Zeit ausgetauscht wurden.

In der Blütezeit der Quartettspiele, den 1970er-Jahren, waren die Druckvorlagen für die Spielkarten noch ohne Computereinsatz aufwendig in Handarbeit herzustellen. Der Tausch von Sujets musste also gut begründet sein, um die Arbeit zu investieren (vgl. den Beitrag von Anne Biber).



QUARTETTSPIEL „TOLLE LOKS“

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1975

Inv.Nr. 99444

In der Ausgabe von 1976 erschien ein neues Foto der österreichischen Elektrolokomotiv-Baureihe 1042, die zwischen 1963 und 1977 mit 257 Stück das Rückgrat des Eisenbahnbetriebes bildete.³⁷ Die Konstruktion nützte die klassische Antriebstechnik, bestehend aus einem Transformator samt mechanischem Schaltwerk ohne den Einsatz von Leistungselektronik bis an die technischen Grenzen aus, was ihr den Arbeitstitel „Grenzleistungslokomotive“ einbrachte. Ziel war es, die aufwendigen sechsachsigen Lokomotiven durch moderne vierachsige Fahrzeuge zu ersetzen, was auch erreicht wurde. Die in der Floridsdorfer Lokomotivfabrik, seit 1958 Teil des Simmering-Graz-Pauker-Konzernes, gemeinsam mit einem Konsortium aus der Elin-Union, Brown, Boveri & Cie. und Siemens entwickelten Fahrzeuge waren die letzten allein in Österreich entwickelten Lokomotiven.³⁸

Die neu abgebildete Lokomotive gehörte zur technisch leicht veränderten Serie ab der Nummer 61, die für eine Höchstgeschwindigkeit von 150 km/h ausgelegt war. Der Grund für den Tausch des Bildes dürfte in einer Designänderung bei den Österreichischen Bundesbahnen (ÖBB) zu suchen sein. Ab 1974 wurde sukzessive das Logo auf den Triebfahrzeugen erneuert. Das alte Flügelrad mit dem integrierten ÖBB-Schriftzug wurde durch ein stark stilisiertes Symbol ersetzt, das den lautmalenden Spitznamen „Pflatsch“ erhielt und erst 2004 durch die neue Wortmarke „ÖBB“ ersetzt wurde.³⁹

Technischer Fortschritt

Eine große technische Änderung bei den Elektrolokomotiven kündigte sich bereits früher an. Die Entwicklung von Halbleiterbauelementen für große Leistungen war zu Beginn der 1960er-Jahre so weit fortgeschritten, dass die Elektronik in die Motorensteuerung von Lokomotiven Einzug hielt. Die Schwedischen Staatsbahnen nahmen 1961 ein Fahrzeug in Betrieb, bei dem die Wechsellspannung durch Dioden in eine Gleichspannung für die Gleichstrommotoren umgewandelt wurde. Vier Jahre später erhielt eine dieser Lokomotiven probeweise eine Thyristorsteuerung. Aus diesen Versuchen ging die Rc2 Nachfolgeserie in Thyristortechnik in Betrieb. Die ÖBB testete 1970 auf der Südbahn eine der schwedischen Rc2-Lokomotiven, die so erfolgreich waren, dass für die Tauernbahn zehn Fahrzeuge angekauft wurden. Es zeigte sich im Betrieb der als 1043 bezeichneten Fahrzeuge sehr bald, dass durch den Ersatz mechanischer Teile durch elektronische Komponenten der Erhaltungsaufwand deutlich geringer war. Es war eine logische Folgerung für die ÖBB, bei der Neukonzeption einer Universallokomotive eine elektronische Steuerung zu fordern. Der Prototyp der Baureihe 1044 wurde 1974 in Dienst gestellt. Nachdem die üblichen Kinderkrankheiten bei einer derart komplexen Konstruktion ausgemerzt waren, begann 1977 der Bau der ersten Serienfahrzeuge. Bis ins Jahr 1990 entstanden insgesamt 217 Lokomotiven. Durch die lange Zeitspanne der Auslieferung in mehreren Serien erfuhren die Lokomotiven immer wieder kleine Veränderungen.⁴⁰

Neben dem Einsatz von Leistungselektronik zur Steuerung der Motoren wurden auch im Aufbau der Lokomotive selbst neue Wege beschritten. Die technischen Einrichtungen im Maschinenraum wurden hier erstmals in der sogenannten „Möbelbauweise“ in leicht auswechselbaren Modulen angeordnet. Bei einem Schaden konnte durch Tausch eines Kastens die Betriebsfähigkeit schneller wiederhergestellt werden als dies in der herkömmlichen Bauweise möglich war.⁴¹

Mit der Lieferung der 1044.255 kam außerdem erstmals in Österreich die Linienzugbeeinflussung (LZB) bei der Eisenbahn zum Einsatz. Das moderne Zugsicherungssystem wurde mit Erhöhung der Höchstgeschwindigkeiten auf 200 km/h in Deutschland unumgänglich. Obwohl die österreichischen Triebfahrzeuge diese Geschwindigkeit noch nicht erreichen konnten, war die LZB für den Durchlauf der mit der deutschen Schnellfahrlokomotive Baureihe 103 bespannten Schnellzüge erforderlich.⁴² Im Unterschied zur bis dahin genutzten Zeichengabe mit klassischen Signalen



ZUGFUNKGERÄTEEINHEIT ZFM70
Kapsch AG, Wien, 1977–1987
Inv.Nr. 42779

bietet die LZB eine dauerhafte Kommunikation zwischen der Lokomotive und der Streckensicherungszentrale. Die Funkverbindung wird über Kabelschleifen ermöglicht, die zwischen den Schienen verlegt sind. In der LZB-Zentrale ist der Standort der Lokomotiven jederzeit bekannt, und der Lokomotivführer kann am Führerstand auf einem Monitor die Stellung der Signale über eine große Distanz überblicken.

Da die 1044er im grenzüberschreitenden Verkehr bis nach Deutschland kamen, musste ab 1979 ein Zugfunkgerät eingebaut werden. Die bis dahin gelieferten Fahrzeuge wurden mit dem Telefunken ZFM 70, einem Lizenzbau von Kapsch Österreich, nachgerüstet. Bei den neu gelieferten Fahrzeugen kamen die Geräte schon werksseitig zum Einbau.⁴³

In der Ausgabe des Quartettspiels „Tolle Loks“ von 1982 wurde die Karte 1b, die das oben beschriebene neue Bild der 1042 zeigte, durch ein Bild der neuen Universallokomotive 1044 ausgetauscht. Somit trug Piatnik der technischen Entwicklung bei der Eisenbahn Rechnung.



QUARTETTSPIEL „TOLLE LOKS“
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1982
Inv.Nr. 99406

Hochleistungszüge

Die zweite Änderung in der Auswahl der Fahrzeuge erzählt die lange Geschichte des modernen Hochgeschwindigkeitsverkehrs bei den Europäischen Eisenbahnen. Schon im 19. Jahrhundert stieg die Reisegeschwindigkeit der Personenzüge kontinuierlich an. Erreichten die Schnellzuglokomotiven um 1880 in Österreich gerade einmal 80 km/h⁴⁴, so lag die zugelassene Höchstgeschwindigkeit bei der 1911 in Dienst gestellten Baureihe 310 schon bei 100 km/h.⁴⁵ In Deutschland beschäftigte sich bereits um 1900 die Studiengesellschaft für Schnellbahnen mit viel höheren Geschwindigkeiten. Auf der adaptierten Militäreisenbahn zwischen Marienfelde und Zossen wurden zwischen 1901 und 1903 Versuchsfahrten mit zwei speziell konstruierten elektrischen Triebwagen unternommen. Die Fahrzeuge der Wagenbauanstalt Zypen & Charlier in Köln waren jeweils von der AEG und Siemens Halske elektrisch ausgerüstet worden.⁴⁶ Bei Messfahrten mit bis zu 210 km/h konnten zahlreiche Erkenntnisse gewonnen werden, die für die spätere Entwicklung eine wichtige Basis darstellten. Dies betraf die Ausführung der Geleise, die Sichtbarkeit von Signalen oder den Luftwiderstand der Fahrzeuge.⁴⁷

Die französische nationale Bahngesellschaft Société nationale des chemins de fer français (SNCF) wollte die Fahrzeiten nach dem Zweiten Weltkrieg verkürzen, und dafür war die Elektrifizierung ein erster Schritt. In den 1950er-Jahren wurden mit den neu gelieferten Elektrolokomotiven Schnellfahrversuche unternommen, die im März 1955 zum Geschwindigkeits-Weltrekord von 331 km/h führten. Die Versuchsfahrten brachten wesentliche Erkenntnisse, unter anderem die, dass an den verlegten Geleisen

und Oberleitungen bei so hohen Geschwindigkeiten erhebliche Schäden verursacht wurden.⁴⁸

In Deutschland wurde zu Beginn der 1960er-Jahre gefordert, dass Schnellzüge mit einer Geschwindigkeit von 200 km/h verkehren sollten. Im März 1961 ging die Aufforderung an die Fahrzeugindustrie, Vorschläge für eine sechsachsige Elektrolokomotive mit einer entsprechenden Geschwindigkeitsleistung zu liefern. Der Prototyp der Baureihe 103 wurde 1965 an die Deutsche Bahn übergeben. Am 26. Juni des gleichen Jahres verkehrte erstmals in Europa ein planmäßiger Reisezug mit 200 km/h.⁴⁹ Vorreiter von Eisenbahnverbindungen mit Geschwindigkeiten von über 200 km/h war ab 1964 der japanische Shinkansen, was übersetzt „Geschoßzug“ bedeutet.

Die nicht gelöste Energiezufuhr über die Oberleitung und der kostengünstigere Bau der Strecke waren Gründe, dass die Planungen für einen Hochgeschwindigkeitszug in Frankreich zuerst vorsahen Gasturbinen einzusetzen. Der erste Versuchszug mit einer Kombination aus Dieselantrieb und Gasturbine wurde 1967 in Betrieb genommen und schon als „Très grande vitesse“ (TGV, Zug mit sehr hoher Geschwindigkeit) bezeichnet. Ab 1973 folgte der „Rames à Turbine à Gaz“ (RTG), ein reiner turbinenbetriebener Zug. Alle Versuchsgarnituren übernahmen Einsätze im Planbetrieb.⁵⁰

Als Turbotrain ist der RTG auf der Karte 5c im Quartettspiel von 1973 zu finden. 1972 entstand ein weiterer Prototyp, bezeichnet als „TGV 001“, der mit zwei Gasturbinen ausgerüstet war. Er besaß ein neues Design, das schon an das spätere Aussehen der TGV-Serienfahrzeuge erinnerte. Noch im Auslieferungsjahr erreichte der neue Zug eine Geschwindigkeit von 318 km/h. Aufgrund der Ölkrise von 1974 wurde die Entwicklung der gasturbinenbetriebenen Fahrzeuge in Frankreich gestoppt, die Zukunft sollte dem elektrischen Antrieb gehören. Nur wenige Jahre nach der Rekordfahrt brach in Europa endgültig die Zeit der Hochgeschwindigkeitszüge an. 1978 gingen die ersten drei elektrischen Züge als „Train à grande vitesse“ auf den Neubaustrecken zwischen Paris und Lyon in Betrieb.⁵¹ Im folgenden Jahr entschied man sich auch in Deutschland einen Hochgeschwindigkeitszug zu entwickeln, der 1985 als Intercity-Experimental die ersten Tests durchlief und heute als Intercity-Express (ICE) im grenzüberschreitenden Verkehr auch in Österreich eingesetzt wird.

Das Bild des Turbotrains auf der Karte 5c hielt sich nach 1978 hartnäckig. Das Titelbild der Ausgabe von 1983 zeigte zwar schon den elektrischen TGV, im Spiel wurde das alte Sujet jedoch beibehalten.

- ¹ „Auto-Salon.“ Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1969 (Inv.Nr. 99172, [http:// data.tmw.at/object/596400](http://data.tmw.at/object/596400)).
- ² Zunächst unter dem Titel „Eroberung der Luft“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 16; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 7f. Von 1956 bis 1965 dann unter „Flieg mit“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 17–26; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 9f.
- ³ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 27, 30, 32 und 37; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 9f.
- ⁴ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 43 und 48; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 14 und 18.
- ⁵ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 28, 30, 33 und 38; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 10f. und 17.
- ⁶ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 33 und 39; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 12 und 17.
- ⁷ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 43f.; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 14 und 18f.
- ⁸ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 35 und 40; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 12.
- ⁹ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 35 und 40; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 12f.
- ¹⁰ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 38 und 58; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 11 und 17.
- ¹¹ Später unter dem Titel „Testwagen“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 41 und 55; Stork: Autos, o. J. [2011], S. 13 und 15.
- ¹² Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 42; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 13. Mit dem Titel des Spiels taten sich ASS augenscheinlich schwer. 1971 legten sie das Spiel neuerlich auf – zunächst als „PS-Brummer. Kettenfahrzeuge“ und dann, im selben Jahr noch, diesmal aber unter Verzicht auf Euphemismus, unter dem Titel „Panzer“. Vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 55f.; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 15f.
- ¹³ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 186; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 136. Das Spiel wurde 1965 unter dem Namen „Turbo-Prop und Jet Quartett“ wieder aufgelegt. Vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 189; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 118. Ab 1968 folgten „Flugzeuge“. Vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 191, 193 und 195; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 119f.
- ¹⁴ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 188; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 118. Die Abbildungen sind gezeichnet.
- ¹⁵ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 190, 192 und 194; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 118f.
- ¹⁶ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 196–200, demzufolge alle diese Quartettspiele 1970 auf den Markt gekommen sind, bzw. Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 120f., demzufolge diese Quartettspiele zwischen 1968 und 1970 aufgelegt worden sind.
- ¹⁷ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 82 und 84. Ab 1966 trug das Spiel den Titel „Flugzeuge“. Vgl. ebd., S. 87, 92, 97, 101 und 112; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 148f. und 172f.
- ¹⁸ Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 149, 191 und 193.
- ¹⁹ „Historische Flugzeuge“ ab 1968; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 98 und 104; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 175f. „Flugzeuge / Quartett“ ab 1969; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 109 und 124. „Flugzeuge + Helicopter“ 1970; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 115; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 176.
- ²⁰ Zunächst noch als „Schiffsquartett“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 83. Ab 1966 als „Schiffe“; vgl. ebd., S. 86, 91, 96 und 112; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 147f. und 168f. Als „Schiffe 1“ und „Schiffe 2“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 101 und 108; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 169 und 189. Auch als „Schiffe /

Quartett“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 93 und 123, immer aber mit ähnlichen Kartensätzen.

