Tarot de Marseille für Anfänger

Karten legen Schritt für Schritt: die Großen und die Kleinen Arkana und Ihre erste Lesung

Lucien Vauverne

Impressum

Tarot de Marseille für Anfänger

Karten legen Schritt für Schritt: die Großen und die Kleinen Arkana und Ihre erste Lesung

Lucien Vauverne

Marseiller Schule · Band 1

Erste Auflage, 2026.

— Rechte —

Alle Rechte vorbehalten. Der Text, der Aufbau des Buches, die Übungen, die Fälle und die Tabellen sind ein Originalwerk des Autors. Sie dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Verlags weder ganz noch in Teilen vervielfältigt, gespeichert oder weitergegeben werden. Kurze Zitate für Rezensionen oder zu Studienzwecken sind willkommen, sofern das Buch und sein Autor genannt werden.

Die Fälle, die in den Kapiteln vorkommen, sind erfundene Beispiele. Keiner beschreibt eine reale Person, und jede Ähnlichkeit mit einer konkreten Situation ist zufällig.

— Herkunft der Bilder —

Die Karten dieses Buches stammen von zwei alten Exemplaren, die in der Bibliothèque nationale de France (BnF) aufbewahrt werden:

- Das Kartenspiel von Jean Dodal, Drucker in Lyon, datiert zwischen 1701 und 1715. Es ist das Spiel, das in den Kartenporträts und in den Auslagen gezeigt wird.
- Ein Exemplar von Nicolas Conver, dessen Wirken zwischen 1809 und 1833 liegt. Es dient nur dazu, einzelne Karten mit denen von Dodal abzugleichen.

Beide Werke sind gemeinfrei. Die Reproduktionen entstehen aus den digitalisierten Beständen der BnF.

Zwei Anmerkungen zu den Objekten, damit es nicht zu Verwechslungen kommt:

- Die Zwei der Münzen von Conver trägt die Inschrift „1760“. Diese Zahl steht auf der Karte, ist aber nicht das Druckdatum, und das Buch verwendet sie nicht, um das Exemplar zu datieren.
- Die abgebildeten Karten tragen einen roten Bibliotheksstempel. Er gehört zum aufbewahrten Objekt, ist keine Markierung, die diese Ausgabe hinzugefügt hätte, und auch nicht Teil der ursprünglichen Zeichnung. Im Schwarz-Weiß-Druck erscheint er als grauer Fleck.

— Bevor Sie beginnen —

Dieses Buch stellt das Tarot als Werkzeug zur Reflexion und zur Unterhaltung vor. Es dient dazu, ein Bild aufmerksam zu betrachten, in Worte zu fassen, was man sieht, und sich Fragen zu stellen. Es sagt weder die Zukunft voraus, noch verrät es, was andere Menschen denken oder tun werden. Eine Karte sagt nicht „das wird geschehen“; allenfalls legt sie einen Blickwinkel nahe und lädt dazu ein, sich etwas zu fragen.

Nichts von dem, was diese Seiten enthalten, ersetzt die Beratung durch eine Ärztin oder einen Arzt, eine Psychologin oder einen Psychologen, eine Rechtsanwältin oder einen Rechtsanwalt oder eine Finanzberaterin oder einen Finanzberater. Wenn Sie sich in einer gesundheitlichen Situation, einer seelischen Schwierigkeit, einem Rechtskonflikt oder vor einer wichtigen finanziellen Entscheidung befinden, wenden Sie sich an eine qualifizierte Fachperson. Die Karten können ein Gespräch mit sich selbst begleiten, aber sie sollen nicht für Sie entscheiden.

Wenn ein Kapitel eine Unruhe in Ihnen zurücklässt, die Sie nicht auflösen können, legen Sie das Kartenspiel beiseite und sprechen Sie mit einer Person Ihres Vertrauens. Auch das gehört dazu, wenn man lernt, mit Urteilsvermögen damit umzugehen.

— Wie die Karten zitiert werden —

In den Bildern und Tabellen des Buches begegnen Ihnen kurze Kennungen. Es sind Katalogkürzel dieser Ausgabe; auf den Karten selbst sind sie nicht aufgedruckt. Die Großen Arkana laufen von M00 bis M21, wobei M00 für den Narren steht. Bei den Kartenfarben bezeichnet der Buchstabe die Farbe (B, C, E und O für Stäbe, Kelche, Schwerter und Münzen) und die Ziffer ihren Wert; die Hofkarten tragen die Nummern 11, 12, 13 und 14 für Bube, Ritter, Königin und König.

Die Beschriftungen werden in Anführungszeichen und in ihrer alten Schreibweise wiedergegeben. Eine eckige Klammer, wie in „LA MAI[S]ON DIEV“, kennzeichnet einen Buchstaben, den der rote Stempel verdeckt und der erschlossen wird; Auslassungspunkte kennzeichnen eine Stelle, die nicht lesbar ist.

Wenn eine Kennung und eine Beschriftung einander zu widersprechen scheinen, gilt die auf der Spielkarte aufgedruckte Beschriftung, und die Kennung ist nur als Etikett dieser Ausgabe zu verstehen.

Inhalt

Bevor Sie beginnen

Bevor es losgeht ... 8
Ein Kartenspiel mit dem Namen einer Stadt ... 8
Warum ein altes Exemplar und keine Restaurierung ... 9
Ein erster Blick: der Narr in zwei Exemplaren ... 10
Links und rechts: so, wie Sie die Karte sehen ... 11
Alle Karten aufrecht ... 11
Wie das Buch aufgebaut ist ... 12
Wie die Stützen wegfallen ... 13
Was das Tarot kann und was nicht ... 14
Wie Sie mit diesem Buch arbeiten ... 15

Teil I · Den Blick vorbereiten 16

1 · Wissen, welches Kartenspiel Sie in den Händen halten 17
Zwei Exemplare desselben Modells ... 17
Eine moderne Restaurierung erkennen ... 23
Die 78 Stücke: 22 Große Arkana, 40 Zahlenkarten, 16 Hofkarten ... 25
Was Sie vom Buch erwarten können und was nicht ... 27
Übungen ... 28
Fall: Alice und das „Original"-Kartenspiel ... 30
2 · Vom Bild zu einem Satz ... 32
Vor dem ersten Satz ... 32
Bestandsaufnahme des Sichtbaren ... 33
Tafel: der Magier ... 37
Geste und Gegenstand ... 38
Richtung des Körpers und des Blicks ... 40
Assoziieren und überprüfen ... 42
Übungen ... 44
Bilderspiel 1: Details zuordnen ... 46
Fall: ein Nachbarschaftsworkshop ... 46
Auflösungen der Übungen und des Spiels ... 48

Teil II · Die 78 Karten ... 50

3 · Die Großen Arkana I: vom Narren zum Glücksrad 51
Eine Große Arkana-Karte ist kein Urteilsspruch ... 51
Wie die Kartenporträts benutzt werden ... 53
Ziffern und Beschriftungen dieses Abschnitts ... 53
Anfangen: der Narr und der Magier ... 54
Ordnen: die Päpstin, die Kaiserin, der Kaiser und der Papst ... 58
Wählen, vorankommen, messen ... 63
Innehalten und sich drehen: der Eremit und das Rad ... 67
Wer was hält und auf welcher Seite ... 71
Eine Tabelle für die elf ... 71
Bilderspiel 2: die Karte, die nicht dazugehört ... 73
Fall: eine Hobbykünstler-Ausstellung koordinieren ... 74
Übungen ... 75
Auflösung des Bilderspiels 2 ... 76
4 · Die Großen Arkana II: von der Kraft zur Welt 77
Ein Abschnitt, der Respekt einflößt ... 78
Wie man über starke Bilder spricht, ohne zu erschrecken ... 79
Die elf Kartenporträts ... 82
Drei Paare, die verwechselt werden ... 97
Ein Fall: den Terminplan eines Chors neu ordnen ... 100
Übungen ... 101
5 · Stäbe und Kelche ... 102
Zählen vor dem Deuten ... 103
Die Stäbe: wie sie gezeichnet und wie sie gezählt werden ... 104
Die Kelche: wie sie gezeichnet und wie sie gezählt werden ... 115
Tafel: das Ass der Kelche, langsam betrachtet ... 117
Drei Karten zum Vergleichen ... 129

