Künstlerinnen und Künstler

A bis Z

Spiel art Kunst

Museum zu Allerheiligen

Künstlerinnen und Künstler
A bis Z

SpielKartenKunst
Museum zu Allerheiligen Schaffhausen

Künstlerinnen und Künstler A bis Z

Amrein, Seppi	06
Bembo, Bonifacio	08
Bobst, Paul	08
Bünzli, Fritz	09
Buolmann, Hans	09
Dali, Salvador	11
Delaunay, Sonia	11
de Saint Phalle, Niki	12
Deix, Manfred	12
Dubuffet, Jean	13
Estler-Lorenz, Erika	15
Gagg, Johannes	17
Garçon, Jean	17
Gerbig, Richard	18
Giger, HR	18
Gill, André	19
Hoffmann, Heinrich	21
Hurter, David II.	21
Jennison-Walworth, Charlotte von	23
Kronenberg, Manfred	25
Kümpel-Amsler, Gertrud	25
Lewis, Eliane M.	27
Mangold, Burkhard	29
Mayrl, Willy	29
Moehsnang, Egbert	30
Morgenthaler, Sasha	31
Moser, Ditha	31
Oechslin, Arnold	33
Reiser, Jakob (Cobi) Benjamin	33
Schnyder, Léon	35
Settanni, Pino	35
Tuan, Pham Ngoc	37
Unbekannte Künstlerinnen und Künstler	39/40
Vallotton, Felix	42
Venus	42
Vérame, Jean	43
Wegmüller, Walter	45
Zaccarias, Giuseppe (Pino Zack)	45

A

Seppi Amrein (1904–1979)

Swiss Party Cards, 1973

Im Auftrag der AG Müller entwarf der Luzerner Karikaturist und Grafiker Seppi Amrein 1973 diese grossformatigen, humorvollen Jasskarten. Von 1936 bis 1963 zeichnete er für die Satirezeitschrift Der *Nebelspalter*. Darüber hinaus erschienen seine Karikaturen im *Luzerner Tagblatt*, im *Brückenbauer* und in der *Neuen Zürcher Zeitung*.

Die Gestaltung der Figurenkarten ordnet jeder der vier Farben eine typische Schweizer Freizeitbeschäftigung zu: Ländlermusik, Schwingen, Jassen und Schiesssport. Neben seiner Arbeit als Karikaturist war Amrein auch ein leidenschaftlicher Spielkartensammler.

B

Bonifacio Bembo (um 1420–um 1480)

Druckbogen, 1975/1994

Der Druckbogen aus der Produktion der AGMüller zeigt Karten des Visconti-Sforza-Tarots, eines Meisterwerks der italienischen Renaissancekunst. Die Originale, heute in verschiedenen Sammlungen, wurden für diese Reproduktion zusammengeführt. Die an Buchmalerei erinnernde Ausstattung deutet auf einen hochadeligen Auftraggeber hin. Heraldische Symbole verweisen auf die Familien Visconti und Sforza, in deren Umfeld das Spiel Mitte des 15. Jahrhunderts entstand. Als Künstler gilt Bonifacio Bembo (*1420), der zahlreiche Werke für die Sforza schuf.

Paul Bobst (1938–2006)

Jass mit französischen Farben, 1974

Der in Oensingen (SO) geborene Grafiker Paul Bobst absolvierte in der Firma vonRoll Klus eine Lehre als Maschinenzeichner und schloss die Grafikfachklasse an der Basler Kunstgewerbeschule ab. Er arbeitete als Grafiker für verschiedene Werbeagenturen in Solothurn, bevor er 1990 sein eigenes Atelier – Bobst Gestaltung – gründete. 1974 entstand dieses Jass-Set, das sich durch ein markantes Handmotiv auszeichnet und im selben Jahr im Kronenkeller in Oensingen an der Ausstellung *Kartenspiele* gezeigt wurde.

Fritz Bünzli (1918–2011)

Jass «Werbung die Sticht», 1992

Der Schaffhauser Fritz Bünzli fertigte über viele Jahre hinweg Karikaturen für die Schaffhauser Nachrichten an. Der gelernte Schriftsetzer und Typograf war ein talentierter Zeichner mit einem feinen Gespür für passende humorvolle Worte. Im Auftrag der AGMüller gestaltete er 1992 dieses Werbespiel in eigener Sache. Als sein Markenzeichen galten Mäuse, die er in seinen Karikaturen versteckte - so auch auf einigen Karten, etwa der Schaufel 9 oder der Herz 7.

