

Künstlerfreunde

Die Künstler Hans Rudolf Giger (1940–2014) und Walter Wegmüller (1937–2020) entwickelten zwei ästhetisch gegensätzliche Tarots: Gigers düstere Bildwelten kontrastieren mit Wegmüllers farbintensiven Kompositionen.

Beide näherten sich dem Tarot jedoch über eine enge Zusammenarbeit mit Autoren, die umfangreiche Interpretationen der Spielkarten verfassten: Giger arbeitete mit dem Okkultisten Akron (1948–2017) zusammen, während Wegmüllers Karten vom Mythenforscher Sergius Golowin (1930–2006) gedeutet wurden.

Neben dem Tarotspiel verband Giger und Wegmüller eine künstlerische Auseinandersetzung mit den verborgenen Seiten des Menschen. Ein Ausdruck dieser Faszination ist der Bilderzyklus *Tagtraum* (1973), den sie gemeinsam mit dem Maler Claude Sandoz (*1946) in einer zweiwöchigen Klausur in einem abgelegenen Bauernhaus schufen.

Inspiration

Sowohl Ditha Moser (1883–1969) als auch Arnold Schönberg (1874–1951) entwarfen um 1910 ein Kartenspiel für Whist. Kein Zufall – Mosers lineares Whist inspirierte den Musiker zur Gestaltung eigener Spielkarten. Schönbergs Whistspiel fällt in seine produktivste Phase als bildender Künstler.

Die Flächenverzierungen und geometrischen Formen zeugen von einer deutlichen Anlehnung an Mosers Jugendstil. Zugleich weisen Schönbergs Spielkarten auch eigenständige Bildfindungen auf.

Für die Figurenkarten entwickelte Schönberg eine Spiegeltechnik entlang vertikaler und diagonaler Achsen – im Unterschied zur strengeren Symmetrie bei Moser. Anders als deren Whistspiel blieben Schönbergs Karten jedoch Entwürfe und wurden erst postum 1981 von der Wiener Spielkartenfabrik Piatnik herausgegeben.

Rassismusedebatte

***Tichu* ist die Weiterentwicklung eines traditionellen chinesischen Kartenspiels. Das vom Berner Spieleautor Urs Hostettler (*1949) konzipierte und vom Grafiker Res Brandenberger (*1959) gestaltete Spiel erschien erstmals 1991. Schnell entwickelte es sich zu einem Spieleklassiker.**

Zwei Teams versuchen, ihre Karten möglichst rasch und gewinnbringend in pokerähnlichen Kombinationen abzulegen. Das Set aus 56 Karten besteht aus vier Familien (Jade, Schwerter, Pagode, Stern) mit jeweils 13 Werten sowie vier Spezialkarten: der Drache, der Phönix, der Hund und der Hanfsperling (Mah Jong).

Die Figurenkarten zeigen Chinesen in traditioneller Kleidung, darunter Konfuzius, Mao Zedong und der letzte chinesische Kaiser Puyi. Die Darstellung mit gelber Hautfarbe führte 2024 zu einer Debatte über rassistische Stereotype.

Kartenbilder für Alle

Gendergerechte Spielkarten versuchen, geschlechtsneutrale Symbole und Abbildungen zu verwenden, um keine Stereotypen zu fördern. Dadurch sollen sich alle Personen – unabhängig von Geschlecht und Geschlechtsidentität – gleichermassen angesprochen und repräsentiert fühlen.

Um mehr Diversität in die Schweizer Spielkartenbilder zu bringen, hat der Schweizer Alain Wohlgemuth (*1999) die Sujets um weibliche Pendants ergänzt. Er kreierte Figuren, die verschiedenen Ethnien und Geschlechtsidentitäten angehören. Auch die Körperformen der Figuren sind vielfältiger: Neben einem schlanken Eichel-Ober erscheint auch ein Schellen-Ober mit Bäuchlein – ebenso bei den weiblichen Sujets.

Auch Spielkartenhersteller achten heute vermehrt auf Nachhaltigkeit und berücksichtigen ökologische, soziale und ökonomische Aspekte. Sie setzen auf umweltverträgliche Materialien, energiesparende Prozesse und faire Arbeitsbedingungen bei der Produktion.