Kartenfarbe und Zahl gegenüber einer Beispieldeutung 130
Bilderspiel 3: die falsch beschriftete Spielkarte 132
Übungen 133
Fall: einen Lesekreis organisieren 134
Auflösung des Bilderspiels 3 135
6 · Schwerter und Münzen 136
Zwei Kartenfarben, die gezählt werden, bevor sie gelesen werden 136
Die Schwerter: Bögen, die sich kreuzen 137
Die Münzen: Münzen zwischen Blumen 139
Schwerter, vom Ass bis zur Zehn 139
Münzen, vom Ass bis zur Zehn 149
Neun ist nicht zehn 159
Die zehn Münzen auf einen Blick 162
Schwerter und Münzen im Vergleich 163
Bilderspiel 4: Zählen ohne Zahl 164
Fall: Materialien einer Theatergruppe verteilen 164
Auflösung des Bilderspiels 4 166
7 · Die Hofkarten als Rollen 167
Sechzehn Spielkarten mit Gesicht 167
Was eine Figur mitbringt und was nicht 168
Person, Handlung oder Haltung 170
Ohne Geschlecht, ohne Alter, ohne Porträt 172
Die sechzehn Kartenporträts 172
Vergleichen, um nicht zu erfinden 189
Übungen 191
Bilderspiel 5: jede Figur mit ihrer Beschriftung 192
Fall: Verantwortlichkeiten in einer Stadtteilzeitschrift verteilen 192
Auflösung des Bilderspiels 5 194
Teil III · Die erste Lesung 195
8 · Die Frage und den Tisch vorbereiten 196
Vor der ersten Karte 196
Fragen nach dem, was man tun kann 197
Drei Karten, um die Frage zu durchdenken 199
Acht Fragen, acht Fassungen 200
Einwilligung: von wem man spricht und mit welcher Erlaubnis 202
Mischen ohne verpflichtendes Ritual 203
Feste Regel: alle Karten aufrecht 205
Übungen 206
Fall: eine Meinungsverschiedenheit in einer Musikgruppe 208
Um den Tisch abzuschließen 210
9 · Positionen lesen, mit Stützen 210
Ein Platz in der Auslage 211
Eine Legung aus drei Karten, und was sie nicht ist 212
Ansehen vor dem Lesen 214
Die Vorlage aus drei Teilen 215
Eine Lesung mit Tabelle 216
Die Reihenfolge ändern, die Lesung ändern 217
Eine gute Alternative schreiben 218
Sechs Schritte, immer dieselben 219
Übungen 220
Fall: ein Familientreffen planen 221
Was noch zu tun bleibt 223
10 · Verbinden, ohne zu zwingen 224
Was verbunden wird und mit welchem Recht 224
Die Auslage dieses Kapitels 225
Wiederholung 227
Kontrast 229
Die Karte, die unbequem ist 230
Synthese im Konditional 231
Übungen 234
Fall: Helena nimmt das Aquarell wieder auf 236
Variante: dieselbe Auslage mit einer anderen dritten Karte 237
Teil IV · Mit Urteilsvermögen üben 239
11 · Fehler der ersten Woche 240
Warum die Fehler zusammen kommen 240
Erster Fehler: der Fatalismus 241
Zweiter Fehler: im Nachhinein lesen 245
Dritter Fehler: endlos Karten ziehen 246

Vierte Angelegenheit: wann eine Lesung ausreicht 248
Tabelle der Fehler, Schäden und Reparaturen 248
Übungen: drei alarmistische Rückmeldungen reparieren 249
Bilderspiel 6: fünf Assoziationen, die zu überprüfen sind 251
Ein Fall: die Veränderung der Organisation im Verein 251
Auflösung des Bilderspiels 6 252
12 · Mit weniger Hilfe lesen 253
Was abgezogen wird und was bleibt 254
Die ganze Auslage 255
Minimale Notiz 259
Zwei Deutungen vergleichen 261
Mit der Spielkarte in der Hand überprüfen 264
Übungen 266
Fall: eine Freizeitaktivität für eine Gruppe wählen 268
Abschluss des Kapitels 269
13 · Abschließen und weiterlernen 270
Wann eine Lesung genügt 270
Die Erkennungsprobe der 78 272
Selbstbewertung mit einer Rubrik 275
Was in den anderen drei Bänden kommt 277
Übungen 278
Fall: eine Fotoausstellung 280

Zum Nachschlagen

Glossar 282
Kartenverzeichnis 288
Beschriftungen der Großen Arkana und der Hofkarten bei Dodal 289
Wie abgeschrieben wurde 289
Die 22 Großen Arkana 290
Die 16 Hofkarten 292
Was die Tabelle lehrt 293
Zum Weiterlesen 295
Die Spielkarten: die Primärquelle 295
Zwei Texte des 19. Jahrhunderts zum Vergleich 295
Moderne Nachschlagewerke 296
Wie Sie diese Lektüren nutzen 296
Ein Monat Lektüre mit einer einzigen aufgeschlagenen Karte 297

Bevor es losgeht

Dieses Buch lehrt, das Tarot de Marseille zu lesen, indem man Spielkarten betrachtet, die vor zwei Jahrhunderten oder noch früher gedruckt wurden, und nicht Bedeutungszusammenfassungen. Vor der ersten Karte sollten Sie wissen, mit welchem Kartenspiel wir arbeiten, wie das Buch aufgebaut ist, von welcher Seite aus links und rechts gezählt werden und was man vom Tarot verlangen kann und was nicht.

Nach dieser Einleitung können Sie

- erklären, was ein Kartenspiel von Marseille ist und warum hier ein altes Exemplar verwendet wird;
- sich in den vier Teilen des Buches zurechtfinden und wissen, welche Stützen Sie haben werden und wann sie wegfallen;
- eine Karte beschreiben, wobei links und rechts so gelten, wie Sie sie sehen;
- die Leseregel dieses Buches festhalten: alle Karten aufrecht;
- unterscheiden, was das Tarot bieten kann und was es nicht versprechen kann.

— Ein Kartenspiel mit dem Namen einer Stadt —

Wenn von einem „Tarot de Marseille" die Rede ist, ist ein Kartenmodell gemeint, keine Marke und kein Herstellungsort. Der Name setzte sich durch den Ruf der Marseiller Werkstätten durch, doch dasselbe Modell wurde auch in anderen Städten gedruckt. Eine davon war Lyon, wo Jean Dodal zu Beginn des 18. Jahrhunderts arbeitete. Was diese Kartenspiele verbindet, ist eher eine Aufteilung und eine Art zu zeichnen als eine Werkstatt.

Die Aufteilung ist diese: 78 Karten. Zweiundzwanzig sind die Großen Arkana, Karten mit Figur, Beschriftung und fast immer einer römischen Ziffer. Vierzig sind die Zahlenkarten, von eins bis zehn in jeder der vier Kartenfarben: Stäbe, Kelche, Schwerter und Münzen. Sechzehn sind die Hofkarten, vier pro Kartenfarbe: Bube, Ritter, Königin und König. Wenn Sie vier Kartenfarben mit zehn Karten malnehmen und die vier Hofkarten jeder Kartenfarbe hinzurechnen, kommen Sie auf 56 Kleine Arkana; mit den zweiundzwanzig Großen sind es 78.

Beim Bild hat das Modell von Marseille eine Besonderheit, die dieses Buch stark nutzt. Die Zahlenkarten zeigen keine Szenen: Auf der Fünf der Kelche gibt es keine

weinende Figur und kein Ufer, es gibt fünf Kelche, zwischen Ornamenten angeordnet. Wer von anderen Kartenspielen kommt, bringt oft Bilder im Kopf mit, die es in diesem Modell nicht gibt. Ein Teil der Arbeit wird darin bestehen, sie vor der Tür zu lassen, und Kapitel 5 gibt Ihnen die Mittel dazu.

— Warum ein altes Exemplar und keine Restaurierung —

Heute werden viele Kartenspiele von Marseille verkauft. Einige sind sehr sorgfältige Neuauflagen, andere sind neu gezeichnete Fassungen: saubere Linien, flächige Farben, hier eine korrigierte Beschriftung, dort eine ergänzte. Nichts davon ist an sich ein Mangel. Aber jede Entscheidung der Restauratorin oder des Restaurators ist eine Entscheidung, die Sie nicht getroffen haben und die Sie, wenn Sie sie nicht kennen, nicht von dem unterscheiden können, was der ursprüngliche Stecher gezeichnet hat.

Dieses Buch arbeitet mit zwei alten Exemplaren, die in der Bibliothèque nationale de France aufbewahrt werden. Das wichtigere ist das von Jean Dodal, Lyon, zwischen 1701 und 1715. Das zweite, das von Nicolas Conver, einem Drucker, der zwischen 1809 und 1833 tätig war, dient dem Abgleich. Beide sind Zeugen: An ihnen sieht man die Linien der Druckplatte, die von Hand oder mit Schablone aufgetragene Farbe, die über den Strich hinausgeht, die Falten, die Flecken, die Beschriftungen mit abgenutzten Buchstaben. Diese Unregelmäßigkeiten zwingen dazu, langsam hinzusehen und vor allem ehrlich zu sagen: „Das ist zu sehen“ oder „Das ist nicht zu sehen“.

Es gibt einen pädagogischen Vorteil, den Sie erst bemerken werden, wenn Sie ihn nutzen. Bei einer sauberen Karte ist es leicht, das als gesehen zu betrachten, was man ohnehin wusste. Bei einer abgenutzten Karte sträubt sich das Bild, und jedes Detail, das Sie behaupten, muss sich seinen Platz verdienen. Für Anfänger ist das ein gutes Training.

Es gibt auch Nachteile, und die sollte man aussprechen. Im alten Exemplar sind einige Beschriftungen unvollständig, und manche Details sind nicht zu erkennen. Wenn das vorkommt, sagt das Buch es und ergänzt nicht, was fehlt. Wenn Ihr Kartenspiel eine Neuauflage ist, macht das nichts: Fast alles, was Sie hier lernen, lässt sich übertragen, und Kapitel 1 zeigt Ihnen, wie Sie Ihr Exemplar mit diesen vergleichen.