Hans Buolmann, (18. Jahrhundert)

Kaiserspiel, 1752

Obschon die Innerschweiz zu den kartenspielfreudigsten Gegenden der Schweiz gehört, haben sich nur wenige diesbezügliche Hinterlassenschaften erhalten. Das nur unvollständig erhaltene Spiel, trägt auf dem Schilten-König die Initialen des Herstellers «HB». Auf dem Schellen-Ass findet sich die Beschriftung «IN UNDER / WALDEN», auf der Schilten-Vier die Datierung «1752». Gegenüber zeitgleichen Karten sind alle Bilder seitenverkehrt wiedergegeben, zudem trägt der Schilten-Unter einen Korb (Hutte) auf dem Rücken.

D

Salvador Dalí (1904–1989)

Kartenspiel, 1967

Merkmale von Salvador Dalís surrealistischer Malerei – zerfliessende Formen, weiche Uhren, Krücken oder überlange Nasen – finden sich auch in diesem Spiel wieder. Es basiert auf Aquarellentwürfen, die der Künstler 1966 anfertigte. Ein Jahr später wurde das Kartenset vom Pariser Verlag *Draeger Frères* für den Juwelier *Puiforcat* gedruckt und publiziert. Es zeugt von Dalís Interesse an Zufall und Spiel – Themen, die in seinem Gesamtwerk stets präsent sind. Zugleich verdeutlicht das Kartenspiel, dass Dalí als Künstler die Auseinandersetzung mit Alltagsobjekten und angewandter Kunst suchte.

Niki de Saint Phalle (1930–2002)

Tarot Cards, 2002

In den 1960er-Jahren begann sich Niki de Saint Phalle für das Tarot zu interessieren. Durch ihren spielerischen Umgang mit der Bildtradition des Tarots sind die Figurenkarten nicht mehr eindeutig erkennbar. De Saint Phalles Spielkarten sind eng mit der Gestaltung ihres Tarotgartens bei Grosseto in der Toskana verknüpft. Die Bildhauerin schuf ausgehend von ihren Figurenkarten überdimensionale Plastiken. Von 1975 bis 1977 arbeitete de Saint Phalle in den Schweizer Alpen an der Entwicklung des Tarotgartens. Vermutlich entstanden zeitgleich auch die Entwürfe für ihr Tarotspiel.

Manfred Deix (1949–2016)

Skat «Aras serviert», 1995

Der österreichische Karikaturist Manfred Deix gehörte mit seinen gezeichneten Einblicken in die Abgründe des Lebens zu den bedeutenden satirischen Zeichnern im deutschsprachigen Raum. Er entwarf unzählige Karikaturen und Titelblätter für Magazine wie *Stern, Spiegel* und *Titanic*. Neben seinen «Deixfiguren», ins Lächerliche verzerrte Darstellungen von Menschen, hat er sich auch der Tierwelt angenommen. Für den Tiernahrungshersteller *Aras* kreierte er ein Spiel mit Hunden, Katzen und sinnigen Reimen.

Sonia Delaunay (1885–1979)

Simultané, 1964

Bereits 1938 entwarf Sonia Delaunay erste Spielkarten. Ab 1959 gestaltete sie das vorliegende vollständige Set, das schliesslich 1964 veröffentlicht wurde. Es spiegelt drei zentrale Prinzipien ihrer Malerei wider: Reduktion aufs Wesentliche, Eigenwert der Farbe und Simultankontrast. Letzterer – namensgebend für das Spiel Simultané – versteht Licht als einen Farborganismus aus komplementären Werten und Kontrasten. Die klaren geometrischen Formen, die geschwungenen Linien und die einheitlichen Farbtöne finden sich auch in den abstrakten Gemälden der Künstlerin wieder.

Jean Dubuffet (1901–1985)

Algèbre de l'Hourloupe, 1968

«L'Hourloupe» bezeichnet nicht nur dieses Kartenspiel des Künstlers Jean Dubuffet, sondern auch eine Werkserie, die er ab 1962 entwickelte. Der Begriff leitet sich vom französischen «turlupiner» ab - ein Ausdruck für hänseln oder scherzen.
Die auf den Spielkarten dargestellten Formen wirken auf den ersten Blick abstrakt, lassen jedoch verfremdete Darstellungen von Bäumen oder Wellen erkennen. Dubuffets Kartenspiel lädt dazu ein, die eigene Fantasie spielerisch zu erkunden. Ende der 1960er-Jahre überführte er diese grafischen Formen auch in grossformatige Skulpturen.

E

Erika Estler-Lorenz

PUNX, 1992

Die Erlanger Künstlerin Erika Estler-Lorenz, ausgebildete Grafikerin an der Fachhochschule für Gestaltung sowie an der Akademie der Bildenden Künste in Nürnberg, schuf 1992 für ihr Skatspiel PUNX – eine Serie von 32 Linolschnitten. Besonders ins Auge stechen die titelgebenden Punk-Frisuren auf den Spielkarten. Die Druckerei *Dörfler* fertigte die Abzüge der Originalplatten in einer limitierten Auflage von 100 Exemplaren an – das vorliegende Exemplar trägt die Nummer 25. Neben ihrer künstlerischen Tätigkeit arbeitete Estler-Lorenz als freie Mitarbeiterin für Spielwarenfirmen, wo sie Konzepte und Designs für Spiele entwickelte.

