

Anna Kwiatkowska

O ZESPOLE OBIEKTÓW SŁUŻĄCYCH DO GIER TOWARZYSKICH W WILANOWIE.

Obiekty rzemiosła artystycznego, stanowiąc materialne dokumenty kultury ich twórców, właścicieli, wreszcie czasów, w jakich powstawały, są jednocześnie świadectwem upodobań ludzkich i ich pasji, często z większym obiektywizmem przekazującym nam wiedzę o świecie ich właścicieli, niż źródła pisane. Grupa obiektów omawiana w tym artykule związana jest z dziedziną, która towarzyszyła rozwojowi kultury od zarania jej dziejów - z zabawą.

Lukasz Gołębiowski z szacunkiem pisze: "Niemałą jest i potrzebną sztuką umieć gości zabawić [...], posiadali ją i wielką do niej cenę przywiązywali ojcowie nasi. [...] Zabawa jest celem gry najprostszej, najlichszej i najwyszukańszej, tysiąc kombinacji za sobą pociągającej. Szuka jej zarówno wiek dziecienny, średni i podeszły, nie odrzuca późna starość nawet; po trudach i po pracy rozrywa się nią w swobodnej chwili kmiotek, mieszczanin, kupiec, szlachcic, pan możny, za nią są rycerz i prawnik, człowiek światowy i kapłan lub zakonnik, uczony i prostak, płeć jedna i druga, z tą tylko różnicą, że sobie właściwej szuka, tę wybiera, tej nad innymi daje pierwszeństwo, a ztąd wielka jej rozmaitość, niezliczona mnogość, i trudne ich wyliczenie [...]. Są gry służą-

ce do rozwinięcia młodości ciała, nadania jej ruchu, ożywienia, są również spokojne, lecz zajmujące umysł, te poważniejszym właściwe; są które do rycerskiego sposobu mają rzemiosła, inne które prócz wesołości i rozśmieszenia żadnego nie zdają mieć innego celu [..].^{1/}

Biorąc do ręki "Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego" dworzanina królewskiego, Kazimierza Sarnackiego^{2/}, wkraczamy na dwór Jana III, aby stać się świadkami nie tylko ważnych dla kraju wydarzeń, ale również chwil wytchnienia głównych bohaterów, ich zabaw i rozrywek. Znaczenie tej dziedziny życia kulturalnego doceniał Jan III i wierny portretowi "króla rzymianina" na równi ze starożytnymi przykładał olbrzymią wagę do zabaw, a szczególnie do gier, jako najszlachetniejszej rozrywki, służącej potrzebom odpoczynku, zarówno fizycznego, jak i umysłowego. Uczynił z nich nieodzowny atrybut życia towarzyskiego. Niemal każdy dzień na dworze króla Jana kończył się zabawą, najczęściej grami w apartamentach królewskich. Najbardziej atrakcyjnym czynnikiem rozrywek, decydującym o ich popularności, była walka z losem, gdzie dobry gracz nawet przy złych układach losowych miał możliwość wygranej dzięki rozumowi, taktyce i sprytowi.

Król lubił grę, jednak stan jego zdrowia częściej stawił go w roli kibica, niż grającego. Relacje z ostatnich lat życia Jana III przekazują nam obraz powtarzający się dość często: "3 decembris 1691 [..] [Król] Cały dzień w łóżku leżał w słabości [..]. Nikt z obcych ludzi krom pokojowych nie chodził do pokoju, w nocy przy

1/ Ł. G o ł ę b i o w s k i, Gry i zabawy różnych stanów w kraju lub niektórych tylko prowincjach, Warszawa 1831, s.5.

2/ K. S a r n e c k i, Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego, diariusz i relacje z lat 1691-96, Wrocław 1958.

j.k.m. grali szachy jmp.poseł z jm.ks.Potockim [..]; 4 decembris [..] ks.Vota przyjechał [..], potem zabawiał króla jm.różnemi o rzymskim państwie dyskursami, relacjami. Jmp. poseł i inni ichm. warcaby, szachy grali [..]; 5 decembris [..] Też i w wieczór była zabawka u króla Jm. potem grali szachy przy królu jm. zwyczajni gracze, na których j.k.m. patrzył i różnemi zabawiał się dyskursami^{3/}. Wieczory te były niekiedy bardzo bolesne dla chorego króla, wtedy jedyną ulgę sprawiała mu przyjemność śledzenia w towarzystwie najbliższych osób rozgrywek szachowych, czasami bardziej urozmaiconych, jak np. według relacji Sarneckiego z 18 grudnia 1691 r., gdy "[..]w wieczór kazał przy sobie królownie jm. z królewicami ichm. karty grać, którym się przypatrując rozkazał dumy sobie kozackie na bandurach grać i one śpiewać; minutami zasypiał w krzesle. Po stronach zaś gracze różni grali szachy, warcaby"^{4/}.

Stykieta dworska dopuszczała prowadzenie życia towarzyskiego przy łożu króla, gdzie gromadziło się liczne grono dostojników /il.1/. Gra prócz zabawy jest jednocześnie wystawieniem na próbę zdolności gracza: jego wytrzymałości, sprytu, odwagi, swoistej etyki, ponieważ mimo usilnego dążenia do wygranej musi zachować granice dozwolone przez zasady gry. Doprawdy trudno dzisiaj powiedzieć, co sprawiało królowi większą przyjemność: czy sama gra, czy obserwowanie grających, pozwalające mu znacznie lepiej poznać charakter i możliwości graczy, niż w oficjalnych kontaktach. A byli nimi przedstawiciele dworów obcych: francuskiego, austriackiego,

3/ K. S a r n e c k i, o.c., s.48.

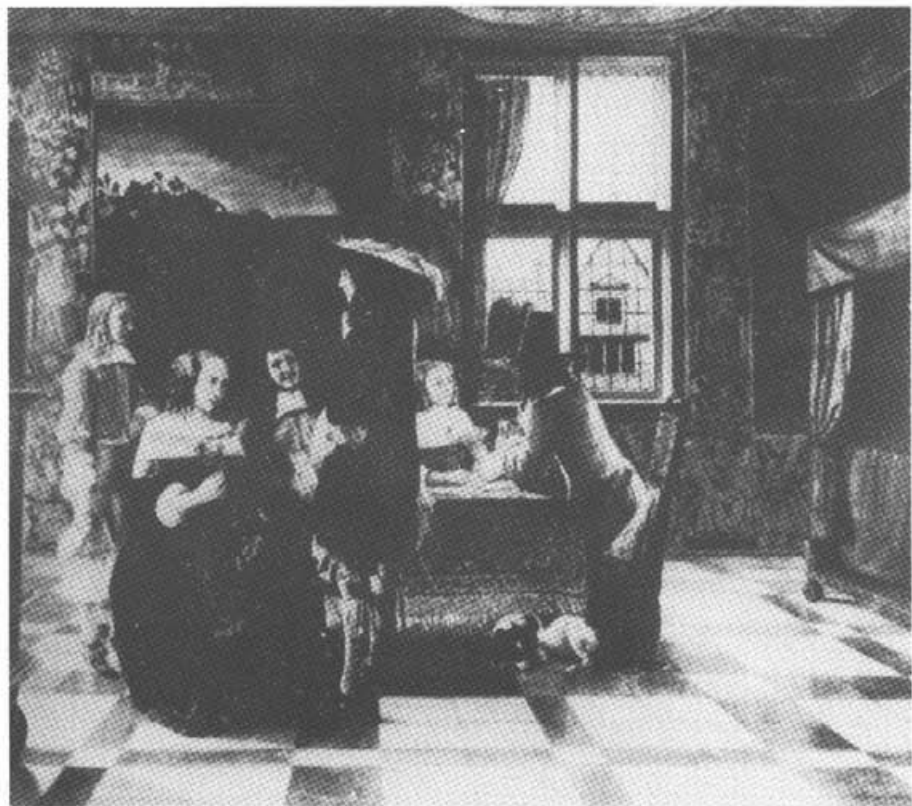
4/ J.w., s.50.

papieskiego, bawarskiego oraz reprezentanci polskiej magnaterii i szlachty, która niejednokrotnie odegrała znaczną rolę w wydarzeniach państwowych. Udział w grze z parą królewską lub choćby w jej obecności, w prywatnych apartamentach królewskich, był nie lada zaszczytem, uważanym za formę wyróżnienia dla ludzi w większości zasłużonych dla kraju lub mających odegrać ważną rolę w nadchodzących wydarzeniach politycznych. Maria Kazimiera wraz z dziećmi brała udział w podejmowaniu przybyłych na dwór gości, często zastępując chorego króla, jako wierna towarzyszka zabiegów dyplomatycznych Jana III^{5/}.

Pierwszą grą, jaką spotykamy w zapiskach Sarneckiego, jest popularna do dziś gra warcabowa, zwana młynkiem: "22 julii 1691 [..] Po hałasach zasnął król jm. na krześle, po przespaniu kazał wołać do siebie jm. ks.opata i dał mu bona verba i z nim się cieszył w młynka"^{6/}. Plansza do tej gry jest dość charakterystyczna i składa się z trzech zmniejszających się, wpisanych w siebie prostokątów, połączonych ze sobą przekątnymi i osiami boków. Każdy z graczy miał po 8 pionków warcabowych układanych na skrzyżowaniu linii /il.3/. Piony przesuwano się tak, by ustawić trzy w jednym rzędzie poziomym lub pionowym. Figura taka nazywała się "młynkiem" i uprawniała do zabrania pionka przeciwnika. Wbrew pozorom gra w młynka nie jest prosta i, jak mówi Lech Pijanowski, "[..] wy-

5/ J.w., s.77: "24 decembris 1693 [..] Królewiczowie ichm.z królową jm.z jmp.województwem braclawskim i jego jejmością, który dziś compartuit na te święta pro assistentia majestatów polskich, grali w karty próbując szczęścia" i dalej: s.82, pod datą 1 stycznia 1694: "[..]w wieczór król jm. był wesół, karty grał z jmp.posłem irańcuskim, jmp.województwem braclawskim, jm.ks.Potockim; że wygrał cieszył się Królowa jm.także w swoim pokoju grała karty z ichm.bełską i braclawską wojewodzinami i królewiczem Jakubem".

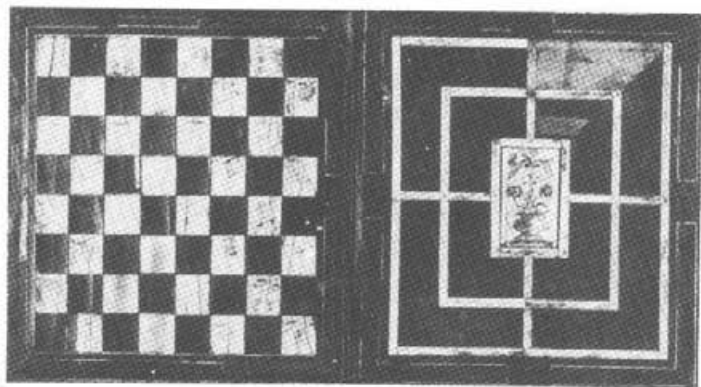
6/ J.w., s.43.



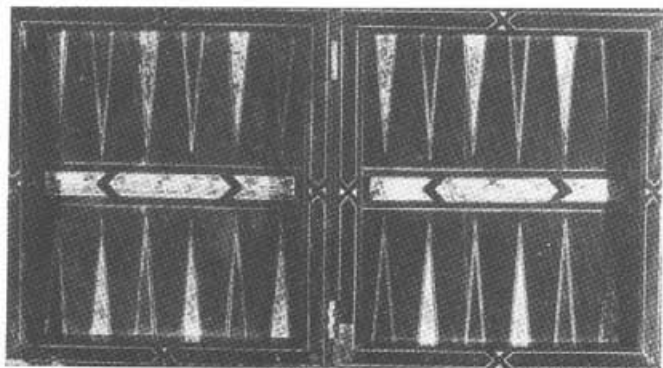
1. P. de Hooch. Scena rodzajowa z życia towarzyskiego w XVII w.
Repr. T. Szymańska.



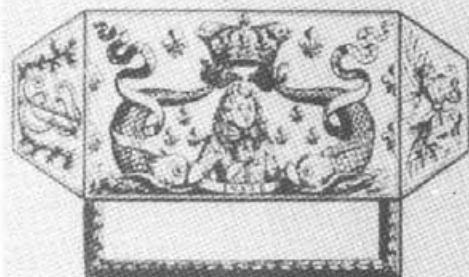
2. „Szachownica Jana III Sobieskiego”.
Muz. Nar. w Warszawie.
Fot. B. Seredyńska.



