

Dashavatara Ganjapa

Die zehn Inkarnationen Vishnus

Beim **Dashavatara Ganjapa** handelt es sich um traditionelle Spielkarten aus dem indischen Bundesstaat Odisha (noch bis vor 15 Jahren unter dem Namen "Orissa" bekannt). Ein solches Set beinhaltet 120 runde Karten.

Herkunft

Es besteht weitgehend Konsens, dass Spielkarten im 9. Jahrhundert in China (während der Tang-Dynastie) erfunden wurden. Sie entwickelten sich dort vermutlich aus Papiergeld oder Domino-ähnlichen Plättchen. Von China aus verbreiteten sich die Karten westwärts zuerst nach Indien und dann Persien. Dort wurde daraus eine eigenständige Tradition ins Leben gerufen, für die das Wort **Ganjifeh** kreiert wurde, was man heute schlicht mit "Kartenspiel", resp. "Spielkarten-Deck" übersetzen kann. Über Ägypten (im damaligen Mamluken-Reich) gelangten die Karten im späten 14. Jahrhundert nach Europa, wobei Venedig wohl der erste Anknüpfungshafen war.

Bei dieser "Wanderung" mit gleichzeitiger Weiterentwicklung der Spielkarten kamen die Karten als **Ganjifa** im 16. Jahrhundert von Persien wieder zurück nach Indien. Sie brachten den persischen Namen und das 8-Farben-System mit, das dann in Indien mit der lokalen Kunst verschmolz.

Die Grundidee der Karten wanderte also zuerst von Ost nach West. In Persien entstand daraus ein luxuriöses, stilisiertes Spiel, das Jahrhunderte später durch die Mogul-Invasionen in Indien sich (neu) ausbreitete und dort zur heutigen Ganjifa-Tradition wurde. Während das Spiel in Persien später fast ausstarb, überlebte es in Indien als Kunstform bis heute.

Als die Mogul-Kaiser im 16. Jahrhundert das Spiel nach Indien brachten, wurde es entsprechend **Mughal Ganjifa** genannt. Es war säkular geprägt und spiegelte den kaiserlichen Hof wider: 8 Farbzeichen mit Motiven wie Geldstücken, Schwertern, Kronen oder Harfen. (Münzen und Schwerter sind bis heute noch als Farbzeichen bei den italienischen und spanischen Spielkarten bekannt.)

Die Erweiterung auf 10 Farben (120 Karten) durch gleichzeitiges Ersetzen der bisherigen persischen Symbole hatte eine rein religiöse Motivation, um das Spiel für die hinduistische Bevölkerung und die regionalen Herrscher akzeptabel zu machen. Indem man nun die Avatare (Kurma, Rama, Kalki etc.) einbrachte, wurde aus einem Zeitvertreib der muslimischen Elite in Indien nun Kult, ein fast schon heiliges, rituelles Objekt für Hindus. Zudem ist die Zahl 10

durch die Dashavatara-Theologie (die zehn Hauptinkarnationen* Vishnus) im Hinduismus fest verankert.

* *Hauptinkarnationen, weil die Inkarnationen Vishnus unzählbar sind*

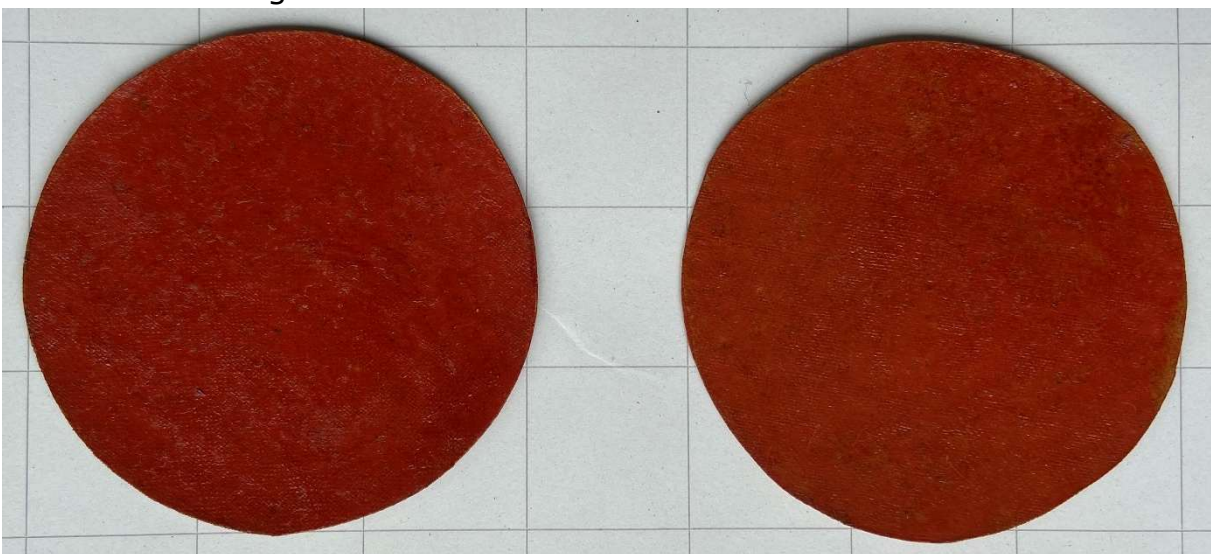
Ausführung

Während das 8-Farben-Set mit seinen rechteckigen Karten am Mogul-Hof blieb, wurde das 10-Farben-Set – nun ***Dashavatara Ganjifa***, resp. **Ganjapa** (zur genaueren Abgrenzung) genannt – zum Standard in den indischen Königreichen. Die Änderung der Form hatte dabei nachweislich symbolische, materielle und spieltechnische Gründe.

