

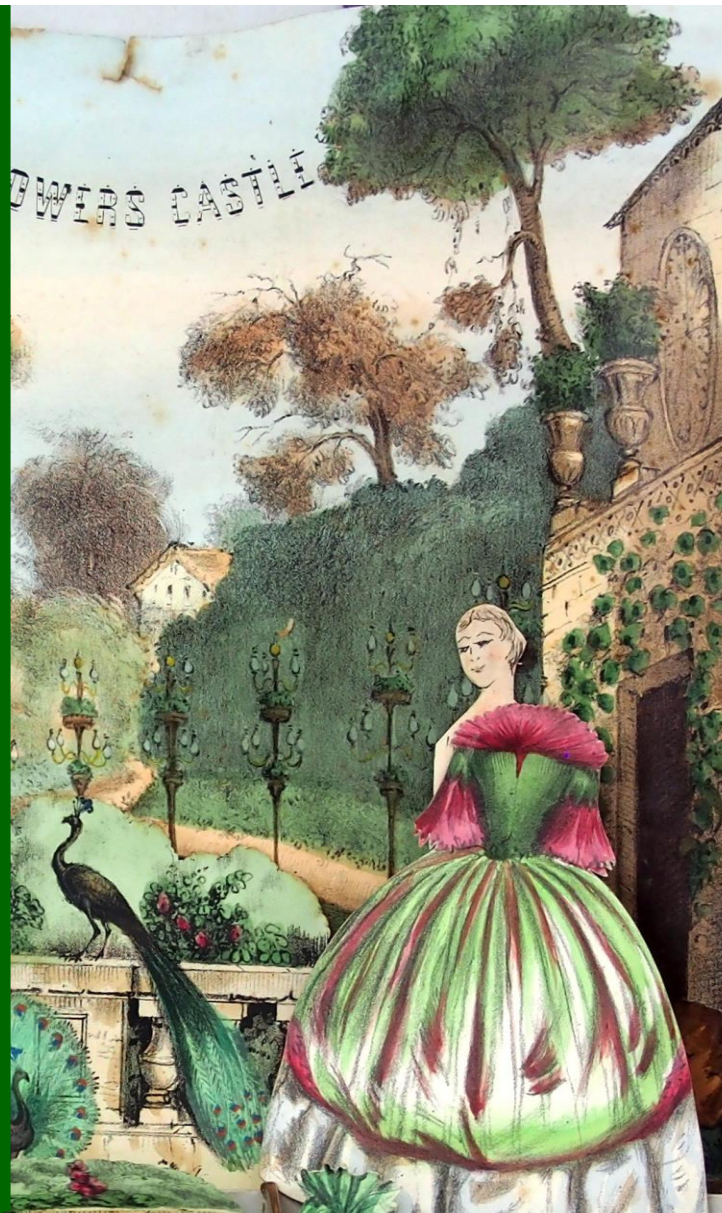
ABSTRACTS

SPIELE(N) AUF PAPIER

Jahrestagung ~~2020~~ ²⁰²² des
Forums BildDruckPapier

RAVENSBURG

29.-31.5.2022



Ravensburg, die geschichtsträchtige Stadt unweit des deutschen Bodenseeufer, war und ist eine Stadt des Papiers. Zugleich kennt sie eine jahrhundertealte Spielkultur.

Die Tagung des Forums BildDruckPapier blickt vor dieser lokalen Papier- und Spieltradition auf Herstellung und Gebrauch von Papierspielen für Kinder und Erwachsene, auf Spieleverlage und Spielmotive. Darüber hinaus ermöglicht sie Einblicke in die Papier- und Verlagshistorie der Spielestadt Ravensburg.

ORGANISATION

Forum BildDruckPapier
c/o Stadtmuseum Dresden
Andrea Rudolph
Wilsdruffer Str. 2
01067 Dresden
bild-druck-papier@web.de
stmd.de/forum-bilddruckpapier

Mit freundlicher Unterstützung von
Ravensburger AG, Museum Humpis-
Quartier und Dualer Hochschule Baden-
Württemberg Ravensburg.