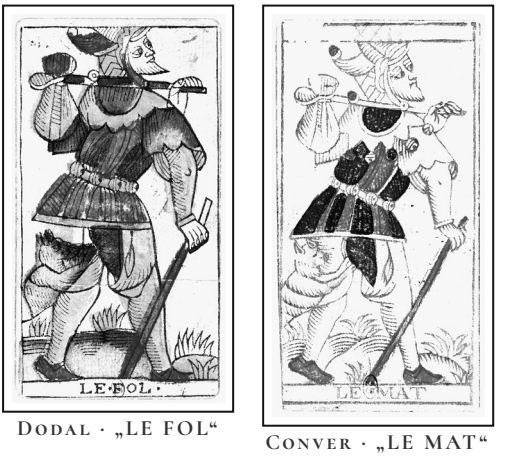
Ein Hinweis zu einem Detail, das Sie auf fast allen Bildern sehen werden. Die Karten tragen einen kleinen roten Stempel: Es ist der Stempel der Bibliothek, die sie

aufbewahrt. Er gehört zum Objekt und nicht zur Karte; wir haben ihn nicht hinzugefügt, und er ist nicht Teil der Zeichnung der Spielkarte. Wenn er auf dem Bild über einem Buchstaben der Beschriftung liegt, dann wurde der Stempel eben darüber gesetzt, nichts weiter.

— Ein erster Blick: der Narr in zwei Exemplaren —

Die folgende Karte erscheint zweimal, einmal in jedem Exemplar. Links, so wie Sie sie sehen, steht die von Dodal, rechts die von Conver.

Dieselbe Figur in zwei Exemplaren



Dodal · „LE FOL“ Conver · „LE MAT“

Links der Narr von Dodal, rechts der von Conver. Bei beiden blickt das Gesicht im Profil nach rechts, zur Rechten des Lesers.

Es ist dieselbe Figur mit zwei verschiedenen Beschriftungen. Die von Dodal lautet „LE FOL“, und eine aufgedruckte Ziffer ist nicht zu erkennen. Die von Conver lautet „LE MAT“, und im oberen Teil sieht man einige Striche, die eine Ziffer sein könnten; ich lese sie nicht mit Sicherheit, also gebe ich sie nicht wieder. Beide Karten zeigen eine Figur im Profil mit dem Gesicht zur rechten Seite der Betrachterin oder des Betrachters, einen Stock auf der Schulter, an dem ein Bündel hängt, und in der herabhängenden Hand einen roten Stab. Hinter dem Bein ist eine gräuliche Form, die in keiner der beiden Karten klar zu erkennen ist; ich werde nicht sagen, was sie ist.

Beachten Sie, dass ich soeben drei Dinge getan habe, die wir bis zum Überdruss wiederholen werden: eine Beschriftung genau so abschreiben, wie sie steht,

schweigen über das, was ich nicht lese, und Gegenstände beschreiben, ohne ihnen schon einen Sinn zu geben. Das Tarot kommt danach.

— Links und rechts: so, wie Sie die Karte sehen —

Dieses Buch verwendet „links“ und „rechts“ auf nur eine Weise: so, wie Sie sie sehen, wenn Sie die Karte vor sich haben, von vorn. Niemals nach der Hand oder der Körperseite der gezeichneten Figur.

Der Grund ist ein praktischer. Wenn ich sage „der Narr trägt den Stab in seiner rechten Hand“, müssen Sie im Kopf umkehren und können sich irren, und ich auch. Wenn ich sage „der Stab befindet sich in der Hand, die zur rechten Seite der Betrachterin oder des Betrachters herabhängt“, lässt sich der Satz mit dem Finger auf dem Bild überprüfen. Alle Beschreibungen im Buch sind so gemacht. Wenn die Hände einer Figur unterschieden werden müssen, löse ich das auf andere Weise: die Hand, die rechts von der Betrachterin oder dem Betrachter liegt, die, die links liegt.

Diese Vereinbarung vermeidet echte Fehler. Andere Kartenspiele zeigen Figuren, die in die Gegenrichtung gehen oder blicken, und wer die Erinnerungen an das eine mit denen an das andere vermischt, behauptet am Ende Dinge, die seine Karte nicht hat. Beim Narren von Marseille, den Sie eben gesehen haben, wendet sich der Kopf nach rechts. Wenn der Narr in Ihrer Erinnerung nach der anderen Seite geht, stammt diese Erinnerung von einer anderen Spielkarte.

Probieren Sie es aus

Legen Sie die Karte des Narren von der vorigen Seite vor sich hin oder, wenn Sie ein Kartenspiel haben, Ihren Narren. Decken Sie die Beschriftung mit der Hand ab und schreiben Sie in Ihr Heft, ohne auf etwas anderes zu schauen, fünf Dinge auf, die zu sehen sind. Geben Sie bei jedem an, auf welcher Seite der Spielkarte es sich befindet, und zählen Sie dabei immer von Ihrer Position als Leserin oder Leser aus. Decken Sie dann auf und prüfen Sie nach. Die Dinge, die Sie nicht sicher verorten konnten, sind die, die Sie interessieren.

— Alle Karten aufrecht —

In vielen Lesetraditionen kann eine Karte „verkehrt herum“ erscheinen, mit dem Kopf nach unten, und diese Drehung verändert ihren Sinn. Dieses Thema hat seinen Platz, und der liegt in einem anderen Band dieser Reihe, dem dritten. In diesem Buch ist die Regel einfacher: Alle Karten werden aufrecht gelesen.

Dafür gibt es drei Gründe. Erstens hat ein Anfänger schon genug damit zu tun, eine Karte anzusehen, ohne dass die Drehung hinzukommt. Zweitens ist die Gewohnheit, die man ausbilden will, nämlich auf dem Bild das Detail zu zeigen, das jeden Satz trägt, bei einem umgekehrten Bild schwieriger, weil der Reflex verloren geht, die Gegenstände in ihrer natürlichen Haltung zu lesen. Drittens lernt man eine feste Regel auf einmal: Man muss nicht jedes Mal neu entscheiden, und ohne Zwischenentscheidungen lernt man schneller.

In der Praxis gilt: Wenn beim Mischen und Austeilen eine Karte gedreht liegt, legen Sie sie wieder aufrecht hin, bevor Sie sie lesen. Kapitel 8 nimmt diesen Schritt in die Vorbereitung des Tisches auf. Es ist eine Methodenvereinbarung, kein Urteil über andere Arten zu lesen.

— Wie das Buch aufgebaut ist —

Das Buch hat vier Teile und dreizehn Kapitel, dazu vier Anhänge.

Teil I, *Den Blick vorbereiten*, umfasst die Kapitel 1 und 2. Im ersten lernen Sie zu erkennen, welches Kartenspiel Sie in den Händen halten: was ein altes Exemplar von einer Restaurierung unterscheidet, was die drei Familien von Spielkarten sind und welchen Grad an Gewissheit jede Aussage über sie hat. Im zweiten lernen Sie, vom Bild zu einem Satz zu gelangen, ohne Schritte zu überspringen: Bestandsaufnahme des Sichtbaren, Geste, Richtung, Assoziation und Überprüfung.

Teil II, *Die 78 Karten*, reicht von Kapitel 3 bis 7. Jede Karte hat ihr Kartenporträt, das zeigt, wie man sie erkennt, und keine Monografie: Beschriftung, Ziffer, Zählung, ein Detail, das den Sinn stützt, und einen Beispielsatz. Die Großen Arkana nehmen zwei Kapitel ein, die vier Kartenfarben der Zahlenkarten zwei weitere und die Hofkarten ein fünftes.

Teil III, *Die erste Lesung*, vereint die Kapitel 8 bis 10: wie man eine Frage formuliert, mit der man arbeiten kann, wie man eine Legung aus drei Karten nach Positionen liest und wie man die drei verbindet, ohne sie zu zwingen. Teil IV, *Mit Urteilsvermögen üben*, mit den Kapiteln 11 bis 13, behandelt die typischen Fehler der ersten Woche, das Lesen mit weniger Hilfe und den Abschluss mit einer Erkennungsprobe der 78 Karten.

Jedes Kapitel bringt seine Tabelle, seine Übungen, einen fiktiven Fall, der als solcher gekennzeichnet ist, und manchmal Hinweiskästen. Dazu kommen sechs Bilderspiele, die über das Buch verteilt sind, mit ihrer Auflösung am Ende des jeweiligen Kapitels. Die Anhänge sind ein Glossar, ein Kartenindex, eine Tabelle der

Beschriftungen, so wie sie im Exemplar von Dodal gedruckt sind, und eine Bibliografie.

Eine letzte Anmerkung zum Aufbau: Die deutenden Übungen haben keine einzige richtige Antwort. Bewertet wird, und Sie können das selbst bewerten, ob sich jeder Satz auf ein sichtbares Detail stützt und ob Sie anerkennen, was offen bleibt.

— Wie die Stützen wegfallen —

Fast alle Methoden des Tarot scheitern aus demselben Grund: Sie geben dem Anfänger eine Bedeutungstabelle, und diese Tabelle wird zur lebenslangen Krücke. Dieses Buch macht das Gegenteil. Die Stützen werden am Anfang gegeben, wenn sie nötig sind, und nach und nach, Kapitel für Kapitel, wieder entzogen, bis Sie mit der Spielkarte in der Hand lesen und kaum mehr.

Probieren Sie es aus

So fallen die Stützen weg. Unterstreichen Sie in der Tabelle den Abschnitt, in dem Sie gerade arbeiten, und prüfen Sie am Ende jedes Kapitels, ob Sie bereits auf die Stütze des nächsten verzichten können.

