Zeitschrift: Neujahrsblatt / Gesellschaft für das Gute und Gemeinnützige Basel

Herausgeber: Gesellschaft für das Gute und Gemeinnützige Basel

Band: 182 (2004)

Artikel: Wo einst die schönsten Frauen tanzten... : Die Balkenmalereien im "Schönen Haus" in Basel

Autor: Sommerer, Sabine

Kapitel: 3: "si wâren fremder forme rîch, [...] gar seltsam und gar wilde"

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-1006794

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 15.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Kapitel 3

«si wâren fremder forme rîch,
[…] gar seltsam und gar wilde»

Die Figurenvielfalt an den Balkenmalereien

Tierdarstellungen

Exotisch, seltsam und fremd[126] scheinen uns die meisten Wesen an den Balken im «Schönen Haus». Lediglich einige Tiere lassen sich ohne weiteres identifizieren: z.B. Fisch (8-w-10), Krebs (Abb. 57), Schildkröte (2-w-14), Hahn (6-w-13), Kranich (6-o-13), Schwan (1-o-1), Pfau (6-o-16), Adler (9-w-11), Schlangen (Abb. 58), Esel (Abb. 59), Wildschwein (Abb. 60), Hase (6-w-1), Hund (8-w-8), Hirsch (Abb. 23), Stier (Abb. 61), Wolf (Abb. 62), Steinbock (Abb. 39), Widder (Abb. 63), Löwe (Abb. 21), Affe (7-w-15) und Elefant (Abb. 64).

Umgehend stellt sich die Frage nach der Bedeutung dieser Tiere. Einige davon – sie tauchen bisweilen sogar als Paar auf – sind dem Tierkreis zuzuordnen. Die Fische entsprechen in diesem Beispiel der üblichen Darstellungsweise als Sternzeichen (Abb. 65). Sie sind wechselständig angeordnet und haben ihre Mäuler durch eine Linie miteinander verbunden.[127] Der Tierkreis bleibt jedoch unvollständig, da ihm nur sechs Tiere – Steinbock, Fische, Widder, Krebs, Stier und Löwe – entsprechen.[128] Stier, Löwe und Adler wiederum wären auch als Evangelistensymbole zu deuten. Neben diesen bekannten Symbolen deutet die christliche Lehre des Mittelalters auch viele andere Tiere zum Beispiel als Sinnbilder von göttlichen Kräften, Tugenden oder Lastern. So verkörpert die Schlange meist das Böse, der Pfau steht für die Unsterblichkeit und der Elefant für Geistesstärke.[129]

Die Adler- und Löwendarstellungen können zudem als heraldische Wappentiere gesehen werden (Abb. 21). Häufiger als im sakralen finden sich Wappenfriese im profanen Bereich als beliebtes repräsentatives Dekorationsmotiv.[130] So konnte der Besucher auch im «Schönen Haus» einen Bezug zwischen den heraldischen Tieren der Balkenmalereien und den verbindlichen Wappendarstellungen an den Wandabschnitten zwischen den Balkenköpfen herstellen.

Mirabilia

Im Mittelalter gehörten diejenigen Wesen zu den *mirabilia*, «deren Eigenarten wir nicht erklären können, obwohl sie ‹natürlich› sind».[131] Man ging jedoch davon aus, dass diese Tiere, darunter z.B. das Einhorn (Abb. 26), wirklich existierten. Die meisten dieser Kreaturen lebten in Gebieten, die der damaligen Welt völlig fremd waren. Gerade dies war auch der Grund ihrer faszinierenden Wirkung.

Abb. 57–65 Einige Tierdarstellungen an den Balken lassen sich ohne weiteres identifizieren. So z.B. Krebs (7-w-10), Schlangen (4-w-11), Esel (4-o-13), Wildschwein (7-w-11), Stier (6-w-8), Wolf (8-w-6), Widder (9-w-5), Elefant (9-w-14), Fische (3-o-5). Die Fische entsprechen in diesem Beispiel der üblichen Darstellungsweise als Sternzeichen. Sie sind wechselständig angeordnet und haben ihre Mäuler durch eine Linie miteinander verbunden. ▷