3. Rozłożona „szachownica Jana III”: wieko oraz dno
z planszą do gry w młynek.
Fot. B. Seredyńska.



4. Wnętrze rozłożonej „szachownicy Jana III” z planszą
do gry w trik - traka.
Fot. B. Seredyńska.



5. Opakowania francuskich kart do gry z XVII i XVIII w.
Repr. T. Szymańska.

maga nie tylko znajomości strategii i taktyki samej gry /dość zawilej/, ale także znajomości aktualnego przeciwnika i jego psychologii. Jak we wszystkich grach, w miłynek wygrywa się przecież nie tylko na planszy, lecz także z określonym przeciwnikiem"^{7/}.

Największym uznaniem króla Jana cieszyły się szachy, już w traktacie rękopiśmiennym króla kastylijskiego, Alfonsa X Mądrego, z 1283 r. nazwane grą rozumu, rozsądku, intelektu^{8/}. W szachy grywano w średniowieczu, były też ulubioną grą humanistów Odrodzenia. "Gra w szachy jest czysta, rozumu bystrego zabawa" pisze o niej Górnicki^{9/}. Z natury rzeczy nie mogły być grą popularną: były za trudne, wymagały wysiłku umysłowego, a więc w miarę obniżania poziomu intelektualnego stawały się coraz rzadsze. Grę prowadzono na kwadratowej planszy, złożonej z 64 pól czarnych i białych ułożonych na przemian, która stała się podstawą dla innych gier powstałych na bazie gry w szachy.

Inwentarz sporządzony po śmierci Jana III w 1696 r. w rozdziale zatytułowanym "Galanterye y złota z Willanowa, które się do działu sprowadziły"^{10/}, wymienia trzy kasety z szachami, w tym dwie niezwykle cenne: "Szkatuła zamczysta z szachami do grania, sztuki w niej

7/ L. P i j a n o w s k i, Podróże w krainie gier, Warszawa 1972, s.40.

8/ J. G i ź y c k i, A. G ó r n y, Fortuna kołem się toczy, Warszawa 1976, s.8.

9/ Z. G l o g e r, Encyklopedia staropolska ilustrowana, Warszawa 1956, t.IV, s.300.

10/ A. C z o ł o w s k i, Urządzenie pałacu wilanowskiego za Jana III, Lwów 1937: tamże "Inwentarz Generalny [...] odprawiony d.10 Novembris Anno Domini 1696", s.40.

czątkowo rozumiano grę w trik-traka, dopiero później, gdy tymi samymi pionami lub bardzo podobnymi zaczęto posługiwać się przy nowej grze na szachownicy, zapominając o trik-traku, słowo "warcaby" zmieniło znaczenie. Wieloznaczność tego określenia stała się przyczyną wielu nieporozumień w zapisach inwentarzowych, a co za tym idzie - błędnych określeń stosowanych w muzeach aż do dzisiaj. Sądzę, że zjawisko to nastąpiło w chwili pojawienia się kasety, zawierającej trzy plansze do trzech różnych gier warcabowych i wspólne dla nich pionów. Na wieku takiej kasety znajdowała się warcabnica /szachownica/, na spodzie plansza do młynka, natomiast wewnątrz po rozłożeniu kasety stanowiło pole do gry w trik-traka. Kasetę skrótkowo określana była jako "warcabnica", nazwą swą obejmując wszystkie trzy gry: warcaby, młynek i trik-traka, i pod tą nazwą często figuruje w inwentarzach.

Łukasz Gołębiowski, objaśniając omawiane gry, posługuje się opisem takiej właśnie warcabnicy^{20/}. Pod hasłem "Młynek w warcaby" opisuje: "U spodu warcabnicy taka była odmalowana figura, jaka się pod liczbą 5 znajduje", przy czym zamieszcza rysunek planszy do gry w młynka, a dalej "Warcabnica rozkłada się i innej grze daje pole, którą trik-trak czyli "Puf" zowią".

Tego typu kasetę zachowała się w zbiorach Muzeum Narodowego w Warszawie^{21/} /il.2/. Współczesny zapis inwentarzowy zamieszcza określenie "szachownica Jana III Sobieskiego" i informację, iż została ona ofiarowana bez-

20/ Ł. Gołębiowski, o.c., s.31.

21/ Kasetę nr inw.35702 MNW została udostępniona do badań dzięki uprzejmości kustosa Muzeum Narodowego w Warszawie, mgr Izidora Grzeluka. Wymiary kasety: 36,5 x x 32,5 x 8,5 cm.

pośrednio przez Jana III Tomaszowi Ciecierskiemu, stolnikowi ziemi Drohickiej, którego żona, Barbara z Ossolińskich, była przyjaciółką i damą dworu królowej Marysieńki. Kasety jest wykonana z dębu fornirowanego hebanem i inkrustowanego kością, grawerowaną czarnym rysunkiem. Boki kasety są dekorowane cienką żyłką, ułożoną w symetryczne prostokąty, natomiast na wieku znajduje się szachownica 64-polowa, biało-czarna, przy czym białe pola stanowią płytki z kości, dekorowane rysunkami zwierząt. Spód kasety, to plansza młynka z rysunkiem trzech kwiatów w wazonie na środkowym, prostokątnym polu. Linie obiegające planszę zdobione są wicią roślinną /il.3/. Wnętrze kasety zajmuje pole do trikotaka, w którym płaszczyzny prostokątne, t.zw. "dworu", wykorzystano do przedstawienia scen myśliwskich /il.4/. Niestety nie zachowały się pionowo do gry.

Najchętniej jednak zasiadała Maria Kazimiera wraz z królem do kart, przy których nigdy nie przestawała być królową.

W karty grywano dużo. Już w XVI w. gra ta była bardzo rozpowszechniona, zwłaszcza na dworach królewskich i magnackich. Usiłowano przeciwdziałać szerzeniu się mody, wiążącej się często z hazardem, głosząc, że jest to gra dla ludzi, którzy czym innym zająć się nie umieją. Stąd poszło przysłowie: "Z głupim w karty, z mądrym w żarty", ale mimo to zwyczaj grania w karty stał się do tego stopnia powszechny, że grali prawie wszyscy, nie wyłączając najwyższych sfer: króla i jego otoczenia.

Władysław Łoziński twierdzi, że do końca XVII w. nie spotykamy się w Polsce z hazardem na dużą skalę, dopie-

ro od Francuzów z dworu Marii Kazimierzy nauczono się u nas grać w "trente et quarante" i gdy w tej grze ksiązę Karol Stanisław Radziwiłł wygrał na pokojach królewskich 1400 talarów od brata królowej, hrabiego de Maligny, był to wypadek tak niesłychany, że cała szlachecka Polska bawiła się nim i gorszyła^{22/}. Jakkolwiek utarła się opinia, że wszelkie zło pochodziło z dworu Marii Kazimierzy, to jednak relacje pamiętnikarzy przeczą temu twierdzeniu. Hazard jako taki towarzyszył wszystkim grom od początku ich istnienia. Łoziński sam powołuje się na literaturę XVI i XVII w., piętnującą hazard. Wypadki wysokich przegranych lub wygranych były jednak bardzo rzadkie i opierając się na relacjach Sarneckiego z przebiegu gier karcianych, wymieniających większe wygrane, widzimy, że nie przekraczały one 200 talarów.

Gry były rozmaite. Ich zmiany były częste i szybkie, jedna gra wkrótce ustępowała miejsca innej, bardziej modnej, by pozostać jedynie grą służby lub żołnierzy, zanim i stąd nie została wyparta. Nazw więc pozostawało dużo i nie zawsze wiemy, jaką grę określona nazwa mogła oznaczać.

Kontaktom Marii Kazimierzy z Francją zawdzięczamy zdominowanie kart typu niemieckiego /produkowanych również w Polsce od końca XVI w. w Krakowie/ przez karty typu francuskiego /il.5/. Nastąpiło ono poprzez spopularyzowanie nowego rodzaju gier, jakie pojawiły się na dworze królewskim, skąd gra w karty promieniowała jako jedna z bardziej modnych rozrywek towarzyskich. Dawne niemieckie znaki dzwonka kuglarskiego, serca, winnej latorośli i żołądzia, zastąpiły "piques, carreaux, coeurs, trèfles"

^{22/} W. Ł o z i ń s k i, Życie polskie w dawnych wiekach, Lwów 1911, s.209.

Wyrazem wzrostu zapotrzebowania na karty do gry jest założenie już w 1665 r. fabryki kart w Warszawie, zorganizowanej przez J.C.du Porta, za której przykładem powstały dalsze: m.in. J.A.Willinka i P.A.Baumanna /Gottiego i Baumanna/.

Gry w karty były stałym punktem programu wieczorów spędzanych w apartamentach królewskich. Wśród najczęściej wymienianych znajduje się francuska gra "żmudna i deliberacji długiej potrzebująca"^{23/}, zwana pikietą, czy rumpel-pikietą. Znana jest od XV w. i stała się bardzo popularna w następnych stuleciach. Na początku XVII w. we Francji zaliczana była do gier hazardowych, a o jej uczestnikach mówiono, że "uczęszczają na bankiety z dwoma pistolami w testamencie, pożyczają pieniądze i grają o długi w pikietę".^{24/}

24 lutego 1694 r. hrabia Denhoff przywiózł z Warszawy "bassadę" i od tego dnia gra ta królowała wśród innych na dworze Jana III i Marii Kazimiery. Dokładnych reguł tej gry nie znamy, nawet jej nazwa, wymieniana przez Sarneckiego w kolejnych zapiskach, jest zmieniana kilkakrotnie: bassada, bassata, passata, basseta. Wiemy o niej, że była grą hazardową, jeden z graczy "trzymał bank". Maksymalna przegrana nie przekraczała 200

^{23/} J. K i t o w i c z, Opis zwyczajów za panowania Augusta III, Wrocław 1951, s.576.

^{24/} H. H a v a r d, Dictionnaire de l'ameublement [..], Paris brw., t.IV. s.327. Por.także K. S a r - n e c k i, o.c., s.94: "1 februaru 1694 [..] Król jm. wesół był cały dzień, z dobrym apetytem jadł obiad, chodził troszka po pokoju, nie miał żadnej alternatywy do samego układania, dyskursami się zabawiał, w wieczór zaś sam karty grał, pikietę, z jm.xs.#yhowskim i insze gry tej podobne dla zabawki".

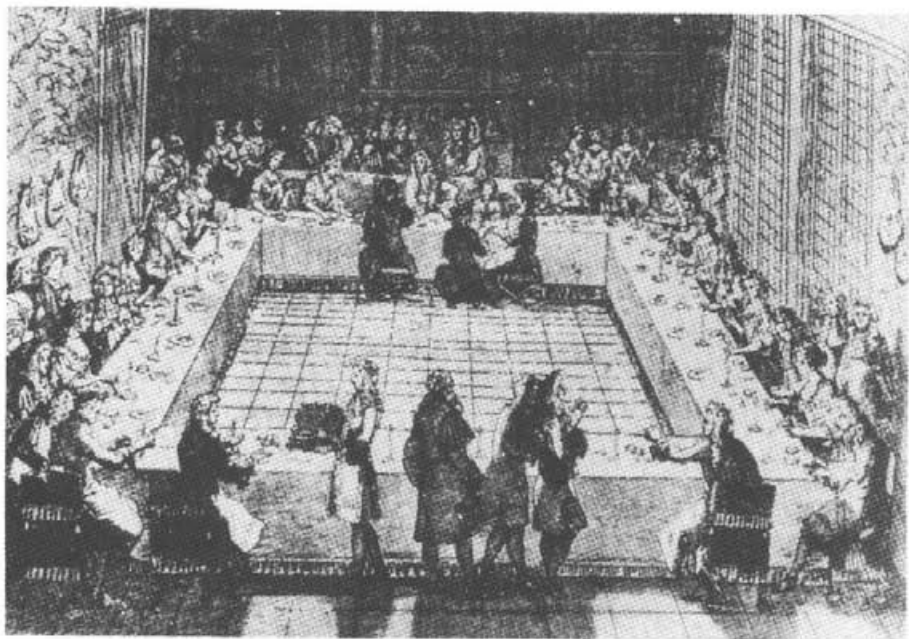
talarów. Dnia 1 lipca 1694 r. Sarnecki donosi: "[...] /Król/ po obiedzie że dla deszczu wielkiego, który cały dzień lał, nie jeździł na przejażdżkę, kazał przy sobie bassetę grać, której bank trzymał jm.ks.Wyhowski. Ktokolwiek tedy był ochoczy z pieniędzmi z różnych 'dworskich w onę grę grali. Królewic jm. Aleksander wygrał 30 tal., Królewic jm. Konstanty przegrał, bank wygrał 90 talarów"^{25/}. Sarnecki przypisuje tej grze negatywne działanie na uczestników, przytaczając dość drastyczne incydenty: 7 marca 1696 r. pisze, że "Niejeden skarży się na złodziejów na Zamku, ale to basseta robi, do której się kanalia miesza stawiając po kilka na kartę talarów bitych. Ta zawsze codziennie bywa u dwóch stołów, Bussier cyrulik najczęściej onę trzyma."^{26/} Nieco wcześniej opisuje wydarzenie, mające miejsce w apartamentach królowej 30 stycznia 1696 r.: "W wieczór zaś podczas grania bassety jmp. starosta krasnostawski upiwszy się bardzo bestyjalskie na pokojach królowej jm. czynił akcyje"^{27/}. Basseta stała się tutaj wymówką dla tego rodzaju incydentów, mimo, iż zawiniła raczej "wszelka kanalia", jak i obyczaje nietrzeźwego starosty krasnostawskiego.