Kapitel	Verfügbare Stütze	Was von Ihnen erwartet wird
1 und 2	Vorlage „Ich sehe · ich deute · andere Möglichkeit“	Sie bei jeder Beobachtung verwenden, bis die Trennung automatisch geschieht
3 bis 7	Schlüsselwörter und Mustersatz in jedem Kartenporträt	Sich auf sie stützen, aber auf dem Bild das Detail zeigen, das sie trägt
8 und 9	Tabelle der Positionen mit Satz und Alternative	Eigene Sätze bilden und anhand der Tabelle überprüfen
10 und 11	Kriterien der Synthese, ohne Standardsätze	Eine Synthese verteidigen, indem Sie angeben, welcher Hinweis sie stützt und welcher sie begrenzt
12 und 13	Keine Schlüsselwörter	Die ganze Auslage lesen, das Nötigste notieren und zwei Deutungen vergleichen

Beachten Sie die Richtung der Tabelle. Sie will nicht, dass Sie Bedeutungen auswendig lernen; sie will, dass Sie von oben nach unten vom Empfangen von Wörtern zum Bilden von Sätzen gelangen und vom Bilden von Sätzen zu ihrer Begründung. Wenn Sie in Kapitel 12 einen Fall ohne Schlüsselwörter lösen sollen und Ihnen diese in dem Moment fehlen, schlägt Ihnen das Buch vor, zum vorigen Kapitel zurückzugehen und eine Übung zu wiederholen; das ist nicht schlimm.

— Was das Tarot kann und was nicht —

Das Tarot dient als Werkzeug zur Reflexion und zur Unterhaltung. Eine Karte bietet ein konkretes Bild und eine unausgesprochene Aufforderung: Schauen Sie hierauf. Angesichts dieses Bildes können Sie ordnen, was Sie über eine Angelegenheit denken, bemerken, was Ihnen entgangen war, eine bessere Frage formulieren als die, von der Sie ausgegangen sind, oder einfach mit anderen Menschen um einen Tisch herum eine angenehme Zeit verbringen. All das ist real und reicht aus.

Was das Tarot nicht kann, ist vorhersagen. Eine Lesung stellt nicht fest, was geschehen wird, und auch nicht, was eine andere Person denkt oder fühlt. Sie ersetzt auch nicht den Rat einer Ärztin oder eines Arztes, einer Anwältin oder eines Anwalts, einer Psychologin oder eines Psychologen oder einer Finanzberaterin oder eines Finanzberaters. Wenn Sie in einem dieser Bereiche eine wichtige Entscheidung zu treffen haben, kann Ihnen das Tarot helfen, Ihre Fragen zu ordnen, aber die Entscheidung und die Beratung durch Fachleute liegen außerhalb davon.

Deshalb spricht das Buch auf bestimmte Weise. Die Karten „legen nahe“, „laden dazu ein, sich zu fragen“, „lassen sagen“. Ein Satz wie „Diese Karte zeigt an, dass man Sie verlassen wird“ hat auf diesen Seiten keinen Platz; Platz hat „Diese Karte zeigt eine Figur, die sich entfernt, und kann dazu einladen, sich zu fragen, was man hinter sich lassen möchte“. Der Unterschied liegt in der Methode: Den zweiten Satz kann man am Bild überprüfen, den ersten nicht.

Häufiger Fehler

Erst lesen und dann schauen. Wenn Sie irgendwo gelesen haben, dass eine bestimmte Karte dies oder das „bedeutet“, und im Bild nach der Bestätigung suchen, werden Sie sie normalerweise finden, weil das Gehirn ergänzt, was es erwartet. Schauen Sie zuerst hin, notieren Sie, was Sie sehen, und vergleichen Sie erst dann mit dem, was Sie gelesen haben. Die Übereinstimmungen werden weiterhin da sein, aber Sie werden auch die Abweichungen sehen.

— Wie Sie mit diesem Buch arbeiten —

Sie brauchen nichts Besonderes. Ein Kartenspiel von Marseille, und sei es eine Neuauflage, ein Heft und einen Bleistift. Wenn Sie lieber noch nichts kaufen möchten, reichen die Bilder des Buches für fast alle Übungen. Besondere Kleidung, ein besonderer Ort oder ein Ritual sind nicht nötig. Wenn Sie gern in Ruhe mischen und eine Kerze anzünden, tun Sie es: Auch das verbietet Ihnen das Buch nicht, es hängt nur nicht davon ab.

Eine kleine, beständige Gewohnheit lohnt sich. Eine Sitzung von zwanzig Minuten mit einer einzigen Karte bringt mehr als ein ganzer Nachmittag mit fünfzehn Karten. Wählen Sie eine aus, beschreiben Sie sie mit der Vorlage, schreiben Sie einen Satz und halten Sie fest, was Sie nicht behaupten konnten. Nach einer Woche haben Sie sieben gut betrachtete Karten und ein Heft, das als Zeuge Ihres Fortschritts dient.

Um die Idee zu festigen, ein fiktiver Fall. Lena hat gerade ein Kartenspiel gekauft und schreibt am Nachmittag ihrer ersten Sitzung über den Narren: „Ein Mann, der vor etwas flieht." Das Buch würde sie fragen, welcher Teil dieses Satzes zu sehen ist. Zu sehen ist eine Figur, die im Profil geht, nicht, dass sie flieht; zu sehen ist ein Bündel, nicht, wovor sie flieht. Mit der Vorlage sieht die Notiz so aus: Ich sehe eine Figur mit einem Stock auf der Schulter und einem Stab; ich deute, dass sie unterwegs ist; eine andere Möglichkeit ist, dass sie einfach in einer Schrittpose stehen geblieben ist. Der letzte Satz ist weniger auffällig, aber er hält, und von ihm aus kann Lena andere, reichere Sätze bauen, ohne den Halt zu verlieren.

Das ist es, was dieses Buch bietet: eine Methode, damit sich die Sätze, so bescheiden sie anfangs auch sein mögen, auf die Spielkarte stützen. Wenn Sie an einem Ihrer Sätze zweifeln, kehren Sie zu der Frage zurück, die Lena gestellt wurde: Welcher Teil dessen, was Sie eben geschrieben haben, ist auf der Spielkarte zu sehen, und welchen Teil haben Sie hinzugefügt? Diese Frage ist die ganze Methode. Blättern Sie um und beginnen Sie damit, zu erfahren, welches Kartenspiel Sie in den Händen halten.

Teil I

◆ Den Blick vorbereiten ◆

Kapitel 1

Wissen, welches Kartenspiel Sie in den Händen halten

Bevor Sie eine Spielkarte deuten, sollten Sie wissen, um welche Spielkarte es sich handelt und von welchem Exemplar das Bild stammt, das Sie vor sich haben. Dieses Kapitel stellt die beiden alten Exemplare vor, mit denen das Buch arbeitet, zeigt, wie man sie von einer modernen Restaurierung unterscheidet, zählt die 78 Stücke eines vollständigen Kartenspiels und legt fest, was Sie von diesen Seiten erwarten können.

Nach diesem Kapitel können Sie

- die beiden alten Exemplare des Buches benennen, das von Jean Dodal und das von Nicolas Conver, und sagen, worin sie sich gleichen und worin nicht;
- den Narren, das Gericht und die Welt anhand von Beschriftung und Ziffer erkennen, ohne sie miteinander zu verwechseln;
- auf einer Karte konkrete Hinweise zeigen, die den Verdacht nahelegen, dass Ihr Kartenspiel eine moderne Restaurierung ist;
- ein vollständiges Kartenspiel in seine drei Familien aufteilen (22 Große Arkana, 40 Zahlenkarten und 16 Hofkarten) und überprüfen, dass sie 78 ergeben;
- jeden Satz über eine Karte als Kartenbefund, Katalogangabe oder Hypothese einordnen.

— Zwei Exemplare desselben Modells —

Mit dem Ausdruck „Tarot de Marseille“ bezeichnet man ein Kartenmodell, keinen konkreten Gegenstand. Das Modell besteht aus einer Art, 78 Spielkarten zu zeichnen und zu ordnen, die mehrere Drucker über Generationen hinweg wiederholten, jeder mit seinen eigenen Druckstöcken. Ein *Druckstock* ist der Holzblock, in den die Zeichnung geschnitten ist; von ihm wurde der schwarze Strich auf den Karton gedruckt, und die Farbe wurde gesondert hinzugefügt. Zwei Drucker, die demselben Modell folgten, schnitten verschiedene Druckstöcke, und deshalb gleichen sich ihre Spielkarten sehr, ohne gleich zu sein.

Dieses Buch arbeitet mit zwei *Exemplaren*, das heißt mit zwei konkreten Kartenspielen, die in der Bibliothèque nationale de France aufbewahrt werden. Das erste druckte Jean Dodal zwischen 1701 und 1715 in Lyon, laut dem Katalog der Bibliothek. Das zweite stammt von Nicolas Conver, einem Drucker, dessen Wirken der

Katalog zwischen 1809 und 1833 ansiedelt. Fast ein Jahrhundert trennt sie, und, wie sich gleich zeigen wird, ist die Komposition jeder Spielkarte im Wesentlichen dieselbe. Beide sind gemeinfrei. Beide werden als *Zeugen* dienen: Als Zeugen bezeichne ich das Exemplar, an dem eine Aussage überprüft wird. Wenn das Buch sagt, eine Karte trage dies oder das, liegt das Bild des Zeugen daneben, damit Sie es mit eigenen Augen überprüfen können.

