

KARTONNEN WAPENS

Nationaal Museum van de Speelkaart

Tentoonstelling Kartonnen wapens - Het kaartspel tijdens de Eerste Wereldoorlog

17 april – 31 december 2014



INHOUD

Oorlog is verveling. Oorlogen worden vaak herinnerd aan de hand van veldslagen en overwinningen, maar de werkelijkheid is minder spectaculair. Oorlogen bestaan uit lange periodes van wachten en verveling. Om de tijd te doden, spelen soldaten spelletjes. Ook in hospitalen en kampen duren de dagen eindeloos.

Tijdens de Eerste Wereldoorlog is het kaartspel alom tegenwoordig, het is nagenoeg de enige vorm van tijdverdrijf die in de loopgraven kan worden beoefend. De Duitse overheid schat het belang van speelkaarten dan ook hoog in en promoveert ze tot “kriegswichtig”. De fabricage van kaartspellen is met andere woorden voor de oorlogsvoering even essentieel als munitie!

Aan en achter het front verdrijft het kaartspel de verveling en stimuleert het moreel. Maar speelkaarten vervullen nog andere functies, ze worden ingezet als leermiddel om militaire vaardigheden te leren of als “kartonnen wapen”, als propaganda pro en contra. Ook blijken kaarten in onzekere tijden onmisbaar om de toekomst te voorspellen!

Dit bewijst dat het kaartspel minder onschuldig is als het lijkt. “Kartonnen wapens” bekijkt de oorlog vanuit een vergeten of onbekende invalshoek. De tentoonstelling heeft het niet over de militaire en politieke geschiedenis, over veldslagen en generaals, maar voert de bezoeker via het kaartspel tot in de loopgraven.

1. Oorlog als een spelletje

In de aanloop naar de Eerste Wereldoorlog (1914-1918) voeren verschillende landen druk diplomatiek overleg en worden allerlei coalities afgesloten. In satirische prenten wordt deze politieke drukte voorgesteld als een kaartspel. Wie de hoogste troef heeft, gaat met de prijzen lopen. Het rommelt in de Balkan en voorlopig blijft het wapengeweld beperkt. Maar een grote oorlog is niet ver weg en voor iedereen er goed erg in heeft, loopt het spel uit de hand en staat de wereld in brand.

Wie zich intussen militair wil scholen, kan aan de slag met speciale spelletjes. Met speelkaarten kan je het geven van seinen of de soorten schepen van de marine leren. Of ben je meer geïnteresseerd in nieuwigheden zoals zeppelins, duikboten of pantsers? Het verdrag tussen Frankrijk en Groot-Brittannië (1904) is dan weer een goede aanleiding om de taal van elkaar bij te werken. En wanneer Amerikaanse soldaten vanaf 1917 de geallieerden versterken, is ook voor hen een woordje Frans wenselijk.

2. Kartonnen wapens

De Duitse speelkaartenfabriek in Altenburg brengt tijdens de Eerste Wereldoorlog drie verschillende propagandaspellen op de markt. Helden van de oorlog, generaals en gevechtsscènes worden prominent in de verf gezet. De spellen halen een monsteroplage van 1 miljoen exemplaren. Zeker in de eerste jaren



van de oorlog verkopen ze bijzonder goed. Talloze spellen gaan goedkoop naar het front omdat hiervoor geen belasting is verschuldigd.

Een deel van de opbrengst is voor het goede doel: de “Luftfahrendank” in Berlin-Charlottenburg, een organisatie die de nazaten van verongelukte vliegeniers ondersteunde. Fritz von Lindenau (1883-1965), een officier gestationeerd in Altenburg, lanceert de kaartspellen. Hij krijgt 1 *pfennig* per verkocht exemplaar.

Alle partijen gebruiken “kartonnen wapens” om elkaar belachelijk te maken, ook de geallieerden. De Eerste Wereldoorlog is evenzeer een papieren oorlog.

3. Verveling

Een oorlog bestaat niet alleen uit wapengekletter, integendeel. Veel tijd wordt doorgebracht met wachten en opperste verveling. In de loopgraven, gevangenkampen en hospitalen wordt daarom verwoed kaartgespeeld. Overal slaat de verveling toe en het kaartspel is vaak de enige vorm van tijdverdrijf die de jongemannen kunnen beoefenen. Tussen de gevechten in, overdag en 's nachts, binnen en buiten, overal wordt gespeeld. Ook in gevangenschap of in het lazaret brengen speelkaarten de broodnodige ontspanning. Wie geen speelkaarten heeft, zoals gevangen soldaten, maakt ze zelf uit afval. Wie zwaargewond is en bijvoorbeeld een arm mist, behelpt zich op een andere manier... Het spel verdrijft de tijd, maakt het wachten draaglijker en verzet de geesten.