Gestaltungsfreude

Ursprünglich waren die Kartenrückseiten unverziert. Später wurden einfache Muster aufgedruckt. Die Verbesserung der Drucktechnik ermöglichte im 19. Jahrhundert immer komplexere Ornamente zur Dekoration der Rückseiten. Gegen Ende des Jahrhunderts begann man vor allem in den Vereinigten Staaten, auch Bilder auf die Rückseiten zu drucken.

Die Rückseite einer Spielkarte verrät einiges über ihr Alter, die Qualität ihrer Produktion und den Hersteller. Jeder Kartenproduzent war bestrebt, sich von der Konkurrenz abzuheben und seine Karten mit eigenen Rückenmustern zu versehen. Vor allem bei Luxuskarten wurde auf die Gestaltung der Rückseiten grosser Wert gelegt.

Im Archiv der Spielkartenfirma AGMüller haben sich unzählige Entwürfe erhalten, von denen viele nie ausgeführt wurden. Sie zeugen vom Bemühen, unverwechselbare und auf die Kundschaft abgestimmte Rückseiten zu kreieren.

Forschender Künstler

Der gelernte Typograf Léon Schnyder (1935–2017) erwarb sich besondere Verdienste durch die Erforschung und Wiederbelebung des Kartenspiels *Kaisern*. Dank seiner Studien gelang es ihm, historische Kaiserkarten zu identifizieren sowie deren ursprüngliche Spielregeln zu rekonstruieren, zu bewahren und weiterzuentwickeln.

Das seit dem 16. Jahrhundert beliebte Kaiserspiel (mit 48 Karten) wurde Ende des 18. Jahrhunderts vom leichter spielbaren Jass (36 Karten) verdrängt.

Schnyers Kaiserspiel ist eine Huldigung an den Zürcher Holzschneider Jost Ammann (1539–1591) und an die aussterbenden Berufe des Druckereigewerbes. Als Farbzeichen dienen deren Werkzeuge; die Figurenkarten zeigen die Berufsgruppen Künstler, Bildstock-, Bedruckstoff- und Buchhersteller. Die mittelalterlichen Berufsbilder sind mit erläuternden Versen aus der Feder von Hans Sachs (1494–1576) versehen.

Ansporn

Die Gestaltung von Spielkarten bietet einen willkommenen Anlass zum künstlerischen Wettstreit. Der französische Spielkartenhersteller Grimaud veranstaltete in den 1970er-Jahren zusammen mit dem Musée des Arts décoratifs in Paris Gestaltungswettbewerbe, um die Entwicklung neuer Spielkartendesigns zu fördern.

Die 54 Siegerkarten des Grand Prix Grimaud von 1974 gehen auf Entwürfe des multidisziplinären Künstlers TUAN zurück. Seine Figuren sind auf abstrakt-konstruktivistische Formen reduziert, während die Malerin und Keramikerin Geneviève Lirola, Siegerin des Jahres 1973, ihre Gestalten in üppige, bunte Gewänder hüllt.

Einen weiteren Wettstreit lieferten sich zwischen 1982 und 1992 Kunstschaffende aus der Region Basel. Initiiert von der Spielwarenhandlung Spielbrett wurde aus ihren Reihen jeweils ein Kartenspiel zur Basler Fasnacht herausgebracht – heute gefragte Sammelobjekte.

Modernisierungsversuch

1982 lancierte die Neuhauser Firma AGMüller unter grossem Werbeaufwand ein abstraktes Kartenset des Künstlers Egbert Moehsnang (1927–2017). Durch die Modernisierung des traditionellen Kartenbildes sollte der Überschwemmung des Marktes mit ausländischen Spielkarten Einhalt geboten werden.

Im Gegensatz zum früheren Kartenbild zeigen Moehsnangs Karten flache, zweidimensionale Figuren. Die Originalentwürfe sind Kupferstiche, teils von Hand, teils mit Schablonen koloriert. Dank eines klaren Farbschemas ist das Kartenbild sehr gut lesbar.

Fast zwei Jahre der Recherche und künstlerischen Auseinandersetzung gingen der Produktion der Karten voraus. Dennoch fand das Spiel schliesslich nur bei Sammlerinnen und Sammlern Anklang, während auf dem Spieltisch den alten Karten bis heute die Treue gehalten wird.