Cytowany pamiętnikarz wspomina także o innych francuskich grach w karty podobnych pikiecie, lecz nazw ich nie wymienia, natomiast podaje nazwy polskich gier, jakie również cieszyły się popularnością na dworze Marii Kazimiery, np. gra w "pasza", czy we "dwoje kart", którymi zabawiała się z posłem francuskim i "jmp. contem oraz królewicem im."

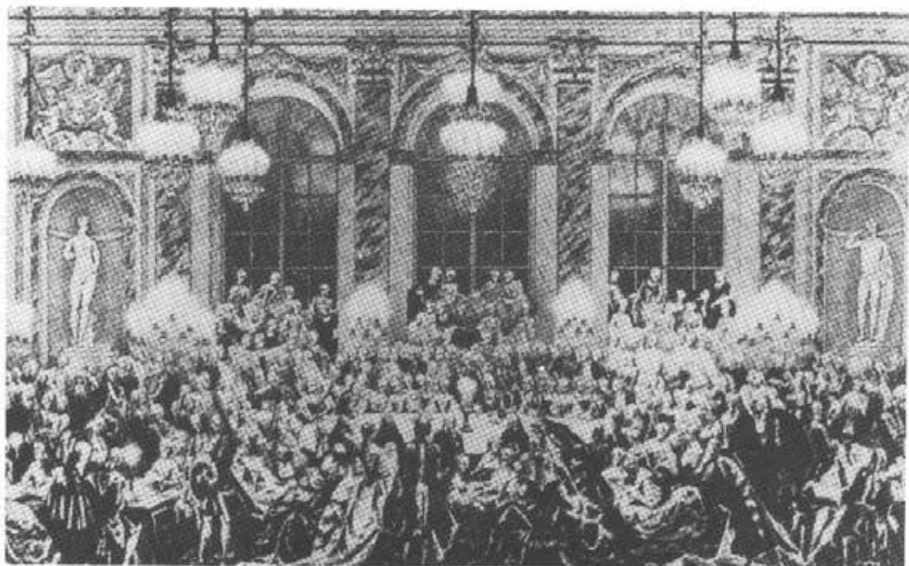
25/ K. S a r n e c k i, o.c., s.124.

26/ J.w., s.203.

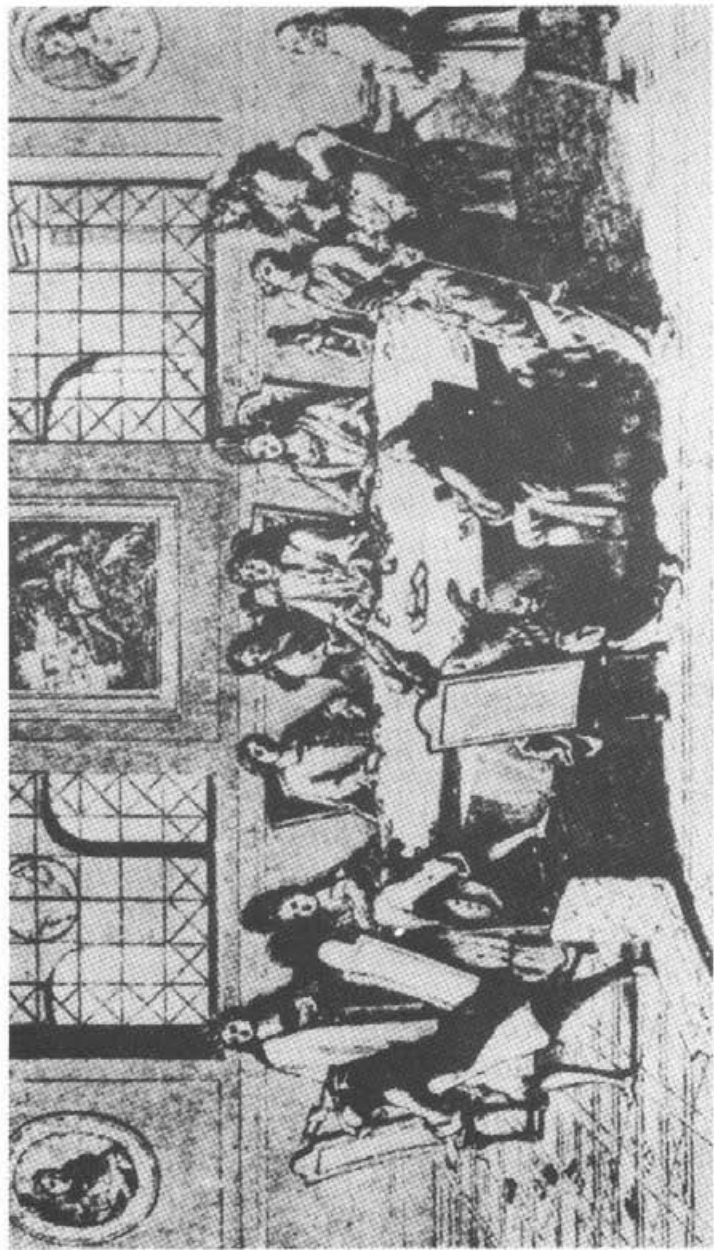
27/ J.w., s.181.



7. Loteria fantowa na dworze francuskim w XVII w.
Rycina współczesna.
Repr. T. Szymańska.



8. Hazardowa gra w karty na dworze francuskim w XVIII w.
Rycina współczesna.
Repr. T. Szymańska.



9. Gra w faraona. Miedzioryt francuski z XVIII w. (wg rys. S. Le Clerc).
Repr. T. Szymańska.

Pamiętniki Sarneckiego sprawiają nam miłą niespodziankę, podając relację z dnia 19 listopada 1691 r.: "W wieczór król jm. trochę weselszy był i nie taką miał alter-nację jako z rana; z jmp. posłem francuskim dyskursem zabawiał się. Królewicowie ichm. gąskę grali przy królu jm. z królowną jm. i innymi jmciami"^{28/}. Autor "Podróży do krainy gier" odnalazł w Bibliotece Jagiellońskiej najstarszą ze znanych w Polsce planszę do gry w gąskę, pochodzącą z 1721 r. /il.6/ i z dumą stwierdza fakt, że jest ona starsza o cztery lata od najdawniejszej planszy angielskiej^{29/}. Relacje Sarneckiego natomiast przesuwają nam tę datę jeszcze o 30 lat wcześniej. Gąska już wtedy była w Polsce popularna, a jest to jedna z pierwszych gier fabularnych, dramatycznych, o zmien-nych scenariuszach, określaną jako gra "królewska, szlachetna, uczciwa, najlepsza i najbardziej ciekawa"^{30/}. Zasady gry są proste, wymagają jedynie planszy z rysunkiem szeregu pól /64/, ułożonych zazwyczaj spiralnie, i kostki do gry. Rzuty kością wyznaczają ilość punktów, równoznaczną z ilością pól, o którą przesuwają się piony na planszy. Pionkami były drobne przedmioty osobiste: pierścienie, bibeloty, monety i tp. Kto pierwszy, omijając przeszkody /pola pechowe/ i wykorzystując pola szczęśliwe /premiowane/, dotrze do końca drogi, wygrywa. Pola wyróżnione oznaczone są rysunkami, stanowiącymi krótką historyjkę fabularną i symbolizującymi określoną sytuację z tejże historyjki.

Franciszkowi de Medici nowo wynaleziona gra w gęś do tego stopnia przypadła do gustu, że wysłał jej egzem-

28/ K. S a r n e c k i, o.c., s.49.

29/ L. P i j a n o w s k i, o.c., s.86.

30/ J.w., s.74.

plarz jako upominek na dwór Filipa II do Hiszpanii, natomiast we Francji wspomnienia Horoarda, medyka i nauczyciela przyszłego króla Ludwika XIII, wydane w 1612 r., wzmiankują, że "dziecię królewskie lubiło odpoczywać przy grze w gęś".^{31/} Historia jest tematem najczęściej wykorzystywanym przez twórców gry w gęś we wszystkich krajach, dlatego gra ta stała się odbiciem własnej współczesności. Zmieniały się nazwy, rysowano i wydawano nowe plansze, na których znajdują odbicie dzieje narodów i losy indywidualnych bohaterów. Pełniła funkcję pośrednią między kroniką interesujących zdarzeń, powieścią, a dziełem dydaktyczno-naukowym dla młodzieży.

Do gier salonowych wymienianych przez Sarneckiego zaliczyć musimy również "fanty" czyli loteryjkę, którą zabawiali się królewiczowie z królową, a była to gra bardzo popularna, szczególnie na dworze francuskim /il.7/, i polegała na losowaniu fantów, czyli "drobnych upominków - miłych lub niewłaściwych płci, stanow, powołaniu, jakie kto sobie sam wyciągnął, jakie komuś los przeznaczył: tak dziewicy lub wędzu dostała się szabla, rycerzowi czepek niewieści"^{32/}.

Najbardziej intrygującą pozycją inwentarza z 1696 r. w Wilanowie jest "szkatuła matematyczna, w capę czarną oprawna, srebrne sztuki na niej z herbami Króla Jeści z osobna dwie sztuki matematyczne w puzderkach"^{33/}. Co kryją w sobie określenia "szkatuła matematyczna", czy "sztuki matematyczne" w oddzielnych puzderkach? Użycie tego terminu, którym posłużył się inwentaryzator - zapewne jeden z oficjalistów administracyjnych, nie stanowi

31/ I. P i j a n o w s k i, o.c., s.71.

32/ I. G o ł ę b i o w s k i, o.c., s.40.

33/ A. C z o ł o w s k i, o.c., s.44, poz.100.

niestety dostatecznego materiału, aby związać ową szkatułę z jakąkolwiek znaną grą z tych czasów. Być może, był to rodzaj matematycznych diagramów, figur geometrycznych na srebrnych płytkach, które kojarzą się z diagramami kabalistycznymi alchemików.

O ile gry są stare, o tyle specjalnie przeznaczone dla nich stoliki pojawiają się znacznie później. Aż do XVI w. grano w szachy, warcaby, trik-traka i inne gry po prostu na jakichkolwiek meblach: kufrach, skrzyniach, ławach. Dopiero wówczas, gdy stoły otrzymały swą definitywną formę, grano na stołach służących do jedzenia, co wywoływało konflikty między graczami i biesiadnikami jeszcze nawet w początkach XVIII w. W XVII w. w wyższych kręgach arystokracji usiłowano więc wprowadzić stoliki przeznaczone wyłącznie do gry, pokrywając je zielonym suknem. We francuskich inwentarzach zaczynają się pojawiać notatki dotyczące zakupu zielonego sukna oraz wzmianki o stołach do gry w "bille" pokrytych zieloną tkaniną.

Stoły te przyjmują zróżnicowane formy i odmiany specjalnie przystosowane do trudniejszych rodzajów gier. Henri Havard podaje, że według notatek pochodzących z listopada 1682 r., a dotyczących Wielkiego Apartamentu w Wersalu, w Salonie Merkurego znajdowały się: "stolik pięciokątny, kwadratowy i jeden trójkątny [..], które służyły do gry królowi i królowej". W Salonie Marsa znajdował się: "stolik kwadratowy, trójkątny i sześciokątny", "wszystkie te stoliki [..] są pokryte zielonym welurem obwiedzionym złotym galonem i garnirowane srebrem"^{34/}. Stoliki takie trafiały również na dwór Jana III do Wilanowa. W cytowanym już wielo-

34/ H. H a v a r d, o.c.c., t.IV, s.1108

niestety dostatecznego materiału, aby związać ową szkatułę z jakąkolwiek znaną grą z tych czasów. Być może, był to rodzaj matematycznych diagramów, figur geometrycznych na srebrnych płytkach, które kojarzą się z diagramami kabalistycznymi alchemików.