Geert Bekkering, Enschede

Vom amerikanischen Puzzle-Hype zu Ravensburgers Puzzle-Imperium

Ravensburger Puzzlespiele sind heute sehr bekannt und werden zu Millionen verkauft. Der Otto Mayer Verlag fing aber erst spät an, Papp-Puzzles massenhaft herzustellen. Puzzles waren im 18. Jahrhundert in den oberen Gesellschaftsschichten verbreitet, um im Zuge der Aufklärung Kindern „die Geographie leicht und fast spielend beizubringen“. Ab etwa 1780 wurden in Deutschland unzählige Bilderbogen auf Holz geklebt, zersägt und als Kinderspielzeug verkauft. Aber nur wenige sind in Deutschland erhalten geblieben.

Der Verlag Otto Mayer produzierte erstmals 1891 ein geographisches Puzzle. Es folgten 1910 und 1930 unterhaltende Kinderpuzzles, aber insgesamt relativ wenige im Programm. Erst mit Erwin Glonnegger kamen ab 1960 Puzzlespiele für Erwachsene ins Programm, und dann ging es schnell. Eine europäische Puzzlewelle entstand, in der Ravensburger Puzzles führend waren und blieben.

Geert Bekkering, Enschede

From American Puzzle Hype to Ravensburger's Puzzle Empire

Ravensburger puzzle games are very well known today and are sold by the millions. However, Otto Mayer Verlag only began to mass-produce cardboard puzzles at a late stage. Jigsaw puzzles were widespread in the upper social classes in the 18th century in order to "teach geography easily and almost playfully" to children in the course of the Enlightenment. From about 1780 onwards, countless Épinal prints were glued to wood, sawn up and sold as children's toys in Germany. But only a few have been preserved in Germany. The publishing house Otto Mayer first produced a geographical puzzle in 1891. Entertaining children's puzzles followed in 1910 and 1930, but overall relatively few in the publishing programme. It was only with Erwin Glonnegger that puzzle games for adults were added to the programme from 1960 onwards, and then things moved quickly. A European puzzle wave emerged in which Ravensburger puzzles were and remained leaders.

Fred Horn, Den Haag

The Story of the Published VLIENER-Games From Around the Turn of the 19th/20th Century

At the end of the 19th century two companies from Amsterdam dominated the publishing and selling of (what in Holland is known as) "Speelprenten" or "Platte Spellen" (Flat Games). One company was "Gebr. Koster", the other one the company "J. Vlieger" or J.V.A. which is the subject of this lecture.

J. Vlieger was not only a publisher of all kinds of paper-games and books for children, but its main business was in fact based on stationary-articles which were sold at their large warehouse at the corner of the Amstel/Halvemaansteeg in Amsterdam. But they also acted as "wholesalers" for small shops in the area around Amsterdam. The focus of the lecture is however on their "publications of 'flat' Games" during the last part of the 19th century.

February 1st, 1869, Jan Vlieger (born in 1844 in Landsmeer) took over his boss' shop and continued it under his own name. One year later, in 1870, he was able to acquire the rights on the publication-part of the Schadd-company and started publishing them under his own name. The moment for the first game-publication under the name "J. Vlieger Amsterdam" started at the end of that decade in 1879 with the game "REIS DOOR EUROPA". Until 1907 20 games were published. But J. Vlieger continued to sell the games in their shop up to after WWII.

Fred Horn, Den Haag

Die Geschichte der publizierten VLIENER-Spiele um die Wende vom 19. zum 20. Jahrhundert

Ende des 19. Jahrhunderts dominierten zwei Amsterdamer Unternehmen die Herausgabe und den Verkauf von den in Holland "Speelprenten" oder "Platte Spellen" (flache Spiele) genannten Brettspielen. Die eine Firma war "Gebr. Koster", die andere die Firma "J. Vlieger" oder J.V.A., um die es in diesem Vortrag geht.

J. Vlieger war nicht nur ein Verlag für Papierspiele und Kinderbücher aller Art, sondern das Hauptgeschäft basierte tatsächlich auf Schreibwaren, die in dem großen Lagerhaus an der Ecke Amstel/Halvemaansteeg in Amsterdam verkauft wurden. Der Schwerpunkt des Vortrags liegt jedoch auf ihren "Veröffentlichungen von 'flachen' Spielen" im letzten Drittel des 19. Jahrhunderts.