²¹ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 83, 86, 91, 96, und 111; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 147 und 166; unter dem Titel „Eisenbahn / Quartett“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 123.

²² Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 106 und 117; unter dem Titel „Panzer / Quartett“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 127.

²³ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 108 und 119; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 192; unter dem Titel „Motorräder / Quartett“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 127.

²⁴ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 85 und 95; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 146 und 163. Unter dem Titel „Nutzfahrzeuge / Quartett“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 94; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 163f. Als „Nutzfahrzeuge 1“ und „Nutzfahrzeuge 2“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 100, 107, 111 und 118; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 163f. Auch als „Lastwagen / Quartett“; vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 125, immer aber mit ähnlichen Kartensätzen.

²⁵ Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 195.

²⁶ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 119 und 122; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 190 und 199.

²⁷ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 120–122; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 194, 196 und 198.

²⁸ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 165 und 169; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 280 (die Datierung „1966“ ist unwahrscheinlich).

²⁹ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 166, 167, 169 und 172.

³⁰ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 167 und 171; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 281 (die Datierung „1965“ ist unwahrscheinlich).

³¹ Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 170.

³² Ebd., S. 171.

³³ „Mit den originalgetreuen MÄRKLIN-Modellen.“ Vgl. Kutter: Technische Quartettspiele (2016), S. 215 und 217; Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 90.

³⁴ Ebd., S. 215 und 218. Ab 1970 unter dem Titel „Flugzeug-Quartett“; vgl. ebd., S. 219.

³⁵ Ebd., S. 221.

³⁶ Stork: Lastwagen, o. J. [2012], S. 91.

³⁷ Rotter, Petrovitsch: Triebfahrzeuge (1991), S. 60.

³⁸ Ebd., S. 59ff.

³⁹ <https://de.wikipedia.org/wiki/Pflatsch> (29.8.2017)

⁴⁰ Rotter, Petrovitsch: Triebfahrzeuge (1991), S. 70f.

⁴¹ Binder, Köfler, Rabanser: 1044 (2008), S. 29.

⁴² Ebd., S. 39.

⁴³ Ebd., S. 52.

⁴⁴ Dampflokomotive kkStB 1.20 (Inv.Nr. 40524/1, <http://data.tmw.at/object/191624>).

⁴⁵ Schröpfer: Triebfahrzeuge (1989), S. 258.

⁴⁶ Lochner: Versuchsfahrten (1902), S. 99.

⁴⁷ Borries: Schnellbetrieb (1904), S. 150.

⁴⁸ Papazian: TGV (2007), S. 9f.

⁴⁹ Joachimsthaler: Baureihe 103 (1972), S. 7.

⁵⁰ Papazian: TGV (2007), S. 16.

⁵¹ Ebd., S. 21.

Ein Spiel mit Charakter

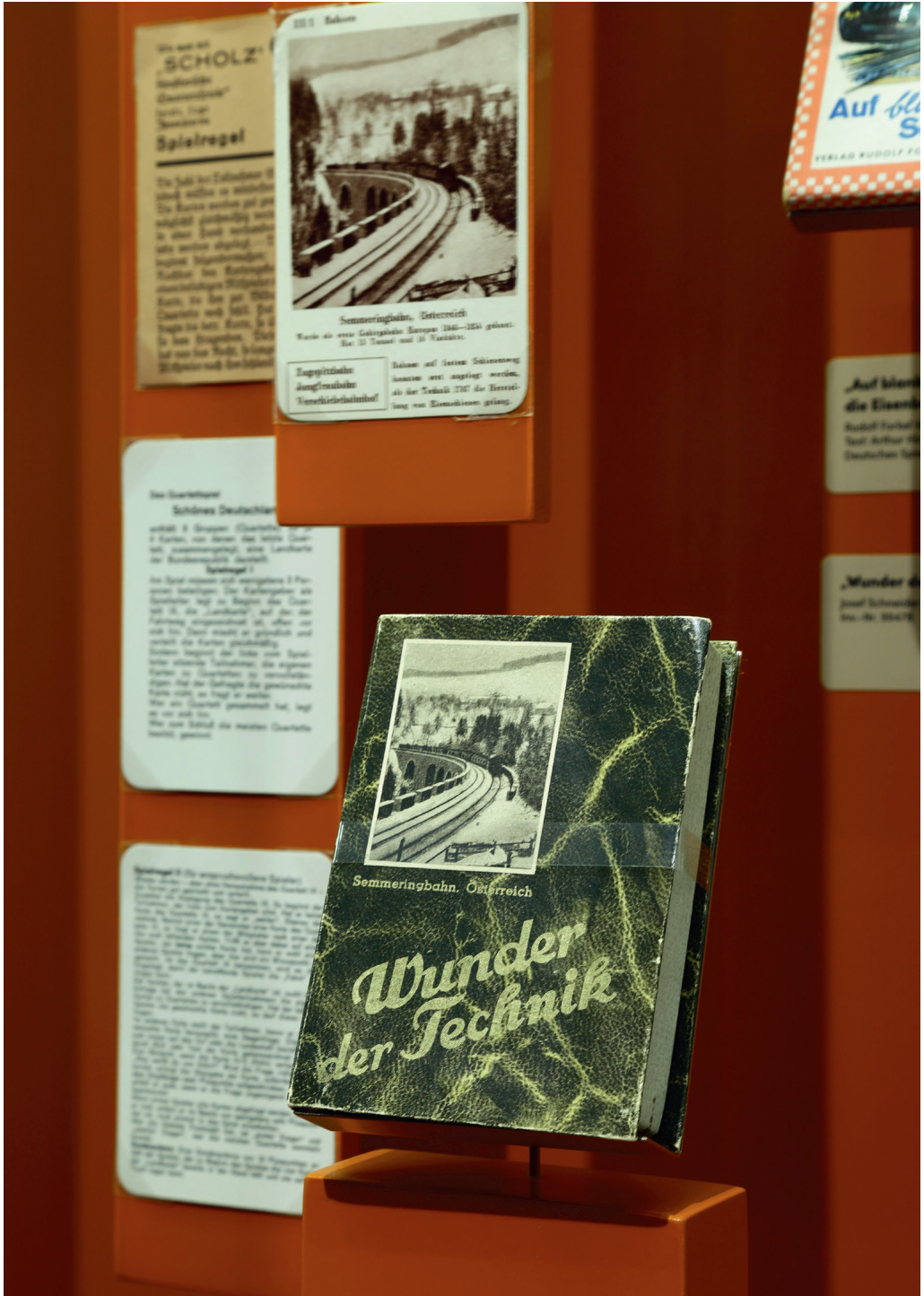
Auto-Quartettspiele und männliche (Technik-)Sozialisation 1960-1980

Anne-Katrin Ebert

Wer sich im Internet bei einem großen englischsprachigen Anbieter von Supertrumpf-Spielen informiert, erhält in der Rubrik für Erwachsene und Eltern den Hinweis, dass es sich bei diesen Spielen um „educational games“ handle. So fördere das Kartenspiel die Arbeits-, Kommunikations- und Selbstkompetenz der Kinder und ihre Fähigkeit, einander zuzuhören, miteinander zu sprechen, sich an Regeln zu halten und Konflikte zu lösen. Nicht zuletzt würden sie sich durch das Befassen mit den Informationen auf den Karten über das jeweilige Thema „unbewusst Wissen“ aneignen, „ohne etwas auswendig lernen oder behalten zu müssen“. Da diese Karten den Effekt des „getarnten Lernens“ böten, liebten sie deshalb nicht nur Kinder, sondern auch Eltern und Lehrer.

Natürlich ist ein Anbieter von Spielen, die von Kindern bisweilen geradezu obsessiv in jeder freien Minute gespielt werden, erpicht darauf, bei Erziehungsberechtigten ein gutes Wort für diese Leidenschaft einzulegen, von der ja schließlich das Unternehmen profitiert. Dennoch soll der Hinweis des „getarnten Lernens“ hier nicht einfach von der Hand gewiesen werden, sondern vielmehr ernst genommen und auf die Inhalte hin überprüft werden: Was genau lernen Kinder beim Quartettspielen?

Im Folgenden soll diese Frage beispielhaft anhand von Autoquartetten aus der Zeit von zirka 1960 bis 1980 untersucht werden. In technikhistorischen Forschungen sind Autoquartette als Beispiele für die Techniksozialisation in Kindheit und Jugend angeführt worden.¹ Als „Aspekt des ausgeprägt genderspezifischen Nervenkitzels um Schneller und Größer“ – gemeint ist hier eine spezifisch männliche Begeisterung – habe das Quartettspiel „den realen Wettbewerb auf der Straße simulierend“ vorweggenommen.² Dass es sich beim Autoquartett vor allem um ein Spiel handelte, das von Jungen und männlichen Jugendlichen gespielt wurde, gilt als unbestritten. Auch die Tatsache, dass es sich bei Automobilen um



AUSSTELLUNG QUARTETTSPIELE
 TMW 2017/18, Vitrine 5a „Der Bürger Gut“ (Detail)

technische Artefakte handelt, ist offensichtlich. Aber dennoch bleiben mit der These von der Technikozialisation durch Autoquartette mehr Fragen offen als geklärt werden. Denn was für ein Verständnis von Technik förderten die Quartettkarten genau? Welche Form von Technikozialisation wurde hier betrieben?

Immer noch wird die Begeisterung für Technik allzu gerne als quasi essenzielle männliche Qualität dargestellt. Demgegenüber versuchen Ansätze aus der feministischen Techniksoziologie, die „stereotype Gleichung ‚Technik ist männlich und Männlichkeit ist definiert durch technische Kompetenz‘ zu durchbrechen, indem sie darauf verweisen, dass sich Konstruktionen von Gender und Technik wechselseitig bedingen“.³ Weder Männlichkeit noch Weiblichkeit noch Technik sind feststehende, einheitliche Kategorien. Sie werden in Relation zueinander konstruiert, und die Begeisterung für die Autoquartette ab den 1960er-Jahren bis in die 1980er-Jahre hinein ist ein Beispiel dafür, wie diese Konstruktion erfolgte und sich bestimmte Wahrnehmungen von Männlichkeit, Weiblichkeit und Technik etablierten. Sie waren Lernspiele für Geschlechterrollen und für Technik gleichermaßen. Das Spiel selbst fand dabei nicht im luftleeren Raum statt, sondern auf den Schulhöfen, in den Pausen, vor und nach der Schule, in bestimmten gesellschaftlichen Konstellationen, die das Spiel nicht nur umrahmten, sondern in das Spiel hineinwirkten und es prägten. Auch diese Konstellationen gilt es zu berücksichtigen und zu historisieren: Was waren das für Gesellschaften, in denen sich Jungen und männliche Jugendliche mit Autoquartetten beschäftigten? Und was sagt umgekehrt diese kindlich-jugendliche Begeisterung für das Quartettspiel und für das Automobil über diese Gesellschaften aus?

Autoquartette: Ein Lernspiel in der automobilen Konsumgesellschaft

Quartettkarten haben eine lange Tradition in der Vermittlung von Wissen (vgl. den Beitrag von Franz Rendl). Dabei gilt es zu beachten, dass bestimmte Formen von Wissen besser geeignet sind, im Quartettspiel vermittelt zu werden als andere. Natürlich lassen sich prinzipiell auf der Quartettkarte alle möglichen Dinge darstellen und in Vierergruppen zusammenfassen. Aber die Form des Spiels ist anders als die des Lesens und fördert eine bestimmte, oberflächliche Beschäftigung mit den Karten. Das „getarnte Lernen“ in Hinblick auf den Inhalt der Karten besteht hauptsächlich in (sich wiederholenden) immer gleich strukturierten Informationen. Es ist ein eher



QUARTETTSPIEL „WUNDER DER TECHNIK“
 F. X. Schmid, München, 1948–1952
 Inv.Nr. 99478

beiläufiges Begriffe-Lernen. Aufgrund dessen ist die Quartettkarte, in ihrer Gestalt und in ihrem Einsatzgebiet, prädestiniert für kurze, schnell verdauliche und abfragbare Informationen. Inhärent ist somit ein gewisses Spannungsverhältnis, denn das erwerb- und abfragbare Wissen steht eigentlich im Widerspruch zum humanistischen Bildungsverständnis, das mit Bildung immer auch eine Formung und Entwicklung der Persönlichkeit verband. Die bildungsbürgerlichen Quartettkarten der 1950er-Jahre kleiden das schnell verdauliche Wissen denn auch in aufwendig gestaltete Schuber, gleichsam um das rudimentäre Bildungskonzept der Karten zu ummanteln. Das Quartettspiel nimmt äußerlich die Anmutung eines Buches an und vermittelt inhaltlich in einer Art Crashkurs Allgemeinwissen, sei es im Bereich der Literatur, der Geografie, des Sports oder eben auch der Technik. Der Crossover zwischen Bildung und Unterhaltung, Buch und Spiel wird in Untertiteln wie „Quartett Bibliothek der Unterhaltung und des Wissens“ verdeutlicht.

Der Legende nach geht die Erfindung der Autoquartette auf einen jungen Volontär bei den Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken zurück. Werner Seitz entwickelte 1952 ein Autoquartett, aufbauend auf dem großen Erfolg des Quartettspiels Rennen – Rennfahrer – Rekorde von 1939.⁴ Als Motiv schilderte er die Ersatzbefriedigung von Konsumbedürfnissen: „Jeder würde gern ein schickes neues Auto in glänzendem Blech besitzen. Aber wer hatte schon das Geld dafür?“

Die Nachkriegszeit gilt allgemein als Beginn der Massenmotorisierung in Deutschland und Österreich. Dabei waren die 1950er-Jahre kein Neuanfang in der Motorisierung – diese zeichnete sich schon seit den 1920er- und 1930er-Jahren deutlich ab. Die Nationalsozialisten hatten versucht, durch ein groß angelegtes Programm für einen „Volkswagen“ der rassenideologisch konstruierten „arischen Volksgemeinschaft“ den Traum vom eigenen Automobil zu verwirklichen.⁵ Juden, Sinti und Roma, politisch Andersdenkende, Homosexuelle und angeblich Asoziale waren von diesem automobilen Projekt von vornherein ausgeschlossen. Tatsächlich sollte bis zum Ende der nationalsozialistischen Herrschaft kein einziger der großartig propagierten KdF-Wagen an private NutzerInnen ausgeliefert werden. Erst nach dem Zweiten Weltkrieg rollten die VW Käfer aus dem neu angelegten Werk in Wolfsburg und fanden große Verbreitung.