De Duitse overheid ziet het belang van speelkaarten in, het spel wordt tot “kriegswichtig” geproclameerd. Het maken van speelkaarten is met andere woorden oorlogsindustrie, even belangrijk als de fabricage van kanonnen en munitie. De speelkaartenmakers krijgen gunstmaatregelen en kaartspellen mogen belastingvrij aan het front worden geleverd.

Het belang van een spelletje kaart blijkt uit de talloze prentbriefkaarten met dit onderwerp. Ook in kunst en literatuur over de Eerste Wereldoorlog komt het kaartspel veel ter sprake. Terzelfder tijd suggereren de prentkaarten, met rustig kaartende soldaten aan het front, dat niemand zich zorgen hoeft te maken. Voor de familie thuis wordt een vals beeld van rust en kalmte gecreëerd, alles is onder controle, de overwinning binnen handbereik... De foto's tonen ontspanning in veilige omstandigheden, maar zijn zorgvuldig geënceneerd en uitgelicht.

4. Onzekerheid

In onzekere tijden wil iedereen weten wat de toekomst brengt. Tijdens de Eerste Wereldoorlog is het niet anders. Hoe verlopen de gevechten? Raak ik gewond of niet...? Wat gebeurt thuis? Iedereen wacht gespannen af, elk nieuwtje is goud waard en oude kranten worden verslonden. Het zijn gouden tijden voor kaartlegsters!

Niet toevallig deponeert de Turnhoutse speelkaartenfabrikant Brepols in 1916 een kaartspel voor waarzeggers. Het wordt genoemd naar de beroemde Franse kaartlegster Mademoiselle Lenormand. Brepols is noch de eerste, noch de laatste om dit te doen. Maar de firma maakt er een fraai grafisch hoogstandje van, leverbaar zonder tekst of met toelichtingen in het Frans of in het Nederlands.

5. Turnhout

De Eerste Wereldoorlog heeft ingrijpende gevolgen voor de Turnhoutse drukkerijen en speelkaartenmakers. Geleidelijk aan grijpt de ontredde om zich heen en valt de normale productie stil.



Bij het uitbreken van de oorlog worden vele arbeiders gemobiliseerd. Het hoofd van de afdeling “galvanoplastiek” bij Brepols krijgt, omdat hij een Duitser is, het bevel het land te verlaten. Eenmaal België grotendeels is bezet, gelden nieuwe regels: arbeiders worden naar Duitsland gedeporteerd (vanaf 1916), fabrieken ontmanteld (1917) en alle drukwerk is voortaan onderworpen aan een strenge censuur.

Turnhout krijgt grote problemen omdat het geen grondstoffen kan aanvoeren en afzetmarkten niet bereikbaar zijn. Spoorwegen en havens worden beschadigd of vernietigd. Op de duur is zelfs geen papier meer beschikbaar zodat de productie zo goed als stilvalt.

Na de wapenstilstand van 11 november 1918 komen de drukkerijen langzaam terug op gang.

6. Nooit meer oorlog

De oorlog laat diepe sporen na. Patriottische spellen loven de geallieerde overwinnaars en spotten met de verliezers. De Duitse keizer krijgt varkensoren, Belgisch bier adverteert zich als “extra alliés” op speelkaarten.

Afgezien van het menselijke leed, werkt de oorlog economisch nog lang na. Het herstel van de grafische industrie in Turnhout duurt jaren. Bepaalde afzetmarkten zijn verloren gegaan, zoals de Verenigde Staten voor speelkaarten. Oude productiemethodes worden niet meer opgestart, zoals het sjabloneren. Met deze middeleeuwse techniek brengen kaartenmakers de kleuren met de hand aan. Tenslotte verdwijnen traditionele kaartbeelden uit het assortiment, zoals het “Luikse beeld”. Deze typische figuren, die vaak al eeuwenoud zijn, belanden voorgoed in het museum.

Dat is echter niet overal het geval. Oostenrijk-Hongarije overleeft de Eerste Wereldoorlog niet, maar de tarokkaarten waarop de verschillende volkeren uit de Dubbelmonarchie staan afgebeeld, maken tot op vandaag de dienst uit in de Weense cafés. Alsof er niets is veranderd. De veranderingen zijn nochtans ingrijpend en onloochenbaar. Ook dat vind je in speelkaarten terug, bijvoorbeeld in een spel van de Belgische socialisten (1919) of in het fascistische “Italia nuova” (1928). Dankzij de “oudstrijders” Mussolini en Hitler is het “Nooit meer oorlog!” verder weg dan ooit.