Am 1. Februar 1869 übernahm Jan Vlieger (geboren 1844 in Landsmeer) das Geschäft seines Chefs und führte es unter seinem eigenen Namen weiter. Ein Jahr später, 1870, konnte er die Rechte an den Publikationen der Firma Schadd erwerben und begann, sie unter seinem eigenen Namen zu veröffentlichen. Der Moment der ersten Spieleveröffentlichung unter dem Namen "J. Vlieger Amsterdam" war zu Ende dieses Jahrzehnts im Jahr 1879 gekommen mit dem Spiel "REIS DOOR EUROPA". Bis 1907 wurden 20 Spiele herausgegeben, wobei J. Vlieger die Spiele in seinem Geschäft noch bis nach dem Zweiten Weltkrieg verkaufte.

Rudolf Bönisch, Lübbenau/Spreewald

**"... und werfen das Los um mein Gewand."
(Ps. 22) Druckgrafiken und Tafelbilder zum
Würfeln und Kartenspiel unterm Kreuz Jesu**

„Dieses Unterkleid war aber ohne Naht, von oben an in einem Stück gewebt. Da sagten sie zueinander: Wir wollen es nicht zerschneiden, sondern darum losen, wem es gehören soll – so sollte das Schriftwort seine Erfüllung finden: Sie haben meine Kleider unter sich verteilt und über mein Gewand das Los geworfen.“ Dieser Text aus dem Kreuzigungsbericht von Joh. 19, 23–24 ist von den Malern und Kupferstechern im 16. und 17. Jahrhundert überwiegend so verstanden worden, dass um das Kleid gewürfelt wurde. So gibt es eine größere Anzahl größtenteils flämischer Stiche, die die Soldaten unter dem Kreuz Jesu beim Würfeln zeigen. Maler haben diese Stiche wiederum für große Altarbilder in deutschen Kirchen kopiert. In seltenen Fällen kommen dabei aber interessanterweise auch Spielkarten zum Einsatz. Im Vortrag wird diese Nebensächlichkeit auf den Druckgrafiken und Tafelbildern der Kreuzigung Jesu in den Mittelpunkt gestellt. Auch wird der Frage nachgegangen, ob den auf den Blättern und Gemälden dargestellten gewürfelten Zahlen ein System obliegt. Musste ein Wurf drei Sechsen bringen, um das in einem Stück gewebte Kleid zu bekommen?

Rudolf Bönisch, Lübbenau/Spreewald

**"... and cast lots for my garment." (Ps. 22)
Prints and Panel Paintings on Throwing Dice
and Playing Cards Under the Cross of Jesus**

„This garment was seamless, woven in one piece from top to bottom. ‚Let’s not tear it,‘ they said to one another. ‚Let’s decide by lot who will get it.‘ This happened that the scripture might be fulfilled that said, ‚They divided my clothes among and cast lots for my garment.‘“ This text from the crucifixion account of John 19:23–24 was predominantly understood by painters and engravers in the 16th and 17th centuries to mean that dice were thrown for the garment. Thus, there are a larger number of mostly Flemish engravings showing the soldiers under the cross of Jesus throwing dice. Painters have in turn copied these engravings for large altarpieces in German churches. In rare cases, however, playing cards are also used, interestingly enough. The lecture will focus on this triviality in the prints and panel paintings of the crucifixion of Jesus. The question of whether there is a system to the diced numbers depicted on the leaves and paintings is also explored. Did a throw have to bring three sixes to get the dress woven in one piece?

Anna Lisa Schwartz, München

Spel verbeeldende de Historie van Holland – Nationale Geschichte auf papiernen Brettspielen des 18. Jahrhunderts

Im 18. Jahrhundert erschienen vermehrt auf Papier gedruckte Brettspiele, die sich im Aufbau am in ganz Europa verbreiteten Gänsepiel orientierten. Die einzelnen Spielfelder beschäftigten sich mit Ereignissen und Persönlichkeiten der nationalen Geschichte und bildeten durch die getroffene Auswahl einen Kanon für die Landeshistorie. Die teilweise erhaltenen Spielregeln bewerten durch den abgebildeten Spielzug sogar das Ereignis: Im „Spel verbeeldende de Historie van Holland“ verliert der Spieler etwa 3 Spielsteine, sobald er das Feld erreicht, das Bezug auf die Inquisition nimmt. Das erwähnte Spiel erfuhr nicht nur eine große Auflage und Erweiterungen, sondern zeigt auch einen Aufbau, den weitere Brettspiele dieser Art aufgreifen: Die als Medaillons gestalteten Spielfelder beziehen sich auf Historienmedaillen, die anlässlich der entsprechenden Ereignisse entstanden. Ein in Nürnberg verlegtes Spiel „zur Erlernung der Teutschen Reichs-Historia“ greift diese Medaillon-Struktur ebenfalls auf. Der Vortrag möchte sich anhand von ausgewählten Beispielen diesen papiernen Brettspielen sowie ihrem Vertrieb und der Spielpraxis des 18. Jahrhunderts widmen.

