

**Medienmitteilung  
Zürich, 3. Juli 2008**

## **Kunsthhaus Zürich stellt das «Kunsthhausspiel» vor**

**Das Kunsthhaus Zürich stellt ein Kartenspiel zur Kunst vom 16. bis zum 21. Jahrhundert vor. Konzipiert für zwei bis sechs Spieler ab zehn Jahren, wird es exklusiv im Museumsshop des Kunsthhauses angeboten.**

Aus welcher Zeit stammt ein Gemälde? In welchem Stil ist es gemalt? Wer dazu eine Antwort findet, hat beim neuen Kunsthhausspiel gute Karten. Entscheidend sind die Analyse der Farben, der Realitätsgrad oder die Formensprache, in der die 37 abgebildeten Werke ausgeführt sind. Dabei lernt man Spitzenwerke der Sammlung des Kunsthhaus Zürich kennen und die künstlerische Produktion vom 16. Jahrhundert bis in die Gegenwart.

### **BILDER-SCRABBLE. MEMORY. DOMINO**

Ein Bilder-Scrabble im Memory-Karten-Format mit der Anlagetechnik eines Dominos. Das Kunsthhausspiel bedient sich beliebter und bekannter Spielmuster und ist einfach verständlich. Es schafft aus der Kombination dieser Elemente ein eigenständiges Konzept. Wer darin Parallelen zur Kunstproduktion sieht, trifft den Nagel auf den Kopf. Der Wert einer Karte ist manchmal verhandelbar – die kunsthistorische Einordnung hingegen ist es nicht. Regeln gehören zum Spiel, wie Cleverness und Fantasie. Für deren Balance sorgen Steuerkarten. Mit ihnen beginnt das Spiel, sie sind die Leitplanken. Die Joker hingegen machen den Spielverlauf unberechenbar. Ziel ist es, die Bildkarten, die ein Spieler in der Hand hat, möglichst schnell abzustossen. Kann man nach den Kriterien bunt/unbunt, gegenständlich/ungegenständlich, geschwungen/ungeschwungen, früher/später mit der eigenen Bildkarte die bereits ausliegende übertrumpfen, ist man im Vorteil. Wird dies von anderen Spielern angezweifelt, hat man Pech und muss sich erklären. Sonst wird man seine Karten nicht los. Wessen Argumentation im Einzelfall zutreffend ist, lässt sich an zeitlichen oder gestalterischen Werten ablesen, die auf jeder Kartenrückseite vermerkt sind.

### **ÜBERRASCHENDE PAARUNGEN**

So ist es riskant, unter dem Merkmal «gerade» ein Werk wie Bridget Rileys «Shade» neben Richard Paul Lohses «Reihenelemente zu rhythmischen Gruppen konzentriert» zu legen. Aber man kann im Farbvergleich Claude Monets «Das Parlament, Sonnenuntergang» mit «Die Geburt Christi» von Giovanni Battista Pittoni konfrontieren. Je gewagter gespielt wird, umso näher die Verwandtschaften. Wer aber sicher gehen will, setzt auf überraschende Paarungen und

konfrontiert die «Kappeler Milchsuppe» von Albert Anker mit den «Formes circulaires» von Robert Delaunay.

### INNOVATIVES KONZEPT. EXKLUSIVER VERTRIEB

In Zusammenarbeit mit der Agentur Game Solution hat das Kunsthaus Zürich ein Spiel entwickelt, das sich generationenübergreifend an Kinder, Jugendliche und Erwachsene wendet und das die gängigen Formen der Memories oder Puzzles in eine anspruchsvollere Dimension überführt.

Zwar steht auch in diesem Konzept das vergleichende Beobachten im Zentrum; es wird aber über das einfache Erkennen von Gemeinsamkeiten oder Unterschieden hinaus geführt. Der Prozess zielt auf die Tiefenstruktur der Werke: Das einzelne Bild wird analysiert, d.h. nach seiner Buntheit, seiner Formensprache und seinem Bezug zur Realität befragt. Das bedeutet ein Abwägen von gestalterischen Merkmalen, die zudem nicht jeder Spielende auf die gleiche Weise wahrnimmt. Dadurch werden Diskussionen zu einem wichtigen Aspekt des Spielverlaufes. Nicht diskutierbar ist hingegen das vierte Kriterium, die zeitliche Einordnung. Dies setzt ein wenig Wissen oder ein wenig Glück voraus. Dieses erwirbt man – und darin liegt ein Ziel des Spiels – am besten vor den Originalen in ihrem musealen Umfeld und den dazu erschienenen, altersgerechten Publikationen. Das Kartenspiel ist für CHF 25.- exklusiv im Museumsshop des Kunsthaus Zürich erhältlich.

### ALLGEMEINE INFORMATIONEN

Herausgeber: Kunsthaus Zürich. Konzept und Entwicklung: Kunsthaus Zürich, Kunstvermittlung & Pädagogik, unter Leitung von Hans Ruedi Weber, in Zusammenarbeit mit Matthias Schuppisser und Franco Cavallini, Game Solution, Zürich. Gestaltung: Simone Lando und Wolfgang Vater, Grafikvater, Berikon. Format: 9,6 x 9,6 cm, vierfarbig bedruckte Karten in transparenter Box. Spielanleitung deutsch. ISBN/EAN: 978-3-906574-49-3. Preis: CHF 25.-, im Kunsthaus-Shop und Online unter [www.kunsthau.ch/shop](http://www.kunsthau.ch/shop) zzgl. Porto und Verpackung.

Ein Spiel- und Kulturprojekt, unterstützt von der Vontobel-Stiftung.

Weitere Informationen und Bildmaterial  
Kunsthaus Zürich  
Kristin Steiner, Presse & Kommunikation  
[kristin.steiner@kunsthau.ch](mailto:kristin.steiner@kunsthau.ch)  
Tel. +41 (0)44 253 84 13