Die Massenautomobilisierung der 1950er- und 1960er-Jahre war mithin eine sowohl gesellschaftlich als auch politisch lang ersehnte. Bereits in den 1920er-Jahren war in Deutschland die Angst umgegangen, das Land könne in Bezug auf die Verbreitung des Automobils – bis heute ein wichtiger Gradmesser für die Modernität und den Wohlstand einer Gesellschaft – nicht mit Frankreich oder England mithalten. Die Politik reagierte darauf, indem sie den sogenannten Einstieg in die Motorisierung durch das Motorrad erleichterte.⁶ Für Motorräder mit geringem Hubraum benötigten die Besitzer keinen Führerschein, und im Vergleich zum Luxusgut Automobil war das Motorrad auch steuerlich begünstigt. Noch vor Kriegsausbruch wies das Deutsche Reich mit dem annektierten Österreich den größten Motorradbestand auf der ganzen Welt aus. Gerade in den 1920er- und 1930er-Jahren wurde das Motorrad auch zu einem zentralen Objekt für eine neue, moderne Männlichkeit.⁷ Der Umstieg auf das Automobil in den 1950er- und 1960er-Jahren war denn auch, wie im Weiteren aufzuzeigen sein wird, vornehmlich ein Unternehmen der männlichen Bevölkerung.

Gerade in Österreich verlief dieser Umstieg jedoch zunächst eher schleppend. In der Nachkriegszeit wurden in Österreich lediglich Fiat-Modelle in Steyr assembliert, das Straßenbild war geprägt von Vorkriegsmodellen. Bis 1949 war der Ankauf an Bezugsscheine gebunden und die Pkw-Einfuhr nach Österreich nur mit hohen Zöllen möglich, die durchschnittlich 30 Prozent des Grenzwertes des Wagens ausmachten. Mit der Liberalisierung des Pkw-Marktes am 1. Jänner 1954 wurde der österreichische Markt mit importierten Modellen der verschiedensten Marken geradezu überflutet,

die Preise sanken spürbar.⁸ Innerhalb von zwei Jahren verdoppelte sich die Zahl der Pkw in Österreich von 91.963 auf 187.938.⁹ 1956 kam in Österreich ein Automobil auf 32 EinwohnerInnen. In Schweden betrug das Verhältnis ein Pkw auf zehn EinwohnerInnen, in England und Frankreich jeweils ein Auto auf zwölf EinwohnerInnen. In der Bundesrepublik Deutschland lag die Quote bei einem Automobil auf 21 EinwohnerInnen.¹⁰

Der Nachholbedarf sowohl in Österreich als auch in Deutschland war demnach enorm. Der Bestand hatte sich zu Beginn der 1970er-Jahre bereits versiebenfacht und lag bei 1,25 Millionen Pkw. Für das Jahr 2000 prognostizierte eine Diplomarbeit an der Hochschule für Welthandel in Wien 2,995 Millionen Automobile.¹¹ Tatsächlich sollte noch vor dem Jahr 2000 die Vier-Millionen-Marke für Pkw in Österreich geknackt werden.¹² Vor diesem Hintergrund beschäftigten sich eine Reihe von WirtschaftswissenschaftlerInnen, MarktforscherInnen und PsychologInnen in Österreich mit der Frage, welche Faktoren die Entscheidung für einen Pkw allgemein beziehungsweise für ein bestimmtes Automobil im Besonderen beeinflussten.

Autokäufer machten kein Hehl aus ihrem Stolz ob des materiellen Besitzes. Mit dem Auto würde er sich nun „vollwertig“ fühlen, berichtete 1967 ein Automobilbesitzer in einer Erhebung.¹³ Eine andere Studie führte aus: „Der Kraftwagen stellt sich nicht bloß als technisches Gebilde dar, das bestimmten praktischen Maßstäben genügen muss. [Er] ist zugleich [...] Symbol der sozialen Stellung, der Zugehörigkeit zur Gesellschaft und [...] Ausdrucksmittel der Persönlichkeit.“¹⁴

Fast schon ernüchternd stellten die Studien fest, dass die technischen Funktionsweisen der Fahrzeuge nicht unbedingt die entscheidenden Kriterien beim Kauf waren: „Die heutige Situation am Kraftfahrzeugmarkt ist durch eine gewisse Uniformität gekennzeichnet.“¹⁵ In jeder Preisklasse stünden mehrere Alternativen zur Verfügung. Welches Auto der Käufer letztlich wählen würde, hinge maßgeblich davon ab, ob die „Produktpersönlichkeit“ des Pkw ihm als Mittel des Persönlichkeitsausdruckes entgegenkäme.

Der Autokauf selbst wurde in einer Marktstudie von 1968 als männliche Aufgabe dargestellt: In Österreich war für den Einkauf von Wäsche, Bekleidung und Hausrat in der Familie eindeutig die Frau zuständig, dagegen schien für Anschaffungen von Rundfunk- und Fernsehapparaten, Kraftfahrzeugen und sonstigen technischen Geräten der Mann im Allgemeinen kompetent zu sein.¹⁶ Ein Autokauf werde jedoch in der Familie diskutiert, und der Einfluss der Frauen auf die Kaufentscheidung scheint in der damaligen Marktfor-

schung durchaus respektiert, wenn nicht gar gefürchtet: Für die Frau seien „Komfort, Sicherheit und Eleganz [...] wesentlich, sie ist es aber auch, die rechnet [...]“¹⁷ Außer diesen Mutmaßungen finden sich indes keine systematischen Untersuchungen nach dem Kaufverhalten von Männern und Frauen beziehungsweise nach dem Entscheidungsprozess von Ankäufen in Familien. Geschlecht tauchte aber in den Antworten der Interviewten immer wieder als Aspekt auf, zum Beispiel wenn die Bedeutung des Automobilbesitzes von Männern für den Erfolg bei Frauen hervorgehoben wurde.¹⁸

Für die neuen AutobesitzerInnen gab es ein eigenes Angebot an Büchern, Zeitschriften und Artikeln in Tageszeitungen, die bei der Anschaffung eines Automobils zu Rate gezogen werden konnten.¹⁹ Auch die Werbung der Produzenten spielte eine wichtige Rolle. Die Bilder waren das Material, aus dem die Quartettkarten-Hersteller ihre Zusammenstellungen machten. Bilder hatten in der Werbung zu Beginn des 20. Jahrhunderts nur eine untergeordnete Rolle gespielt, jetzt wurden sie zu den Trägern der Botschaften. Werbepsychologen und Marktforschung wurden bereits seit der Zwischenkriegszeit eingesetzt. Doch während in den USA die ersten Marketing-Standardwerke bereits in den 1920er-Jahren erschienen waren, entwickelte sich das Feld im deutschsprachigen Raum erst nach dem Zweiten Weltkrieg. Die erste Absatzkrise 1966/67 fand ihren Niederschlag im 1971 veröffentlichten ersten deutschen Marketing-Lehrbuch, das nicht mehr die Produktionskapazität, sondern die Nachfrage in den Mittelpunkt stellte und zum eigentlichen Engpass im Verkauf erklärte. Die „Segmentation“ beziehungsweise die Ausdifferenzierung unterschiedlicher Konsummilieus, die mit den Produkten bedient werden sollten, setzte Ende der 1960er-Jahre verstärkt ein.²⁰ In genau diesem Kontext einer Konsumgesellschaft mit sich ausdifferenzierenden Konsummilieus und einer Tradition der männlichen Motorisierung sowie dem damit verbundenen Automobilkaufauftrag für Männer entwickelten sich die Autoquartette ab den späten 1950er-Jahren zu einem Spielspaß für Jungen und männliche Jugendliche.

Das Spiel mit Charakteren

In seiner Erinnerung an die Zusammenstellung des ersten Automobil-Quartetts für ASS ergänzte Werner Seitz seine Darstellung des großen Wunsches nach einem Automobil mit dem Zusatz, „[...] warum nicht ein Quartett, bei dem es um nichts anderes ging als um das Automobil und dessen technische Leistung?“²¹ In der Erinnerung an das Spiel mit Auto-Quartetten ist dieser Vergleich von technischen Daten zumeist sehr prominent vertreten, tatsäch-



QUARTETTSPIEL „AUTO-QUARTETT“
 Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1958
 Inv.Nr. 99148

lich aber waren in der 1959 erstmals erschienenen Reihe „Auto-Quartett“ von Piatnik keine der üblichen Leistungsdaten (PS, Hubraum, Höchstgeschwindigkeit) vorhanden. Bis 1967 wurde auf technische Daten gänzlich verzichtet. Auch bei Jumbo lassen sich auf den Quartettkarten der 1960er-Jahre noch keine technischen Daten finden. Die Spielweise des Stechens, die „vulgäre Schulhofvariante“ im schlichten „Mann-gegen-Mann-Wettbewerb“ wäre mithin über mehrere Jahre hinweg mit den Quartettspielen von Piatnik oder Jumbo gar nicht möglich gewesen.²² Stattdessen konnten die Spieler nur in althergebrachter Weise Quartette sammeln und somit Ordnung und Zusammengehörigkeiten unter den 32 gezeigten Automobilen herstellen (vgl. den Beitrag von Christian Stadelmann).

Das Ordnungsprinzip, das die Spieler mit ihren Karten einübten, war dabei ein altbekanntes: Die Automobile waren in den Quartettspielen in erster Linie nach Nationen geordnet. Bei Piatnik und Jumbo etablierte sich eine über Jahre beibehaltene Gliederung auf den Karten, bestehend aus dem Landeskennezeichen entsprechend dem Genfer Übereinkommen über den Straßenverkehr von 1949, dem Produktionsland, dem Markenemblem des Automobils sowie darunter einer Abbildung des Automobils und der genauen Fahrzeugbezeichnung. Auf der Bildebene konnten die Spieler das Aussehen, die Form und die Gestalt eines Autos erlernen und es



QUARTETTSPIEL „JEU DES AUTOS. AUTO-QUARTETT. AUTOKWARTET“
 Jumbo Spiele GmbH, Amsterdam, 1961–1969
 Inv.Nr. 99188

womöglich dann im Straßenverkehr wiedererkennen. Blieben Form und Gestalt unbekannt, so bot das Markenemblem am Auto eine Wiedererkennungshilfe. Und auch die Länderkennzeichen an den Pkw konnten mit Hilfe des Quartetts für den Alltag eingeübt werden. Schließlich lieferten die Quartette eine Zuordnung der Marken zu Nationen. Dies war ein Wissen, das so aufgrund der Informationen an den Autos im alltäglichen Straßenverkehr nicht zu generieren war: Peugeot, Renault, Citroën und Simca gehörten zu Frankreich, Ford, Chrysler, Chevrolet und Plymouth zu den USA, Auto-Union/DKW, Mercedes, Opel und Volkswagen zu Deutschland, Ferrari, Fiat, Lancia und Alfa Romeo zu Italien. Augenfällig ist das Bemühen der Hersteller um Aktualität. Der noch 1959 in der Gruppe der englischen Fahrzeuge gezeigte Morris Minor 1000 musste 1964 weichen: Vermutlich ist das ein Hinweis darauf, dass dieses seit 1948 in mehreren Serien produzierte Fahrzeug, das heute zu den Klassikern auf dem Oldtimer-Markt zählt, Mitte der 1960er-Jahre seinen Zenit überschritten hatte. Es ging also nicht nur darum, Automobile im Straßenverkehr wiederzuerkennen, sondern nach Möglichkeit auch darum, die aktuellsten Fahrzeuge erkennen zu können.

In Ergänzung zu den großen Automobil-Nationen England, Frankreich, Italien, USA gab es ein Ost-West zusammengewürfeltes „Restequartett“

4 a **FRANKREICH**
 4 Zylinder
 2175 ccm
 100 PS
 179 km/h

F



Citroën DS 21
 Peugeot 504
 Renault R 12
 Simca 1100

4 b **FRANKREICH**
 4 Zylinder
 1796 ccm
 87 PS
 180 km/h

F



Citroën DS 21
 Peugeot 504
 Renault R 12
 Simca 1100

4 c **FRANKREICH**
 4 Zylinder
 1281 ccm
 84 PS
 140 km/h

F



Citroën DS 21
 Peugeot 504
 Renault R 12
 Simca 1100

4 d **FRANKREICH**
 4 Zylinder
 1118 ccm
 86 PS
 141 km/h

F



Citroën DS 21
 Peugeot 504
 Renault R 12
 Simca 1100

7 a **JAPAN**
 2 Zylinder
 998 ccm
 43 PS
 138 km/h

J



Honda A 600
 Mazda R 100 Coupé
 Toyota 1100 Sedan
 Datsun 1300

7 b **JAPAN**
 1000 ccm
 100 PS
 179 km/h

J



Honda A 600
 Mazda R 100 Coupé
 Toyota 1100 Sedan
 Datsun 1300

7 c **JAPAN**
 4 Zylinder
 1077 ccm
 60 PS
 140 km/h

J



Honda A 600
 Mazda R 100 Coupé
 Toyota 1100 Sedan
 Datsun 1300

7 d **JAPAN**
 4 Zylinder
 1296 ccm
 72 PS
 146 km/h

J



Honda A 600
 Mazda R 100 Coupé
 Toyota 1100 Sedan
 Datsun 1300

8 a **DIVERSE**
 2 Zylinder
 660 ccm
 35 PS
 125 km/h

A



Steyr Puch 650 TR
 Skoda S 100
 Saab 99
 Daf 55

8 d **DIVERSE**
 4 Zylinder
 1108 ccm
 45 PS
 136 km/h

NL



Steyr Puch 650 TR
 Skoda S 100
 Saab 99
 Daf 55

8 c **DIVERSE**
 4 Zylinder
 1709 ccm
 80 PS
 153 km/h

S



Steyr Puch 650 TR
 Skoda S 100
 Saab 99
 Daf 55

8 b **DIVERSE**
 4 Zylinder
 1000 ccm
 43 PS
 125 km/h

CS



Steyr Puch 650 TR
 Skoda S 100
 Saab 99
 Daf 55

FRANKREICH, JAPAN UND DIVERSE QUARTETTE AUS „AUTO-QUARTETT“
 Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1958
 Inv.Nr. 99148

mit zunächst Steyr-Puch aus Österreich, später dann Scaldia aus der Sowjetunion, DAF aus den Niederlanden, Volvo aus Schweden und Škoda aus der ČSSR. Mit neun Quartetten überforderte die Quartettstruktur ganz offensichtlich das angestrebte Gliederungsschema nach Nationen. Es gab schlichtweg nicht genug Nationen mit jeweils vier Automarken. Die Macher des Auto-Quartetts von Piatnik ergänzten die Reihen daher mit anderen „Trucks“, „Racers“ und „Old Timers“. Innerhalb dieser thematischen drei Quartette lässt sich wieder nach Nationen unterscheiden, so finden sich bei den Trucks die Marken Mercedes und Henschel aus Deutschland sowie Citroën aus Frankreich und Commer aus England. Das „Rennwagen-Quartett“ besteht aus drei Formel-Fahrzeugen, Lotus und Cooper aus England, Ferrari aus Italien sowie dem Porsche GT 904 aus der Sportwagen-Klasse. Es ist zu vermuten, dass der Porsche auch deshalb in das Quartettspiel aufgenommen wurde, weil außer Ferrari alle weiteren Formel-Teams dieser Jahre aus Großbritannien stammten. Die goldene Regel für die thematischen Quartettspiele schien damals aber offensichtlich: Niemals mehr als zwei Karten von einer Nation. Die thematischen Quartettspiele banden somit Lastwagen und Rennwagen der großen europäischen Nationen England, Frankreich und Deutschland zusammen.