Anna Lisa Schwartz, München

Spel verbeeldende de Historie van Holland – National History on 18th Century Paper Board Games

In the 18th century, more and more board games printed on paper appeared, which were modelled on the Game of the goose that was widespread throughout Europe. The individual playing fields dealt with events and personalities of national history and formed a canon for the country's history through the selection made. The partially preserved rules of the game even evaluate the event through the illustrated move: In the "Spel verbeeldende de Historie van Holland", the player loses about 3 counters as soon as he reaches the square that refers to the Inquisition. The aforementioned game not only experienced a large edition and expansions, but also shows a structure that other board games of this kind take up: The playing fields designed as medallions refer to commemorative medals created on the occasion of the corresponding events. A game published in Nuremberg "zur Erlernung der Teutschen Reichs-Historia"(for learning German imperial history) also takes up this medallion structure. The lecture would like to devote itself to these paper board games as well as their distribution and the playing practice of the 18th century on the basis of selected examples.

Rolf Reichardt, Mainz

Revolutionspropaganda in didaktischer Absicht: ein französisches Gänsepiel von 1791

Das großformatige Blatt "Jeu de la Révolution française" des Graphikverlegers Paul-André Basset politisiert die Tradition der didaktischen "jeux de l'oie". Aus einer Gruppe ähnlicher Brettspiele, die alle um die Jahreswende 1791/92 entstanden, sticht es hervor durch besondere Raffinesse, Kunstfertigkeit und Hintersinn. Um die Geschichte der Revolution nicht nur bis zur Verabschiedung der Verfassung im September 1791 zu erzählen, sondern außerdem ihre Zukunft zu imaginieren, hat es mehr Felder als gewöhnlich. Kultur- und revolutionshistorisch ist es mindestens in dreifacher Hinsicht aufschlussreich: Es bietet eine Ikonographie der Revolution, indem es alle Felder en miniature bebildert, oft mit Kopien aus der zeitgenössischen Druckgraphik. Zugleich entwickelt es eine politische Begriffsgeschichte, indem es jedes Spielfeld-Bild mit einem Schlüsselwort der Revolution betitelt. Drittens eröffnen die Spielregeln ebenso vielfältige wie bedeutungsvolle Wege zum Ziel (der Verfassung), sowohl in der linearen Abfolge der Felder als auch durch übergreifende Sprünge, die von bestimmten signifikanten Feldern ausgehen. Insgesamt suggeriert das Spiel eine positive Sicht der Revolution: nur über die 'freiheitlich' konnotierten Felder wie "Rousseau" kann man zum Ziel gelangen, während die 'despotischen' Felder wie "Bastille" die Spieler zurückwerfen. Das Revolutionsspiel war offenbar beliebt, in vereinfachter Form wurde es in Straßburg für Kolporteurs gedruckt, bis nach Mainz verbreitet und dort von der Polizei verfolgt.

Rolf Reichardt, Mainz

Revolutionary Propaganda With Didactic Intent: a French Game of the Goose From 1791

The large-format print "Jeu de la Révolution française" by the graphic publisher Paul-André Basset politicises the tradition of the didactic "jeux de l'oie". From a group of similar board games, all created around the turn of the year 1791/92, it stands out for its particular sophistication, artistry and subtlety. To tell the story of the Revolution not only up to the adoption of the Constitution in September 1791, but also to imagine its future, it has more fields than usual. In terms of cultural and revolutionary history, it is revealing in at least three respects: It offers an iconography of the revolution by illustrating all the fields en miniature, often with copies from contemporary prints. At the same time, it develops a political conceptual history by titling each pitch image with a key word of the revolution. Thirdly, the rules of the game open up paths to the goal (the constitution) that are as diverse as they are meaningful, both in the linear sequence of fields and through overarching leaps that start from certain significant fields. Overall, the game suggests a positive view of the revolution: only through the 'freedom' connoted fields like "Rousseau" can one reach the goal, while the 'despotic' fields like "Bastille" set the players back. The revolution-game was apparently popular; it was printed in a simplified form for colporteurs in Strasbourg, distributed as far as Mainz and pursued there by the police.