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

Die Ursprünge der *mirabilia* sind in den sagenumwobenen Feldzügen und Indienreisen der hellenistischen Zeit zu suchen; deren Verbreitung erfolgte mit den in diesem Zusammenhang entstandenen Geschichten und Legenden. Das erste wichtige Buch über Indien wurde nach den Feldzügen Alexanders des Grossen um das Jahr 303 v.Chr. von Megasthenes verfasst.[132] Der Autor war einer der zahlreichen Wissenschaftler Alexanders, welche dessen Expeditionen, die Länder, durch die sie zogen, beschreiben sollten. Megasthenes berichtete über die Geographie Indiens, seine Bewohner und Naturprodukte. Der in griechischer Sprache verfasste Alexanderroman war eine der wichtigsten Inspirationsquellen im Mittelalter. Der originalen Schrift folgten zahlreiche Übersetzungen, wobei manche mit einer Fülle von Miniaturen illustriert waren. Dabei wurden nicht nur alte Sagen wiederholt, sondern auch neue hinzugefügt. Bild und Schrift folgten also entweder traditionellen Formeln oder der jeweiligen Phantasie des Autors oder Illustrators.

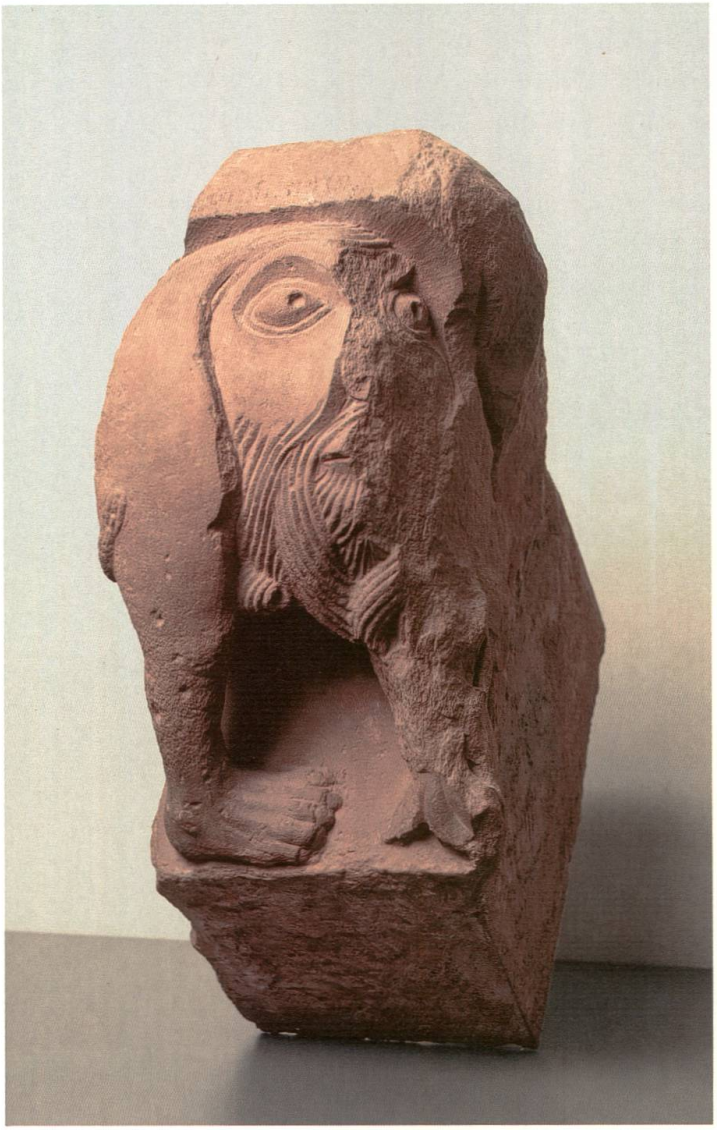
Plinius' «Historia naturalis», 77 n.Chr. beendet, war eine weitere Hauptquelle der mittelalterlichen Lehre über diese fremden Wesen. Solinus' «Collectanea rerum memorabilium», die im 3. Jahrhundert n.Chr. entstanden und sich grösstenteils auf Plinius stützten, galten unter den christlichen Autoren des Mittelalters als eine der bevorzugtesten Schriften. Dass dieses geographische und ethnographische Erbe der heidnischen Antike mit den Lehren der Bibel vereint wurde, zeigt Augustinus' Meinung zur Frage, «ob bestimmte missgebildete Menschenrassen vom Stamme Adams oder Noahs Söhnen abstammen». Augustinus kommt zum Schluss, dass diese, falls sie menschlich sind, von Adam abstammen müssen. Folglich seien sie von Gott erschaffen und unterstünden nicht dem menschlichen Urteil. Vielleicht habe Gott diese sagenhaften Völker gerade deshalb erschaffen, um zu beweisen, dass die Missgeburten der Menschheit eben nicht ein Versagen seiner göttlichen Weisheit darstellten.[133]