Im unteren Teil der Karten beider Exemplare sehen Sie einen kleinen roten Stempel. Es ist der Stempel der Bibliothek, die das Kartenspiel aufbewahrt. Er gehört zum Objekt, so wie es zu uns gelangt ist, wie ein Feuchtigkeitsfleck oder eine abgestoßene Ecke, und ist nicht Teil der Zeichnung. Das sollte man gleich sagen, denn der Stempel fällt manchmal auf einen Buchstaben der Beschriftung, und wer ihn für ein Symbol hält, sucht am Ende eine Bedeutung dafür.

Eine Vereinbarung, bevor wir schauen. Links und rechts verstehen sich immer so, wie Sie die Karte betrachten, niemals nach der Seite der gezeichneten Figur. Wenn das Buch sagt, jemand gehe nach rechts, geht er zum rechten Rand des Bildes, so wie Sie es vor sich haben.

Es empfiehlt sich auch festzuhalten, wozu zwei Exemplare gut sind und nicht nur eines. Bei einem einzigen Zeugen scheint alles, was man sieht, eine Regel zu sein: Wenn die Welt dies oder das trägt, schließt man, dass „die Welt dies oder das trägt“. Mit zwei Zeugen zeigt sich, was variieren kann und was bleibt, und dieser Unterschied ist die erste echte Information, die ein altes Kartenspiel liefert. Die Beschreibungen dieses Buches gelten für Dodal, sofern nichts anderes gesagt wird, und wenn eine Karte von Conver abweicht, weist der Text mit seinem Namen darauf hin.

Probieren Sie es aus

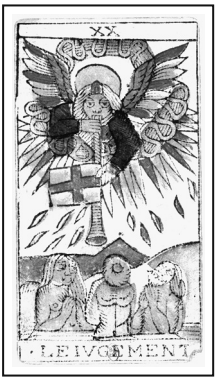
Betrachten Sie die Auslage, die gleich folgt, bevor Sie den Abschnitt lesen, der sie kommentiert. Schreiben Sie mit Bleistift und Papier drei Ähnlichkeiten und drei Unterschiede zwischen den beiden Exemplaren auf, jeweils mit der Seite der Karte, auf der man sie sieht. Legen Sie es auf den Tisch und prüfen Sie es danach anhand der Beschreibungen. Was Sie gesehen haben und der Text nicht erwähnt, zählt mehr als das, was Sie getroffen haben: Das sind die Dinge, die das Sehen lehren.

Achten Sie beim Vergleichen nicht auf die Farbe. Bei diesen Exemplaren wurde sie getrennt vom Strich aufgetragen und geht manchmal über die Linien hinaus, sodass ein Unterschied im Farbton wenig aussagt; ein Unterschied in der Form, in der Beschriftung oder im Gegenstand sagt mehr. Setzen Sie die Unterschiede in zwei Spalten, die der Farbe und die der Zeichnung, und verlassen Sie sich vor allem auf die zweite.

Dodal und Conver: dasselbe Vorbild in zwei Exemplaren



Dodal · Der Narr



Dodal · Das Gericht



Dodal · Die Welt



Conver · Der Narr



Conver · Das Gericht



Conver · Die Welt

Oben drei Spielkarten aus dem Exemplar von Jean Dodal, unten dieselben drei aus dem Exemplar von Nicolas Conver. Man erkennt sie an ihrer Beschriftung und ihrer Ziffer, nicht an ihrer Stellung.

Sechs Spielkarten zum Einstieg

Die obere Auslage vereint drei Spielkarten von Dodal; die untere dieselben drei von Conver, in derselben Reihenfolge: der Narr, das Gericht und die Welt. Ich habe sie gewählt, weil sie sich in etwas gleichen, das täuscht (in allen dreien gibt es eine zentrale Figur oder eine Figur, die die Komposition beherrscht), und weil sie dazu zwingen, jede Karte an ihrer Beschriftung zu erkennen und nicht an ihrem allgemeinen Aussehen.

Der Narr von Dodal trägt die Beschriftung „LE FOL“, mit einem Punkt zwischen den beiden Wörtern und einem am Ende; der rote Stempel bedeckt zum Teil das F, doch das Wort ist lesbar. Eine lesbare aufgedruckte Ziffer gibt es nicht: Am oberen Rand erscheint keine Zahl, nur ein einzelner Punkt in der linken Ecke, der keine Zahl

bildet. Die Figur geht nach rechts, vom Betrachter aus gesehen, und wendet das Gesicht im Profil zur selben Seite. Sie trägt auf der Schulter einen Stock mit einem daran hängenden Bündel und hält in der anderen Hand einen Stab. Hinter ihren Beinen, auf der linken Seite der Karte, ist eine graublaue Form mit unklarem Umriss. Ich werde nicht sagen, was es ist, weil das Bild es nicht klar zeigt, und gewöhnen Sie sich an diese Antwort: „Das ist nicht zu erkennen" ist ein legitimer Satz.

Der Narr von Conver ist mit „LE MAT" beschriftet. Er geht ebenfalls nach rechts, vom Betrachter aus gesehen, mit Stock und Bündel auf der Schulter und dem Stab in der Hand. Unter der Linie, die den oberen Rand abschließt, tauchen eine Reihe von Strichen auf, die der Rand der Spielkarte abschneidet. Es könnte eine Ziffer sein, aber ich lese sie nicht mit Sicherheit und werde sie Ihnen auch nicht vorlesen. Hinter den Beinen ist wieder eine blasse Form, die sich ebenfalls nicht bestimmen lässt. Die beiden Beschriftungen, „FOL" und „MAT", werden gewöhnlich mit „Narr" übersetzt, und dieses Buch nennt die Karte in beiden Fällen Der Narr. Aber dass die Reihe ihr im Deutschen einen einzigen Namen gibt, löscht nicht aus, dass die Spielkarte von Dodal das eine sagt und die von Conver das andere.

Das Gericht von Dodal trägt die Ziffer „XX" im oberen Streifen und die Beschriftung „LE IVGEMENT", mit dem V dort, wo wir ein U erwarten würden. Ein Engel mit einer Posaune nimmt die obere Hälfte ein: Von der Posaune hängt eine Fahne mit einem roten Kreuz auf gelbem Grund, und rund um den Engel sieht man Flügel in mehreren Farben, Strahlen und einige ineinander verschlungene graue Formen, die als Wolken dienen. In der unteren Hälfte befinden sich drei Figuren, und die mittlere ist von hinten gesehen. Die von Conver wiederholt diese Struktur: Ziffer „XX" oben, Engel mit Posaune, Fahne mit Kreuz und drei Figuren unten, die mittlere von hinten. Die Details ändern sich. Das Kreuz der Fahne erscheint hell auf dem Gelb, nicht rot, und ein gelb-roter Streifen schließt die Szene unterhalb der drei Figuren ab. Ich schlage vor, dass Sie die Beschriftung von Conver später in den Übungen lesen, ohne dass ich sie Ihnen vorwegnehme.

Die Welt von Dodal trägt die Ziffer „XXI" und die Beschriftung „LE MONDE", wobei die beiden Wörter fast aneinanderkleben. Am linken Rand, vom Betrachter aus gesehen, steht eine senkrechte Inschrift, die „F·P·LE·TRANGE" lautet. Eine Figur nimmt die Mitte eines ovalen Kranzes ein; in den oberen Ecken befinden sich links ein Engel und rechts ein Adler, in den unteren zwei bärtige Köpfe mit roter Mütze. Es gibt weder Stier noch Löwen: Das ist ein Irrtum, der sich in vielen Texten wiederholt und den das Bild widerlegt. Die Welt von Conver trägt „XXI" und „LE MONDE", und an ihrem linken Rand ist keine senkrechte Inschrift zu sehen. Oben behält sie links den Engel und rechts den Adler, und beide tragen einen roten Nimbus. Unten gibt es links einen Kopf mit Hörnern, der wie der eines Stiers oder Ochsen aussieht, und rechts

einen Löwen mit Mähne. Der Kranz ist breiter und wird oben und unten mit gelben Kreuzen geschlossen.

Achten Sie darauf, was eben geschehen ist. Die unteren Ecken der Welt zeigen, dass zwei Exemplare desselben Modells sich in etwas unterscheiden können, das jedes Deutungsbuch als feststehend betrachtet. Wenn Ihnen jemand versichert, die Welt trage „einen Stier und einen Löwen", sollten Sie ihn fragen, von welchem Exemplar er spricht.

Drei Beschriftungen, drei Karten

Der Narr, das Gericht und die Welt werden aus einem Ordnungsgrund verwechselt: Je nachdem, wie man das Kartenspiel ordnet, steht der Narr am Anfang, am Ende oder zwischen XX und XXI. Wer die Großen Arkana nach der Position lernt, vertauscht am Ende die drei. Hier werden sie anhand von Beschriftung und Ziffer identifiziert, die auf der Spielkarte tatsächlich stehen:

- „LE FOL" (Dodal) oder „LE MAT" (Conver), ohne sicher lesbare Ziffer: der Narr;
- „XX" mit „LE IVGEMENT" (Dodal) oder „XX" mit der Beschriftung des Gerichts (Conver): das Gericht;
- „XXI" mit „LE MONDE", in beiden Exemplaren: die Welt.