Shijia Yu, London

Playing with Paper: Nineteenth-Century Paper Peepshows, Experimental Media Archaeology, and Bourgeois Women's Manual Labour at Home

The 19th century was a significant period for the development of print culture in England. During this time, printed materials were intended not only to be read or looked at, but also expected to be actively manipulated, or indeed, to be played with. Various forms of cutting and pasting prints constituted an important manifestation of this phenomenon. In this lecture, I place the homemade paper peepshows, a type of A6-size optical toy consisting of a front-face (with a peep-hole) and panels connected by bellows, on the spectrum of the cut-and-paste practice, and argue for the connection between this form of playing with paper and the nineteenth-century English middle-class feminine culture's discourse of women's accomplishments. With increasingly more idle hours to fill, well-to-do women were expected to be engaged in certain activities that cultivated and displayed their female virtuosity—their accomplishments—that befitted their social classes. Scrap album making was particularly popular as one of such activities: while the drawing-room ladies considered the cutting and rearranging of prints in albums as a form of leisure and entertainment, they could nonetheless produce works of apparent artistic merit with little effort, thereby materialising their accomplishments.

Shijia Yu, London

Spielen mit Papier: Guckkasten des 19. Jahrhunderts, experimentelle Medienarchäologie und heimische Handarbeit bürgerlicher Frauen

Das 19. Jahrhundert war eine wichtige Zeit für die Entwicklung der Druckkultur in England. In dieser Zeit waren gedruckte Materialien nicht nur zum Lesen oder Betrachten gedacht, sondern es wurde auch erwartet, dass man sie aktiv verarbeitete oder sogar mit ihnen spielte. Verschiedene Formen des Ausschneidens und Einfügens von Drucken waren eine wichtige Erscheinungsform dieses Phänomens. In diesem Vortrag ordne ich die selbstgemachten Papierguckkästen – eine Art optisches Spielzeug im A6-Format, das aus einer Vorderseite (mit einem Guckloch) und aus mit Blasebälgen verbundenen Tafeln besteht – in das Spektrum der Cut-and-Paste-Praxis ein und argumentiere für die Beziehung zwischen dieser Form des Spiels mit Papier und dem im 19. Jahrhundert geführten Diskurs der englischen bürgerlichen Frauenkultur über weibliche Fähigkeiten. Von wohlhabenden Frauen wurde erwartet, dass sie sich mit bestimmten Aktivitäten beschäftigten, die ihre weibliche Kunstfertigkeit – ihre Fähigkeiten – kultivierten und zur Schau stellten, wie es ihrer gesellschaftlichen Stellung entsprach. Das Herstellen von Sammelalben war eine besonders beliebte Aktivität: Die Salondamen betrachteten das Ausschneiden und Anordnen von Drucken in Alben zwar als eine Form der Freizeitgestaltung und des Vergnügens, konnten aber dennoch mit geringem Aufwand Werke von

Using the work „A Ball“, which depicts a ballroom scene in an affluent household, as the case study, this lecture argues that an analogy can be drawn between scrap album making and the creation of homemade paper peepshows. Made up from lithography clippings pasted on cardboards, „A Ball“ was created by a woman for her niece. The reference to dancing, an important part of a middle-class woman’s education, already hints at the work’s association with female virtuosity. More importantly, the paper peepshow gave the maker plenty of opportunities to showcase her aesthetic talent and manual skills—elements of the ideal women’s accomplishments, which can be observed from the delicately cut miniature figures, the smooth stitches that combine the panels and the cloth bellows, the use of the lens on the front-face to enhance to the optical effect, as well as the careful arrangement of the composition. Thus, even though the cutting and pasting of prints involved in the creation of a paper peepshow—a rather trivial item—would be enjoyed as a form of pastime, a playful interaction with paper, this optical toy nonetheless constituted a significant means for the construction of the middle-class women ideal in nineteenth-century England.

offensichtlich künstlerischem Wert herstellen und so ihre Fähigkeiten materialisieren.