Isidor von Sevilla übernahm in seinen zwischen 622 und 633 n.Chr. entstandenen «Etymologiae» wie die meisten der mittelalterlichen Autoren Augustinus' Erklärung und hielt fest, dass Missgestalten Teil der Schöpfung und nicht *contra naturam* seien. Dass diese Wesen auch in den Enzyklopädien des 12. und 13. Jahrhunderts auftauchen, belegt ihre Präsenz und Bedeutung in dieser Zeit.

Der Physiologus (griech.: der «Naturkundige») war eines der beliebtesten Tierbücher des Mittelalters und zugleich eines der frühesten exegetischen Nachschlagewerke.[134] Im Kern ist er vermutlich schon im 2. Jahrhundert n.Chr. entstanden und bezieht sich teilweise auf die klassischen Mythologien und Fabeln – daneben sind auch asiatische und ägyptische Ursprünge auszumachen. In über fünfzig Kapiteln beschreibt

Abb. 66–68 Zu den exotischen Wesen gehören *Skiapode* senior (4-w-14), *Skiapode* junior (7-o-14) und Grosslippler (1-o-10). *Skiapoden* verbringen den ganzen Tag auf dem Rücken liegend und schützen dabei ihren Kopf mit einem einzigen überdimensionierten Fuss vor der Sonne. Die Grosslippler suchen ebenfalls Schatten und finden ihn mit Hilfe ihrer grossen Unter- und Oberlippe.

69



70

71

Abb. 69–71 Kopffüssler (1-o-16). Die Kopffüssler im «Schönen Haus» besitzen keine Arme und ähneln damit denjenigen an der Konsole der nördlichen Chorwand des Basler Münsters (Foto: Bruno Thüring, 1998) und der bemalten Holzdecke im Städtischen Museum in Metz.

Amphisbaene (4-o-14). Bei der *Amphisbaene* im «Schönen Haus» sitzt der zweite Kopf auf dem gewundenen Hals, schnellt aus dem Maul des Tieres hervor und beisst es in die Nase. Wie es der griechische Name verrät, ist die *Amphisbaene* imstande, vorwärts und rückwärts zu kriechen, was als doppelte Bosheit oder auch als Klugheit gedeutet wurde. **Abb. 72**

Fischesser (4-w-1). Die Fischesser ähneln den Menschen schon eher. Dargestellt werden sie meist mit einem Fisch in der Hand. **Abb. 73**

der Physiologus verschiedene Arten von Tieren, darunter solche, die in fernen Ländern leben oder Phantasiegestalten darstellen. Zu Beginn eines Kapitels wird die Schrift zitiert, in der das vorzustellende Tier zur Sprache kommt, darauf folgen Beschreibungen des Verhaltens und Aussehens.[135]

Seit dem 10. Jahrhundert wurde der Physiologus nach und nach mit Auslegungen aus anderen Quellen bereichert. So entstanden die verschiedenen Familien der Bestiarien, hauptsächlich im 13. Jahrhundert.[136] Die neu dazugekommenen Kapitel stammen entweder wiederum von antiken Autoren, aus den «Etymologiae» von Isidor oder aus der patristisch-exegetischen Tradition ganz allgemein. Die Bestiarien wurden auch in die abendländischen Volkssprachen übersetzt, in Reime gebracht und ebenfalls illustriert.[137]