Der Narr ist also die Karte, die keine sichere Zahl trägt. Dieses Fehlen ist eine Angabe, und zwar eine der nützlichsten, die ein altes Kartenspiel liefert.

Was wir wissen und woher wir es wissen

Nicht alles, was über diese Spielkarten behauptet wird, hat dasselbe Gewicht. Ein Satz wie „Der Narr von Dodal ist mit LE FOL beschriftet" lässt sich durch Hinsehen überprüfen. Ein Satz wie „Dodal druckte zwischen 1701 und 1715 in Lyon" ist auf keiner Karte zu sehen: Ihn stützt der Katalog der Bibliothek, und Sie können ihn nachschlagen, aber nicht an der Spielkarte überprüfen. Und ein Satz wie „Das Modell von Conver leitet sich von dem von Dodal ab" ist eine vernünftige Vermutung, die kein Bild beweist. Dieses Buch unterscheidet drei Grade und wird sie in allen Kapiteln verwenden.

Gegenstand	Quelle	Grad der Aussage
Der Narr von Dodal trägt die Beschriftung „LE FOL"	Das Bild der Spielkarte	Kartenbefund
Der Narr von Dodal zeigt keine lesbare Ziffer	Das Bild der Spielkarte	Kartenbefund (es ist ein Fehlen)

Gegenstand	Quelle	Grad der Aussage
Der Narr von Conver hat am oberen Rand angeschnittene Striche	Das Bild der Spielkarte	Kartenbefund, ohne Lesung der Ziffer
Dodal druckte zwischen 1701 und 1715 in Lyon	Katalog der BnF	Katalogangabe
Die Tätigkeit von Conver liegt zwischen 1809 und 1833	Katalog der BnF	Katalogangabe
Der rote Stempel auf den Karten stammt von der Bibliothek	Katalog und Bildnachweise	Katalogangabe
Die Welt von Dodal trägt eine senkrechte Inschrift am linken Rand	Das Bild der Spielkarte	Kartenbefund
Die Welt von Conver trägt unten Stier und Löwe	Das Bild der Spielkarte	Kartenbefund
Beide Exemplare gehen von einem gemeinsamen Modell aus	Vergleich der Bilder	Plausible Hypothese
„FOL“ und „MAT“ benennen dieselbe Idee	Vergleich der Beschriftungen	Hypothese

Der *Kartenbefund* ist das, was man sieht, und jeder kann ihn mit dem Bild vor sich überprüfen. Die *Katalogangabe* stammt von dem, der das Objekt verwahrt: Sie ist verlässlich, aber Sie erhalten sie von jemand anderem, und das sollte man auch so sagen. Die *Hypothese* ist eine Erklärung, die zum Gesehenen passt, ohne dass etwas sie beweist. Hypothesen sind nicht schlecht, und fast das ganze Tarot ruht auf ihnen, aber man muss sie beim Namen nennen. Die Gewohnheit, die dieses Buch Ihnen mitgeben will, beginnt hier: bevor Sie einen Satz über eine Karte wiederholen, wissen, welchem der drei Grade er angehört.

Eine Nuance sollte man nicht vergessen. Ein Datum, das auf einer Spielkarte steht, ist nicht das Druckdatum des Exemplars. Die Zwei der Münzen des Conver, den wir verwenden, trägt eine Inschrift mit der Jahreszahl „1760“, und die Bibliothek datiert das Exemplar nicht auf 1760, sondern nach der Tätigkeit des Druckers. Wer die Zahl liest und sie für ein Druckdatum hält, verwechselt einen Kartenbefund mit einer Schlussfolgerung über die Spielkarte.

Alt bedeutet nicht identisch

Zwei alte Exemplare desselben Modells sind keine exakten Kopien, und zwei Abzüge desselben Druckstocks auch nicht. Die Farbe wurde getrennt vom Strich aufgetragen, von Hand oder mit Schablone, und bei diesen Spielkarten geht sie an mehreren Stellen über die Linien hinaus, sodass ein roter Hut in einem Exemplar im anderen gelb sein kann, ohne dass sich die Zeichnung ändert. Unterschiede in der Form dagegen zählen: Die Welt von Dodal und die von Conver haben nicht dieselben unteren Ecken.

Der häufige Fehler besteht darin, ein Detail des einen Exemplars dem anderen zuzuschreiben oder „dem" Tarot de Marseille im Allgemeinen. Notieren Sie immer, von welchem Exemplar Sie sprechen. Wenn Sie es nicht sagen können, ist der Satz bestenfalls eine Hypothese.

— Eine moderne Restaurierung erkennen —

Wer heute ein Kartenspiel von Marseille kauft, erhält in der Regel kein altes Exemplar, sondern eine *Restaurierung*: eine moderne Ausgabe, die von einem oder mehreren alten Exemplaren ausgeht, die Linien neu zeichnet, die Farben neu anlegt und manchmal Beschriftungen korrigiert. Es gibt sorgfältige Restaurierungen und andere, die viel verändern. Keine ist zum Lesen schlecht. Das Problem entsteht, wenn der Käufer glaubt, er betrachte eine Spielkarte des 18. Jahrhunderts, und dabei eine Interpretation dieser Spielkarte aus dem 21. Jahrhundert betrachtet. Ihre Details können sehr treu sein oder nicht, und das weiß man nur durch Abgleichen.

Ein einzelnes Indiz entscheidet nichts. Vernünftig ist es, Indizien zu sammeln und sie immer mit dem alten Zeugen zu vergleichen, wie Sie ihn im vorigen Abschnitt gesehen haben. Hier sind fünf, die sich mit dem Kartenspiel in der Hand überprüfen lassen, und die ersten beiden sind die einfachsten:

1. Die Kontur. Bei den alten Spielkarten dieses Buches ist die schwarze Linie unregelmäßig: Sie wird dicker, setzt aus, wird korrigiert. Die Schraffur besteht aus parallelen Strichen, die nicht immer denselben Abstand halten. Eine gleichmäßige, saubere Linie ohne ein einziges Zittern deutet meist auf eine Neuzeichnung hin.
2. Die Farbe. Bei den Zeugen sind die Farben wenige, ungleichmäßig im Aussehen und gehen über die Linien hinaus (im Gericht von Dodal treten Blau und Rot aus ihren Konturen heraus). Flächige, gesättigte Füllungen, die jeden Rand respektieren, sind typisch für eine moderne Ausgabe.
3. Die Beschriftungen. Die alten haben eine eigene Orthografie: „IVGEMENT" mit V bei Dodal, oder fast aneinanderklebende Wörter wie in „LE MONDE" desselben Exemplars. Eine moderne Ausgabe neigt dazu, zu vereinheitlichen und Buchstaben zu ergänzen. Wenn alle Beschriftungen Ihres Kartenspiels perfekt

gesetzt sind und die heutige französische Orthografie tragen, fragen Sie sich, warum.

4. Träger und Markierungen. Der Karton eines alten Exemplars ist fleckig, von Hand beschnitten und an den Ecken abgenutzt und trägt in diesen Fällen den Stempel der Bibliothek. Ein modernes Kartenspiel kommt in einer Schachtel, mit Beiheft, mit lauter Spielkarten gleicher Größe und mit einer Zeile zu den Verlagsrechten. Vorsicht bei „gealterten" Kartenspielen: Das antike Aussehen ist ein Stil und kein Datum.
5. Unterschiede in der Komposition. Prüfen Sie den Narren, das Gericht und die Welt an den Zeugen. Wenn die Welt Ihres Kartenspiels in den unteren Ecken einen Stier und einen Löwen hat, stimmt sie nicht mit Dodal überein; sie stimmt mit Conver überein oder mit einer Restaurierung, die auf einem ähnlichen Modell beruht. Wenn der Narr eine Zahl trägt, die der Zeuge nicht hat, oder einen Namen, den der Zeuge nicht trägt, hat jemand ihn hinzugefügt, und man sollte wissen, wer und aus welchem Grund.

Diese fünf Indizien beantworten verschiedene Fragen. Kontur und Farbe geben Auskunft über die *Behandlung* der Spielkarte; Beschriftungen und Komposition über ihre *Quellen*; der Träger über ihre materielle *Herkunft*. Ein Kartenspiel kann eine sehr moderne Behandlung und eine sehr treue Komposition haben, oder umgekehrt. Deshalb sollte der Schluss nie „es ist alt" oder „es ist falsch" lauten, sondern etwas Genaueres: „Seine Komposition stimmt in den drei verglichenen Karten mit dem Zeugen Conver überein, seine Beschriftungen sind normalisiert und seine Farbe ist flächig."

Es geht auch nicht darum, die Restaurierung zu verachten. Wenn Sie mit einer lesen, lesen Sie weiter damit. Was das Buch von Ihnen verlangt, ist, dass Sie sagen, welche Sie haben, und dass Sie, wenn Sie eine Karte beschreiben, Ihre Karte ansehen und nicht die eines anderen Kartenspiels. Die Beschreibungen dieses Buches gelten für Dodal und, wo angegeben, für Conver. Wenn Ihr Exemplar abweicht, ist diese Abweichung die erste Beobachtungsübung, die Sie erwartet: Notieren Sie sie und lesen Sie weiter mit dem Kartenspiel, das Sie haben, nicht mit dem, das das Buch zeigt.