Anhand des Werks "Ein Ball", das eine Ballsaalszene in einem wohlhabenden Haushalt darstellt, wird in diesem Vortrag die These vertreten, dass eine Analogie besteht zwischen der Herstellung von Sammelalben (Scrapbooking) und der Fertigung von selbstgemachten Papierguckkästen. Die Arbeit „A Ball“ wurde von einer Frau für ihre Nichte geschaffen und besteht aus auf Pappe aufgeklebten Lithografieausschnitten. Der Verweis auf das Tanzen, das ein wichtiger Bestandteil der Ausbildung einer bürgerlichen Frau war, deutet bereits auf die Assoziation des Werks mit weiblicher Virtuosität hin. Vor allem aber bot der Papierguckkasten der Herstellerin zahlreiche Gelegenheiten, ihr ästhetisches Talent und ihr handwerkliches Geschick unter Beweis zu stellen – Elemente der idealen weiblichen Fähigkeiten, die man an den fein geschnittenen Miniaturfiguren, den glatten Nähten, die die Tafeln und den Stoffbalg verbinden, der Verwendung der Linse auf der Vorderseite zur Verstärkung des optischen Effekts sowie der sorgfältigen Anordnung der Komposition beobachten kann. Auch wenn das Ausschneiden und Einkleben der Drucke zur Herstellung eines Guckkastens – eines eher trivialen Gegenstands – als eine Form des Zeitvertreibs und des spielerischen Umgangs mit Papier genossen wurde, stellte dieses optische Spielzeug dennoch ein bedeutendes Mittel für die Konstruktion des bürgerlichen Frauenideals im England des 19. Jahrhunderts dar.

Anna Lehninger, Zürich

Zusammen-Spiel. Märchen zum Nachzeichnen, Ausmalen, Ausschneiden und Spielen bei Hans Witzig

Im Jahr 1921 erschienen im Zürcher Verlag Stehli Frères so betitelte „Ausschneidebogen“, die der Schweizer Illustrator, Zeichenlehrer und Kinderbuchautor Hans Witzig (1889-1973) gestaltet hatte. Die zwei Serien mit jeweils zehn bedruckten Kartonbögen konnte man in einer kolorierten und einer schwarz-weißen, wohl zum Selbstaussmalen gedachten, Fassung erstehen, die neben verschiedenen Gebäudetypen auch Märchenmotive zeigen. Wenige Jahre zuvor waren 1918 vier Märchenbilderbücher bei Stehli erschienen, die ebenfalls Hans Witzig illustriert hatte. Auch hat der Illustrator für den Verlag zahlreiche Malbücher gestaltet.

Bedingt durch die materielle Heterogenität dieser unterschiedlichen Bildmedien ergibt sich die Frage nach einem möglichen intendierten Zusammenwirken der Bögen mit den Märchenmotiven in Bilderbüchern sowie den Mal- und Zeichenbüchlein, die Witzig im Selbstverlag herausgab. Diese Zeichenanleitungen sind heute noch erhältlich. Der Vortrag untersucht ausgehend von den „Ausschneidebogen“ sein zeichenpädagogisches Schaffen in Zusammenhang mit seinen anderen Arbeiten für Stehli. An der sprichwörtlichen Schnittstelle zwischen Märchenstoff, Bastelanleitung und Papierspielzeug markieren sie einen wichtigen Punkt in der Entwicklung der immer noch nachwirkenden Zeichenpädagogik Hans Witzigs.

Anna Lehninger, Zürich

Playing Together / Interaction. Fairy Tales to Retrace, Colour, Cut Out and Play With by Hans Witzig

In 1921, the Zurich publishing house Stehli Frères published so called “Ausschneidebogen” (cut-out sheets), designed by the Swiss illustrator, drawing teacher and children's book author Hans Witzig (1889-1973). The two series, each with ten printed sheets of cardboard, were available in a coloured version and a black-and-white version, probably intended for self-colouring, showing various types of buildings as well as fairytale motifs. A few years earlier, four fairy tale picture books had been published by Stehli in 1918, also illustrated by Hans Witzig. The illustrator also designed numerous colouring books for the publishing house.