Neben diesen Schriftwerken und grösstenteils auf diesen basierend, wurden die *mirabilia* auch in den Weltkarten, den *mappae mundi*, überliefert.[138] Heute existieren als komplette Karten nur noch die Hereford-Karte und die schwer beschädigte Vercelli-Karte. Die wohl grösste Weltkarte aus dem Mittelalter war die niedersächsische Ebstorfer-Karte, welche nur noch in Nachbildungen überliefert ist.[139] Vor allem die Weltkarten aus dem 13. Jahrhundert verfügen über viele Darstellungen von Tieren und und fremden Völkern, wobei auffällt, dass die Wesen und deren Verteilung jeweils nur gering variieren. Sonderbare und gefährliche Tiere werden üblicherweise in Gebieten lokalisiert, die von Europa, das heisst der bekannten Welt, weit entfernt liegen. Die fremden Völker befinden sich meistens im Süden, während die bekannteren Tiere fast überall vorkommen.[140]

Halten wir also fest, dass im 13. Jahrhundert ein grosses Interesse an der Fauna bestand, zu der auch die *mirabilia* zählten. Neben Handschriften und Weltkarten fanden diese *mirabilia* auch in andere Gattungen der bildenden Kunst Eingang, und eben vor diesem Hintergrund ist die Figurenvielfalt an den Balkenmalereien im «Schönen Haus» zu sehen:

Der *Skiapode*[141] z.B. ist gleich zweimal dargestellt – einmal mit langen Haaren und Bart, das andere Mal als bartloses, jüngeres Wesen mit Pausbäckchen (Abb. 66 und 67). Im übrigen entsprechen die beiden der Beschreibung in Plinius' «Historia naturalis»[142]: Sie verbringen den ganzen Tag auf dem Rücken liegend und schützen dabei ihren Kopf mit einem einzigen überdimensionierten Fuss vor der Sonne. Obwohl die Skiapoden nur ein einziges steifes Bein besitzen, gelten sie als sehr geschwind und können auf der Meeresoberfläche umherhüpfen.[143]

Auch die Grosslippler[144] (Abb. 68) suchen laut Plinius den Schatten. Diesen finden sie mit Hilfe ihrer überproportionierten Unter- oder Oberlippe. Daneben gelten sie als unsoziale Geschöpfe.[145] Selten werden sie auf allen vieren dargestellt. Im «Schönen Haus» ist dies jedoch auch bei zahlreichen anderen Wesen der Fall und lässt sich durch die querrechteckige Form der Bildfelder erklären.

Des weiteren erkennt man die Kopffüssler, oder das «Volk der Kopflosen», mit Augen und Mund auf der Brust.[146] Nach Plinius sollen sie in der Wüste von Libyen und in Äthiopien gelebt haben.[147] Die häufigste Darstellungsart zeigt sie als aufrecht stehende Figuren mit Armen.[148] Die beiden Exemplare des «Schönen Hauses» besitzen jedoch nicht einmal Arme und ähneln damit denjenigen auf der Konsole der nörd-

lichen Chorwand des Basler Münsters sowie den Kopffüsslern einer bemalten Holzdecke in Metz (Abb. 69–71).

Die *Amphisbaene*[149] wird als Reptil mit zwei Köpfen beschrieben – der zweite befindet sich üblicherweise am Schwanzende. Beide Köpfe sitzen auf langen Hälsen, die vor- und zurückschnellen können. So kann das Wesen gleichzeitig in zwei Richtungen blicken, und während der eine Kopf schläft, wacht der andere. Wie der griechische Name verrät, ist die Amphisbaene imstande, vorwärts und rückwärts zu kriechen, was als doppelte Bosheit oder auch als Klugheit gedeutet wurde. Die Amphisbaene des «Schönen Hauses» ist etwas anders gestaltet, als es der Plinische Text beschreibt: Der zweite Kopf sitzt auf einem gewundenen Hals, schnellt aus dem Maul des Tieres hervor und beisst es in die Nase (Abb. 72).[150]

Andere der exotischen Völker ähneln den Menschen eher, so z.B. die Fischesser.[151] Sie werden entweder an einem Flusse angesiedelt oder sollen auf dem Meeresgrund leben. Dargestellt wird der Fischesser meist mit einem Fisch in der Hand, so auch an der Balkendecke im «Schönen Haus» (Abb. 73).[152]