G

Johannes Gagg (1824–1874)

Kartenspiel mit französischen Farben, um 1850

In den 1840er-Jahren absolvierte der im thurgauischen Egelshofen geborene Johannes Gagg eine Lehre als Kartenmacher bei David Hurter II. in der Schaffhauser Neustadt. Nach einigen Jahren in Bern eröffnete er 1862 in Schaffhausen, im Haus zum Rebberg (Fischerhäuserstrasse 31), eine eigene Werkstatt. 1869 drohte der Konkurs; der Betrieb ging in der Folge an seinen Konkurrenten Johannes Müller in Diessenhofen über. Von Gagg haben sich insgesamt nur zwei Spiele erhalten, was das vorliegende Exemplar besonders wertvoll macht. Auf der Karte des Kreuz-Königs ist auf dessen Gürtel der Name «J. Gagg» zu lesen.

Jean Garçon (1928–2010)

Kartenspiel mit französischen Farben, 1968

Jean Garçon war ein bekannter französischer Designer, der durch seine Möbel- und Schmuckentwürfe sowie mehrere Spielkarten bekannt wurde. In diesem Spiel, das er für das Möbelunternehmen Knoll International entwarf, reduzierte er die Bildkarten und Farbsymbole auf geometrische Grundformen. Zur Kennzeichnung der einzelnen Bildkarten verwendete er unterschiedliche Farben: Lila für die Könige, Orange für die Damen und Grün für die Buben. Die mehrfarbigen Joker tragen den Namen des Künstlers. Jean Garçon entwarf zudem weitere Kartenspiele für Lanvin, Cardin, IBM und die International Herald Tribune.

Richard Gerbig (1914–1995)

Druckbogen, Figurenkarten mit französischen Farbzeichen, 1979

Der vorliegende Holzschnittdruck wurde vom Künstler betitelt, signiert und auf das Jahr 1979 datiert. Die Doppelfiguren zeigen eine identische Grundhaltung, unterscheiden sich jedoch in Details der Physiognomie und Mimik. Gerbig hatte eine Lithografenlehre absolviert und anschliessend die Kunstgewerbeschule in Zürich besucht. Während eines mehrjährigen Aufenthalts in Paris arbeitete er unter anderem im Atelier des französischen Plakatkünstlers Paul Colin. 1939 kehrte er nach Zürich zurück, wo er sich als Grafiker niederliess. Gerbig schuf Holzschnitte, Lithografien, Radierungen, Plakate und gestaltete Briefmarken. Ab 1961 fertigte er auch Spielkarten in Holzschnitttechnik.

Druckbogen, Jass mit Deutschschweizer Farbzeichen, 1979

1979 kreierte Gerbig ein ausserordentlich attraktives Deutschschweizer Jass-Spiel. Die zweiköpfigen Bildkarten zeigen jeweils zwei unterschiedliche Stimmungen: Auf der einen Kartenhälfte zeigt die Figur ein fröhliches Gesicht, auf der anderen blickt sie hingegen grimmig und ernst. Erst 1985 fertigte Gerbig aus diesen Druckbögen einige geschnittene Spiele an. 2022 wurden mit freundlicher Genehmigung seiner Nachkommen von der Firma Wädenswiler Spielkarten 100 weitere Exemplare hergestellt.

Hans Rudolf Giger (1940–2014)

Tarot der Unterwelt, 1992

Das Baphomet Tarot entwarf der Churer Künstler HR Giger in Zusammenarbeit mit dem Okkultisten Akron. Die Tarotkarten basierten auf bestehenden Werken des Künstlers. Nur die Spielkarte «VII Die Kraft» entwarf Giger neu. Die düsteren Gestalten und surrealistischen Traumlandschaften auf den Karten visualisieren allerlei menschliche Abgründe.1992 wurde das Spielkartenset im Urania Verlag erstmals herausgegeben und bei Vernissagen in der Giger-Bar in Chur sowie in der Galerie Baviera in Zürich präsentiert. In esoterischen Kreisen entwickelte es sich rasch zum Kultobjekt.