O ile gry są stare, o tyle specjalnie przeznaczone dla nich stoliki pojawiają się znacznie później. Aż do XVI w. grano w szachy, warcaby, trik-traka i inne gry po prostu na jakichkolwiek meblach: kufrach, skrzyniach, ławach. Dopiero wówczas, gdy stoły otrzymały swą definitywną formę, grano na stołach służących do jedania, co wywoływało konflikty między graczami i biesiadnikami jeszcze nawet w początkach XVIII w. W XVII w. w wyższych kręgach arystokracji usiłowano więc wprowadzić stoliki przeznaczone wyłącznie do gry, pokrywając je zielonym suknem. We francuskich inwentarzach zaczynają się pojawiać notatki dotyczące zakupu zielonego sukna oraz wzmianki o stołach do gry w "bille" pokrytych zieloną tkaniną.

Stoły te przyjmują zróżnicowane formy i odmiany specjalnie przystosowane do trudniejszych rodzajów gier. Henri Havard podaje, że według notatek pochodzących z listopada 1682 r., a dotyczących Wielkiego Apartamentu w Wersalu, w Salonie Merkurego znajdowały się: "stolik pięciokątny, kwadratowy i jeden trójkątny [..], które służyły do gry królowi i królowej". W Salonie Marsa znajdował się: "stolik kwadratowy, trójkątny i sześciokątny", "wszystkie te stoliki [..] są pokryte zielonym welurem obwiedzionym złotym galonem i garnirowane srebrem"^{34/}. Stoliki takie trafiały również na dwór Jana III do Wilanowa. W cytowanym już wielo-

34/ H. H a v a r d, o.c., t.IV, s.1108

krotnie inwentarzu znajdujemy opis stołu przeznaczanego do gry w warcaby. Jest to "stół srebrny, gładki, z pedestalem, powlekany, szrodku warcaby"^{35/}.

Najintensywniejszy rozwój stołów do gry przyniósł dopiero XVIII wiek wraz z rozkwitem życia towarzyskiego.

Przez niemal sto lat Wersal promieniował na całą Europę światłem najwyższej etykiety dworskiej i stał się źródłem naśladownictwa prawie wszystkich panujących. Pałac w Wersalu gromadził cały dwór króla-słońce, poświęcając trzy dni w tygodniu na komedie, trzy kolejne na przyjęcia dworskie. Przedstawiciele arystokracji i szlachty wypełniali wszystkie salony, z których każdy miał swoje przeznaczenie: m.in. w Salonach Marsa, Merkurego i Apollina zgrywano się w faraona i makao, tracąc całe majątki /il8/. W Salonie Diany królował bilard, w który z całą namiętnością grywał Ludwik XIV. Jakże cicho, spokojnie i o ile poważniej przedstawiał się ówczesny dwór polski. Dwór elekcyjnego króla pozbawiony był wewnętrznej tradycji dworskiej, swoistej indywidualności w zakresie etykiety, którą daje dynastyczne dziedzictwo tronu. Życie na dworze Jana III ograniczało się do życia domowego pary królewskiej w kole najbliższych osób, na ogół zacisznego i spokojnego. Wpływy francuskie były w zasadzie niewielkie i dość powierzchowne. Królowa występowała i przeżywała stale w orszaku dwunastu panien honorowych, pozostających pod surowym dozorem ochmistrzyni. Wszystkie ubierały się z francuska, w czym naśladowały je mieszczyki warszawskie, lecz mimo stosowania się do mody większości magnaterii, nie ogarnęła ona całej społeczności. w konwersacji używano

zarówno języka francuskiego, jak i polskiego, gęsto naszpikowanego domorodną łaciną. Naśladowano także zabawy francuskie, lecz na ogół panowała starszszlacheckość, a sam Jan III najlepiej czuł się w zaciszu rodzinnym.

Z przybyciem do Polski Augusta II zmienił się charakter dworu królewskiego, tracąc na swej staropolskiej skromności i powadze, zyskując zaś nowe kosmopolityczne elementy kultury sasko-francuskiej. Sprowadzono z Drezna trupę aktorską, która codziennie dawała spektakle. Codziennie też odbywały się w pokojach królewskich zabawy, galopady francuskie, menuety, gawoty, tempête i mateloty, w których uczestniczyły setki par. Małżonkowie tańczących dam grali w faraona, tryszaka, ćwika czy makao, przegrywając olbrzymie sumy i pijąc bez umiaru. Gry, cieszące się powodzeniem na dworze Jana III, znalazły również swoich zwolenników w czasach panowania jego następcy, z tym, że coraz bardziej popularna staje się gra w karty, przybierając coraz częściej charakter hazardu. Rośnie ogłada towarzyska, dwory magnackie naśladują dwór królewski.

Wpływ Wersalu znacznie się zwiększył, obyczaje na dworze Ludwika XIV stały się przykładem dla Augusta II. Większą część jego życia pochłaniały zabawy i ich przygotowanie, układane przez króla na wzór innych dworów lub wymyślane przez niego osobiście. Programy zabaw, niezwykle kunsztowne i błyskotliwe, zawierały wystąpienia dworu w całej świetności i splendorze; tańce, komedie, zakończone ucztami oraz szereg gier towarzyskich niewiele miały wspólnego z rozrywkami umysłowymi. Zabawy te ciągnęły się cyklami, wypełniając kilka, czasami kilkanaście dni. Zazwyczaj zaczynały się od balu

maskowego, wieczorem komedia, balet, nocne strzelanie do tarczy, nazajutrz reduta, bieganie pań w sankach do pierścienia, rzucanie lanc do tarczy, nabijanie na szpady jabłek leżących na ziemi, rzucanie piłek do rozstawionych talerzyków, później t.zw.wolna reduta /dostępna dla wszystkich/, walki niedźwiedzi, strzelanie nocne z łuku do wypchanych zwierząt, fajerwerki i tp.

Pora letnia dawała większe możliwości rozwinięcia inwencji, zwłaszcza w zabawach na świeżym powietrzu. Z pomocą przychodziły mitologia, wschodnie obyczaje, ówczesna sztuka, zachowując przy swobodnej zabawie pewien wdzięk artystyczny i dworską galanterię. Zabawy królewskie szybko znalazły licznych naśladowców, zarówno wśród wysokich urzędników saskich, jak i możnowładców polskich. Brali w nich udział także królewiczowie Sobiescy. Nacoczny świadek tych zabaw opisuje: " We wtorek ostatni na podwórzu Pana Wojewody Płockiego piękne widowisko było, kiedy cztery kompanije: żółta, zielona, czerwona i błękitna, w każdej po dwanaście kawalerów, pod królewiczem Konstantym, Aleksandrem, ks.Podkanclerzym litewskim /Karol Radziwiłł/ i królem z Zamku w maszkaradach, przy kotłach, trąbach, muzyce, każdej kompanii służącej, zaraz popołudniu wyjechawszy, hastiludium na podwórzu pałacu Pana Wojewody Płockiego odprawiały. Było tam dość ludzi, dam i kawalerów, lecz nikt lepiej do tarczy nie trafił, prócz samego króla, bo sześć razy uderzył w samo centrum. Królewiczowie także Sobiescy dobrze grali i inni kawalerowie polscy"^{36/}.

August II urządzał te same zabawy w Polsce, którymi bawił się w Saksonii. Wiernymi towarzyszkami króla były

^{36/} S. T r u c h i m, Na dworze Augusta Mocnego, Warszawa 1932, s.83.

przedstawicielki polskiej arystokracji, wśród nich marszałkowa Bielińska, Potocka, Lubomirska i inne.

Piętno, jakie wywarły czasy saskie na zmianę obyczajów w ówczesnej Polsce, pociągnęło za sobą zmianę charakteru architektury, wystroju wnętrz dostosowanych do potrzeb chwili.

Rezydencje magnackie wzbogacano na wzór francuskich rezydencji królewskich salami przeznaczonymi zabawie; były to sale teatralne, sale balowe, salony gier towarzyskich, z odpowiednim wyposażeniem w stoły do gry w karty, stoły do bilardu i inne. Wzrosło znaczenie rezydencji letnich z rozległymi terenami parkowymi, stanowiącymi lepsze tło dla życia towarzyskiego. Pałac w Wilanowie długo opierał się tym wpływowi. Jego kolejni właściciele po śmierci Jana III, a zwłaszcza Elżbieta Sieniawska, wysiłki swe skupili przede wszystkim na pracach konserwatorskich, służących przywróceniu pałacowi jego dawnego wyglądu i świetności rezydencji królewskiej, kontynuując rozpoczęte przez Jana III prace.

Dziedziczką Wilanowa po śmierci swej matki, Elżbiety Sieniawskiej stała się wojewodzina połocka, Maria Zofia Denhoffowa. Chcąc zaadaptować pałac do swych potrzeb, starała się nadać mu charakter zbliżony do francuskich "maisons de plaisance" z początków panowania Ludwika XV.

Zabawy organizowane przez Denhoffową w jej pałacach i ogrodach ściągaly licznych uczestników, wśród których bywał też August II, jak np. w dniu swoich urodzin 12 maja 1718 r. Jak wiadomo z korespondencji oficjalistów król bywał również w Wilanowie, gdyż pałac ten wzbudzał od dawna jego żywe zainteresowanie.

August II od momentu uzyskania korony polskiej, rozpoczął starania o jego kupno. Pierwsze pomiary Wilanowa wykonane przez nadwornego inżyniera Jana Krzysztofa Nau-
manna, pochodzące już z 1710 r., uwzględniały zmiany w funkcjonowaniu poszczególnych pomieszczeń, m.in. przewidywały powstanie salonów, teatru oraz sal do gier, mieszczących się według polecenia Augusta II na najwyższej kondygnacji.

Projekty te szczęśliwie nie doczekały się realizacji, gdyż ówczesna właścicielka Wilanowa, Elżbieta Sieniawska, podobnie jak synowie Sobieskiego, odrzucała oferty króla, zezwalając mu na "urządzenie poczęstunków w rezydencji wilanowskiej oraz możliwości rekreacji w ogrodzie pałacowym"^{37/}, z których August II prawdopodobnie nieraz korzystał.

Najwspanialszą realizacją saską w pałacu wilanowskim była Wielka Sala Jadalna, zwana Białą, późniejszy świadek uczt i zabaw króla i kolejnych właścicieli Wilanowa.

W połowie lipca 1732 r. August II zamieszkał w Wilanowie wraz z dworem, w świeżo ukończonym pałacu, a już 1 lutego 1733 r. po śmierci króla Wilanów wrócił do swych właścicieli - Marii Zofii z Sieniawskich Czartoryskiej i jej męża, Augusta Aleksandra Czartoryskiego, wraz z całym wyposażeniem wewnątrz, zgodnie z kontraktem z r. 1730. Niestety nie zachowały się archiwalia, mogące udokumentować wygląd wewnątrz z czasów saskich i odtworzyć historię zachowanego zespołu stolików do gry w karty pozostałych w Wilanowie, związując je z poszczególnymi właścicielami.

W osiemnastowiecznych wnętrzach europejskich znajdu-

^{37/} W. F i j a ł k o w s k i, Wnętrza pałacu wilanowskiego, Warszawa 1977, s.93 i n.



10. Stolik do gry w karty, Anglia kon. XVII w.
Muzeum w Wilanowie.
Fot. B. Sereżyńska.



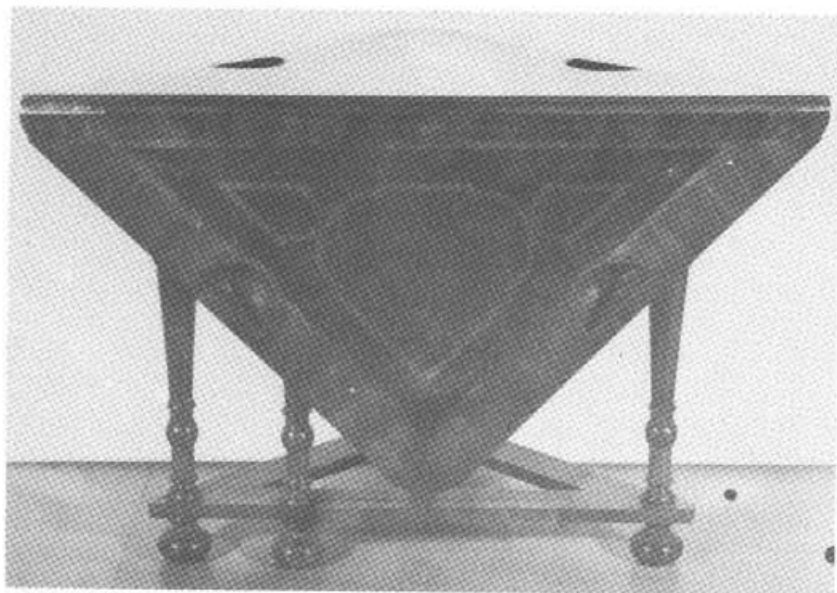
11. Stolik do gry w karty, Anglia ok. 1720.
Muzeum w Wilanowie.
Fot. Z. Błażejewska.



