

RAMPENSAU & TURTELTAUBE



EIN MEMOSPIEL AUS 36 BILDERN UND 36 SCHRIFTEN

SPIELANLEITUNG

- Einführung in den Typo-Zoo
- Aus Buchstaben werden Tiere
- 6 Entstehungsphasen eines Bildes
 - Der Typograph Ralf Mauer
 - Spielregeln
- Abbildung aller 36 Memopaare

Draht



Der Drahtesel, gestaltet
in der *Palatino*



Der Baulöwe, gestaltet
in der *Cochin Antiqua*



EINFÜHRUNG IN DEN TYPO-ZOO

Dieses Spiel ist einzigartig, denn es besteht nur aus Buchstabenbildern. Buchstabenbilder? Der Hamburger Graphiker Ralf Mauer hat ein neues Genre erfunden und ersinnt Bilder, die nur aus Schriftzeichen bestehen, also aus Groß- und Kleinbuchstaben, aus Klammern und Kommata, aber auch aus Zahlen und Sonderzeichen. Der Löwe etwa, der im Memospiel durch den Wortzusatz auf der zweiten Karte zum „Bau“-Löwen wird, ist aus der Cochin Antiqua gestaltet, und das bedeutet, dass sich nichts anderes auf dem Bild befindet als Buchstaben, Satzzeichen und Zahlen aus dieser Schrift. Herausgekommen sind in sich ruhende, selten schöne Tierportraits, die sich in diesem Spiel zu einem facettenreichen Typo-Zoo vereinen.



Angst



Der Angsthase, gestaltet
in der *Bernhard modern*

AUS BUCHSTABEN WERDEN TIERE

Garamond, Futura oder Optima werden in der Arbeit von Ralf Mauer zu graphischen Elementen. Die metaphorischen Tiernamen im Spiel lauten etwa Zeitungsenten, Frechdachs oder Neidhammel. Oder, fast aus einer anderen Epoche, Käseigel, Lustmolch und Schluckspecht. Dass Mauer das ergänzende Wort zum Typo-Tierbild in derselben Schrift setzt, macht die Paare homogen und stimmig. Text- und Bildkarte zusammengenommen ergeben lupenreine, wortbildspielerische Typo-Paare. Der Typo-Zoo ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet und ruhte bislang als ungehobener Schatz in der Schreibtischschublade von Ralf Mauer in Hamburg.

Aus Buchstaben werden Tiere. Und man merkt es nicht einmal auf den ersten Blick. Diese einfache, aber doch überraschende und gelückte Metamorphose ist das Geheimnis hinter dem Typo-Zoo. Die Buchstaben sind nicht verzerrt oder gestaucht, die einzige Variation ist das Kontern (also Spiegeln) von Buchstaben. Auf dem Computer muss Ralf Mauer die einzelnen Zeichen in gewünschter Größe so schieben, drehen, wenden und bündeln, bis es passt.



Mauers andere Leidenschaft, Schriftstellerköpfe ebenfalls nur aus jeweils einer Schrifttype zu modellieren, hat in einer bibliophilen Liebhaberausgabe des Verlags Officina Ludi Anfang der zehner Jahre das Licht der Öffentlichkeit gefunden. Dabei sind etwa Darstellungen von James Joyce (gesetzt in der New Baskerville) und von Virginia Woolf, erschaffen aus einer filigranen englischen Schreibschrift. Die Bilder von Ralf Mauer zeigen sich oftmals noch ausdrucksstärker und durchdringender als die historischen Bilder, die dem Gestalter vorlagen.

Ein besonderes Vergnügen machte es ihm bei dieser Serie, den Portraitierten jeweils ein typisches Requisit oder Fetischobjekt hinzuzugesellen, das dann ebenfalls aus derselben Schrift ist. Etwa Kafkas Käfer, Hesses Gießkanne oder Brechts Zigarre. *Typefaces* sagt der Engländer zu Schriftzeichen, und bei Mauer korrespondiert der Charakter der jeweils ausgewählten Schrift mit der Ausstrahlung oder dem Werk der dargestellten Person.

So hat er echte *Typoeten* kreiert, die auf hochwertigem italienischem Büttenkarton gedruckt so überzeugend sind, dass längst Ausstellungen damit gemacht wurden, etwa in der Staatsbibliothek Hamburg, und einige Wohnzimmerwände damit geschmückt sind.