André Gill (1840–1885)

Jeu des sept familles d'André Gill, 1870

Das Kartenset des Karikaturisten André Gill gilt als das erste Spiel aus der Gruppe der französischen «Jeux des sept familles». Die Familien sind diejenigen eines Ministers (dargestellt durch das Signet einer Brieftasche), eines Generals (Säbel), eines Mandarins (chinesischer Sonnenschirm), eines Doktors (Flasche und Spritze), eines Advokaten (Glas mit Alkohol), eines Schmugglers (Bündel und Haken) und eines Diebes (Galgen). Jede Familie besteht aus einem Oberhaupt sowie aus Frau, Sohn, Tochter, Diener und Köchin. Die Figuren sind als vermenschlichte Tiere dargestellt: Der Advokat ist ein Papagei, seine Frau ein Storch, sein Sohn ein Affe und seine Tochter eine Taube. Der Dieb hingegen ist ein Hund und seine Frau eine Elster.

H

Heinrich Hoffmann (1809–1894)

Quartett mit Struwwelpeter-Motiven, nach Vorlage von ca. 1890

Der Struwwelpeter ist die Titelfigur eines gleichnamigen Kinderbuchs des Frankfurter Arztes Dr. Heinrich Hoffmann (1809–1894). Das 1845 erschienene Werk enthält mehrere Geschichten, in denen Kinder nach unvorsichtigem Verhalten drastische Folgen erleiden. Es gehört zu den erfolgreichsten deutschen Kinderbüchern. Die Geschichten von Struwwelpeter, Hanns Guck-in-die-Luft, Zappel-Phillip, Suppenkaspar, der böse Friedrich und Daumenlutscher sind in vielen Quartetten und Schwarzen Peter Spielen zu finden.

David Hurter II. (1807–1885)

Doppelfiguriges Jass, um 1860

1844 übernahm David Hurter II. den väterlichen Spielkartenbetrieb und führte ihn erfolgreich weiter. Das Sortiment wurde um Karten mit neu gezeichneten Figuren erweitert. Im Zuge des aufkommenden Tourismus produzierte er auch sogenannte Souvenir-Jasskarten, die guten Absatz fanden. Das um 1860 hergestellte doppelfigurige Jass-Spiel war ein origineller, jedoch nicht erfolgreicher Versuch einer innovativen Neugestaltung. 1863 veräusserte David Hurter II. seinen Betrieb aus gesundheitlichen Gründen an Johannes Müller I. in Diessenhofen.

J

Charlotte von Jennison-Walworth (1766–1864)

Verwandlungskarten, 1806

Zwischen 1805 und 1811 veröffentlichte der Tübinger Verleger J.G. Cotta sechs Karten-Almanache, die in Bild (52 Spielkarten) und Wort (erklärendes Textheft) erzieherische und moralisierende Inhalte vermittelten. Die Kupferstiche des Jahres 1806 gestaltete Charlotte von Jennison-Walworth; die Figurenkarten zeigen antike und biblische Gestalten. Aus dem Alten Testament stammen etwa Mardochai und Ester, aus den homerischen Epen Andromache, Iphigenie, Orest und Agamemnon. Die Szenen auf den Zahlenkarten stehen in keinem Zusammenhang mit den Figurenkarten und zeigen überwiegend Darstellungen aus dem bürgerlichen Leben – etwa ein Weihnachtsfest oder eine Jahrmarktsszene.

K

Manfred Kronenberg (*1953)

Skat, «Das typografische Kartenspiel», 1978

Der Grafikdesigner Kronenberg versuchte in seinem Spiel, «alle Bilder durch Buchstaben oder Zahlen zu ersetzen. Alle Linien sind notwendige Konstruktions- und/oder Hilfslinien. Bei den Bildkarten – König, Dame, Bube – sind diese Linien, zur weiteren Unterscheidung von den Zahlenkarten, als Farbflächengrenzen eingesetzt. Das auf den ersten Blick bunte Durcheinander hat jedoch System: Gelb steht für Karo, Rot für Herz, Grün für Pik und Blau für Kreuz. Diese Farben dienen über die Symbole hinaus zur Differenzierung und sind historisch begründet. Geschichte blickt ihnen auch aus den Buchstaben entgegen: Sie zeigen – von Kreuz bis Karo, von der Renaissance-Antiqua bis zur serifenlosen Antiqua unserer heutigen Zeit – eine Kurzgeschichte der Schrift.» (Kronenberg 1978)

Gertrud Kümpel-Amsler (1913–2008)

«Vitrail-Bridge», 1989

Die Schaffhauser Künstlerin Gertrud Kümpel-Amsler entwarf für das Firmengebäude der AGMüller in Neuhausen am Rheinfall ein Glasfenster mit Kartenmotiven. 1989 wurde sie gebeten, ein Kartenspiel in ähnlicher Gestaltung zu entwickeln. Das Ergebnis, inspiriert vom Stil farbiger Glasfenster, erhielt den Namen Vitrail-Bridge. Die Spielkarten bestechen durch die gekonnte Nachahmung subtiler Lichtwirkungen, wie sie entstehen, wenn Sonnenlicht durch farbiges Glas fällt. Jede der vier Spielfarben ist nicht nur durch ihr charakteristisches Symbol, sondern auch durch eine spezifische Hintergrundfarbe klar unterscheidbar.