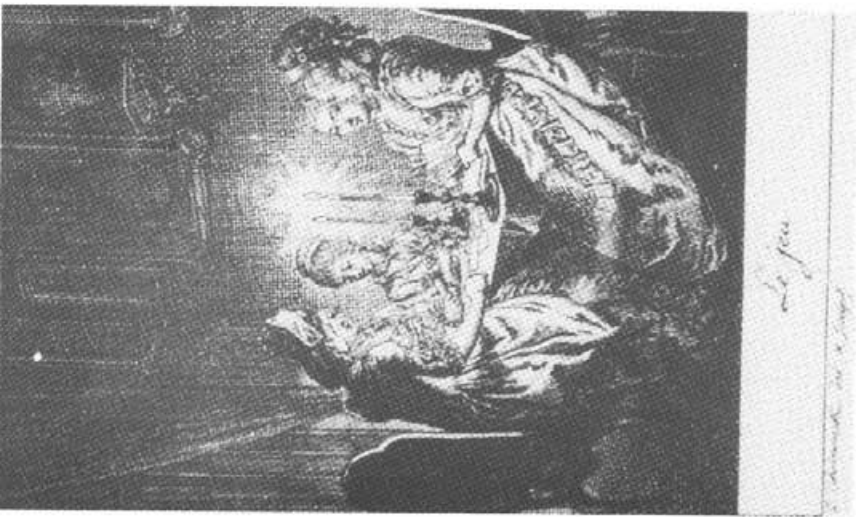
12. Stolik do gry w karty, Anglia, ok. 1720.
Muzeum w Wilanowie.
Fot. Z. Błażejewska.



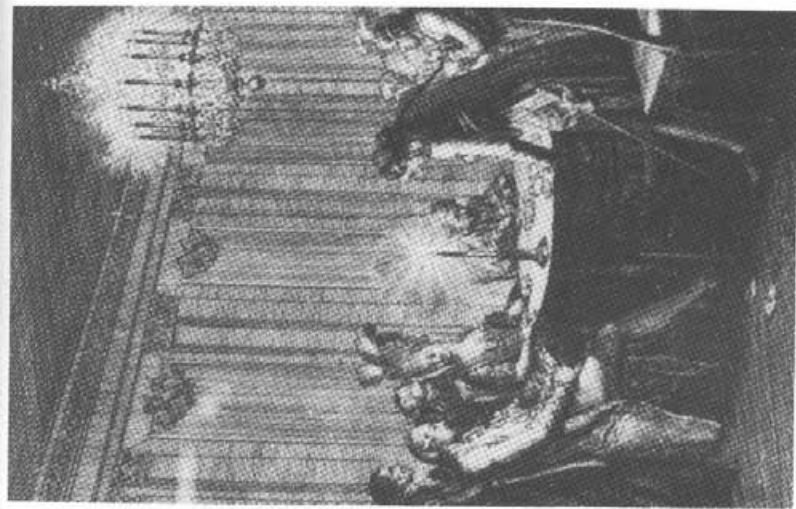
13. Stolik do gry w karty, Saksonia,
Peter Hoese (?), ok. 1727.
Muzeum w Wilanowie.
Fot. B. Seredyńska.



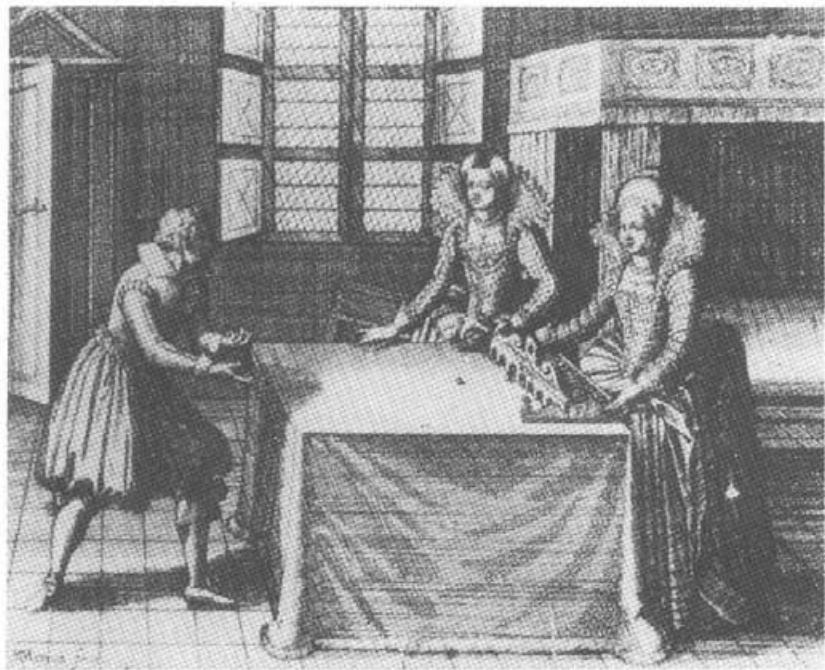
14. Stolik do gry w karty, Saksonia, Peter Hoese (?), ok. 1726.
Muzeum w Wilanowie.
Fot. B. Seredyńska.



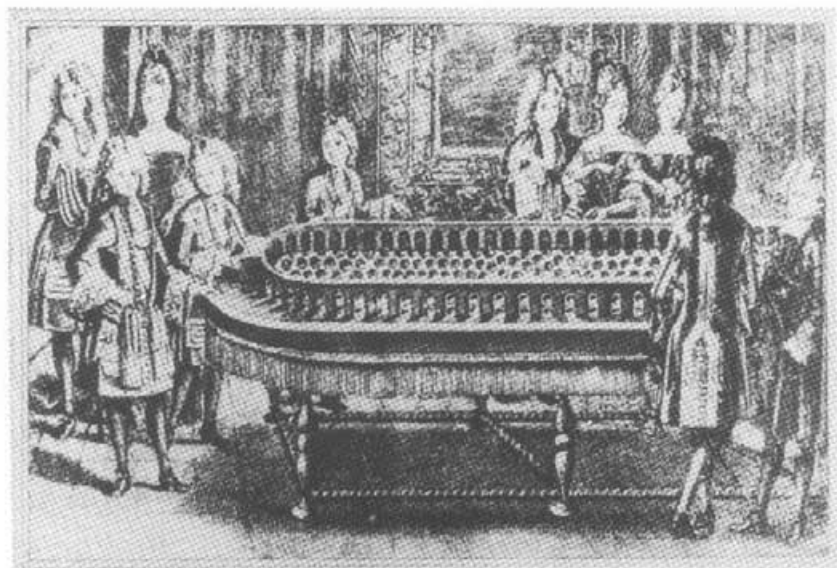
15. D. Chodowiecki. Scena gry w karty. Miedzioryt XVIII w.
Repr. B. Seredyńska.



16. D. Chodowiecki. Scena gry w karty. Miedzioryt XVIII w.
Repr. B. Seredyńska.



17. Gra w „trou - madame”. Rycina z pocz. XVII w.
Repr. T. Szymańska.



18. Gra „w bramki” na dworze francuskim. Rycina z XVII w.
Repr. T. Szymańska.

jemy wszystkie rodzaje stolików do gry, występujące w ubiegłym stuleciu, oraz pojawia się wiele nowych. Pierre Verlet podaje ich podstawowe typy, najczęściej spotykane w osiemnastowiecznych salonach /il.9/^{38/}. Są nimi: stół do gry w "gallet" /rozpowszechnionej na prowincji, raczej wśród plebsu/, który miał kształt wydłużonego prostokąta, zbliżony do stołu bilardowego; grano na nim pionkami; "table de quadrille" /gry w rodzaju hombra/ - o blacie kwadratowym, często z zaokrąglonymi narożami, przeznaczonymi na karty i pieniądze graczy; "table de brelan" - okrągły, z wydrążeniami na brzegach i w środku blatu, stanowiącymi miejsce na karty graczy i świecznik; wreszcie "table de tri" z trójkątnym blatem. Stolik do gry "damier" posiadał dwie wersje blatu: jedną z szachownicą 64-polową, drugą ze 100-polową, do gry "po polsku", z dodatkowo wydłużonymi polami, służącymi do ustawiania "dam". Ostatnim typem stolika, podanym przez Verleta, jest stolik do trik-traka, z blatem składanym jak przenośne warcabnice, rozkładane na stołach. Powyższe rodzaje stolików służyły do najbardziej popularnych w tym okresie gier i pozwalają nam sklasyfikować stoliki zachowane w zbiorach wilanowskich.

Trzy z nich są pozostałością angielskich obiektów, wchodzących w skład wyposażenia pałacu. Pierwszy, pochodzący z końca XVII w., rozkładany, z prostokątnym blatem inkrustowanym kością słoniową, wykonany jest z orzecha /il.10/^{39/}. Carga wycięta w kształcie potrój-

38/ P. V e r l e t, La maison du XVIII^e siècle, Paris 1968, s.195.

39/ muzeum w Wilanowie, nr inw.985 Wil.: wys.74, szer.91, gł.32,5 cm; atrybucje ustaliła kustosz mgr Janina Paszkiewicz.

nej arkadki, wsparta jest na sześciu toczonych, tralkowatych nóżkach, połączonych u dołu prostymi listwami wiązania. Dwie z nich po wysunięciu podpierają rozkładaną część blatu. Stolik posiada trzy szufladki. Dwa pozostałe stoliki, zapewne z ok. 1720 r., okrągły i owalny, fornirowane orzechem, reprezentują typ "table de brelan" z rozkładanym blatem, pokrytym zielonym suknem /il.11, 12/^{40/}. Nóżki, toczone w kształcie tralek, u dołu połączone są wiązaniem. Dwie z nich po wysunięciu podpierają rozłożony blat. Pod podnoszonym blatem owalnego stolika, stanowiącym jednocześnie wieko zamykane na kluczyk, znajduje się pomieszczenie z przegródkami na karty i żetony używane podczas gry. Natomiast stolik okrągły posiada szufladkę i wysuwane wahadiowo spod blatu dwie okrągłe płytki-podstawki pod lichtarze ze świecami.

Oddzielną grupę stanowią stoliki saskie, pochodzące również z początków XVIII w. Pierwszy z nich, prawdopodobnie najstarszy, stanowi ciekawy przykład "table de tri", mogący również pełnić funkcję "table de quadrille" /il.13/^{41/}. Posiada konstrukcję składanego, kwadratowe-

40/ Muzeum w Wilanowie, nr inw.984 Wil.: wys.74, szer. 79, gł.32,5 cm, w zbiorach wilanowskich wymieniony po raz pierwszy w "Inwentarzu Pałacu Willanowskiego [.../1793" /AGAD, AGWil., Zarz. Muz. w Wil. 166; ODN M. Zr. 1107, poz. 76, oraz nr inw.983 Wil.: wys.76, szer.70, gł.62, - H. S k i m b o r o w i c z, W. G e r s o n, Willanów, Warszawa 1877, s.14, 17; atrybucję ustaliła mgr Janina Paszkiewicz.

41/ Muzeum w Wilanowie, nr inw.951 Wil.; wys.73,5, szer.113, gł.57 cm; w zbiorach wilanowskich po raz pierwszy wymieniony w "Inwentarzu [.../ 1793" /j.w./, poz. 128; H. S k i m b o r o w i c z, W. G e r s o n, o.c., s.27; W. C z a j e w s k i, Willanów, Warszawa 1893, s.81; atrybucję ustaliła mgr Urszula Leszczyńska.

go stolika, w którym linia złożenia blatu przebiega po przekątnej. Złożony, trójkątny stolik wsparty jest na czterech toczonych nóżkach: trzy z nich połączone są u dołu na stałe prostym wiązaniem, czwarta, ruchoma, po wysunięciu wahadłowym podpira podnoszoną część blatu. Całość wykonana z orzecha, blat jest ponadto fornirowany i intarsjowany. Każdy z boków blatu jest zaopatrzony w zielony, skórzany woreczek, zawieszony w półkolistym otworze. Gisel Haase przypisuje autorstwo tego stolika Petersowi Hoese, nadwornemu meblarzowi Augusta Mocnego. Podobny egzemplarz stolika z 1726 r. znajduje się w zamku w Moritzburgu^{42/}.