Franz Kafka, gestaltet in der Deepdene, mit Käfer



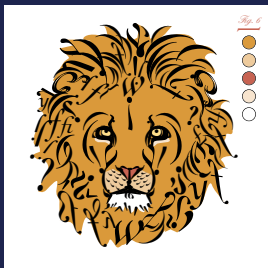
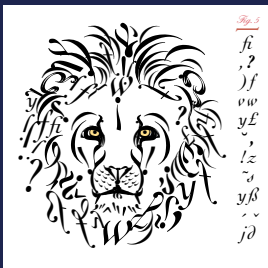
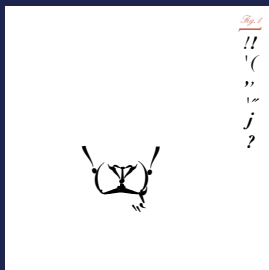
Bertolt Brecht, gestaltet in der Bembo, mit der typischen Zigarre

Aus: *Typoeten. Typographische Dichterportraits* von Ralf Mauer, Officina Ludi 2011

ENTSTEHUNGSPHASEN BEISPIEL: BAULÖWE

Cochin bold kursiv /// *AaBbCc*
DdEeFfGgHhIiJjKkLlM
mNnOoPpQqRrSsTtUuVv
WwXxYyZzß! ? € ¢ () 0123
*456789 [] * + , . / " # \$ % & ; = ' @ *
{ } ° i ™ £ ¢ ∞ § ¶ • ¨ © ª « ¬ ®
¸ ˆ Ω ^ Δ ø ¬ π √ f ≈ œ ~ † Å Ç % º Á
Ê Á Ø Æ Ë Ì Ï Ò Ó Ô Õ Ù Ú Û „ ^ ~ °
– – xfi fl “ ” “ ” - i ~

Die Arbeit mit den Zeichen lässt sich leichter nachvollziehen, wenn man die einzelnen Arbeitsschritte sieht, die Ralf Mauer zur Veranschaulichung seiner Arbeitsweise am Beispiel des Baulöwen diesem Heft beigegeben hat. In sechs Schritten geht es vom ersten Zeichen zum fertigen, mächtigen König der Tiere.



DER TYPOGRAPH RALF MAUER

Die Gestaltung von Druckwerken mit beweglichen Lettern ist sein Leitmotiv. Jahrgang 1944, in Frankfurt am Main aufgewachsen, machte Ralf Mauer Anfang der 60er Jahre eine Schriftsetzerlehre, bei der er noch ganz klassisch das Setzschiß in der Hand hatte. Nach seinem Graphik-Studium in Offenbach hat er von Hamburg und Frankfurt aus fast ein halbes Jahrhundert als Kreativer für Werbeagenturen und Verlage gearbeitet. In dieser Zeit hat sich die Gestaltung von Schrift grundsätzlich verändert, wenn man so will von der Steinzeit in die Zukunft. Die Erfindung von Fotosatz, Computersatz und Digitalisierung machte es möglich, einzelne Schriftzeichen zu duplizieren, ganz nach Gusto zu drehen und zu wenden und übereinander zu stellen ohne dies in verschiedenen Druckvorgängen tun zu müssen. Mit dieser neuen Technik revolutionierte sich auch die Erscheinungsform von Plakaten, Plattencovern und Printmedien so fundamental, dass man sagen kann, Ralf Mauer begann sein Handwerk in einem Einbaum und steuert nun eine Luxusyacht. Mit seinen Bildern aus Schriftzeichen ist Ralf Mauer auch ganz nah an der Konkreten Poesie von Guillaume Apollinaire, Christian Morgenstern, Eugen Gomringer und Franz Mon. Und sein Werk ist zudem eine Reverenz an die Figurenalphabete des Mittelalters und an die visuelle Poesie der Barockzeit, die er intensiv studiert hat.

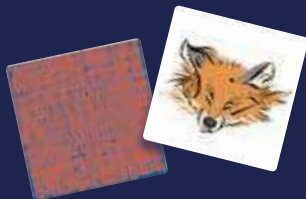


Selbstporträt von
Ralf Mauer
in der Schrift
Stempel Schneider

SPIELREGELN

Bei diesem Typo-Memospiel gehören eine Wort- und eine Bildkarte aus derselben Schrift zusammen. Das Wort „Nasch“ und die Darstellung einer Katze werden beispielsweise zur Naschkatze. Die 36 Paare formen metaphorische Bezeichnungen aus Vergangenheit und Gegenwart, von der Kirchenmaus (die als erstes Tier in dieser Reihe kreierte wurde) bis zur Planierraupe, welche eine Erfindung der Neuzeit ist. Die Hintergrundfarbe auf der Wortkarte findet sich zentral beim Bildmotiv wieder, so dass man die Paare nicht nur verbal, sondern auch farblich zusammenbekommt.