L

Eliane M. Lewis

Transformationskarten «Coney Island», 1994

Die in Grossbritannien lebende Künstlerin stellt handgefertigte Decks in Auflagen von nur 20 bis 50 Exemplaren her. Nach mehrmonatiger Entwurfsarbeit zeichnet sie die Karten zunächst in 150%iger Grösse mit Stift und schwarzer Tinte, bevor das vollständige Set in Originalgrösse auf weisse Kartonbögen gedruckt wird. Lewis koloriert jede Karte von Hand und schneidet das Kartendeck bei Bedarf selbst zu. Seit 1990 hat sie auf diese Weise über 80 verschiedene Spiele geschaffen, die sich einer treuen Anhängerschaft erfreuen.

M

Burkhard Mangold (1873–1950)

Quartett «Basler Helge», 1974

Bekannt als Pionier der Schweizer Plakatkunst entwarf der Basler Burkhard Mangold um 1930 auch ein Quartett, dessen Schachtel mit «S'alt und's ney Basel. E Quartett vom BM» sowie «Basler Helge No.10» beschriftet ist. Die einzelnen Stadtansichten von Basel auf den Quartettkarten bestechen durch Mangolds typische Bildfindungen wie die Verschränkung von Nah- und Fernansicht oder einen unmittelbaren Einbezug der Betrachter:in. Die Motivwahl und deren gekonnte Umsetzung in Kreidelithografien für die kleinen Bildfelder der Karten machen das Spiel zu einem gesuchten Sammlerstück.

Willy Mayrl (1915–1997)

«Baby Dolls», 1957

Der Maler, Zeichner und Grafiker Willy Mayrl prägte über Jahrzehnte die künstlerische Gestaltung der Spielkarten der Wiener Firma Piatnik. Er machte sich auch als Landschafts- und Porträtmaler sowie als Kinderbuchillustrator einen Namen. Sein «Baby Dolls»-Deck erschien 1957 bei Piatnik. Die Modelle sind in für das Genre der Pin-up-Girls typischen Posen dargestellt; die Rückseite ziert jeweils die antike griechische Statue der Venus von Milo.

Egbert Moehsnang (1927–2017)

«Golden Patience»

Zwischen 1995 und 1999 entstand mit dem «Golden Patience» Moehsnangs drittes ediertes Spiel. Die der Edition zugrunde liegenden Originale sind als Kupferstiche (Bildkarten) und Radierungen (Zahlkarten) ausgeführt, partiell mit Farbe und Blattgold hinterlegt und auf Büttenpapier gedruckt. Der Spielkartenforscher Balz Eberhard lobte dieses ausser-gewöhnliche Patience-Spiel: «Zusammenfassend darf man wohl festhalten, dass Moehsnang nach zwei beachtlichen Schöpfungen von ‹Kunst auf Karten› mit seinem dritten, hier vorliegenden Spiel ‹Karten zu Kunst› gemacht hat.»

«Deutschschweizer Jass», 1982

1982 erschien als zweite Auftragsarbeit für die Firma AGMüller ein Deutschschweizer Jass, bestehend aus 36 Kupferstichen. Das Unternehmen erhoffte sich durch eine künstlerische Neuinterpretation seines Kartenbildes neue Impulse für den Verkauf. Die Arbeiten begannen 1978; das Ergebnis vermochte die Schweizer Kartenspielgemeinschaft jedoch letztlich nicht zu überzeugen. Obwohl Moehsnang 1983 nochmals Farbkorrekturen vornahm, damit «auch schlechten Lichtverhältnissen Rechnung getragen wird», konnte sich das Spiel nicht wie erhofft etablieren und die traditionellen Kartenbilder nicht verdrängen.

Sasha Morgenthaler (1893–1975)

Tier-Quartett, 1937

Im Jahr 1939 veröffentlichte der Verlag *Tschudi & Co.* in Glarus ein Tierquartett für Kinder. Entwickelt wurde es von Sasha Morgenthaler, die es gewohnt war, Spielzeug für ihre eigenen Kinder aus einfachen Materialien selbst anzufertigen. Die spätere Schöpferin der international bekannten Sasha-Puppen hatte bereits 1937 begonnen, das Quartett in Heimarbeit herzustellen und über das Schweizer Heimatwerk zu vertreiben. Die 24 Tiere – von Affe bis Zebra – waren handkolorierte Originalzeichnungen, die jeweils in vier Teile zerschnitten wurden. Erst mit der Übernahme der Produktion durch den Verlag setzte schließlich eine Professionalisierung der Herstellung ein.