W pałacu wilanowskim zachowały się również dwa saskie "table de quadrille", rozkładane, o kwadratowym blacie z zaokrąglonymi narożami, w których znajdują się okrągłe płytki na lichtarze z oświetleniem^{43/}/il.14/. Szeroki, fornirowany margines blatu posiada owalne wgłębienia na żetony lub pieniądze, środek pokryty jest skórą. Stolik jest wsparty na pięciu nóżkach toczonych, z krzyżowym wiązaniem u dołu. Dwie tylne, zewnętrzne nogi po wysunięciu podpierają rozłożony blat, pod którym znajduje się szeroka szuflada. Blat i carga fornirowane są orzechem i intarsjowane bukszpanem. Autorstwo

42/ G. H a a s e, *Dresdner Möbel des 18. Jahrhunderts*, Leipzig 1983, s.313.

43/ Muzeum w Wilańowie, nr inw.916 Wil.: 71,5 x 91,5 x 43 cm; w zbiorach wilanowskich po raz pierwszy wymieniony w Inwentarzu z 1793 r. /j.w./, poz.67; G. H a a s e, o.c., s.312; atrybucję ustaliła mgr Urszula Leszczyńska. Muzeum w Wilanowie, nr inw.917 Wil.: 71 x 91,5 x 43 cm; po raz pierwszy wymieniony w Inwentarzu z 1793 /j.w./, poz.88; H. S k i m b o r w i c z, W. G e r s o n, o.c., s.115; Artystyczne zbiory Wilańska, Warszawa 1979, poz.66; G. H a a s e, o.c., s.312; atrybucję ustaliła mgr Urszula Leszczyńska.

tych stolików przypisywane jest również Peterowi Hoesse, który wykonywał tego typu meble według wzorów angielskich. Podobny stolik tegoż autora, znajdujący się w zamku w Moritzburgu, pochodzi z 1727 r.^{44/}.

Ebeniści, dążąc do udoskonalenia stołów do gry, tworzyli nowe typy mebli przeznaczone do wielorakiego użytku. Stoły te pełniły funkcję stołów do korespondencji, posiadały otwierane blaty kryjące warcabnice, trik-traka i tp. tablice. Ten sam stolik posiadał w swych szufladach liczne plansze do różnych gier.

Wzrost popularności gier wiąże się ściśle z rozpowszechnieniem tego rodzaju stolików i ich produkcją /il.15, 16/. Spotykamy je w końcu wszędzie: w sypialniach, antyszambrach, gabinetach i salonach. Reklamowano nie tylko wyroby z orzecha, wiśni lub dzikiej róży, ale także z hebanu i mahoniowego masywu, którego liczne przykłady znajdujemy w czasach świetności stylu Ludwika XV w wielu meblach. Lazare Duvaux w "Livre-Journal" wymienia stoliki znajdujące się w apartamencie Mme de Pompadour w Ménars: "6 stolików do gry z mahoniem, pokrytych zielonym sukniem, 2 do pikiety, dwa do tri, jeden do quadrille" i inne, wśród których "1 do trik-traka z hebanu, zawierający swe pionki, kości z kubkiem w etui z białej skóry"^{45/}.

W inwentarzu pałacowym Izabeli z Czartoryskich Lubomirskiej z 1793 r. w apartamentach pałacowych wymienionych jest siedem składanych stolików do gry w karty, pokrytych zielonym sukniem lub aksamitem "karmazynowym". Dwa z nich posiadały warcabnicę na wierzchu składanego olatu. Pomimo dużego ruchu obiektów w obrębie różnych

44/ G. H a a s e, o.c., s.312.

45/ P. V e r l e t, o.c., s.195.

posiadłości Izabeli Lubomirskiej, zwłaszcza między pałacem warszawskim a Wilanowem, należy przypuszczać, że jest to w większości ten sam, omówiony wyżej zespół stolików z czasów saskich. Wyposażenie pałacu wzbogaciło się natomiast o grę "Trou-madame": "dębowa Suknem Zielonym wybita z drzwiczkami u dołu zamykanemi, do której Gałek słoniowej Kości do gry 19"^{46/}. O niej to znacznie później Skimborowicz i Gerson powiedzą, opisując najciekawsze obiekty Wilanowa: "Miejsce swe jeszcze tu miała Trou-madame dębowa, zielonym obita sukmem z dziewniętnastoma kulami ze słoniowej kości. Była to tablica z porobionymi otworami do gry, w której rzucano kulki tak, aby mogły trafić w odpowiednie wydrążenia /il.17/. Coś podobnego mamy i teraz w małych bilardzikach zwanych chińskimi"^{47/}. Trou-madame należy do jednych z pierwszych gier zręcznościowych, biorących swój początek z gry w t.zw."bramki", gdzie obwód stolika stanowiła podwójna balustrada. Wewnętrzna, ażurowa ścianka wycięta była w arkadki. Trafienie do każdego otworu było odpowiednio premiowane. Gra, która polegała na celnym rzucie kulek w najwyżej premiowane bramki, była bardzo popularna na dworach królewskich całej Europy już w początkach XVII w. /il.18/. Później stoły okrągłe lub owalne zastąpiono stołami prostokątnymi, gdzie tylko jeden krótszy bok zajmowały bramki, boki dłuższe były tylko zabezpieczone barierkami, uniemożliwiającymi spadanie piłek.

Wilanowska Trou-madame została umieszczona w Antykamerze Króla, czyli w pomieszczeniach, w których późniejsi właściciele Wilanowa gromadzili zazwyczaj obiekty

46/ Inwentarz z 1793 r. /j.w./, poz.11.

47/ H. S k i m b o r o w i c z, W. G e r s o n, o.c. s.15.

należące do króla /de facto lub tylko według tradycji/ oraz obiekty pochodzące z czasów, gdy Wilanów był królewską rezydencją. Fakt ten wskazywałby na wcześniejsze pochodzenie tego obiektu, niż inwentarz z 1793 r., być może, z czasów saskich.

Bardzo zbliżoną grą zręcznościową, zarówno pod względem zasad gry, jak i konstrukcji stołów, jest do dziś rozpowszechniona gra w bilard. Błat dużego, prostokątnego stołu otoczony jest bandą, zabezpieczającą przed spadaniem piłek. Powierzchnia stołu, pokryta z reguły zielonym sukniem, posiada kilka okrągłych otworów, odpowiednio premilowanych, w które należy celnymi uderzeniami specjalnych kijów, wrzucić kule bilardowe. Kule wracają do szuflady po pochylni umieszczonej pod blatem. Gra ta od dawna miała swych wielbicieli /il.19, 20/. we wszystkich wspaniałych rezydencjach królewskich i magnackich Europy już od XVII w. grze w bilard poświęcano jedną z większych sal /il.21/. Z pewnością znalazł się również w programie zmian wprowadzonych przez Augusta II w Wilanowie, wśród sal do gier umieszczonych na najwyższej kondygnacji. Zgodnie z zaleceniami Augusta II z bilardem spotykamy się w "Sali Górnej Średniej" /dawnej Sali Uczt Jana III w nadbudowie II piętra/. Wymieniany jest w najwcześniejszym, zachowanym od czasu śmierci Jana Sobieskiego inwentarzu z 1793 r., który zamieszcza następujący opis: "Bilard dębowy na Środku Sali stojący na nogach toczonych Zielonym sukniem wybity. Oppona do tegoż z Płutna zielonego szarym podszyta. Gałek do niego kościanych 4. Lasek i Szufel 16."^{48/}. Obiekt ten, podobnie jak poprzedni, wydaje się pochodzić z okresu dużo wcześniejszego od inwentarza.

^{48/} Inwentarz z 1793 r. /j.w./, poz.112.

Gra w bilard zagościła w Wilanowie już na stałe, znajdując zawsze swych entuzjastów. Kolejny, zachowany inwentarz pałacowy z 1832 r., z czasów Aleksandra Potockiego, opisuje stojący w "Sali Jadalnej gdzie posadzka marmurowa" /czyli w wielkiej Sali Stołowej Augusta II, zwanej również Białą/ "Bilard Starożytny [..] Jesionowy Suknem Zielonym pokryty, do którego bill Koscianych Dziewięć"^{49/}, a inwentarz spadkowy po śmierci Augusta Potockiego z 1867 r. wymienia "bilard mahoniowy, staroświecki z 5-ma billami i 24 kijami na serwantce z 1-m stolickiem mahoniowym na którym stoi tablica"^{50/}. Stół ten został umieszczony już w Sali Billardowej /stanowiącej niegdyś, i dziś tak zwany - Przedpokój Lubomirskiej/, znajdującej się obok Sali Jadalnej Augusta II-go. Opisanie stołów zamieszczonym w inwentarzach towarzyszy określenie "starożytny, staroświecki", lecz różnią się one materiałem, z którego są wykonane.

Zachowany w zbiorach wilanowskich do czasów powojennych stół bilardowy został przekazany w 1949 r. do świetlicy miejscowego Związku Samopomocy Chłopskiej. Bardzo często inwentaryzatorzy błędnie określali materiał, z którego wykonane były meble, opierając się na pobieżnej ocenie przy spisie. Nie jest wykluczone, że we wszystkich tych inwentarzach opisywany jest wciąż ten sam bilard, który był z pewnością powierzchniowo konserwowany, a jego kolor mógł być dostosowywany do aktualnej mody i pozostałych mebli, znajdujących się w pomieszczeniu. Niestety identyfikacja tego obiektu

^{49/} "Inwentarz Wszelkich mebli i Ozdób Pokojowych w Pokojach Pałacu Willanowskiego [..] 1832" /AGAD, AGWil., Zarz.Muz.w wil.nr 168; ODN, M.Żr.19/, poz.56.

^{50/} "Inwentarz Pałacu Willanowskiego [..] 1867" /AGAD, AGWil., Zarz.Muz.w wil.178; ODN M.Żr.35/ str. m-pisu 122.

wymagałaby jego rewindykacji.

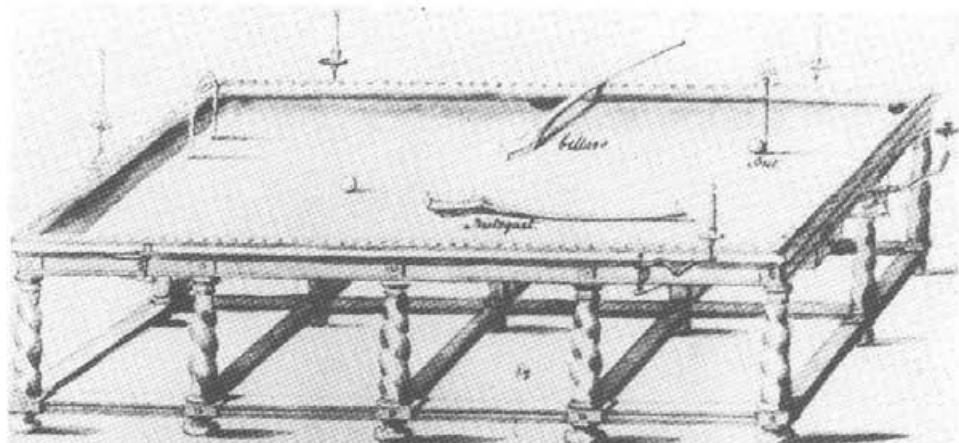
Inwentarz z 1793 r. wymienia w "Pokoju wielkim nowo restaurowanym", czyli dzisiejszym Salonie Lubomirskiej, stojącą na komodzie "Arcabnicę orzechowo fornirowaną z Trychtrakiem do tey 15. kamieni drewnianych, toczonych po których różne figury, do tey dwa kubki i dwa Lichtarzyki z zameczkiem mosiężnym"^{51/}. W późniejszym inwentarzu z 1832 r. obiekt ten jest tylko wzmiankowany: "Arcabnica w Formie Pudła Orzechowa z Arcabami"^{52/}, podobnie, jak w inwentarzu z 1867 r.: "Szachownica fornirowana w kwiaty z warcabami rzezbionemi staroświecka"^{53/}, i dopiero Skimborowicz i Gerson zamieszczają szerszy opis, mogący przybliżyć nam jej wygląd. Stała ona kolejno w Salonie Lubomirskiej, w Składzie, przeniesiona później do Pokoi Królewskich - najpierw do "Pokoju Zielonego" /Antykamery Króla/, potem do Gabinetu Chińskiego. A oto opis: "warcabnica orzechowa z kamieniami drewnianemi w różne figury [..] na stoliku składanym [..], wspomniana jeszcze w inwentarzach dawnych przy opisie pokoju pierwszego, czyli zielonego. W niej kamienie duże, drewniane, jakby do innej należące warcabnicy, z wyobrażeniami panujących /jak Stanisława Leszczyńskiego, Ludwika XIV, cesarza Leopolda i tp./, z widokami /jak Wiednia, Wenecji/, z rozmaitemi scenami rodzajowemi i podpisami, jak np. "NE SUTOR ULTRA CREPIDIAM" etc. Są one rzeźbione najprawdopodobniej w XVII lub na początku XVIII w."^{54/}. Zainteresowanie nasze w tym wypadku wzbu-

51/ Inwentarz z 1793 r. /j.w./, poz.268.