Die Gliederung nach Nationen war weder naheliegend noch einfach zu verwirklichen. Es wäre möglich gewesen, die Quartette nach unterschiedlichen Automobiltypen, Limousinen, Cabriolets, Kleinströwen, Trucks et cetera aufzubauen. Auch eine Gliederung nach bestimmten technischen Kennzahlen oder Farben wäre denkbar gewesen. Dass sich die Hersteller für das Nationenprinzip entschieden, verdeutlicht einerseits die große Bedeutung, die die nationale Konkurrenz zumal im europäischen Kontext damals nach wie vor hatte. Andererseits steckten in der Zuordnung der Marken zu Nationen nationale Stereotype, die das Markenbild maßgeblich beeinflussten. So stellte Karl Tschernutter in seiner Dissertation über das Image des Personenwagens 1967 folgende, auf dem Image des Herkunftslandes basierende Eigenschaften der Automobilmarken zusammen: Deutsche Wagen seien „zuverlässig, preiswert, qualitativ hochwertig, elegant [...], strapazierfähig [...] aber nicht sehr individuell“. US-amerikanische Fahrzeuge hingegen charakterisierte er als „stark auf Äußerlichkeiten abgestimmt, luxuriös, protzig, für das Gros unserer Konsumenten unerschwinglich“. Britische Erzeugnisse bezeichnete er als „vertrauenswürdig, etwas zu konservativ [...] zweckmäßig, jedoch zu teuer“. Die französischen Automobile waren für ihn „individuell“ und „realistisch“, sie wiesen „neue Konstruktionsgesichtspunkte“ auf und seien „wirtschaftlich“, allerdings „etwas auffällig“. Und italienische Pkw schließlich befand er als „temperamentvoll, schnittig“ und „hohtourig“,

sie zeigten „technische Einfälle“ und seien „Fabrikate für schöne Straßen“, „jedoch auf die Dauer nicht wirtschaftlich, weil zu rascher Verschleiß“.²³ Mit den Herstellernationen der Automobile wurden demnach menschliche Charaktereigenschaften verbunden. Ziel war es, dass die „Persönlichkeit des Wagens mit der des präsidenten Besitzers“ harmonierte.²⁴ Diese Bedeutungsebene der Automobilmarken und -nationen war Teil des Spiels mit den Auto-Quartetten: Natürlich ging es auf der rein spieltaktischen Ebene darum, möglichst viele Quartette zu bilden. Aber das Image der verschiedenen Quartette war unterschiedlich: Die Spieler hatten ihre Lieblingsquartette, die sie unbedingt haben wollten, und mit dieser Vorliebe verbanden sich bestimmte Charaktereigenschaften, die als besonders erstrebenswert angesehen wurden. Da galt es, den lässigen Franzosen gegen den temperamentvollen Italiener oder den luxuriösen US-Amerikaner abzuwägen. Die Wahl des Lieblingsautos beziehungsweise der Lieblingskarte war so auch eine Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich, ein Spiel der Abgrenzungen und Übereinstimmungen mit den anderen, vermutlich eher gleichaltrigen Spielern, genauso wie gegenüber den im Spiel nicht anwesenden, aber im Alltag sehr wohl präsenten Entscheidungen und Präferenzen der erwachsenen Männer. Wählte man die gleiche Automobilmarke wie der Vater, der Onkel oder andere männliche Bezugspersonen?

Das Auto-Quartett war ein Lernspiel, bei dem es eben nicht um technische Funktionsweisen und das Verständnis um technische Zusammenhänge ging, sondern um persönliche Eigenschaften und erstrebenswerte Charakterzüge. Es war ein Spiel des Heranwachsenden, der kindlich-pubertären Identitätssuche und Selbstfindung in der von einer starken Automobilisierung ergriffenen Konsumgesellschaft der Nachkriegsjahre. Die Objekte des Quartettspiels, die Autos, waren dabei grundlegend für die Feststellung eines wesentlichen Teils dieser Identität, nämlich der geschlechtlichen. Autokauf und -besitz, so wie auch das Autofahren selbst waren in den 1960er- und 1970er-Jahren in viel stärkerem Maß männlich konnotiert, als dies heutzutage der Fall ist. Indem sich Kinder und Jugendliche dem Auto-Quartettspiel widmeten, unterstrichen und bestätigten sie ihre männliche Identität. Sie erhoben Anspruch auf ihre zukünftige Rolle als erwachsene Männer und erprobten in der Auswahl ihres Lieblingsautos, welche Charaktereigenschaften sie haben beziehungsweise gerne hätten, von temperamentvoll, protzig, elegant bis hin zu doch eher zweckmäßig oder zuverlässig. Im Spiel erfolgte so auch die Abgrenzung beziehungsweise die Aneignung von Haltungen, die den kindlich-jugendlichen Spielern von männlichen Vorbildern im Alltag vorgelebt wurden (vgl. den Beitrag von Wolfgang Stritzinger). Technische Merkmale spielten in diesen Auto-Quartetten kaum eine Rolle.

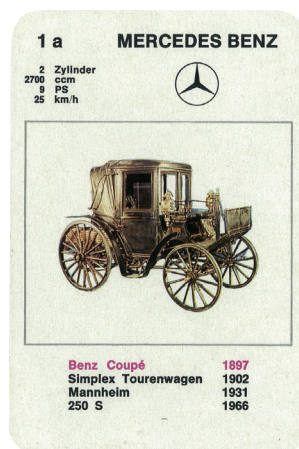


AUSFAHRT DES MARCUS-WAGENS VOR DEM TECHNISCHEN MUSEUM WIEN
 Brüder Basch, Wien, 1950
 TMW-Archiv, BPA-002060

Das (un-)sichtbare Wissen um technische Entwicklungen

Während Autotypen und -marken der nationalen Quartettreihen im Lauf der Zeit immer wieder aktualisiert wurden, blieb das Quartett-Set der „Old Timers“ bei Piatnik über die Jahre gleich. Hier werden auch die Jahreszahlen der Autos angegeben. Das „getarnte Lernspiel“ geht demnach einen deutlich anderen Weg: Im Fokus ist nicht mehr das Lernen von Marken in Verbindung mit Nationen, sondern das Lernen von Jahreszahlen im Zusammenhang mit den Automobilen. Doch welche Fahrzeuge werden gezeigt und warum sind gerade diese vier Oldtimer ausgewählt worden?

Bei Piatniks „Auto-Quartett“ besteht das Viererset der „Old Timers“ aus dem Benz-Dreirad, dem Ford T sowie einem Panhard Levassor und einem Spijker. Der Benz Patent-Motorwagen Nummer 1 gilt nach wie vor als eines der ersten Benzinautomobile der Welt. Seine Position war in den 1950er- und 1960er-Jahren indes keineswegs unumstritten. In Öster-



QUARTETTSPIEL „9 x AUTOTRADITION“
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, 1969
Inv.Nr. 99099

reich wurde der erstmalig auf der Jubiläumsausstellung 1898 präsentierte Siegfried Marcus-Wagen als das erste Automobil der Welt gehandelt und seine Herstellung auf das Jahr 1875 datiert. Anlässlich des 75. Jubiläums des Benzinautomobils 1950 fuhr der bekannte Journalist Alfred Buberl (1923–2010) mit dem Marcus-Wagen vom Technischen Museum Wien zum Schloss Schönbrunn.²⁵ Erst 1968 sollte der damalige Kustos des Technischen Museums Hans Seper (1924–2004) auf der Grundlage unveröffentlichter Quellen eine Neudatierung auf 1888/89 vornehmen.²⁶ Es ist daher zumindest bemerkenswert, dass der Wiener Verlag Piatnik auf den Marcus-Wagen verzichtete. Im gesamten Quartett fehlen österreichische Fabrikate. Weder der Marcus-Wagen noch der legendäre Steyr 380 bei den „Trucks“, noch der Puch 500 im Quartett der „Rest-Nationen“ fanden Aufnahme. Beim Quartettspiel „Autotradition“ fiel, nachdem 1970 die Zahl der Karten von 36 auf 32 reduziert wurde, ein ganzes Quartett weg. Es war ausgerechnet das Set Nummer 9 „Steyr“, also die vier Automobile des einzigen österreichischen Autobauers. Österreichischen Patriotismus konnte man dem Verleger hier, wie auch im Falle des Vorläufers „Auto-Quartett“ wohl kaum vorwerfen. Vielmehr wird vermutlich die Orientierung auf einen internationalen, europäischen Binnenmarkt in dieser Auswahl deutlich.

Neben dem Benz-Dreirad gehört der Ford T ebenfalls bis heute zu den Meilensteinen einer Automobilgeschichte der Neuzeit. Mit 15 Millionen



QUARTETT STEYR AUS
„9 x AUTOTRADITION“
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne, 1969
Inv.Nr. 99099

verkauften Exemplaren war das Fahrzeug bis in die 1970er-Jahre hinein das meistverkaufte Automobil, erst dann wurde der zwischen 1908 und 1927 produzierte Ford T vom Volkswagen-Käfer überholt. Lätete das Benz-Dreirad das Zeitalter des Benzin-Automobils ein, so verband sich mit dem Ford T das Versprechen vom Massenautomobil. Anlässlich der Quartettkarten-Ausstellung im Technischen Museum Wien wurde 2016 eine Rundfrage unter Museumskuratoren durchgeführt, in der beide Fahrzeuge auch heute, 50 Jahre später, als Meilensteine der Automobilgeschichte genannt wurden.²⁷



AUSSTELLUNG QUARTETTSPIELE

TMW 2017/18, Vitrine 6 „Ordnung und Vermitteln“ („Meilensteine“, Detail)

Beide Fahrzeuge sind auch aus heutiger Sicht naheliegende Vertreter der Kategorie „Old Timers“ in einem Quartettspiel. Dazu kam mit dem Panhard & Levassor ein französischer Hersteller. Das „Système Panhard“ galt als die klassische Anordnung des modernen Automobils mit Frontmotor und Heckantrieb.²⁸ Motor und Getriebemotor sowie Kühler befinden sich im vorderen Teil des Fahrzeugs, angetrieben wird das Automobil über die Hinterräder. Zum Einsatz kam das „Système Panhard“ seit 1891, wobei es in seiner Anordnung von Motor und Getriebe einem Prinzip folgte, das Amédée Bollée (1844–1917) bereits 1885 bei einem Dampf-Omnibus eingesetzt hatte.²⁹ Die Auswahl des Panhard & Levassor zeugt von einer gewissen Sachkenntnis über die Geschichte des modernen Benzinautomobils. Dieses Wissen wird durch die Karte indes kaum transportiert, denn ein Verweis auf das „Système Panhard“ findet nicht statt. Ebenso wurde beim Benz-Dreirad und dem Ford T auf Stichwörter wie „erstes Automobil“ oder „erstes Massenautomobil“ verzichtet.

Der Mangel an Erklärungen kommt besonders auch beim vierten Auto dieses Quartetts zum Tragen, denn der Spyker (in der niederländischen Schreibweise Spijker) Rennwagen ist heutzutage vermutlich nur Insidern bekannt. Interessanterweise wurde auch dieses Fahrzeug in der anlässlich der Quartettkarten-Ausstellung unter Museumskuratoren geführten Umfrage nach den Meilensteinen der Automobilgeschichte genannt, und zwar vom Kurator des Louwman Museum in Den Haag, wo das Automobil bis heute zu besichtigen ist.³⁰ Spyker gehörte zu den herausragenden Marken der niederländischen Automobilgeschichte,³¹ die technischen Feinessen des Spyker 60 HP waren und sind außerhalb der Niederlande aber vermutlich nur Wenigen bekannt. Der Spyker 60 HP von 1903 (auf der Quartettkarte mit 1902 datiert) gilt als das erste (Benzin-)Automobil der Welt mit Sechszylinder-Motor und Vierradantrieb.

Die Zusammenstellung der vier Oldtimer im „Auto-Quartett“ von Piatnik macht mithin mehrere Dinge deutlich: Mit Benz-Dreirad und Ford T ist sie eine Art Kommentar auf den damals aktuellen Trend der Automobilisierung. Von seinen Anfängen entwickelt sich das Fahrzeug zu einem Massenkonsumobjekt. Die Langlebigkeit und Gültigkeit bestimmter Konstruktionsprinzipien werden mit der Auswahl des Panhard & Levassor ebenso gewürdigt wie die historische Vision eines Allradantriebs, die auf dem Markt der Privat-Pkw erst in den 1980er-Jahren als Angebot verwirklicht werden sollte. Die Zusammenstellung der vier historischen Automobile ist also sehr durchdacht. Sie fokussiert auf die technische Entwicklung des Benzinautomobils. Andere historische Vorgänger – Dampfwagen, Elektrofahrzeug – werden hingegen ausgeblendet.