Alle Karten werden gemischt und mit dem Motiv nach unten auf dem Tisch ausgebreitet. Die Suche nach Paaren beginnt der jüngste Mitspieler, indem er zwei Karten umdreht. Hat er ein Paar gefunden, darf er es behalten und ist noch einmal an der Reihe, bis er kein Paar mehr findet. So geht es reihum, und gewonnen hat, wer die meisten Paare zusammentragen konnte, also den höchsten Stapel vorweisen kann.



ALLE MEMOPAARE VON A-Z



Angsthase



Baulöwe



Bücherwurm



Bürohengst



Drahtesel



Finanzhai



Frechdachs



Geldhahn



Glückskäfer



Handbremse



Käseigel



Kirchenmaus



Knallfrosch



Lackaffe



Leseratte



Lustmolch



Nachteule



Naschkatze



Neidhammel



Papiertiger



Planierraupe



Platzhirsch



Pleitegeier



Problembär



Rampensau



Reißwolf



Rollmops



Schlaufuchs



Schluckspecht



Schmutzfink



Sündenbock



Turteltaube



Underdog



Unglücksrabe



Unschuldslamm



Zeitungsente



IMPRESSUM

Rampensau und Turteltaube
Ein Memospiel aus 36 Bildern und 36 Schriften
von Ralf Mauer

© für diese Spielausgabe: MeterMorphosen 2020
Gestaltung Box und Booklet: Laura Mohn
Das Booklet und die Box wurden gesetzt aus der Schrift:
Brandon Grotesque Regular/Bold

Das Copyright für die abgebildeten Werke liegt bei Ralf Mauer.

MeterMorphosen ®
Offenbacher Landstraße 372-374
D – 60599 Frankfurt am Main
www.metermorphosen.de



EMPFEHLUNGEN ANDERER PRODUKTE

MeterMorphosen ist ein kleiner, inhabergeführter Verlag aus Frankfurt am Main, der sich mit wechselnden Autoren und Zeichnern charmante und doppelsinnige Spiele, Nonbooks und Geschenkideen ausdenkt: Vom Historischen Zollstock bis zum Moral-o-mat.

MeterMorphosen steht zudem für Familien-Memospiele, bei denen die Paare aus ungleichen Motiven bestehen.

BEI METERMORPHOSEN ERSCHEINEN



Sehr populär ist das **Gemischte Doppel**, bei dem verdrehte Wort-Bildpaare wie Mastferkel-Fastmerkel zusammengehören – jeden Freitag erscheint eine neue Folge dieser kürzesten Kolumne der Welt im *Süddeutsche Zeitung Magazin*.

Der Fotograf Frank Kunert hat aus 36 seiner schönsten Fotomotive, die er selbst in miniature baut, das umwerfend komische und edel gestaltete Memospiel **Kleinanzeigen** gemacht.



Geistesverwandt mit Frank Kunert räumt der Schweizer Komiker Ursus Wehrli Kunstwerke, U-Bahn-Pläne und Landkarten auf – seine Ordnungsmaßnahmen in **Die Kunst, aufzuräumen** sind häufig so surreal (aber hochkomisch!) wie Kunerts phantastische Miniaturwelten.



MEMOSPIELE, DIE GEIST UND WITZ VEREINEN

Beim Memospiel für Sprachfreunde und Wortfinder **Verkaufshit** bilden etwa Bär und Tiger ein Paar und ergeben zusammengeführt BÄRTIGER. Tang und Ente werden zur TANGENTE, die Substantive Mode und Rat werden zum Adjektiv MODERAT. Dieses Spiel mit ungleichen Paaren steckt voller Überraschungen und schult das genaue Betrachten von Wörtern.



Besonders beliebt als Familienspiel ist Philip Waechters **Die Wände haben Ohren**, denn es setzt mit viel Humor und zeichnerischen Können 44 deutsche Redensarten ins Bild. Ein ausführliches Booklet erläutert alle Redensarten.



Bei Familien besonders beliebt ist Philip Waechters animierendes Zungenbrecher-Memo **Der Flugplatzspatzen auf dem Flugblatt Platz**. Mit Klassikern wie *Blaukraut bleibt Blaukraut* und ganz neuen Zungenbrechern wie *Flamingos tragen freitags Fischflossenflipflops!*





METERMORPHOSEN®