52/ Inwentarz z 1832 r. /j.w./, "Spis mebli do Składu należących w Domu Kommissaryja zwanym u Pa Kaniewskiego znajdujących się", poz.138.

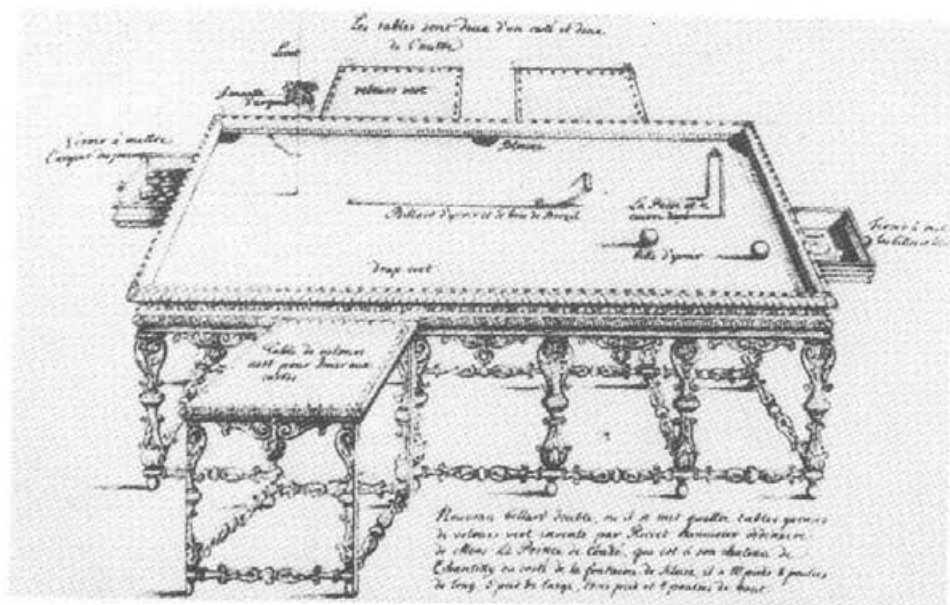
53/ Inwentarz z 1867 r. /j.w./, s.191 m-pisu.

54/ H. S k i m b o r o w i c z, W. G e r s o n, o.c., s.60.



Jeux de Billard de bois de chêne garnis de drap vert et clos d'une suite de chambrées autour avec le carrelé en bois avec son tour. Le Pige le Bout garnis de soie et d'argent, bille, billard, Boutequet avec ses six billes. A 11 pieds de long 8 pieds de large le bois en chêne, le pied 10 po. de haut. Le Pige 1 po. de haut le Bout de même et a 15 pulces et fermant à vis.
 Le Pige à 3 po. en dedans, et est à 24 po. du bord, les billards à 3 pieds 6. Le Boutequet 5 po. comme l'autre table.

19. Projekt stołu bilardowego, Francja XVII w. Muzeum Narodowe w Sztokholmie.
 Repr. T. Szymańska.



20. Projekt stołu bilardowego, Francja XVII w. Muzeum Narodowe w Sztokholmie.
 Repr. T. Szymańska.



21. L. Baily. Gra w bilard we Francji w dobie empire'u.
Repr. T. Szymańska.

dza nie tylko warcabnica, lecz także jej pionki. Opis ich w pełni odpowiada wyglądowi klocków warcabowych, zachowanych w wielu gabinetach numizmatycznych, ze względu na ich dekorację. Powstały one poprzez wybite stemplem menniczym na drewnianym klocku warcabowym awersu i rewersu medali, upamiętniających wydarzenia i postacie historyczne. Stanowią one dzisiaj dużą wartość dokumentalną dla numizmatyków, ze względu na odbicie oryginalnego stempla, często zaginionych już medali.

W Muzeum Narodowym w Warszawie zachowały się trzy takie klocki^{55/}. Pierwszy z nich posiada odbity awers medalu jednostronnego z 1683 r. ze sceną bitwy pod Wiedniem /il.22, 23/. Jako rewersu użyto medalu austriackiego z tego samego okresu, przedstawiającego artylerzystów niemieckich podczas obrony widocznego w tle Wiednia. Drugi klocek, wykonany również z czarnego drewna, jest bardzo zbliżony do zacytowanego wyżej opisu Skimborowicza. Przedstawiony jest na nim Stanisław Leszczyński. Wykorzystano tutaj awers medalu jednostronnego z 1683 r., wyobrażający Jana III na koniu, w kozackiej czapce, gdzie w otoku widniał napis: IOH.III.D.G.-REX POLONIAE. Awers na klocku, analogiczny we wszystkich szczegółach posiada napis STANISLAUS I D.G. REX POLONIAE. Trzeci klocek warcabowy, wykonany z jasnego drewna, posiada wybitą awers i rewers medalu powstałego na przełomie XVII/XVIII w. z okazji zwycięstwa koalicji /Austria, Wenecja, Polska, Holandia, Anglia i Sabaudia/ nad Turcją i sprzymierzoną z nią Francją, wykonanego przez Philipa Heinricha Millera w Augsburgu /il.24,25/. W kolekcji numizmatycznej Czapskiego zachował się również egzemplarz klocka warcabowego, wykonanego z czarnego drewna, stanowiący dziś niezwykle cenny dokument, gdyż dekorowany był odbiciem stem-

la nie zachowanego medalu, powstałego z okazji koronacji Augusta II na króla Polski w 1697 r., a przedstawiającego z jednej strony scenę koronacji, z drugiej - lewy profil popiersia Jana III^{56/}.

Zainteresowanie właścicieli Wilanowa grami ciągle wzrastało. Wyposażenie pałacu wzbogacane było sukcesywnie nowymi obiektami służącymi zabawie. Pojawiały się coraz to nowe stoliki do gry w karty, pudełka z żetonami. Były to wyroby angielskie i francuskie oraz coraz liczniejsze reprezentujące sztukę chińską i japońską, stanowiące część kolekcji wyrobów dalekowschodnich, zapoczątkowanej jeszcze w końcu XVII w. Należą do nich zarówno wyroby autentycznie chińskie i japońskie, jak i wyroby europejskie, nawiązujące swoją dekoracją do wyrobów dalekowschodnich.

Do tej grupy obiektów należy zachowany w zbiorach wilanowskich potrójny blat stolika z 2 połowy XVIII w., pierwotnie rozkładany, na toczonych nóżkach, które się nie zachowały /il.26/^{57/}. Blat po rozłożeniu kwadratowy, z wystającymi, nieco zaokrąglonymi narożami, powtarza kształt blatów saskich stolików do gry w karty. Pierwsza wersja rozłożonego blatu, przeznaczona do gry w karty, posiada wyodrębnione okręgiem, wolne od dekoracji pole, charakterystyczne dla stolików do gry w pikietę; druga wersja posiada w części środkowej szachownicę srebrno-czarną /64-polową/ oraz zaznaczone wokół niej pola do francuskiej wersji gry w "damier". Całość mebla

56/ Muzeum Narodowe w Krakowie, nr inw.IV-Ma 824/Czapski - 7774/.

57/ Muzeum w Wilanowie, nr inw.3178 Wil.: 78,5x78,5 cm; w zbiorach wilanowskich wymieniony po raz pierwszy w Inwentarzu z 1832 r. /j.w./, poz.14; w. U z a j e w - s k i, o.c., s.94, 95; atrybucję ustaliła Anna Kwiatkowska.

pokryta jest czarnym lakierem, imitującym lakę, dekorowaną japońskimi motywami roślinnymi, koloru złotego. Jego konstrukcja i schemat dekoracji powtarza konstrukcję analogicznych stolików angielskich z ok.1760 r. /il.27, 28/.

W archiwaliach stolik ten pojawia się dopiero w r. 1832, w "Inwentarzu Hińszczyzny", spisany na polecenie Aleksandra Potockiego, syna Stanisława Kostki Potockiego, w ponad 10 lat po jego śmierci. Czytamy w nim, że "w Pokoju Trzecim Hińskim /Cichym od dawna zwanym/" znajduje się "stolik czarny lakierowany na 3 części składany do Gry o 4^{ch} nóżkach i w środku na szrubach". Bliższe określenie daje W.Czajewski, opisując apartamenty królewskie: "w Przedpokoju Bardzo sztucznie zrobiony jest stolik czarny z szachownicą. Na wzór tego stolika rzeźbione są trzy stoły w pokoju "Blamarantowym". /Pokój Sypialny Króla/ i "Japońskim" /Gabinet Chiński Króla!/. Ten jednak wyróżnia się tym, że posiada trzy blaty na zawiasach, przeznaczone do coraz to nowego użytku. Pierwszy blat - to szachownica, drugi - stolik do kart, trzeci zwykły". Stolik ten prawdopodobnie trafił do Wilanowa w wyniku zamiłowań kolekcjonerskich Stanisława Kostki Potockiego, w ramach gromadzenia ciekawych obiektów rzemiosła artystycznego, t.zw. "chińszczyzny", podobnie jak kasetka do gry w trikotraka, zakupiona przez niego w 1804 r. /il.29, 30/ "na tandecie po Rogalińskim"^{58/}, a ujęta w spisie inwentarzowym, razem z powyżej omawianym stolikiem dopiero w

^{58/} Muzeum w Wilanowie, nr inw.3017 Wil: 9,5 x 39,4 x 39,4; w zbiorach wilanowskich wymalowana po raz pierwszy w Inwentarzu z 1832 r. /j.w./, poz.14: zakupiona przez St.K.Potockiego "na tandecie po Rogalińskim". /"Pamiętnik Interessów", AGAD,AGWil.,Anteriora 302, s. 55 v.; CDN M.Żr.175 - wypisy/.

"Inwentarzu Hińczycyżny" z 1832 r.: "Warcabnica DREW-
niana Czarno lakierowana z 30^{ma} Warcabami oprawnemi w
Ołów"^{59/}. Kasetą pokryta jest grubą warstwą czarnej la-
ki, na krawędziach wzmocniona ołowianymi listewkami.
Płytciny dna i wieka zdobię po dwa, zachodzące na siebie
rogami obrazki, wykonane w dwóch różnych technikach: de-
likatnym, złotym rysunku pędzelkiem z przedstawieniem
ptaka, i drugim - reliefowym, z użyciem laki brokatowej,
przedstawiającym architekturę. Wnętrze kasety, wykładane
czarnym drewnem, zawiera planszę do gry barwnie in-
tarsjowaną i inkrustowaną kością. Na bandzie otaczają-
cej tablice, umieszczone zostały reliefowe pejzaże wod-
ne, wykonane złotą i brokatową laką na czarnym tle. Za-
chowało się 16 pionków do gry /płaskich krążków/, 8 czar-
nych i 8 niegdyś srebrnych, dekorowanych złotą, stylizo-
waną wicią roślinną i symbolami rozwiniętych skrzydeł.
Krawędzie pionków obwiedzione są podobnie, jak krawę-
dzie kasety, listewką ołowianą.

wspominane tak często w inwentarzach pudełka z żetonami do gry nie dotrwały do naszych czasów, zachowało się tylko kilka pojedynczych żetonów, pochodzenia wschodniego, wykonanych z masy perłowej - płytek o różnych kształtach: rozetek, prostokątów, kwadratów, rybek, bogato zdobionych reliefem /il.31, 32/. Obiekty te stanowią jednak zbyt skąpy materiał do identyfikacji ich przeznaczenia.