Trotz der großen Bedeutung der Bilder im „Auto-Quartett“ werden keine gestalterisch auffälligen historischen Lösungen wie zum Beispiel die Rennwagen Jamais Contente oder das Oeuf de Pâques oder der Tropfenwagen gewählt. Stattdessen fällt die Auswahl auf Automobile, deren technische und gesellschaftliche Bedeutung sich aufgrund der Abbildung allein nicht entschlüsseln lässt und die auch nicht textlich erläutert wird. Lediglich das Benz-Dreirad ist als das älteste historische Auto in diesem Quartett identifizierbar. Der technikhistorische Hintergrund der anderen drei Automobile bleibt unsichtbar trotz der Zusammenstellung und Abbildung: Aus dem Spiel heraus ist die Zusammenstellung nicht verständlich, weitere Recherchen der jugendlichen Spieler oder bereits vorhandene, genauere Kenntnisse der Automobilgeschichte wären notwendig, um die Bedeutung der Fahrzeuge zu entschlüsseln.

Neue Auto-Quartette der 1970er-Jahre: Im Rausch der Zahlen und Formen

Im Vergleich zu den Auto-Quartetten der späten 1950er- und der 1960er-Jahre erscheinen Piatniks Ausgaben „Tolle Autos“ und „Neue Autos“ der 1970er-Jahre geradezu wie eine Explosion des zuvor noch so sorgfältig geordneten Themas. Die Gliederung von Personenkraftwagen nach Nationen wurde aufgegeben. Die Reihe „Neue Autos“ gliederte sich stattdessen nach verschiedenen Fahrzeugtypen, GT Sportwagen, Coupés, Limousinen, Stadtautos bis hin zu Elektro-Autos und Experimentalfahrzeugen. Noch weiter vom Alltäglichen löst sich die Reihe „Tolle Autos“, mit einer Spannweite von „Staatskarossen“ über „Spitzen-Autos“, „Dragsters“, „nicht für diese Welt“, „Funmobiles“, „Funny Cars“, „Alter Adel“ bis hin zu „Weltspitzenautos“.

Vom Längsformat ins Querformat gewendet, hatten diese extravaganten Fahrzeuge noch mehr Platz auf den Karten. Die Angabe technischer Kennzahlen wurde selbstverständlich. Piatnik listet bei den „Tollen Autos“ und den „Neuen Autos“ in der rechten oberen Ecke Zylinderzahl, Hubraum, PS und Höchstgeschwindigkeit. Mit diesen Daten konnte nun das Übertrumpfen des Gegners im bereits zitierten Spiel Mann-gegen-Mann beginnen (vgl. den Beitrag von Christian Stadelmann). Die Enge der Nationen und Marken ist damit abgeschafft, wohl auch, weil mit diesen durchaus ähnlichen Modellen aus unterschiedlichen Herkunftsländern das Übertrumpfen des Gegners weitaus mühseliger wird. Die neue Auswahl und Ordnung der Automobile erweitert das Spektrum der technischen Daten. Zugleich scheint die Orientierung nach Nationen quasi ausgedient zu haben. Womöglich sind Marken und Herkunftsländer in den bestens motorisierten 1970er-Jahren keine Novität mehr, die nationalen Stereotype über Temperament und Zuverlässigkeit längst zum Allgemeingut geworden. Statt dem Wissen um Marken und Nationen wird nun also ein Wissen um das Spektrum der technischen Kennzahlen im Auto-Quartett verlangt: Wie viele Zylinder haben die meisten Autos auf den Karten? Kann ich mit vier Zylindern hoffen, meinen Gegner zu übertrumpfen? Wie groß sind die Hubräume der Fahrzeuge, kann ich es riskieren, die 1200 ccm auszurufen oder werde ich von meinem Gegner übertrumpft? Beide Auto-Quartett-Reihen, sowohl die „Neuen Autos“ als auch die „Tollen Autos“, waren vom Spektrum der abgebildeten Fahrzeuge her weitaus breiter aufgestellt als die Auto-Quartette von Piatnik und Jumbo der 1960er-Jahre. Aber sie hatten beide Anker in der Realität, das heißt in der Lebenswelt der jugendlichen Spieler: bei den „Neuen Autos“ ganz offensichtlich mit den Quartett-Sets der „Stadtautos“, „Limousinen“, „Coupés“ et cetera, und bei den „Tollen Autos“

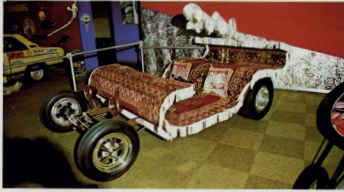
4 a „Nicht für diese Welt“



a) Bademobil
b) Fliegender Teppich
c) Dreirad
d) Mondauto

4 Zyl.
1800 ccm
90 PS
85 km/h

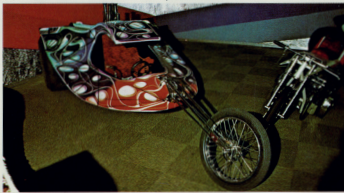
4 b „Nicht für diese Welt“



a) Bademobil
b) Fliegender Teppich
c) Dreirad
d) Mondauto

4 Zyl.
1600 ccm
75 PS
80 km/h

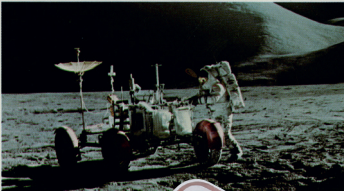
4 c „Nicht für diese Welt“



a) Bademobil
b) Fliegender Teppich
c) Dreirad
d) Mondauto

—
—
20 km/h

4 d „Nicht für diese Welt“



a) Bademobil
b) Fliegender Teppich
c) Dreirad
d) Mondauto

4 Zyl.
1200 ccm
60 PS
60 km/h

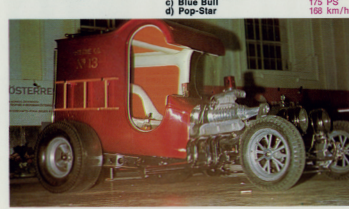
6 a Funny Cars



a) Musi-kart oldtimer
b) Engine Nr. 13
c) Blue Bull
d) Pop-Star

4 Zyl.
1568 ccm
65 PS
148 km/h

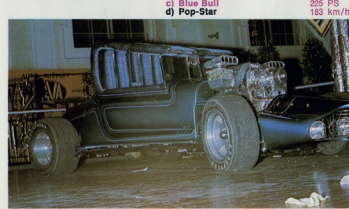
6 b Funny Cars



a) Musi-kart oldtimer
b) Engine Nr. 13
c) Blue Bull
d) Pop-Star

8 Zyl.
3000 ccm
175 PS
168 km/h

6 c Funny Cars



a) Musi-kart oldtimer
b) Engine Nr. 13
c) Blue Bull
d) Pop-Star

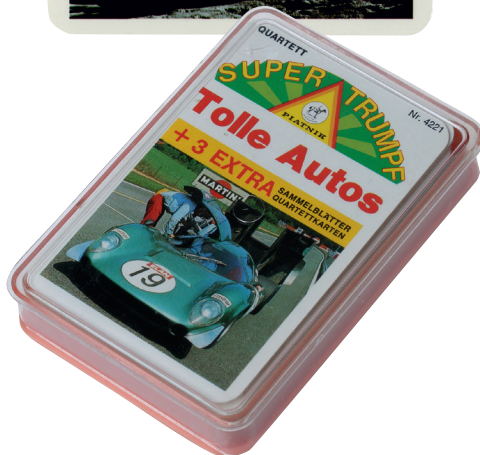
8 Zyl.
3982 ccm
225 PS
113 km/h

6 d Funny Cars



a) Musi-kart oldtimer
b) Engine Nr. 13
c) Blue Bull
d) Pop-Star

8 Zyl.
3000 ccm
180 PS
180 km/h



QUARTETTSPIEL „TOLLE AUTOS“
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piattnik & Söhne,
1977
Inv.Nr. 99093

zumindest ansatzweise in den Rubriken der „Zukunftsautos“ und „Stilstudien“. Anders als noch beim „Auto-Quartett“, das die Fragen des „Was bin ich?“ / „Was will ich sein?“ alltagsnah anhand der Automobilmarken auf der Straße verhandelte, laden die fantastischen Fahrzeuge der „Neuen Autos“ und „Tollen Autos“ nun zu einer viel realitätsferneren, geradezu träumerischen Auseinandersetzung mit der Frage des „Was will ich sein?“ und „Was will ich fahren?“ ein.

Diese Realitätsferne der abgebildeten Autos dient womöglich auch der emotionalen Abgrenzung im radikal gewandelten Spiel des Übertrumpfens. Anders als beim Verlust von Karten durch das zufällige Ziehen im althergebrachten Quartettspiel, kommt es beim Übertrumpfen zum Verlust der Karte, wenn der Spieler sich taktisch ungeschickt angestellt und die falsche Kennzahl gewählt hat oder wenn das abgebildete Auto grundsätzlich sehr schwach ist. Die Distanz zu den Fahrzeugen ist mithin auch ein Schutz: Es ist nicht mehr das Fahrzeug des Onkels oder des Vaters, das ständig übertrumpft wird, sondern es sind lebensweltferne Fahrzeuge. Gleichzeitig verleitet der sportliche Wettkampf des „Größer, Schneller, Stärker“ mit den Quartettkarten zwangsläufig zu einer Bevorzugung der leistungsstarken Fahrzeuge. Das Stichquartett suggeriert die Allgemeingültigkeit des Leistungsprinzips, in der die eigenen Fähigkeiten beziehungsweise die Leistungsstärken der abgebildeten Fahrzeuge taktisch klug und entsprechend der anderen vorhandenen Leistungen eingesetzt werden müssen. Es ist ein Lernspiel für die kapitalistische Gesellschaft zu einem Zeitpunkt, als sich gesamtgesellschaftlich betrachtet bereits die ersten Risse im Glauben an den immerwährenden technischen und zivilisatorischen Fortschritt zeigten.³²

Die Anpassung der Spielmechanismen der Auto-Quartette an den sportlichen Wettkampf mit dem ständigen Vergleich und den damit einhergehenden Sieg- und Niederlage-Erfahrungen verändern zwar einerseits die sozialen Lerninhalte des Quartettspiels, indem nunmehr die Konkurrenz eine viel größere Bedeutung einnimmt. Andererseits bleiben bestimmte Elemente des Spiels gleich. Noch immer geht es um Beharrlichkeit und Taktik sowie die Fähigkeit, Niederlagen beziehungsweise den Verlust einer Karte zu verkraften. Und noch immer bilden die Abbildungen mit den Automobilen einen Anlass zum Austausch mit Mitspielern über Lieblingskarten und das Auto, das man selbst gerne besitzen oder fahren will. Nach wie vor steckt in den Auto-Quartetten ein Angebot zur Identitätssuche und Selbstfindung, zur Wahl von Lieblingsautos und zum Austausch der Spieler über Präferenzen. Die Spielergemeinschaft wurde durch das Spiel mit den technischen Kennzahlen sogar noch verstärkt: Die Daten, die nicht

jedem – oder vielmehr jeder – auf Anhieb verständlich waren, wurden zum Code, der die Exklusivität des eigenen Zirkels sicherte.

Mit dem Wandel des Spiels vom Ordnen und Sammeln von Quartetten hin zum Übertrumpfen des Gegners anhand von technischen Kennzahlen ging jedoch nicht unbedingt ein umfassenderes Verständnis der Funktionsweisen eines Automobils einher. Allenfalls wurde den jugendlichen Spielern damit deutlich, dass die genannten Daten wichtig für das Ermessen der Leistung eines Automobils waren. Wie diese Daten sich gegenseitig bedingten, aber auch durch nicht genannte Faktoren (wie zum Beispiel die Masse der Fahrzeuge) beeinflusst wurden, erläuterten die Spielkarten nicht. Mit einem gewissen Vorwissen waren wohl Rückschlüsse aus Abbildungen möglich, aber die Arbeitsweise eines Automobils ließ sich über die Quartettkarten mit ihren Abbildungen und Datenansammlungen allein nicht verstehen. So erscheint es wie eine Art Kommentar auf die Inhalte der Quartettkarten, wenn eine Studie zur Automobilwerbung zu Beginn der 1970er-Jahre vermerkt: „Technische Merkmale sind gewiss auch reizvoll, doch ist das Automobil heute so kompliziert und vollkommen, dass der Durchschnittsfahrer sehr wenig von der Arbeitsweise seines Fahrzeugs versteht, ja, es interessiert ihn gar nicht mehr, wie es funktioniert, was es leistet, ist ihm weit wichtiger.“³³

Fazit

Automobile waren im Untersuchungszeitraum Konsumobjekte mit einem hohen Identifikationsgrad. Im Automobil-Quartett konnten Kinder auf der Schwelle zum Erwachsenwerden eigene Persönlichkeitszüge aus einem Angebot an Möglichkeiten auswählen und gewissermaßen im Trockenkurs erproben. Das technische Artefakt Automobil diente der Selbstvergewisserung und Affirmation der eigenen Männlichkeit, die Welt der Automobiltypen und -marken der für die Pubertät typischen Auseinandersetzung mit den Fragen danach, wer man ist, wie einen andere sehen und was man sein möchte. Trotz des technischen Artefakts wäre es daher falsch, bei den Auto-Quartetten von einer Techniksozialisation im eigentlichen Sinn zu sprechen. Es war vielmehr ein Angebot zur Identitätssuche und Selbstfindung an Jungen und junge Männer über einen sehr stark geschlechtlich, nämlich männlich konnotierten Gegenstand. Das „getarnte Lernen“ bezog sich anfänglich auf das Wiedererkennen von Automobilmarken und deren Zuordnung zu Nationen. Eine erste Einordnung der bunten Konsumwelt der Automobile inmitten der um sich greifenden Automobilisierung der späten 1950er- und 1960er-Jahre war damit möglich. Marken und Nationen dienten

als Platzhalter für Charaktereigenschaften, die mit den Auto-Quartetten erprobt und im Austausch mit den Mitspielern diskutiert werden konnten.