Ditha Moser (1883–1969)

Jugendstiltarock, 1906 (Reprint 1986)

Das Kartenspiel von Ditha Moser weist typische Merkmale des Jugendstils auf, wie klare geometrische Formen und dekorativ geschwungene Linien. Inspiriert wurde Moser zur Gestaltung dieses Tarockspiels durch die Goldene Hochzeit ihrer Grosseltern. Bei diesem Fest verkleideten sich die 72 Enkelkinder des Ehepaars als Tarockspielkarten. Wahrscheinlich entwarf Ditha Moser ihr Tarock als Weihnachtsgeschenk für Freunde. 1906 wurde es erstmals bei Albert Berger und Joseph Glanz gedruckt. Zu Lebzeiten der Grafikerin fand das Kartenspiel wenig Anklang – lediglich 100 Exemplare wurden verkauft.

O

R

Arnold Oechslin (1885–1960)

Druckbogen zum «Künstlerjass», 1921

Dieses Jugendstil-Spiel wurde 1921 in Luxusausführung unter dem Namen «Künstlerjass» von der Spielkartenfabrik J. Müller & Cie. herausgebracht und gesetzlich geschützt. Der Entwurf stammt vom Schaffhauser Künstler Arnold Oechslin (1885–1960), der zahlreiche Exlibris, Weinetiketten und Plakate – insbesondere für die Brauerei Falken – gestaltete. Zudem schuf er Wandmalereien und das Relief am Schwabentor. Sein Spruch, der seit 1935 am Schlussstein des nördlichen Torbogens prangt – «Lappi tue d'Augen uf» («Narr, mach die Augen auf!») – wurde weit über Schaffhausen hinaus bekannt.

Jakob Benjamin (Cobi) Reiser (1902–1992)

Kartenspiel von 1925 (Ausführung 1985)

Der Münchner Künstler und Grafiker Jakob Benjamin (Cobi) Reiser (1902–1992) fertigte 1925 in der Technik des Cliché verre (auch als Filmschabkunst bekannt) die Vorlage für ein Kartenspiel mit deutschen Farben an. Seine Komposition zeigt vier Figuren, die jeweils ein Farbzeichen in den Händen halten. Jede Farbe ist einem bestimmten Thema zugeordnet: Eicheln steht für Krieg, Schellen für Narretei, Herz für Liebe und Blatt für Trunkenheit. Das Spiel wurde erst 1985 im Offsetdruck in einer Auflage von 150 Exemplaren veröffentlicht; das vorliegende Exemplar trägt die Nummer 53.

S

Léon Schnyder (1935–2017)

Knastjass, 1988

Der gelernte Zentralschweizer Typograf Léon Schnyder entwarf das sogenannte «Knastjass» als Kritik am Bau eines kantonalen Gefängnisses in der Nähe seines Wohnquartiers. Für sein Kartenset verwendete Schnyder eine Schablonentechnik, bei der er die Flächen mit seinen eigenen Fingerabdrücken ausfüllte. Passend zum Namen des Spiels stellen die Figuren auf den Karten verschiedene Typen von Verbrechern dar und die Kartenrückseiten zieren vergitterte Fenster. Neben der Gestaltung eigener Jasskarten oder dem leidenschaftlichen Kartenspiel sammelte Léon Schnyder auch historische und zeitgenössische Kartensets.

Pino Settanni (1949–2010)

Tarot Settanni, 1995

Von Fotografen gestaltete Kartenspiele und Tarots sind äusserst selten. Der italienische Fotokünstler Pino Settanni, unter anderem bekannt für seine Porträts berühmter Persönlichkeiten, setzte sich intensiv mit dem Medium Tarot auseinander. Inspiriert von Italo Calvinos (1923–1985) Erzählung «Das Schloss, darin sich Schicksale kreuzen» (1978) und den Gemälden Caravaggios (1571–1610) liess er die Figuren der grossen Arkana von weiblichen Modellen verkörpern. Einzig die Karte «Der Narr» wird vom italienischen Schauspieler Mario Scaccia (1919–2011) dargestellt.

T

Tuan Pham Ngoc (1929–2022)

«Grand Prix Grimaud 1974», 1975

Der aus Vietnam stammende Pham Ngoc Tuan (alias TUAN) widmete sein gesamtes Werk der geometrischen Abstraktion. Der multidisziplinäre Künstler gewann 1974 einen Wettbewerb des französischen Spielkartenherstellers B.P. Grimaud. Die traditionellen Figuren sind auf abstrakt-konstruktivistische Formen reduziert und durch gegenständliche Käppchen (Buben) sowie drei- und vierzackige Kronen (Damen und Könige) kenntlich gemacht. Alle Karten einer Farbgruppe sind einheitlich koloriert. Die kräftig leuchtenden Farben sowie die blockhaften Eckziffern und Buchstaben entsprechen dem Zeitgeschmack der 1970er-Jahre.