Ostatnim obiektem w zbiorach wilanowskich, stanowiącym intrygującą zagadkę, jest prosty futerał zawierający trzy tablice. Każda tablica podzielona została na 20 równych kwadratów o różnokolorowych tłach, ułożonych

^{59/} Inwentarz z 1832 r. /j.w./; Inwentarz Hińczycyżny, poz.686.



22. Klocek warcabowy ze sceną bitwy pod Wiedniem – awers. Muz. Nar. w Warszawie.
Fot. B. Seredyńska.



23. Klocek warcabowy ze sceną bitwy pod Wiedniem – rewers. Muz. Nar. w Warszawie.
Fot. B. Seredyńska.



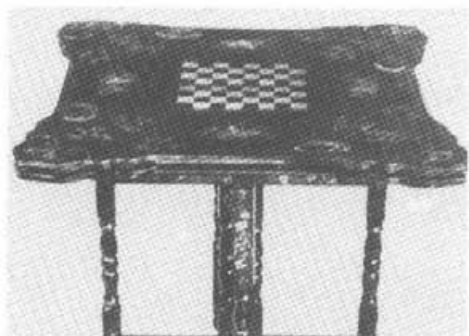
24. Klocek warcabowy z odbiciem medalu Ph. H. Millera z Augsburga – awers. Muz. Nar. w Warszawie.
Fot. T. Szymańska.



25. Klocek warcabowy z odbiciem medalu Ph. H. Millera – rewers. Muz. Nar. w Warszawie.
Fot. T. Szymańska.



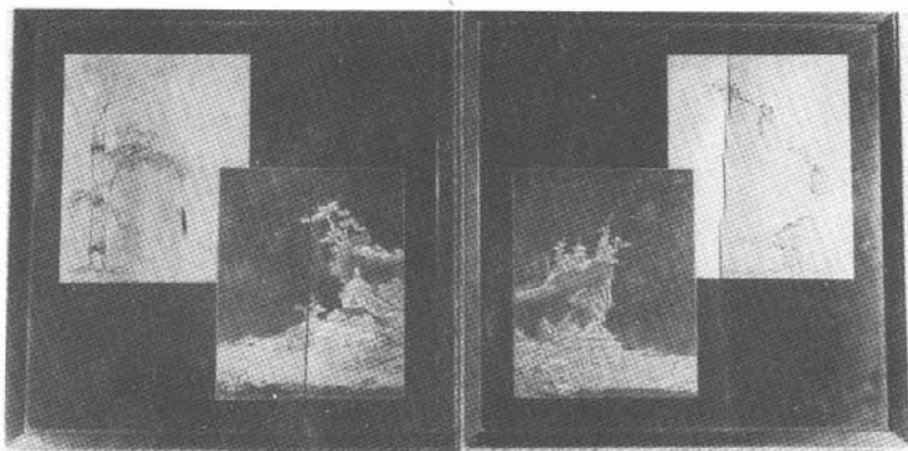
26. Rozłożony blat stolika do gry w „damier”, Anglia (?) XIX w.
Muzeum w Wilanowie.
Fot. T. Szymańska.



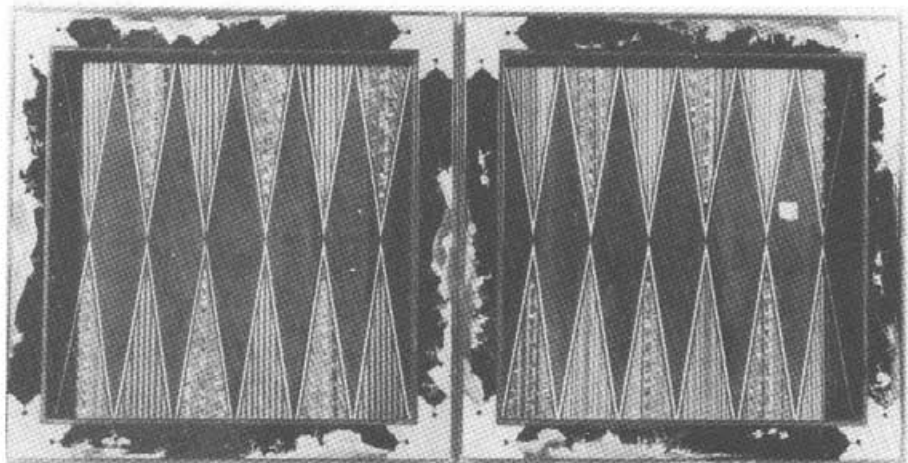
27. Rozkładany stolik do gry: blat, Anglia (?) ok. 1760.
Repr. T. Szymańska.



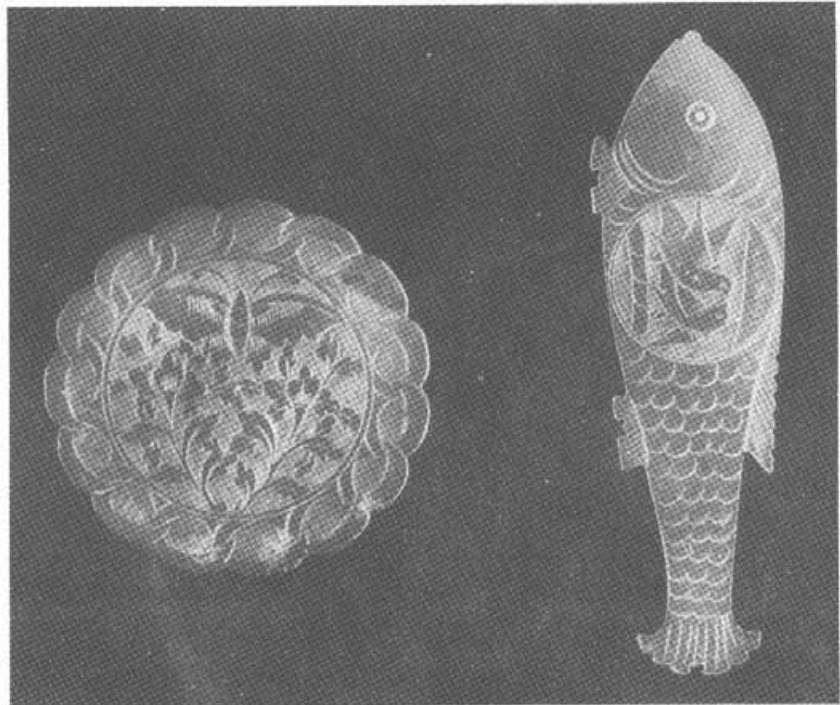
28. Rozkładany stolik do gry o kilku blatach, Anglia ok. 1760.
Repr. T. Szymańska.



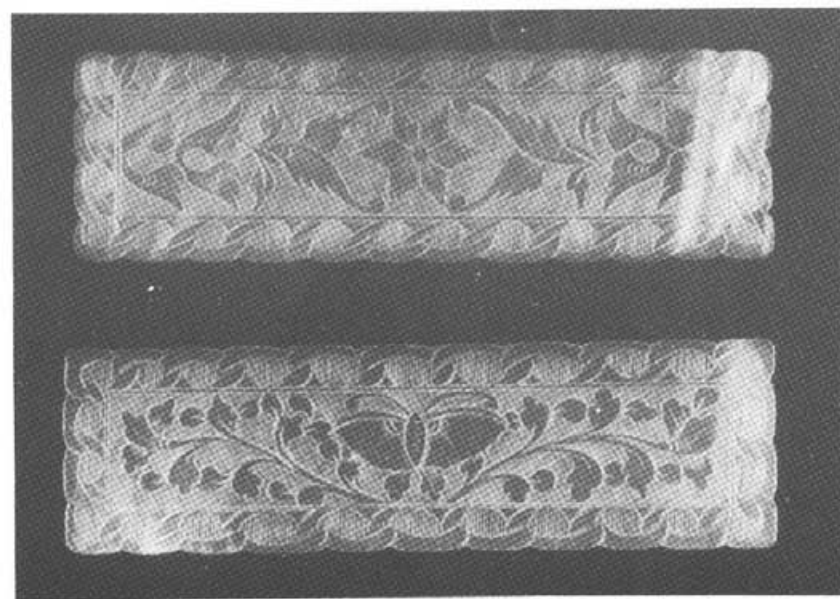
29. Kaseta do gry w trik - traka: wieko i dno, Japonia XIX w.
 Muzeum w Wilanowie.
 Fot. T. Szymańska.



30. Kaseta do gry w trik - traka: wnętrze, Japonia XIX w.
 Muzeum w Wilanowie.
 Fot. T. Szymańska.



31. Żetony z masy perłowej do gry. Muzeum w Wilanowie.
Fot. B. Seredyńska.



32. Żetony z masy perłowej do gry. Muzeum w Wilanowie.
Fot. B. Seredyńska.

w rzędach po 4: w kolorze różowym, żółtym, zielonym, niebieskim i szarym. Każdy z kwadratów posiada 100 kwadratowych pól. Niektóre z tych pól wypełnione zostały ręcznie malowanymi, kolorowymi miniaturami ze scenami zaczerpniętymi w dużej mierze ze starożytności, Starego Testamentu, czy historii nowożytnej oraz powtarzającymi się symbolami, jak np.: skrzyżowane rzymskie miecze, miecz skrzyżowany z pochodnią, dwie lewe dionie związane w uścisku i tp. Zarówno futerał, jak i tablice, nie posiadają żadnego napisu, czy komentarza, pozwalającego nam określić ich przeznaczenie. Tablice z symbolicznymi przedstawieniami automatycznie nasuwają nam porównanie z tablicami do gier historycznych, bardzo popularnych w XIX w., opierających się na zasadach gry w "szaskę", jednak o znacznie większym ładunku wartości dydaktycznych. Gra ta w swych dziejach miała liczne warianty, nieraz bardzo romantyczne, czy awanturnicze, jak: "Skarby zakłete Monte-Krysto strzeżone przez dzikie zwierzęta", czy "Podróż do Pekinu koleją, konno, statkiem i balonem" lub "Przygody w czasie wyprawy wojennej na Krym aż do wzięcia Sewastopola". W 1829 r. Klementyna z Tanskich Hoffmanowa ułożyła grę historyczną, nazwaną "Assarmot", przedstawiającą historię Polski w pięciu rozdziałach: począwszy od "Dziejów bajecznych Polski", poprzez "Polskę podbijającą 962-1139", "Polskę w podziałach 1139-1333", "Polskę kwitnącą 1333-1588" do "Polski upadającej 1588-1795"^{60/}. Postacie historyczne i fakty z nimi związane oznaczone zostały w tej grze symbolami, np.: Lech - gniazdo orle, Mieczysław I - światło, biblia, krzyż, palmy męczennicze, Stefan Czarniecki - koń. Porównując je z miniaturami malowanymi na

60/ K. Hoffmanowa, Assarmot, zabawa historyczna [L...], Kraków 1850.

tablicach wilanowskich, znajdujemy pewne analogie w operowaniu symbolami, co pozwala nam przypuszczać, iż są one jedną z odmian gier historycznych. Tablice obejmują jednak inne dziedziny historii. Niestety bez odpowiedniego komentarza współczesna dokumentacja symboli i scen przedstawionych mogłaby popaść w zbyt daleko idące dygresje.

Należy jednak podkreślić, że zgodnie z patriotycznymi tendencjami okresu rozbiorów Polski, gry historyczne odegrały ogromną rolę dydaktyczną. W 80 lat po powstaniu "Assarmota" pisano: "Wiekopomnej pamięci Klementyna z Tańskich Hoffmanowa wydała w Wilnie ok. 1830 r. zabawę historyczną [..], która przez dwa pokolenia nieocenione dzieciom polskim oddała usługi, rzecz powyższa, od dawna już zupełnie wyczerpana wyszła pod surową cenzurą i z konieczności musiała pominąć najważniejsze i najpiękniejsze chwile naszych dziejów"^{61/}. Może właśnie tutaj, w surowej cenzurze należy szukać przyczyn braku jakiegokolwiek komentarza, czy instrukcji objaśniającej tablice wilanowskie.

Obecność w pałacu wilanowskim poprzez wszystkie epoki dużego zespołu obiektów, będących rekwizytami rozrywek, świadczy o tym, że kolejni jego właściciele zdawali sobie sprawę z ogromnego znaczenia tej dziedziny życia kulturalnego. Gra, pobudzając inwencję, wspomaga rozwój cywilizacji. Poprzez udział w grze człowiek zwalcza nostalgię, determinizm, brutalność własnej natury, uczy się postępować w myśl pewnych określonych zasad strategii, działać sensownie, zmierzając do wykonania ustalonego z góry zadania, do sukcesu tak potrzebnego w każdej epoce.