Inhaltlich verbarg sich hinter der Zusammenstellung der Quartettkarten bisweilen eine weit umfassendere Auseinandersetzung mit dem Thema, als dies auf den Karten selbst zum Ausdruck kam. So schloss das Quartettspiel zu den historischen Automobilen von Piatnik in den 1960er-Jahren sorgfältig ausgewählte Meilensteine aus der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung des Benzinautomobils mit ein. Auf den Karten selbst ist der Hintergrund zu dieser Auswahl nicht enthalten, textliche Informationen fehlen weitgehend.

Ab den 1970er-Jahren spielten beim Übertrumpfen realitätsferne, fantastische Autos eine größere Rolle. In all den Jahren aber dienten die Autos gleichermaßen als Sehnsuchtobjekte und Projektionsfläche für die eigene Selbstfindung: „Wie will ich sein und was will ich fahren?“ Das „getarnte Lernen“ ab den 1970er-Jahren beinhaltete in viel stärkerem Ausmaß das Kennenlernen und Einordnen von technischen Daten zur Leistungsfähigkeit von Automobilen. Eine Erläuterung der technischen Zahlen war im Spiel indes nicht vorhanden. Technikverständnis war in den Auto-Quartetten nach wie vor kein Wissen um Funktionsweisen, Fehleranfälligkeiten, Reparaturmaßnahmen und Wartungsintervalle. Vielmehr ging es nun um ein Wissen über das Spektrum von Leistungsparametern, um damit den Gegner zu übertrumpfen: Sind diese PS-Zahlen eher niedrig oder eher hoch, ist das ein großer oder ein kleiner Hubraum? Die Zahlen wurden zum Code, den es zu verstehen und anzuwenden galt. Das Wissen um diese Zahlenwelten war auch die Grundlage der Spielergemeinschaft, die sich gegenüber den Nicht-SpielerInnen abgrenzte. Automobile waren im Alltag der 1950er- und 1960er-Jahre eindeutig Männersache, doch ab den 1970er-Jahren drohten die Grenzen langsam zu verschwimmen. Das Wissen um den Zahlencode wurde hier zum Eintrittsgeld für eine exklusive Gesellschaft. Das Spiel mit den Auto-Quartetten auf dem Schulhof, in der Pause und nach der Schule war ein Paradebeispiel des „doing“ beziehungsweise „performing gender“.

Die Auto-Quartette funktionierten in all den Jahren auch dadurch, dass es eine alltägliche Ebene des Erfahrens von Autos gab, bei der die Bilder und Daten der Quartettkarten erneut abgerufen, verstärkt und teilweise auch ergänzt wurden. Dies war ein Charakteristikum, das sich in dieser Form nicht bei anderen Quartettarten, wie zum Beispiel den Jets, den Panzern oder der Hochseeschiffahrt fand. Auto-Quartette waren näher am Alltag und an der Lebensrealität der Spielenden. Dies machte sie umso wertvoller für die Selbstfindungsprozesse, die mit ihnen betrieben wurden.

Im nostalgischen Rückblick werden Auto-Quartette bisweilen als Beleg für männliche Technikbegeisterung und -affinität genannt. Tatsächlich aber war das Spiel kein Lernspiel der Technik, vielmehr diente das männlich konnotierte, technische Artefakt Automobil der sozialen Orientierung in der Welt, dem spielerischen Kennenlernen und Erproben männlicher Rollen. Zentral waren sozialisationstypische Fragen danach, wer ich bin und wie ich sein will. Verhandelt werden diese Fragen damit, welche Autos es gibt und welches Auto ich gerne fahren will.

¹ Kunze: Technik als Identitätsbestandteil (2010).

² Ebd., S. 87.

³ Vgl. Pasero, Gottburgsen (Hg.): *Geschlecht?* (2002), S. 12. Vgl. auch Wajcman: *Gender* (2002), S. 270–289.

⁴ Vgl. hierzu Küng: *Pappschlitten* (2003).

⁵ Zur nationalsozialistischen Verkehrspolitik allgemein siehe Kopper: *Handel und Verkehr* (2002). Zum Volkswagenwerk in Wolfsburg siehe Mommsen, Grieger: *Volkswagenwerk* (1997).

⁶ Vgl. Steinbeck: *Das Motorrad* (2012).

⁷ *Disko: Devil's wheels* (2016).

⁸ Vgl. Hausl: *Personenkraftwagen* (1957), S. 7.

⁹ Vgl. ebd., S. 138.

¹⁰ Vgl. ebd., S. 142.

¹¹ Blach: *Prognosemodell* (1970), S. 49f.

¹² Für das Jahr 2016 sind 4,82 Mio. Pkw in Österreich gemeldet. Vgl. Statistik Austria: http://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/verkehr/strasse/kraftfahrzeuge_-_bestand/index.html (10.8.2017).

¹³ Salcher: *Statussymbol* (1967), S. 88.

¹⁴ Tschernutter: *Personenkraftwagen* (1967), S. 11.

¹⁵ Krause: *Werbung* (1971), S. 11, und im Folgenden S. 17f.

¹⁶ Grünwald: *Marktuntersuchung* (1968), S. 11.

¹⁷ Krause: *Werbung* (1971), S. 20.

¹⁸ Vgl. Salcher: *Statussymbol* (1967), S. 182.

¹⁹ Vgl. Patleich: *Auto für Dich* (1958); die Zeitschriften des ARBÖ, „Freie Fahrt“, und des ÖAMTC, „Auto-Touring“, sowie die neu erschienenen Zeitschriften „Autorevue“ in Österreich und „Auto, Motor und Sport“ in Deutschland.

²⁰ Borscheid: *Werbung und Marketing* (2009), S. 94.

²¹ Vgl. Küng: *Pappschlitten* (2003).

²² So Kunze: *Technik als Identitätsbestandteil* (2010), S. 88.

²³ Tschernutter: *Personenkraftwagen* (1967), S. 100.

²⁴ Krause: *Werbung* (1971), S. 18.

²⁵ Buberl: *Auto mobile* (1990), S. 108f.

²⁶ Seper: *Kraftfahrt* (1968).

²⁷ Vgl. Bettina Gundler: 4 Meilensteine der Automobilgeschichte im Deutschen Museum München in der Quartettkarten-Ausstellung im Technischen Museum Wien.

²⁸ Vgl. Seiffert: *Frühgeschichte des Automobils* (2009), S. 121.

²⁹ Beaumont: *Motor vehicles* (1900), S. 88.

³⁰ Ronald Kooyman: 4 Meilensteine der Automobilgeschichte im Louwman Museum Den Haag, Niederlande, in der Quartettkarten-Ausstellung im Technischen Museum Wien.

³¹ Vgl. Weernink: *Spyker* (1998).

³² Vgl. Doering-Manteuffel, Raphael: *Zeitgeschichte* (2008).

³³ Krause: *Werbung* (1971), S. 17.

Ein schickes Quartierhaus zeigt sich von nun an auch mit einem „Superhof“! 1970er Anwalte in einer Zeit, die die RAF hat, wurde dieser durch das in den meisten Teilen von Quartieren. Social changes in 1968 it still featured... In the 1970s edition, the... certain regional Red Army has been... "Kaiser" in the last...
„Kaiser“ 1971
 ...
„Super PE“ 1972
 ...

B3 Kabinen
 ...
B4 Biber-Tromper
 ...
B5 Elektro/Elektronik
 ...
B6 Bismarck
 ...
B7 Bismarck
 ...
B8 Bismarck
 ...
B9 Bismarck
 ...
B10 Bismarck
 ...

B1 Elektro/Elektronik
 ...
D2 Stahl
 ...
C2 KFZ
 ...

Die Präsentation von Industriemaschinen nach dem Krieg...
 ...
„Größe der deutschen Wirtschaft“
 ...



Schiffe 1971
 ...

„Autofahrt“ 1972
 ...

H2 Spielzeug
 ...
G1 Warenhäuser
 ...



Von guten Köchinnen und hervorragenden Technikern

Wolfgang Stritzinger

Als 1966 das schmale Sachbuch „Die Frau in Haushalt und Beruf“ von Harald Hansluwka¹ erschien, waren in Österreich 36 Prozent der über 15-jährigen Frauen erwerbstätig, der überwiegende Anteil davon im Primärsektor Land- und Forstwirtschaft. Gerade dieser Wirtschaftsbereich unterlag zu dieser Zeit einem Umbruch: Anfang der 1950er-Jahre umfasste er noch fast ein Drittel aller Beschäftigten, allein im folgenden Jahrzehnt schrumpfte dieser Anteil aufgrund der fortschreitenden Mechanisierung auf 23 Prozent.² So kam es zwischen 1951 und 1961 zu einer deutlichen Verschiebung in den für Frauen klassischen Erwerbsfeldern: Waren noch 1951 in der Land- und Forstwirtschaft und der Haushaltung die Hälfte aller weiblichen Berufstätigen zu finden, machten diese 1961 nur mehr ein Drittel aus. Des Weiteren waren Frauen überproportional im Handel, in der Textil- und Bekleidungsbranche, im Gastgewerbe, im Gesundheits- und Fürsorgewesen sowie im Reinigungswesen beschäftigt. Die knapp 30 Prozent Hausfrauen wurden statistisch gemeinsam mit Kindern unter „erhaltene Personen“ subsumiert.³ Heute haben sich die Verhältnisse partiell verschoben: Im Primärsektor, der gerade noch vier Prozent aller Erwerbstätigen beschäftigt, arbeiten selbstständig und unselbstständig aktuell mehr Männer als Frauen. Etwas aber hat sich in den letzten fünfzehn Jahren kaum geändert: Der Dienstleistungssektor ist klar weiblich, Industrie und Gewerbe hingegen sind männlich dominiert.⁴

Geschlechterrollen

Wie vehement der Stellenwert der berufstätigen Frau in den 1960er-Jahren kleingeredet wurde, widerspiegeln die Ausführungen in Hansluwkas Studie: Als Demograf betrachtete er die Frau in ihrer Doppelrolle als Mutter und Erwerbstätige und stellte dabei die Bereiche Haushalt, Familie und Beruf anhand statistischer Parameter gegenüber. Für ihn war

die Arbeitsteilung bei reproduktiven Tätigkeiten zwischen Mann und Frau noch nicht einmal ein Gedanke. Auf Grundlage der Volkszählung von 1961 schätzte er die Zahl der Frauen, die neben ihrem Beruf noch einen Haushalt zu führen hatten, auf eine Million. Die eigentliche Mehrfachbelastung wurde aber damals nur in der Kombination von Kindererziehung innerhalb der klassischen Familie und der gleichzeitigen Ausübung einer Berufstätigkeit gesehen. Das bedeutete, dass nur Kinder bis zum 14. Lebensjahr in diese Betrachtung einbezogen wurden, Alleinerzieherinnen fielen aufgrund „anders einzustufender Berufs- und Erziehungsprobleme“ überhaupt aus der Statistik heraus. Zu guter Letzt rechnete Hansluwka auch noch die in der Land- und Forstwirtschaft tätigen – immerhin 144.000 – (verheirateten) Frauen mit Kindern heraus, da bei diesen die Betreuungsprobleme wegen der örtlichen Identität von Heim und Arbeitsstätte „anderes gelagert“ seien als bei Berufstätigen in Industrie und Gewerbe beziehungsweise im Dienstleistungsbereich. Übrig blieben somit gerade einmal 120.000 Frauen, um die sich die allorts so hitzig geführte Debatte zur Vereinbarkeit von Beruf und Familie drehte.⁵ Schließlich kam der Autor zum Ergebnis, dass Teilzeitarbeit und „Hilfsdienste“ wie Kindergärten es Frauen ermöglichten, „am Erwerbsleben teilzunehmen und so zum Familieneinkommen beizutragen, ohne daß die Belange der Familie ernsthaft geschmälert werden.“⁶ Die Gleichstellung von Mann und Frau in Beruf und Familie wurde 1966 nicht in Erwägung gezogen.

Dieses Beispiel soll paradigmatisch veranschaulichen, welche mehrheitsfähige Haltung das Bild der Geschlechterrollen in Wirtschaft und Gesellschaft prägte. Dabei hatte die Akzeptanz der weiblichen Erwerbstätigkeit bereits einen beachtlichen Werdegang hinter sich. Viele Jahrzehnte davor hatten sich mit der Verbreitung des Fernmeldewesens neue Berufsmöglichkeiten für Frauen ergeben. Da der Postdienst traditionell Männern vorbehalten war, erschien die Berufstätigkeit von Frauen Ende des 19. Jahrhunderts offensichtlich als erklärungsbedürftig. Es ist generell müßig, sich über die damals weitverbreitete, übertriebene Hervorhebung der beruflichen Eignung von Frauen lustig zu machen, wenn beispielweise von der „natürliche(n) Befähigung des Weibes“ für den Fernsprech-Vermittlungsdienst die Rede war.⁷ Dies sagt eher etwas über den beschwerlichen Weg bis zur zumindest gesetzlichen Gleichstellung durch die Familienrechtsreform der 1970er-Jahre aus. Einschränkungen der persönlichen Freiheit, die heute als menschenrechtswidrig eingestuft werden und im geltenden Arbeitsrecht im Fall einer Vertragsauflösung den Tatbestand der Motivkündigung erfüllen, waren um 1900 Teil der Dienstvorschriften: Heiratete beispielsweise eine Post-Beamtin, so erfolgte mit dem Tag der



MÄDCHEN MIT PUPPE

Erwin Jelinek, 1963

© TMW/Erwin Jelinek, JE-RF-1963-500-0007

Eheschließung die fristlose Auflösung des Dienstverhältnisses.⁸ Erst mit dem Bundesgesetz vom 1. Juli 1975 über die Neuordnung der persönlichen Rechtswirkungen der Ehe konnte in Österreich auch der Mann seiner Ehefrau nicht mehr verbieten, berufstätig zu sein. Aufgrund der Tatsache, dass beide Ehepartner gleichermaßen für den Unterhalt der Familie zuständig waren, wurde die Hausarbeit als gleichwertiger Beitrag anerkannt.⁹

Veränderte wirtschaftliche Bedürfnisse waren stets die maßgeblichen Faktoren für die Ausrichtung der Beschäftigungspolitik. Das Paradebeispiel für die nachfragegesteuerte Einbeziehung der Frauen in den industriellen Produktions- und Wertschöpfungsprozess ist der nationalsozialistische Vierjahresplan. Der Beruf der Technischen Assistentin für Materialprüfung entstand in Deutschland 1907 und war für das Militär bereits im Ersten Weltkrieg von großer Wichtigkeit. Um 1938 betonte das Amt für Berufserziehung und Betriebsführung der Deutschen Arbeitsfront, dass solcherlei Tätigkeit „infolge ihrer Kniffligkeit und der Feinheit der Apparatur eine ausgesprochene Frauenarbeit ist.“¹⁰ Gleichzeitig wurde eine definitiv positive Berufsprognose für die kommenden Jahre erstellt, da der Ausbau der Wehrmacht und der Rohstoffmangel einen effizienten Werkstoffeinsatz notwendig machten.