Es bleibt eine methodische Falle. Es ist verlockend zu entscheiden, ein Detail Ihres Kartenspiels sei „das richtige", weil es mit dem übereinstimmt, was ein Deutungsbuch sagt. Ein Buch kann ein anderes Exemplar beschreiben oder eine Restaurierung oder eine Karte aus dem Gedächtnis. Das Kriterium hier ist einfacher: Es gilt die Spielkarte, die Sie vor sich haben, und, um sie zu vergleichen, der Zeuge, der auf diesen Seiten erscheint. Was keiner von beiden zeigt, wird nicht behauptet.

— Die 78 Stücke: 22 Große Arkana, 40 Zahlenkarten, 16 Hofkarten —

Ein vollständiges Kartenspiel von Marseille hat 78 Spielkarten und teilt sich in drei Familien, die man mit den Händen trennen können sollte, bevor man irgendeine Bedeutung lernt. Die Summe ist einfach: 22 Große Arkana, 40 Zahlenkarten und 16 Hofkarten ergeben 78. Die 56 Spielkarten, die keine Großen Arkana sind (40 und 16), nennt man zusammengefasst manchmal Kleine Arkana, und die ersten 22 Große Arkana. Die beiden Adjektive sind eine moderne Klassifikation von bequemem Gebrauch. Keine alte Spielkarte trägt das Wort „groß“ oder „klein“ aufgedruckt.

Die 22 Großen Arkana

Die Großen Arkana sind die Karten mit eigener Beschriftung und, bis auf eine, mit einer römischen Ziffer. Einundzwanzig sind von I bis XXI nummeriert, und der Narr steht für sich. Im Zeugen von Dodal zeigt der Narr keine lesbare Ziffer, wie wir gesehen haben, und im Zeugen von Conver lesen wir die Striche am Rand nicht mit Sicherheit. Daraus ergibt sich eine Rechnung, die mehr als einen verwirrt: einundzwanzig Große Arkana mit Zahl plus der Narr, der sie nicht sichtbar trägt, ergeben zweiundzwanzig.

Die Kennungen, die dieses Buch verwendet (M00 für den Narren, M01 für den Magier und so weiter bis M21 für die Welt), sind Katalogetiketten, keine Inschriften der Spielkarte. Die „0“ ist auf dem Narren von Dodal nicht aufgedruckt. Wir verwenden sie, weil sie erlaubt, die Reihe zu ordnen, ohne sich mit der Position des Narren herumzuschlagen, und Sie werden sie in den Bildunterschriften und den Tabellen sehen. Wenn Sie davon sprechen müssen, was die Spielkarte sagt, sprechen Sie von Beschriftung und Ziffer; wenn Sie von der Kennung sprechen, wissen Sie, dass sie vom Buch stammt.

Unter den Großen Arkana gibt es eine weitere Besonderheit, die in Kapitel 4 behandelt wird: Eine von ihnen, die mit der Ziffer XIII, trägt in keinem der beiden Exemplare einen Namen. Dieses Buch nennt sie Das Arkanum XIII, die einzige Möglichkeit, sie zu benennen, ohne ihr hinzuzufügen, was die Spielkarte verschweigt. Und es gibt eine weitere, die wir in den Kapiteln 3 und 4 sehen werden: Die Gerechtigkeit und die Kraft nehmen bei Dodal die Plätze VIII und XI ein.

Die 40 Zahlenkarten

Die Zahlenkarten sind die Spielkarten der vier Kartenfarben (Stäbe, Kelche, Schwerter und Münzen) vom Ass bis zur Zehn. Vier Kartenfarben mal zehn Karten ergeben 40. Das Ass zählt als Zahlenkarte, sodass die Kartenfarbe Kelche zehn Zahlenkarten hat: das Ass, die Zwei, die Drei und so weiter bis zur Zehn. Eine Zahlenkarte erkennt man nicht

an einer Szene, sondern an einer Zählung: Die Vier der Münzen hat vier Münzen, die Sechs der Kelche hat sechs Kelche. Das ist eine wichtige Eigenart des Modells: Die Zahlenkarten von Marseille zeigen keine Szenen mit Personen, sondern geordnete Anordnungen eines und desselben Emblems, und deshalb muss man zählen, und zwar richtig zählen. Kapitel 5 erklärt, wie Stäbe und Kelche gezeichnet sind, und Kapitel 6 tut dasselbe für Schwerter und Münzen.

Nachzählen scheint eine Kleinigkeit zu sein, bis zu dem Tag, an dem man eine Neun mit einer Zehn verwechselt. Von der genauen Zählung hängt ab, dass eine Karte die ist, die sie ist. Kapitel 6 widmet einen ganzen Abschnitt der Unterscheidung dieser beiden Karten der Münzen, denn die häufigsten Fehler mit diesem Modell passieren bei den hohen Zahlenkarten, wo es viele Embleme und wenig Platz gibt.

Die 16 Hofkarten

Die Hofkarten sind vier pro Kartenfarbe: Bube, Ritter, Königin und König. Vier Kartenfarben mal vier Hofkarten ergeben 16. In den Kennungen des Buches tragen sie die Nummern 11 (Bube), 12 (Ritter), 13 (Königin) und 14 (König): B11 ist der Bube der Stäbe, C14 ist der König der Kelche. Diese Nummern sind wiederum Katalogetiketten. Die Hofkarten tragen sehr wohl eine auf der Spielkarte aufgedruckte Beschriftung, in einer alten Orthografie, die in Kapitel 7 so wiedergegeben wird, wie sie dort steht. Jede zeigt eine Person, sodass sie sich auf den ersten Blick von den Zahlenkarten unterscheiden: Es gibt eine Figur dort, wo die Zahlenkarten gezählte Embleme haben.

Die Gesamtsumme ist diese:

- 22 Große Arkana: Narr, I bis XXI;
- 40 Zahlenkarten: vier Kartenfarben, vom Ass bis zur Zehn;
- 16 Hofkarten: vier Kartenfarben, vom Buben bis zum König;
- insgesamt 78 Spielkarten.

Die Wörter der Reihe (Bube, Ritter, Königin, König; Stäbe, Kelche, Schwerter, Münzen) sind in diesem Buch und in den anderen drei Bänden der Reihe festgelegt. Wenn Sie in einem anderen Kartenspiel oder einem anderen Buch „Page“, „Valet“ oder „Jota“ finden, ist es dasselbe Stück unter anderem Namen. Hier wird es sich nicht ändern.

Probieren Sie es aus

Nehmen Sie Ihr Kartenspiel heraus und teilen Sie es auf dem Tisch in drei Stapel, ohne auf Bedeutungen zu achten, nur nach dem, was Sie sehen.

1. Erster Stapel: die Spielkarten, die unten eine Beschriftung und oben eine römische Ziffer tragen. Das sind die Großen Arkana. Gesondert die, die eine Beschriftung, aber keine klare Ziffer hat: mit ziemlicher Sicherheit der Narr.
2. Zweiter Stapel: die Spielkarten mit einer Person und einer Beschriftung, ohne Ziffer. Das sind die Hofkarten. Trennen Sie sie nach Kartenfarbe und prüfen Sie, dass es in jeder vier gibt.
3. Dritter Stapel: die Spielkarten mit einem wiederholten Emblem, das Sie zählen können. Das sind die Zahlenkarten. Ordnen Sie sie nach Kartenfarbe und Zahl.

Jetzt zählen Sie: 22, 40 und 16. Wenn eine andere Zahl herauskommt, erzwingen Sie sie nicht. Es kann eine Spielkarte fehlen oder eine zu viel sein (viele moderne Kartenspiele enthalten eine Titelkarte oder eine Werbekarte), oder es können zwei Große Arkana unter den Hofkarten gelandet sein, weil sie ihnen ähneln. Notieren Sie, was zu viel ist oder fehlt, mit Namen, und suchen Sie das Gleichgewicht der Summe erst, wenn Sie jeden Stapel überprüft haben.

Wenn Sie fertig sind, nehmen Sie den Narren, das Gericht und die Welt und vergleichen Sie jede mit dem Zeugen dieses Kapitels. Trägt Ihr Narr eine Ziffer? Was trägt Ihre Welt in den unteren Ecken?

— Was Sie vom Buch erwarten können und was nicht —

Das Versprechen dieses Buches ist konkret. Wenn Sie es durchgearbeitet haben, erkennen Sie die 78 Karten an ihrer Beschriftung, ihrer Ziffer oder ihrer Zählung; Sie können eine Frage formulieren, mit der man arbeiten kann; und Sie können eine erste Lesung mit drei Karten erklären, indem Sie auf jeder Spielkarte das Detail zeigen, das jeden Satz trägt. Mehr verspricht es nicht. Weniger auch nicht, wobei es eine Disziplin verlangt, die anfangs langsam erscheint: Nichts wird behauptet, was man nicht mit dem Finger auf der Karte zeigen kann.