Die runde Form stellt Vollkommenheit, das Rad der Zeit und die Sonne dar. Dabei gilt der Kreis (Chakra) als ein zentrales Symbol, das als *Sudarshana Chakra* (eine Art Diskus) Vishnu gewidmet ist. Weiter kennt jeder Spieler die zehn Inkarnationen dieses Gottes. Die Karten können somit praktisch als heilige Objekte betrachtet werden, was durch die runde Form noch unterstrichen wird. Somit ist auch die fast schon rituelle Langsamkeit, die durch dieses unhandliche Format beim Spielen erzwungen wird, absolut gewollt.

Aus einem Gebrauchsgegenstand wurden solche Karten also zu einem Kunstwerk gemacht. Dies wird durch die Verarbeitung zu einem langlebigen Objekt noch betont.

Das vorliegende Deck stammt nachweislich aus dem Künstlerdorf Raghurajpur (Odisha) und wurde vom Künstler selbst verkauft. Die Karten bestehen aus handverarbeitetem, geschichtetem Baumwollstoff, der mit Kreide grundiert und mit Naturlack versiegelt wurde. Die Rückseite ist einheitlich in einem ziegelrot-bräunlichen Ton gehalten.



Kartenrückseite

Diese Karten zeichnen sich durch eine anspruchsvolle, detaillierte Gestaltung, in der traditionellen, qualitativ hochwertigen Ausführung der Pattachitra-Malerei aus. Ihr Durchmesser beträgt 77 mm.

Struktur des Decks

Das Kartenspiel hat zehn verschiedene Avatare, wobei sich diese in zweierlei Hinsicht manifestieren: In erster Linie als Figuren auf den Hofkarten "König" und "Minister" und in zweiter Linie durch die dazugehörigen Attribute, die als Farbzeichen auf den Zahlenkarten dienen. Wobei diese Farbzeichen auch auf den Figurenkarten abgebildet sind.



Minister (links) und König (rechts). Den König erkennt man daran, dass er sich in seinem Palast aufhält, hier als Pavillon visualisiert. Die Darstellung des Ministers fällt somit optisch grösser aus als die des Königs, was doch ungewohnt ist.

Es gibt auch Versionen solcher Karten-Sets, wo statt der Figur des Ministers ein General (auf seinem Streitross) abgebildet ist.



Die Zahlenkarten 1 bis 10. Das dargestellte Farbzeichen (hier die Wasserkanne) ist schon auf den beiden Hofkarten jeweils ersichtlich.

Dabei haben diese zehn Inkarnationen eine bestimmte Reihenfolge, die dann auch beim Spielen entscheidend sind.

Avatar 1, 2: Matsya und Kurma

Mischwesen, bei denen der menschliche Oberkörper aus einem Fisch bzw. einer Schildkröte entspringt; diese Tierformen fungieren zugleich als Farbzeichen.



Jeweils Vishnu mit einem Tier als Unterkörper, gefolgt von den Zahlenkarten 1 und 7.

Obere Reihe: Matsya (mit Fisch)

Untere Reihe: Kurma (mit Schildkröte)

Avatar 3, 4: Varaha und Narasimha

Anthropomorphe Figuren mit den Tierköpfen eines Ebers bzw. Löwen. Als entsprechende Attribute finden hier die Schneckentrompete sowie der Diskus (Sudarshana Chakra) Verwendung.



Oben Vishnu mit einem Eberkopf

Unten mit Löwenkopf

Gefolgt von ihren dazugehörigen Symbolen (Wert 1 und 7).

Avatar 5, 6, 7, 8: Vamana, Parashurama, Rama und Balarama

Darstellung der Gottheit mit den jeweils charakteristischen Attributen: Wasserkanne, Axt, Pfeil und Keule (letztere Waffe für Balaramas Rolle als Beschützer).



Die Inkarnationen 5 bis 8 zeigen Vischnu mit Gegenständen oder Waffen. Auch hier die Zahlenkarten 1 und 7 abgebildet.

Avatar 9: Buddha / Jagannath (Herr des Universums)

Übergrosse Augen ohne Augenlider symbolisieren die ununterbrochene kosmische Wachsamkeit, sowie grenzenloses Mitgefühl. Die Lotosblüten flankieren auf den Hofkarten den Avatar. Diese kennzeichnen auch die Zahlenwerte.



Die wohl grösste Überraschung für uns Europäer dürfte sein, dass Buddha als Inkarnation von Vishnu angesehen wird. Wobei die Verbindung zwischen

Jagannath und Buddha im Hinduismus extrem eng ist, sie sogar miteinander verschmelzen. Die Darstellung hier zeigt das Abbild von Jagannath, während die Lotusblüte mit Buddhas Rolle als weiser Lehrer mit seiner praktischen Lebensphilosophie gut einhergeht.

Avatar 10: Kalki (Der Künftige Retter)

Für Kalki ist die Rolle als künftiger Retter seine kosmische Bestimmung. Er wird durch ein Pferd mit einem nach aussen gerichteten Prunkdolch (Katar) auf dem Rücken symbolisiert. Dieser Dolch dient zugleich als Attribut auf den Zahlenkarten.



Der künftige Retter als Pferd mit Dolch; wieder die Zahlenkarten 1 und 7.

Fazit

Dieses Kartenspiel ist nicht nur von der Gestaltung her äusserst ansprechend, sondern auch von der Geschichte, die dahintersteckt. Zudem verdeutlicht es, wie eng religiöse Ikonografie und handwerkliche Tradition in der indischen Spielkultur miteinander verwoben wurden. Es zeigt auf, wie komplexe mythologische Inhalte durch einfache Farbzeichen und Symbole ausgedrückt werden können. Dies macht die Dashavatara-Ganjapa-Karten zu einem beachtlichen Zeugnis der Kulturgeschichte.