Ansonsten wurde die Geschlechtertrennung bei der Berufswahl bis weit in die Nachkriegszeit fortgeschrieben. Aufgrund des Wegfalls der enormen Arbeitskräfte-Nachfrage in der Rüstungsindustrie verschoben sich die Berufsbilder nach 1945 zurück in das traditionelle Normengefüge. So appellierten Berufs-Ratgeber wieder an den Entdecker- und Forschergeist der Burschen, den Mädchen stellten sie eher Sicherheit und verbesserte Verdienstmöglichkeit in Aussicht. Das Einende war vielleicht der Impetus, nur ja die richtige Wahl zu treffen, um möglichst lange mit Begeisterung dem Beruf nachgehen zu können.¹¹

Neben der richtigen Berufswahl stand seit den 1960er-Jahren der Appell zur Fort- und Weiterbildung im Vordergrund, um im anbrechenden postindustriellen Zeitalter nicht bald zum „Alten Eisen“ zu gehören. Gerade in dynamischen, expandierenden Hochtechnologiesparten wie der Luftfahrt wurde lebenslanges Lernen zum Berufs-Credo. Doch abgesehen davon: Noch immer konnten sich Sachbuch-Autoren nur vorstellen, dass der Bub den Pilot und das Mädchen die Stewardess als Traumberuf vor Augen hat.¹²

So ist es offensichtlich, dass sich gesellschaftliche Postulate in der Welt der Spiele abbilden. Fragt man heute Sammler, wer die ab den



QUARTETTSPIEL „JÄGER“

Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken, 1971
Inv.Nr. 99314

1960er-Jahren aufkommenden Technischen Quartette gespielt hat, so wird man unisono zur Antwort bekommen: Buben (vgl. die Beiträge von Anne Ebert und Christian Stadelmann). Auch wenn sich Spielkarten-Produzenten ursprünglich noch Hoffnungen auf einen unspezifischen Absatz bei Konsumentinnen machten,¹³ waren den Mädchen, der Geschlechter-Apartheit im Kinderzimmer folgend, Sammel-Quartette mit Blumen und Tieren vorbehalten. Die Vermutung, dass hierfür nur der kompetitive Charakter verantwortlich zeichnete, greift aber zu kurz. Technische Quartette haben fast durchgängig Fahrzeuge und Kriegsgerät zum Inhalt, Begehrlichkeiten weckende Produkte also, die entweder realistisch erworben werden können, oder aber imstande sind, einen männlichen Berufswunsch zu wecken.¹⁴ Mit der sich herausbildenden Definition der Zielgruppe ging immer wieder eine unauffällig transportierte Botschaft einher; die Überlegenheit nationaler, konkret deutscher Technik, fand nicht nur bei Weltkriegs-Quartetten der 1960er- und 1970er-Jahre ihren Niederschlag.¹⁵ Die Bezüge zum

Dritten Reich wurden zumeist relativiert, indem beispielsweise ein Panzer-Quartett mit dem Berufstipp „Baggerführer“ versehen wurde.¹⁶ Begriffe wie „ASS-Seefahrtsamt“, „ASS-Armeegruppe“ oder „Flugzeugführer“ sind jedoch atmosphärisch klar einzuordnen. Diese zusätzlichen Attribute wurden dem Technischen Quartettspiel ab den späten 1960er-Jahren verliehen: Die Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken gestalteten die Deckblatt-Rückseiten ab 1967 als abenteuerliche Berechtigungsausweise oder machten dem kindlichen Spieler einen zivilen Männerberuf schmackhaft. Skurril ist die Adaption der Attribute bei ihrem „Piraten“-Quartett: Aus dem „Kaperbrief-Ausweis“ von 1969 wurde 1971 der Berufstipp Polizist.¹⁷ Möglicherweise waren hierfür aktuelle Ereignisse in der Bundesrepublik Deutschland maßgeblich: Zu dieser Zeit fand die erste Verhaftungswelle gegen die Rote Armee Fraktion (RAF) statt.¹⁸

Einen weiteren Beleg für wesentlich unverhohleneren politische Indoktrination liefert das Lehr-Quartettspiel „Der Friede muß bewaffnet sein“, hergestellt 1980 in der Deutschen Demokratischen Republik.¹⁹ Im Beiheft zu diesem Spiel (S. 5f.) wird ausdrücklich die Wichtigkeit von Frauen in der Nationalen Volksarmee erwähnt: „Für die Verteidigung des Friedens und die Stärkung unserer Republik einzutreten, ist eben nicht nur ‚Männersache‘ [...] und wenn die Mädchen aufpassen, werden sie vielleicht militärische ‚Fachfrauen‘, über die manch ein Junge staunt.“

Schlussendlich transportieren alle Quartettspiele mehr oder weniger offen die Weltanschauung der Verfasser oder der Auftraggeber.

¹ Hansluka: Haushalt und Beruf (1966). Harald Hansluka (*1927) ist Demograf und Medizinalstatistiker.

² Peter: Rückgang der Arbeitskräfte (1965).

³ Hansluka: Haushalt und Beruf (1966), S. 12–18.

⁴ Quelle: Statistik Austria, Arbeitsmarktstatistiken 2016: Detailergebnisse C Erwerbspersonen und D Erwerbstätigkeit, C1 Erwerbspersonen (ILO) nach Erwerbsstatus, Wirtschaftszweig der gegenwärtigen bzw. zuletzt ausgeübten Tätigkeit und Geschlecht – Jahresdurchschnitt 2016.

⁵ Hansluka: Haushalt und Beruf (1966), S. 27.

⁶ Ebd., S. 31.

⁷ O. V.: Post- u. Telephonbeamtin [um 1906], S. 4f.

⁸ Ebd., S. 25.

⁹ Siehe Bundesgesetzblatt 412/1975.

¹⁰ Deutsche Arbeitsfront: Berufsbild. o. J. [um 1938].

¹¹ Böhny: Berufswahlbuch (1948).

¹² Schwarz: Luftfahrtberufe (1967), Vorwort.

¹³ O. V.: Autoquartett [2002], 1: „Ein richtiges Jungenspiel, und die werden es dann den Mädchen beibringen.“



RÜCKSEITE UND DECKKARTE ZUM QUARTETTSPIEL „PIRATEN“,
 „ASS-KLUB-AUSWEIS INTERPOL-AGENT“ ZUM QUARTETTSPIEL „AUTOS“
 UND „ASS-KLUB-AUSWEIS TIEFSEE-TAUCHER“ ZUM QUARTETTSPIEL
 „U-BOOTE“

Vereinigte Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken,
 1971, 1969, 1969
 Inv.Nr. 99274, 99991, 99281

¹⁴ Bei ASS wurden ab 1968 „Ausweise“ und 1970 Berufstipps eingeführt. So wurden dem jugendlichen Spieler Perspektiven als Feuerwehrmann, Lokführer, Elektromechaniker oder Polizist eröffnet.

¹⁵ Der Papierform nach ist die Messerschmitt Me 262 zumeist das stärkste Modell der tatsächlich eingesetzten Weltkriegsflugzeuge. Siehe Quartettspiel „Flugzeuge II. Weltkrieg“, ASS 1972 (Inv.Nr. 99055, <http://data.tmw.at/object/596430>).

¹⁶ Quartettspiel „Panzer“, ASS, 1971 (Inv.Nr. 99210, <http://data.tmw.at/object/596556>).

¹⁷ Vgl. Quartettspiel „Piraten“ von 1969 mit der Ausgabe von 1971 (Inv.Nr. 99274, <http://data.tmw.at/object/596620>).

¹⁸ Nach der Befreiung von Andreas Baader im Mai 1970 und mehreren Banküberfällen zur Finanzierung des Lebens im Untergrund läuft im Februar 1971 die Großfahndung gegen die erste Generation der RAF an.

¹⁹ Quartettspiel „Der Friede muß bewaffnet sein“. Lehrquartett für Kinder ab 10 Jahre / Idee und Text: Georg Redmann / Zeichnungen: Herbert Böhnke / Fachliche Beratung: Rudi Grollich / Herstellung: Altenburger Spielkartenfabrik / Printed in the GDR4 / A 7/80. Nach der Enteignung und Demontage der Vereinigten Altenburger und Stralsunder Spielkartenfabriken 1946 wurde die ASS AG in Westdeutschland neu gegründet und produzierte von 1957 bis 1996 in Leinfelden bei Stuttgart. In Altenburg (Thüringen) verblieb die Altenburger Spielkartenfabrik als volkseigener Betrieb. Erst 2002 wurden beide Firmen vom internationalen Spielkartenhersteller Cartamundi übernommen und 2003 als ASS Altenburger wieder zusammengeführt.

Literatur

Allgemeines Künstlerlexikon. Die bildenden Künstler aller Zeiten und Völker, Band 33. Eimer–Engelher. München, Leipzig 2002, S. 344 (Eintrag: Britta Ellström).

Allgemeines Künstlerlexikon. Die bildenden Künstler aller Zeiten und Völker, Band 59. Gordon–Gracian. München, Leipzig 2008, S. 277 (Eintrag: Manfred Gottschall).

Allgemeines Künstlerlexikon. Internationale Künstlerdatenbank – online (Eintrag: Hubert Lechner):
https://www.degruyter.com/view/AKL/_42439586 (21.8.2017)

Peter **Augustin**: Rudolf Preuss / 1879–1961. Innsbruck 1990.

Auto, Motor und Sport, Jg. 1951ff.

Autorevue. Österreichs Magazin für Technik und Sport, Jg. 1965ff.

Auto-Touring. Clubmagazin des ÖAMTC, Jg. 1947ff.

W. Worby **Beaumont**: Motor vehicles and Motors. Their design, construction and working by steam, oil and electricity, volume 1. London 1900, Nachdruck Cambridge 2014.

Alexander **Binder**, Robert **Köfler**, Markus **Rabanser**: Die Reihe 1044 der ÖBB. Freiburg 2008.

Karl **Blach**: Ein Prognosemodell für das dauerhafte Konsumgut "Automobil". Wien 1970.

Susanne **Blumesberger**: Hanna **Schiff**: Rellis Ritt ins Rätselland – Hannas Weg in den Tod, in: libri liberorum Jg. 9, Heft 29/30, November 2008, S. 62–65.

Ursula **Bode**: Kunsterziehung – Freizeitkunst. Das Musische im Verlagsprogramm, in: Otto Maier Verlag Ravensburg (Hg.): Otto Maier Verlag Ravensburg. 1883–1983, Hundert Jahre Verlagsarbeit. Ravensburg 1983, S. 114–135.

August von **Borries**: Schnellbetrieb auf Hauptbahnen, in: Glasers Annalen. Zeitschrift für Eisenbahnwesen und Verkehrstechnik, Juni 1904, S. 235–237.

Peter **Borscheid**: Agenten des Konsums: Werbung und Marketing, in: Heinz-Gerhard Haupt, Claudius Torp (Hg.): Die Konsumgesellschaft in Deutschland 1890–1990. Frankfurt am Main, New York 2009, S. 79–113.

Ferdinand **Böhny**: Berufswahlbuch für Knaben. 250 Männerberufe in Wort und Bild. Zürich 1948.

Johann Gottlob Immanuel **Breitkopf**: Versuch, den Ursprung der Spielkarten, die Einführung des Leinenpapieres, und den Anfang der Holzschneidekunst in Europa zu erforschen, Erster Theil. Leipzig 1784.

Alfred **Buberl**: Auto mobile. Die bewegte Geschichte des Straßenfahrzeuges. Wien 1990.

Bundesgesetz vom 1. Juli 1975 über die Neuordnung der persönlichen Rechtswirkungen der Ehe (BGBl. 412/1975).

Deutsche Arbeitsfront, Amt für Berufserziehung und Betriebsführung: Das Berufsbild der Technischen Assistentin. Berlin-Zehlendorf o. J. [um 1938].

Sasha **Disko**: The Devil's wheels. Men and motorcycling in the Weimar Republic. New York 2016.

Anselm **Doering-Manteuffel**, Lutz **Raphael**: Nach dem Boom. Perspektiven auf die Zeitgeschichte seit 1970. Göttingen 2008.

Joseph Maria **Eder**: Autotypie, in: Otto Lueger: Lexikon der gesamten Technik und ihrer Hilfswissenschaften, Band 1. Stuttgart, Leipzig 1904.

Marion **Faber**: Spiel und Kommerz. Die deutsche Spieleproduktion 1850–1950, in: Ulrich Schädler (Hg.): Spiele der Menschheit. Darmstadt 2007, S. 129–142.

Freie Fahrt. Das Klubjournal des ARBÖ, Jg. 1961ff.

Tomaso **Garzoni**: De' giocatori in universale, et in particolare, in: La piazza universale di tutte le professioni del mondo. Venezia 1585.

Cynthia **Giles**: The Tarot. History, Mystery and Love. New York 1994 [1992].

Peter **Grätz**: 165 Jahre Wiener Spielkartenfabrik Ferdinand Piatnik & Söhne. Eine historische Betriebsanalyse, unveröffentlichte Diplomarbeit an der Wirtschaftsuniversität Wien. Wien 1989.

Rolf **Grünwald**: Marktuntersuchung als Grundlage erfolgreicher Unternehmensführung – Erkenntnisse aus zwanzig Jahrzehnten Marktforschung in Österreich. Wien 1968.

Harald **Hansluwka**: Die Frau in Haushalt und Beruf. Wien 1966.

Dieter **Hasselblatt**: Für Spiel und Leben: Unterhaltung und Belehrung als Aufgabe, in: Otto Maier Verlag Ravensburg (Hg.): Otto Maier Verlag Ravensburg. 1883–1983, Hundert Jahre Verlagsarbeit. Ravensburg 1983, S. 30–61.

Wilhelm **Hausl**: Die Struktur und die Entwicklungstendenzen des österreichischen Marktes für Personenkraftwagen. Dissertation an der Hochschule für Welthandel in Wien. Wien 1957.