U

Unbekannte Künstlerin

Druckbogen, 1988 (Reproduktion eines Kartenspiels von ca. 1530)

Aus der frühesten Zeit der schweizerischen Spielkarten sind keine vollständigen Spiele überliefert. Anlässlich des 20-jährigen Bestehens der Cartophilia Helvetica, der Vereinigung Schweizer Spielkartenfreundinnen und -freunde, wurde 1988 aus verschiedenen fragmentarisch erhaltenen Spielen ein vollständiger Satz von 48 Karten aus der Zeit um 1530 rekonstruiert. Die Reproduktion dieser Karten erschien als Jubiläums-Kaiserspiel bei AGMüller in Neuhausen am Rheinfall. Die Auflage ist inzwischen vergriffen.

Dazugehörige Rekonstruktion

Der Weg vom Umrissdruck zum kolorierten Kartenbild

Die Kolorierung mittelalterlicher Spielkarten erfolgte in mehreren Arbeitsschritten, noch bevor die Druckbögen zugeschnitten wurden: Nach dem Druck der schwarzen Umrisszeichnungen mit Hilfe eines Holzschnitt-Druckstocks wurden die Flächen zwischen den Linien mithilfe von Schablonen koloriert. Für jede der drei Farben – Rot, Grün und Gelb – musste eine eigene Schablone angefertigt werden. An den einzufärbenden Partien war die jeweilige Schablone passgenau ausgeschnitten. Nachdem die Farben nacheinander aufgetragen worden waren, konnten die Druckbögen zugeschnitten und die einzelnen Karten sortiert und zu Sets zusammengestellt werden.

Unbekannte Künstlerin

15 Spielkarten des «Basler Bildes», um 1530

Die Karten kamen 1998 im Staatsarchiv Schaffhausen beim Restaurieren eines Bucheinbandes zum Vorschein. Da Papier im Mittelalter teuer war, verwendete man nicht mehr benötigte Spielkarten häufig zur Herstellung von Einbänden. Die Karten gehören zum Typus des sogenannten «Basler Bildes», das sich im Verlauf des 15. Jahrhunderts im Raum Basel entwickelte und von dort aus verbreitete. Sie sind die direkten Vorläufer des noch heute verwendeten schweizerdeutschen Kartenbildes.

V

Félix Vallotton (1865–1925)

Zwölf Spielkartenentwürfe, 1898

Im Herbst 1898 errang Felix Vallotton bei einem Gestaltungswettbewerb für Spielkarten den zweiten Preis. Bei der Wahl der Kartensymbole griff er auf das französische Blatt zurück. Sowohl die Komposition als auch die Charakterisierung seiner Figuren zeugen von Vallottons Witz und Scharfsinn. Die Buben erscheinen als griesgrämig dreinblickende Diener, während die Königinnen mit unterschiedlichsten Frisuren und Kleidermoden aufwarten. Die Könige hingegen sind als verkniffen dreinblickende, mit Orden behangene Vertreter der bürgerlichen Oberschicht dargestellt.

Liegende Venus

Werbespiel, 1967

Das Werbespiel für einen Nachtclub in Kyoto (Japan) besticht durch seine doppelte Funktionalität: Die 56 Karten eignen sich nicht nur zum Spielen, sondern lassen sich auch wie Puzzleteile zu einem liegenden Akt zusammensetzen. Ikonografisch steht das so entstandene Bild in der Tradition des liegenden Aktes, wie er etwa von Félix Vallotton in seinem Gemälde *Femme nue couchée* von 1904 eindrucksvoll inszeniert wurde – einem Hauptwerk unserer Kunstabteilung. Die Werbekarten vermögen gleichermassen den Spieltrieb wie auch erotische Fantasien anzusprechen.

Jean Vérame (*1939)

Cartes à jouer, 1991

Obwohl der belgische Maler und Bildhauer Jean Vérame für seine Bemalungen von Felsformationen und Gesteinen bekannt ist, widmete er sich 1991 auch dem Kleinformat der Spielkarte. In ihrer Motivwahl und Farbgebung knüpfen seine Spielkarten eng an sein von der Land Art inspiriertes Frühwerk an. Die einzelnen Karten visualisieren rätselhafte Formen, die an Felsen oder Landschaften erinnern und denen zugleich etwas Anthropomorphes anhaftet.