Due to the material heterogeneity of these different pictorial media, the question arises as to a possible intended interaction of the sheets with the fairy tale motifs in picture books as well as the colouring and drawing books Witzig self-published. These drawing instructions are still available today. Starting with the "Ausschneidebogen", the lecture examines his drawing-pedagogical work in connection with his other works for Stehli. At the proverbial interface between fairy-tale material, handicraft instructions and paper toys, they mark an important point in the development of Hans Witzig's drawing pedagogy, which is still having an impact.

Gejus von Diggele, Hazerswoude

Die unbekannte Seite der Spielkarte

Von allen Formen von Ephemera sind Spielkarten nicht die offensichtlichsten. Nur wenige wissen, dass Spielkarten auch für andere Zwecke verwendet wurden, die nichts mit Kartenspielen zu tun haben. Seit Jahrhunderten ist es jedoch in allen gesellschaftlichen Kreisen akzeptiert, einzelne Spielkarten aus unvollständigen Decks und Fehldrucken für zahlreiche Anwendungen wiederzuverwenden. Diese Wiederverwendung war oft einmalig und die Karten wurden dann verbrannt oder entsorgt. Das erklärt, warum sie so selten und unbekannt sind. Von den wahrscheinlich Millionen recycelten Spielkarten hat nur ein kleiner Prozentsatz die Zeit überdauert. In fast 30 Jahren hat der Niederländer Gejus van Diggele über 6.000 Spielkarten gefunden, die für mehr als 750 Anwendungen genutzt wurden und die Kreativität früherer Generationen dokumentieren. Die Karten bieten einen einzigartigen Einblick in das Alltagsleben der vergangenen fünf Jahrhunderte.

Gejus von Diggele, Hazerswoude

The Unknown Side of the Playing Card

Of all the forms of ephemera, playing cards are not the most obvious. Few know that playing cards have also been used for other purposes that have nothing to do with playing cards. However, for centuries it has been accepted in all social ranks to reuse single playing cards from incomplete decks and misprints for numerous applications. This reuse was often one-off and the cards were then burnt or disposed of. This explains why they are so rare and unknown. Of the probably millions of recycled playing cards, only a small percentage have survived the test of time. In almost 30 years, Dutchman Gejus van Diggele has found more than 6,000 playing cards that were used for more than 750 applications and document the creativity of earlier generations. The cards offer a unique insight into the everyday life of the past five centuries.

Evelyne Verheggen, Leiden

The Production of – to Be Cut Out – Prints in Folio: the so called “Ceulse bladeren”. A First Exploration

Eight years ago, Nico Boerma (1938-2018) gave me a number of folio sheets with uncut engravings of religious scenes. In the Netherlands, they used to be referred as 'bladen Snijling' or 'Ceulse bladeren'. Nico Boerma could have transferred his large and important collection of catchpenny and children's prints to the special collections of the University Library of Amsterdam (Allard Pierson), but these 'misfits' were not included. I also had to promise that I would do further research on this theme and share that with the Forum BildDruckPapier members.

This initiative has so far yielded some interesting new insights. For example, the first uncut sheets of graphic art in the form of woodcuts appear to have existed as far back as the late Middle Ages. They were almost always printed and cut out, which is one of the reasons why these are marginal ephemeral printed works, of which very little has been preserved. Yet they appear to have been produced and printed in many Western European countries.

Of great importance for this 'exploration' is the collection Kunstsammlungen der Fürsten zu Waldburg-Wolfegg, near Ravensburg, where hundreds of uncut folio sheets are bound in books. There it turns out that most of the uncut sheets contain devotional pictures that were used as an aid to prayer. This meditation practice – the "Imagination" – was popular with Catholics during the Counter Reformation. In

Evelyne Verheggen, Leiden

Die Herstellung von - auszuschneidenden - Drucken in Folio: die sogenannten "Ceulse bladeren". Eine erste Erkundung