Dafür gibt Ihnen das Buch Krücken und warnt Sie, dass es sie nach und nach wegnehmen wird. Die ersten Kartenporträts bringen Schlüsselwörter und fertige Sätze; die Tabellen der mittleren Kapitel geben Ihnen Satzvorlagen; gegen Ende verlangen die Übungen, dass Sie ohne sie lesen. Das ist die Reihenfolge jeder Werkstatt: Man beginnt mit geführter Hand und endet mit freier Hand. Wenn Sie irgendwann glauben, ein Schlüsselwort gelernt zu haben und die Karte nicht mehr ansehen zu müssen, sehen Sie

sie wieder an: Das bedeutet, dass die Stütze zur Gewohnheit geworden ist, und die Gewohnheit ersetzt die Beobachtung.

Vom Tarot erwartet man hier, was man von einem Werkzeug zur Reflexion und zur Unterhaltung erwartet. Die Karten dienen dazu, ein Gespräch mit sich selbst oder mit einer anderen Person, die darum gebeten hat, zu ordnen, eine Situation aus einem Blickwinkel zu sehen, den man nicht bedacht hatte, und den Blick zu üben. Sie sagen nichts voraus. Sie sagen nicht, was geschehen wird, und sie ersetzen nicht den Rat einer Ärztin oder eines Arztes, einer Anwältin oder eines Anwalts, einer Psychologin oder eines Psychologen oder einer Finanzberaterin oder eines Finanzberaters, und dieses Buch bietet keinen der vier. Was die Karten tun, ist *nahelegen* und *dazu einladen, sich zu fragen*, und diese Verben werden in allen Beispiellesungen sorgfältig verwendet.

Es gibt Dinge, die das Buch absichtlich draußen lässt. Es ist keine Geschichte des Kartenspiels und keine Studie seiner Ursprünge, die dunkel sind und sich für sehr gewagte Hypothesen anbieten. Es vergleicht dieses Modell nicht mit anderen Kartenspielen und erforscht keine Systeme von Entsprechungen mit anderen Disziplinen. Es entwickelt auch nicht das Lesen umgekehrter Karten: In diesem Band werden alle Karten aufrecht gelesen, eine Regel, die in Kapitel 8 festgelegt wird, um dem Anfänger eine Komplikation zu ersparen. Kapitel 13 zeigt, wo man mit jeder dieser Fragen weitermachen kann, und die anderen drei Bände der Reihe greifen die technischeren auf.

Eine letzte Warnung zu den Beispielen. Die Fälle, die in jedem Kapitel vorkommen, sind fiktiv, erfunden, um eine Idee zu veranschaulichen. Die Personen, die sie bestreiten, existieren nicht, und keine Beispiellesung dient als Beweis dafür, dass das Tarot funktioniert. Es sind Methodenübungen: Sie zeigen, wie man das, was man betrachtet, von dem trennt, was man annimmt, und zu nichts sonst.

— Übungen —

1 · Zwei Spielkarten vergleichen

Legen Sie die beiden Gerichte der Auslage dieses Kapitels vor sich hin, das von Dodal oben und das von Conver unten. Notieren Sie drei Unterschiede, die Sie mit dem Finger auf dem Bild zeigen können. Ein gültiger Unterschied wird so geschrieben: „Bei dem von Conver gibt es unter den drei Figuren einen gelb-roten Streifen; bei dem von Dodal ist dieser Streifen nicht zu sehen.“ Es genügt nicht zu sagen „Das von Conver ist heller“, denn die Farbe variiert aus Gründen, die mit der Zeichnung nichts zu tun haben, und auch nicht „Das von Dodal ist ausdrucksvoller“, denn das ist ein Eindruck von Ihnen.

Zur Orientierung betrachten Sie vier Bereiche: den Fuß der Komposition, die Fahne, die Wolken rund um den Engel und die Beschriftung. Achten Sie in der Beschriftung auf den Buchstaben, der im Wort des Gerichts auf das I folgt. Bei Dodal ist es ein V. Prüfen Sie, welchen Buchstaben Sie bei dem von Conver lesen, und wenn Sie ihn nicht sicher lesen, notieren Sie es so und wählen Sie nicht.

Wenn Sie Ihre drei Unterschiede haben, prüfen Sie sie an einer Regel: Könnte eine andere Person, mit dem Bild vor sich und ohne dass Sie sprechen, jeden einzelnen finden? Wenn einer verlangt, dass Sie ihn „erklären", ist er noch ein Eindruck.

Orientierung. Zu den Unterschieden, die man zeigen kann, gehören: der untere Streifen, der nur bei Conver erscheint; das Kreuz der Fahne, rot bei Dodal und hell bei Conver; und der Buchstabe der Beschriftung, der bei Dodal ein V ist und den Sie bei Conver überprüfen müssen. Wenn Sie drei andere gefunden haben, die die Regel des Zeigens erfüllen, sind sie genauso gut. Wenn Sie einen von der Art „Der von Conver ist sauberer" geschrieben haben, machen Sie ihn neu.

2 · Kartenbefund oder Hypothese

Ordnen Sie jeden dieser zehn Sätze einer der drei Kategorien zu: Kartenbefund (man sieht es im Bild), Katalogangabe (die Bibliothek oder die Bildnachweise behaupten es) oder Hypothese (weder Bild noch Katalog stützen sie). Notieren Sie daneben in einer Zeile, warum.

1. Der Narr von Dodal trägt die Beschriftung „LE FOL".
2. Das Exemplar von Dodal wird zwischen 1701 und 1715 datiert.
3. Der Narr von Dodal geht nach rechts, vom Betrachter aus gesehen.
4. Die Stecher von Dodal kopierten ein früheres, heute verlorenes Modell.
5. Die Welt von Dodal trägt eine senkrechte Inschrift am linken Rand.
6. Die Tätigkeit von Conver liegt zwischen 1809 und 1833.
7. Der rote Stempel auf den Karten gehört der Bibliothek, die die Exemplare aufbewahrt.
8. Der Narr von Conver stellt dasselbe dar wie der Narr von Dodal, auch wenn er eine andere Beschriftung trägt.
9. Das Gericht von Dodal und das von Conver tragen dieselbe Ziffer, XX.
10. Alle Kartenspiele von Marseille leiten sich vom Exemplar von Dodal ab.

Auflösung. Kartenbefunde sind die 1, die 3, die 5 und die 9, weil man sie durch Hinsehen überprüft. Katalogangaben sind die 2, die 6 und die 7, weil sie von dem abhängen, was Bibliothek und Bildnachweise festhalten, und nicht von dem, was man sieht. Hypothesen sind die 4, die 8 und die 10. Die 4 hat in diesem Buch keine sichtbare

und keine dokumentarische Stütze. Die 8 ist vernünftig, aber von den Spielkarten nicht bewiesen, die nur zeigen, dass beide derselbe Platz der Reihe mit unterschiedlicher Beschriftung sind. Die 10 ist nicht nur eine Hypothese, sondern eine Hypothese, die dem Gesehenen widerspricht: Die Welt von Conver hat unten einen Stier und einen Löwen, die von Dodal nicht, und das genügt, um an einer einzigen linearen Abstammung zu zweifeln.

— Fall: Alice und das „Original"-Kartenspiel —

Fiktiver Fall, erdacht, um eine Methode zu veranschaulichen.

Alice kauft im Internet ein Kartenspiel, das als „Tarot de Marseille original, mit alten Inschriften" angeboten wird. Als es ankommt, öffnet sie die Schachtel und findet Spielkarten mit französischen Beschriftungen, ein Beiheft in mehreren Sprachen und lebhafte Farben. Das Aussehen gefällt ihr, doch sie liest seit zwei Tagen, dass es „das Original" gebe, und weiß nicht, ob ihres es ist. Sie beginnt sich zu sorgen, eine Kopie gekauft zu haben.

Als Erstes fragt sie sich, was „Original" heißen soll. Es kann heißen, dass der Entwurf der ursprüngliche ist, dass der Druck der der Epoche ist oder dass es die erste Auflage dieser Restaurierung ist. Das sind drei verschiedene Aussagen, und das Wort der Anzeige unterscheidet nicht zwischen ihnen. Sie entscheidet, dass die Frage, wie sie sie formuliert, nicht zu beantworten ist, und ersetzt sie durch eine andere, die es ist: Mit welchem der beiden alten Exemplare stimmt mein Kartenspiel überein, und worin weicht es ab?

Sie nimmt drei Karten, den Narren, das Gericht und die Welt, und vergleicht sie mit den Zeugen. Bei ihrem Narren liest sie die Beschriftung „LE MAT" und sieht keine klare Ziffer. Bei ihrer Welt liest sie „XXI" und „LE MONDE"; unten links einen Kopf mit Hörnern und rechts einen Löwen mit Mähne; am linken Rand keine senkrechte Inschrift. Mit diesen Angaben schließt sie, dass ihr Kartenspiel weder beim Narren noch bei der Welt mit dem Zeugen Dodal übereinstimmt und dass es in beiden mit dem von Conver übereinstimmt.

Alice geht dann zu den Hinweisen auf eine Restaurierung über. Sie betrachtet die Konturen: gleichmäßig, ohne ein einziges Zittern. Sie betrachtet die Farben: flächig, leuchtend, ohne eine Linie zu überschreiten. Sie betrachtet die Beschriftungen: Sie sind gleichmäßig gesetzt, und beim Gericht liest sie eine andere Schreibweise als die des Zeugen von Dodal. Der Karton ist sauber, und alle Spielkarten sind exakt gleich groß. Auf der Schachtel steht eine Zeile zu den Verlagsrechten. Vier von fünf Indizien deuten