Aufwendige Farbdrucke

Die Drucktechnik der Lithografie (Steindruck) ermöglichte es der Spielkartenindustrie im 19. Jahrhundert, höhere Auflagen in besserer Qualität zu produzieren. Das Sortiment wurde erweitert: An die Stelle der herkömmlichen Spielkartenfiguren traten nun Personen aus den verschiedensten Bereichen, etwa historische Gestalten.

Für die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts aufkommenden Luxus-Spielkarten verwendeten die Hersteller bis zu 16 Farben – was besondere Fertigkeiten erforderte, da jede Farbe einen eigenen Druckvorgang nötig machte. Auch die Schaffhauser Spielkartenfabrik AG Müller stellte solche Luxuskarten samt Verpackungen her. Sie gehören zu den prächtigsten Karten, die je von dieser Firma gedruckt wurden.

Nach den 1920er-Jahren wurde die aufwendige lithografische Herstellung von Spielkarten durch den kostengünstigeren Offsetdruck abgelöst.

Mystische Erlebnisse

Der Schweizer Künstler Urban Trösch (*1954) gestaltete gemeinsam mit der Autorin Regula Elizabeth Fiechter (*1958) zwei Wahrsagekarten-Decks.

***Das Mystische Lenormand* (2005) greift die Motive der klassischen Wahrsagekarten von Mademoiselle Lenormand (1772–1843) auf, interpretiert und gestaltet sie jedoch neu. Trösch malte seine Bildkompositionen in Eitemperatechnik auf kreidegrundierte Brettchen.**

2006 folgte eine Neuinterpretation der Wahrsagekarten von Suzanne Kipper: *Das Mystische Kipper*. Die erstmals 1890 erschienenen Karten gehören wegen der vielen dargestellten Personen zu den beliebtesten Wahrsagekarten.

Auf Anregung der Herausgeberin Regula Elizabeth Fiechter gestaltete Urban Trösch 2009 zusätzlich ein Jass-Spiel mit vermenschlichten Katzenfiguren in vornehmer Kleidung.

Arbeit nach Mass

Seit Jahrhunderten sucht der Mensch den Schlüssel zu seinem Schicksal in den Tarotkarten. Deren Gestaltung erfordert ein hohes Maß an Fantasie und Können. Besonders Tarot-Decks vermögen es, die Betrachtenden in andere Welten zu entführen.

1994 erschien bei der Urania Verlags AG in Neuhausen *Das Tarot des Goldenen Drachen*, das eine Synthese zwischen den Weisheitstraditionen des Fernen Ostens und Europas herzustellen suchte. Die vom Pariser Künstler Didier Carpentier (*1949) gestalteten 78 Karten des Decks wurden bei AGMüller in Neuhausen produziert.

Die an das hochrechteckige Format der Karten angepassten Aquarelle bestechen durch ihre farbliche Brillanz. Die Figurenkarten der kleinen Arkana lassen sich jeweils zu einem Bild zusammensetzen – eine Besonderheit, die den Reiz der Darstellungen zusätzlich erhöht.

Leidenschaft

Die Schaffhauser Künstlerin Gertrud Kümpel-Amsler (1913–2008) schuf neben Malereien und Zeichnungen auch figürliche und dekorative Stickereien sowie Spielkarten. Die Vielfalt ihrer Kartenbilder – Form- und Farbgebung, Komposition – zeugt von einer ausserordentlichen künstlerischen Begabung.

Auf den Spielkarten tummeln sich unzählige phantasievolle Farbzeichen, etwa die vier Elemente Luft (Vögel), Feuer (Herz), Erde (Pflanzen) und Wasser (Fische) sowie Musikinstrumente wie Viola, Lyra, Schalmei und Horn. Ein Burgunderspiel zeigt die Farben Sonne, Reben, Weinfässer und Kelche.

Spielkarten in Originalgrafik sind nur in kleinen Auflagen möglich und für den praktischen Gebrauch ungeeignet. Sie finden sich daher vor allem in Sammlungen wieder. Die Entwürfe und Ausführungen von Gertrud Kümpel-Amsler gelten heute als Raritäten.