Vor acht Jahren schenkte mir Nico Boerma (1938-2018) eine Reihe von Folioblättern mit unbeschnittenen Stichen religiöser Szenen. In den Niederlanden nannte man sie früher "bladen Snijling" oder "Ceulse bladeren". Nico Boerma hätte seine große und bedeutende Sammlung von Bilderbogen und Kinderdrucken in die Sondersammlungen der Universitätsbibliothek Amsterdam (Allard Pierson) überführen können, aber diese "Außenseiter" wurden nicht aufgenommen. Ich musste auch versprechen, dass ich weitere Nachforschungen zu diesem Thema anstellen und diese mit den Mitgliedern des Forums BildDruckPapier teilen würde. Diese Initiative hat bisher einige interessante neue Erkenntnisse erbracht. So scheint es die ersten ungeschnittenen grafischen Blätter in Form von Holzschnitten bereits im Spätmittelalter gegeben zu haben. Sie wurden fast immer gedruckt und ausgeschnitten, was einer der Gründe dafür ist, dass es sich um marginale, ephemere Druckwerke handelt, von denen nur sehr wenige erhalten sind. Dennoch scheinen sie in vielen westeuropäischen Ländern hergestellt und gedruckt worden zu sein.

Von großer Bedeutung für diese "Erkundung" sind die Kunstsammlungen der Fürsten zu Waldburg-Wolfegg bei Ravensburg, wo Hunderte von ungeschnittenen Folio-blättern in Bücher gebunden sind. Dort zeigt sich, dass die meisten der ungeschnittenen Blätter Andachtsbilder enthalten, die als

this way, Catholics also waged a 'war of images' against the Protestant reformers, who had previously banned, squandered and destroyed all religious images in churches and at home.

In Nuremberg and Cologne, publishers were active, copying large numbers of devotional pictures, mainly after examples from Antwerp. The many convents in the surroundings of the Rhineland probably formed an important market. It is certain that the uncut sheets made a major contribution to the spread of the Dutch religious image culture that was exported all over the world from Antwerp. The Jesuits, who were based there, played a particularly important role as Catholic reformers, interpreters and missionaries.

Gebetshilfe verwendet wurden. Diese Andachtspraxis – die "Imagination" – war bei Katholiken während der Gegenreformation beliebt. Auf diese Weise führten die Katholiken auch einen "Bilderkrieg" gegen die protestantischen Reformatoren, die zuvor alle religiösen Bilder in den Kirchen und zu Hause verboten, verschleudert und zerstört hatten.

In Nürnberg und Köln waren Verleger tätig, die in großer Zahl Andachtsbilder kopierten, hauptsächlich nach Vorbildern aus Antwerpen. Die zahlreichen Klöster in der rheinischen Umgebung bildeten wahrscheinlich einen wichtigen Markt. Sicher ist, dass die ungeschnittenen Blätter wesentlich zur Verbreitung der niederländischen religiösen Bildkultur beitrugen, die von Antwerpen aus in die ganze Welt exportiert wurde. Die Jesuiten, die dort ansässig waren, spielten eine besonders wichtige Rolle als katholische Reformer, Dolmetscher und Missionare.

Bernd Mayer, Wolfegg

Ein Blick in die Geschichte des Kupferstichkabinetts der Fürsten zu Waldburg-Wolfegg auf Schloss Wolfegg

In den letzten Jahren des Dreißigjährigen Krieges begann Truchsess Maximilian Willibald von Waldburg systematisch mit dem Aufbau einer Sammlung von Kunstwerken auf Papier. Diese innerhalb von etwa dreißig Jahren auf über 100.000 Kupferstiche, Radierungen, Holzschnitte und Zeichnungen angewachsene Kollektion hat sich nahezu unverändert auf Schloss Wolfegg erhalten. Sie ist heute eine der bedeutendsten Privatsammlungen überhaupt und kann sich an Umfang und Qualität durchaus mit öffentlichen Kabinetten messen.

Bernd Mayer, Wolfegg

A Look Into the History of the Kupferstichkabinett (Print Room) of the Princes of Waldburg-Wolfegg at Wolfegg Castle

In the last years of the Thirty Years' War, Maximilian Willibald Truchsess von Waldburg systematically began to build up a collection of works of art on paper. This collection, which grew to over 100,000 copperplate engravings, etchings, woodcuts and drawings within about thirty years, has been preserved almost unchanged at Wolfegg Castle. Today, it is one of the most important private collections of all and can certainly compete with public cabinets in terms of scope and quality.