Friedrich C. **Heller**: Kunst für Kinder – Kinderkunst, in: Peter Noever (Hg.): Jugendschatz und Wunderscherlein. Buchkunst für Kinder in Wien. Book Art for Children in Vienna 1890–1938. Nürnberg 2009, S. 70–98.

Detlef **Hoffmann**: Die Welt der Spielkarte. Eine Kulturgeschichte. Zweite, unveränderte Auflage. Leipzig, München 1983 [1972].

Detlef **Hoffmann**: Kultur- und Kunstgeschichte der Spielkarte. Mit einer Dokumentation von Margot Dietrich zu den Spielen des Deutschen Spielkarten-Museums Leinfelden-Echterdingen. Marburg 1995.

Paul **Hugger**: Die Gebrüder Wehrli. Pioniere der Alpin-Fotografie und weit mehr, in: Paul Hugger (Hg.): Gebrüder Wehrli. Pioniere der Alpin-Fotografie. Zürich 2005, S. 7–10.

Sigrid **Hunke**: Kamele auf dem Kaisermantel. Deutsch-arabische Begegnungen seit Karl dem Großen. München 1976.

Rolf **Ihme**: Lexikon alter Verfahren des Druckgewerbes, Band 7 (Teil 1 des Lexikons der gesamten grafischen Technik). Itzehoe 1994.

Anton **Joachimsthaler**: Die elektrische Lokomotive Baureihe 103 der Deutschen Bundesbahn. Oberhausen, Düsseldorf 1972.

Hugo **Kastner**: J. W. Spear & Söhne. Familienkartenspiele von 1899 bis 1938, in: Trödler & Sammeln, Nr. 248, Juli 2000, S. 156–162.

Hugo **Kastner**, Gerald K. **Folkvord**: Die große Humboldt-Enzyklopädie der Kartenspiele. Baden-Baden 2005.

Anita **Kern**: „Es gibt keine weibliche und keine männliche Kunst – es gibt nur Kunst.“ (Meret Oppenheim), in: Heidelinde Resch (Hg.): 14 Grafikerinnen im Wien des 20. Jahrhunderts. „...Exaktheit der Zeichnung und Farbe mit echt wienerischem Charme ...“. Wien 2013, S. 9–11.

Ellen **Key**: Das Jahrhundert des Kindes. Studien. 9. Aufl., Berlin 1905.

Helmut **Kipphan** (Hg.): Handbuch der Printmedien. Technologien und Produktionsverfahren. Berlin u. a. 2000.

Christopher **Kopper**: Handel und Verkehr im 20. Jahrhundert (Enzyklopädie deutscher Geschichte 63). München 2002.

Maria-Elisabeth **Krause**: Die Werbung für Personen- und Lastkraftwagen dargestellt unter besonderer Berücksichtigung der Steyr-Daimler-Puch AG, Diplomarbeit an der Hochschule für Welthandel. Wien 1971.

Ernst **Krumbein**: Quartette oder: wie der Scholz-Verlag Bildung förderte, in: Cornelia Schneider (Hg.): Spiel mit! Papierspiele aus dem Verlag Jos. Scholz Mainz. Mainz 2006, S. 40–51.

Ernst **Krumbein**: Familienkartenspiele zwischen 1850 und 1. WK.: <http://www.e-s-g.eu/sammelgebiete/themen/familienkartenspiele/krumbein1> (19.7.2017)

Rolf-Ulrich **Kunze**: Symbiosen, Rituale, Routinen. Technik als Identitätsbestandteil. Technikakzeptanz der 1920er- bis 1960er-Jahre (Technikdiskurse. Karlsruher Studien zur Technikgeschichte, Nr. 3). Karlsruhe 2010, S. 87–97.

Herbert **Kutter**: Technische Quartettspiele 1952–1971. 7. Aufl., o. O. 2016.

Max **Küng**: Pappschlitten. Als die Trümpfe fahren lernten, in: Die Zeit, 15. Mai 2003: <http://www.zeit.de/2003/21/Quartett> (13.7.2017)

O. Vn. **Lochner**: Die Versuchsfahrten der Studiengesellschaft für elektrische Schnellbahnen auf der Militäreisenbahn zwischen Marienfeld und Zossen in den Monaten September bis November 1901, in: Glasers Annalen. Zeitschrift für Eisenbahnwesen und Verkehrstechnik, Mai 1902, S. 191–198.

Eckart Conrad **Lutz**, Johanna **Thali**, René **Wetzel**: Einspielung von Wissen und gebildeter Umgang – Texte und Bilder im Gespräch, in: Literatur und Wandmalerei II: Konventionalität und Konversation. Tübingen 2005.

Christian **Maryška**: „Hoffentlich gefällt's Ihnen bei uns in Wien“. Jüdische Gebrauchsgrafikerinnen bis 1938, in: Andrea Winklbauer, Sabine Feller (Hg.): Die

bessere Hälfte – Jüdische Künstlerinnen bis 1938. Wien 2016, S. 135–147.

Walt Disneys **Micky Maus**. Jg. 1976 und 1977.

Hans **Mommsen**, Manfred **Grieger**: Das Volkswagenwerk und seine Arbeiter im Dritten Reich. 3. Aufl., Düsseldorf 1997.

Stefan **Musil**: Das Skizzenbuch des Stefano della Bella aus der Albertina in Wien. Diplomarbeit an der Universität Wien, 2008.

Manfred **Neureiter**: Lexikon der Exlibriskünstler. Berlin 2009.

O. V.: Frauenberufe: Die Post- u. Telephonbeamtin, Leipzig o. J. [um 1906].

O. V. [Annette Köger]: Zeitzeugen-Interview im September 2002 mit Werner Seitz, seit 1956 Druckleiter der Firma ASS (Altenburger Stralsunder Spielkartenfabriken AG). Unveröffentlichtes Typoskript. O. O., o. J. [2002].

O. V. [Annette Köger]: Stichworte zu den Anfängen des Autoquartetts. Unveröffentlichtes Typoskript. O. O., o. J. [2002].

O. V.: Vater sein dagegen sehr ...! Von Hobby – einem, der es wissen muß. Illustriert von Hanna Schiff, in: Wiener Magazin, Juni 1931, S. 73–76.

André **Papazian**: Alles über den TGV. Stuttgart 2007.

Ursula **Pasero**, Anja **Gottburgsen** (Hg.): Wie natürlich ist Geschlecht? Gender und Konstruktion von Natur und Technik. Wiesbaden 2002.

Hans **Patleich**: Hans Patleich testet das Auto für Dich und Deine Brieftasche. Wien 1958.

Emil **Peter**: Der Rückgang der Arbeitskräfte in der österreichischen Landwirtschaft, in: Monatsberichte des Instituts für Wirtschaftsforschung, 38. Jg. 1965, Heft 8, S. 277–290.

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. **Piatnik** & Söhne: Preisliste No. 103, April 1955. O. O. [Wien] o. J. [1955].

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. **Piatnik** und Söhne, Preisliste 1960. O. O. [Wien] o. J. [1960].

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. **Piatnik** und Söhne (Hg.): 150 Jahre Piatnik. 1824–1974, Wien 1974.

Interview mit einem **Quartett**-Fotografen (1. Teil), 28. Oktober 2015:
<https://quartettblog.wordpress.com/2015/10/28/interview-mit-einem-quartett-fotografen-1-teil> (3.9.2017)

Interview mit einem **Quartett**-Fotografen (2. Teil), 5. November 2015:
<https://quartettblog.wordpress.com/2015/11/05/interview-mit-einem-quartett-fotografen-2-teil> (3.9.2017)

Richard **Rotter**, Helmut **Petrovitsch**: Triebfahrzeuge österreichischer Eisenbahnen: Elektrische Lokomotiven und Triebwagen. Düsseldorf 1991.

Ernst F. **Salcher**: Das Auto als soziales Statussymbol. Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades an der Philosophischen Fakultät der Universität Salzburg. Salzburg 1967.

Dora **Schimanko**: Warum so und nicht anders. Die Schiffs: Eine Familie wird vorgestellt. Wien 2006.

Heribert **Schröpfer**: Triebfahrzeuge österreichischer Eisenbahnen: Dampflokomotiven BBÖ und ÖBB. Düsseldorf 1989.

Ernst **Schwarz**: Die Luftfahrtberufe. Berufsbilder der zivilen Luft- und Raumfahrt, Mainz 1967.

Günther W. **Schwarz**: Graphik. Eine Dokumentation der Techniken mit Originalen. München 1994.

Eva Elisabeth **Schweiger**: Lernen durch Spiel, Spiel mit dem Lernen? Zur Ambivalenz medialer Transformation, von Märchen im Quartett. Diplomarbeit an der Universität für angewandte Kunst, Wien 2014.

Uwe-Volker **Segeth**: Spielkarten. München 1986.

Reinhard **Seiffert**: Die Ära Gottlieb Daimlers. Neue Perspektiven zur Frühgeschichte des Automobils und seiner Technik. Wiesbaden 2009.

Hans **Seper**: Damals als die Pferde scheuten. Die Geschichte der österreichischen Kraftfahrt. Wien 1968.

Markus **Stegmann**, René **Zey**: Lexikon der graphischen Künste. Techniken und Stile. Reinbek bei Hamburg 1992.

Frank **Steinbeck**: Das Motorrad. Ein deutscher Sonderweg in die automobilen Gesellschaft (Vierteljahrschrift für Sozial- und Wirtschaftsgeschichte, Beiheft 216). Stuttgart 2012.

Leonhard **Stork**: Autos + Rennwagen. 1058 deutschsprachige Quartettspiele mit S/W-Abbildungen, Inhaltsangabe und Erscheinungsjahr. Norderstedt o. J. [2011].

Leonhard **Stork**: Ferdinand Piatnik & Söhne, Wien (Quartett- und Peterspiele). Norderstedt o. J. [2008].

Leonhard **Stork**: Lastwagen, Flugzeuge, Schiffe & Co. Verkehrsmittel aller Art. Norderstedt o. J. [2012].

Ernst **Strouhal**, Ulrich **Schädler**: Das schöne, lehrreiche Ungeheuer. Strategien der Eingemeindung des Spiels in der Kultur der Bürgerlichkeit. Eine Einleitung, in: dies. (Hg.): Spiel und Bürgerlichkeit. Passagen des Spiels I. Wien, New York 2010, S. 9–22.

Karl **Tschernutter**: Das Image des Personenkraftwagens. Ein Beitrag zur Imageforschung. Dissertation zur Erlangung des Doktorgrades an der Philosophischen Fakultät der Universität Salzburg. Salzburg 1967.

Judy **Wajcman**: Gender in der Technologieforschung, in: Ursula Pasero, Anja Gottburgsen (Hg.): Wie natürlich ist Geschlecht? Gender und die Konstruktion von Natur und Technik. Wiesbaden 2002, S. 270–289.

Wim Oude **Weernink**: Spyker, een Nederlands fabriikaat. Wassenaar, 2. Auflage 1998.

Simon **Wintle**: Characters from Charles Dickens [2015]: <http://www.wopc.co.uk/games/characters-from-charles-dickens> (23.9.2017)

Rafał **Wójcik**: Straßburg - Freiburg - Paris - Krakau. Zu den möglichen Inspirationsquellen Thomas Murners, des Autors von *Chartiludium logicae sive logica memorativa* (1507/1509): https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/6036/1/Daphnis_40_1-2_03_-_Rafal_Wojcik.pdf (23.9.2017)

Weblinks:

<http://quartette.bplaced.net/forum/> (9.10.2017)

<http://www.e-s-g.eu/sammelgebiete/themen/familienkartenspiele/krumbein1>
(19.7.2017)

<http://www.mortaljourney.com/2011/04/all-trends/board-game-craze> (23.9.2017)

<http://www.naibi.net/A/512-POLSK1377-Z.pdf> (23.9.2017)

http://www.statistik.at/web_de/statistiken/energie_umwelt_innovation_mobilitaet/verkehr/strasse/kraftfahrzeuge_-_bestand/index.html (10.8.2017)

<http://www.wopc.co.uk/games/characters-from-charles-dickens> (23.9.2017)

<http://www.zeit.de/2003/21/Quartett> (13.7.2017)

<https://boardgamegeek.com/thread/688170/w-s-b-ives-game-ii-mansion-happiness-joseph-angiol> (23.9.2017)

<https://de.wikipedia.org/wiki/Pflatsch> (29.8.2017)

https://en.wikipedia.org/wiki/Anne_Abbott (23.9.2017)

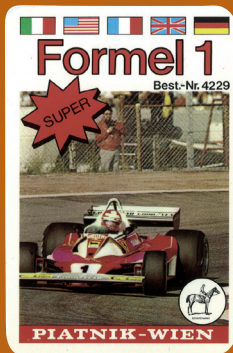
<https://quartettblog.wordpress.com/2015/10/28/interview-mit-einem-quartett-fotografen-1-teil> (20.7.2017 und 3.9.2017)

<https://quartettblog.wordpress.com/2015/11/05/interview-mit-einem-quartett-fotografen-2-teil> (3.9.2017)

https://repozytorium.amu.edu.pl/bitstream/10593/6036/1/Daphnis_40_1-2_03_-_Rafal_Wojcik.pdf (23.9.2017)

https://www.degruyter.com/view/AKL/_42439586 (21.8.2017)

https://www.europeana.eu/portal/de/record/2064109/Museu_ProvidedCHO_Spielzeugmuseum_der_Stadt_N_rnberg__Museum_Lydia_Bayer__35183__Datensatz_.html?q=f%C3%BChrer-quartett (10.11.2017)



Das Quartettspiel ist zweifellos eine kulturgeschichtliche Randerscheinung. Doch gerade weil es sich um ein überschaubares Thema handelt, ergeben sich bei eingehender Beschäftigung erhellende Einblicke in den Wandel des sozialen Lebens unserer Gesellschaft. Mit diesem Anspruch geht das Buch der seltsamen Wechselbeziehung von unbeschwerter Freizeitgestaltung und ernstem Bildungsanspruch nach. Es untersucht die Popularisierung eines Grafikprodukts, diskutiert die Sehnsucht nach dem Statussymbol Auto ebenso wie die spielerische Vermittlung von gesellschaftspolitischen Leitbildern und Geschlechterrollen. Und nicht zuletzt versucht es, sich den wundersamen Ausprägungen einer Sammelleidenschaft anzunähern.