W

Z

Walter Wegmüller (1937–2020)

Tarot (sogenanntes «Zigeuner-Tarot»), 1975

**Bekanntheit erlangte der Autodidakt Walter Wegmüller Mitte der 1970er-Jahre mit seiner Neuinterpretation der traditionellen Tarotmotive. Als Sohn einer jenischen Mutter und Opfer fürsorgerischer Zwangsmassnahmen prägten die jenischen Wurzeln Wegmüllers eigene von Symbolik überbordende Bildwelt.
Er verstand sich selbst sowohl als Maler als auch als Wahrsager. Bereits um 1965 entstanden erste Tarot-Drucke und das Wahrsagespiel rückte zunehmend in den Mittelpunkt seiner Kunst. Basierend auf grossformatigen Siebdrucken vollendete Wegmüller 1971 den Entwurf seines sogenannten «Zigeunertarots».**

Giuseppe Zaccaria (Pino Zach) (1930–1985)

Tarot «Cartomancie de l'an 2000», 1981

Der italienische Karikaturist Giuseppe Zaccaria (alias Pino Zac) machte sich mit satirischen, antiklerikalen und antibürgerlichen Arbeiten für Zeitschriften einen Namen. Er war als Comic-Autor, Regisseur und Animationsfilmer tätig. Zwischen 1973 und 1983 entwarf er mehrere Kartenspiele, darunter 1981 das Set der «Cartomacie de l'an 2000» mit 22 grossen Arkana. Sein Blick richtet sich in eine Zukunft des Jahres 2000, in der Umweltzerstörung und Maschinen die Menschheit bedrohen. Der Künstler selbst zieht sich derweil als Narr mit Staffelei und Leinwand in die heile Natur zurück.

Vernissage

Fr 13.6.2025, 18.30 Uhr
mit Direktorin Gesa Schneider
und Kurator Daniel Grütter

Öffentliche Führungen

Di 17. 6. 2025, 12. 30 Uhr
«Kunst im Kleinformat»
mit Daniel Grütter

Do 26. 6. 2025, 18.30 Uhr
«Als der Bauer den König stach»
mit Daniel Grütter

Do 10.7. 2025, 12.30 Uhr
«Keineswegs angepasst –
Künstlerinnen gestalten
Spielkarten»
mit Franziska Fellner

So 17. 8. 2025, 11.30 Uhr
«Tarot – Kunst und Esoterik»
mit Franziska Fellner

Do 4. 9. 2025, 12.30 Uhr
«Ist das Kunst?»
Dialogische Führung mit Gesa
Schneider und Daniel Grütter

Vortrag

Di 23. 9. 2025, 18.30 Uhr
«Gemalte Kunstwerke der
Renaissance – Die Bilderwelt
der ‹Tarocchi› »
mit Dr. Sabine Abele-Hipp,
Historikerin, Konstanz

Museumshäppchen

Do 23.10. 2025, 12.30 Uhr
«Mit offenen Karten – Kunst auf
Spielkarten» mit Daniel Grütter
Kosten: CHF 25
Anmeldung bis am Vortag um 12 Uhr
über das Onlineformular zur
Veranstaltung
auf www.allerheiligen.ch

Spielkartenbörse + Workshop
«Alle Karten auf den Tisch»

Spielkartenbörse
Sa 1.11. und So 2.11. 2025,
11 – 16. 30 Uhr
In Zusammenarbeit mit
Cartophilia Helvetica

Workshop
Sa 1.11. und So 2.11. 2025,
jeweils 13.30 – 16.30 Uhr
Selbst ein Jasskartenspiel herstellen
wie vor 200 Jahren, mit
Heinz ‹Rüebli› Fässler und Ursi
Gräppi, Spielkartendesigner
Kosten: CHF 25
Anmeldung bis am Vortag um 12 Uhr
über das Onlineformular zur
Veranstaltung
auf www.allerheiligen.ch

Führung

So 2.11. 2025, 14 Uhr
Dialogische Führung mit
Dr. Annette Köger M.A.,
Deutsches Spielkartenmuseum
Leinfelden-Echterdingen,
und Kurator Daniel Grütter

Depotführung

Sa 22.11. 2025, 14 Uhr
Blick in das Schaudepot
der Spielkartensammlung
mit Daniel Grütter
Ort: Schaudepot Ebnatring 47
Anmeldung bis am Vortag um 12 Uhr
über das Onlineformular zur
Veranstaltung
auf www.allerheiligen.ch

Finissage-Führung
So 4.1. 2026, 14 Uhr
Letzter Rundgang durch die
Ausstellung mit Daniel Grütter

m’ Museum
zu Allerheiligen
Schaffhausen

Museum zu Allerheiligen
Schaffhausen
Klosterstrasse 16
CH-8200 Schaffhausen
+41 52 633 07 77
admin.allerheiligen@stsh.ch
www.allerheiligen.ch
Öffnungszeiten
Di – So 11 – 17 Uhr
Mo geschlossen
Öffnungszeiten Feiertage
auf www.allerheiligen.ch