Eine ähnlich gebückte Haltung wie die Fischesser nehmen die *Artibatiten* ein (Abb. 74). Im Gegensatz zu den Fischessern sind sie jedoch als auf allen vieren gehend charakterisiert. Im «Schönen Haus» ist der *Artibatit* mit Halstuch und Kapuze bekleidet, behaart und scheint auf den Zehenspitzen seiner Hinterläufe zu stehen, während er mit seinen Vorderpfoten etwas Rundes an seine Nase hält. Damit ähnelt dieses Wesen den *Astomiten*, die als mundlose Kreaturen stets an Äpfeln schnuppern, um sich zu ernähren.[153]

Schliesslich finden sich in den Balkenmalereien im «Schönen Haus» auch die plinischen *Panotier* oder Panochen. Sie sollen in Indien leben und geben sich durch ihre riesigen Ohren zu erkennen, die – so Plinius – bis auf den Boden herunterhängen, so dass die Figuren darin schlafen können. Als sehr scheue Wesen benutzen sie ihre Ohren unter anderem auch, um Gefahren davonzufliegen.[154] Die meisten überlieferten Darstellungen zeigen die Panotier als aufrecht gehende Wesen, während diejenigen des «Schönen Hauses» wiederum auf allen vieren gezeigt sind (Abb. 75).[155]

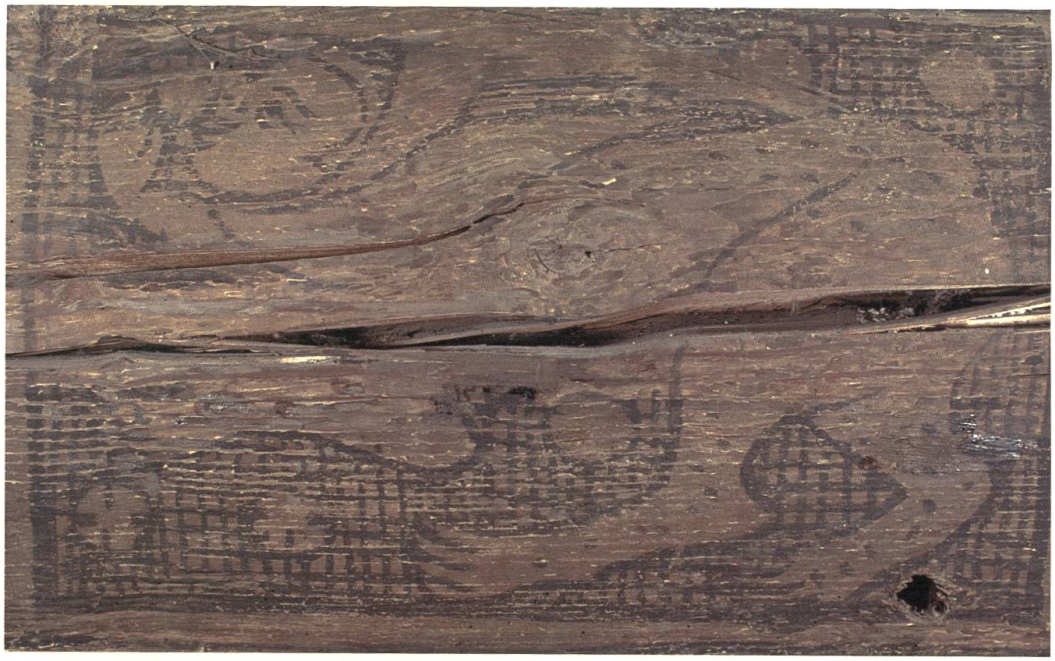
Abb. 74 *Artibatit* (4-w-2). Die *Artibatiten* ähneln den Fischessern. Dieses Wesen hier hält mit seinen Vorderpfoten etwas Rundes an seine Nase und ähnelt damit den *Astomiten*, die als mundlose Kreaturen stets an Äpfeln schnuppern, um sich zu ernähren.

Abb. 75 *Panotier* (4-o-12). Die *Panotier* sind an ihren riesigen Ohren zu erkennen, die bis auf den Boden herunterhängen können, was den Wesen ermöglicht, darin zu schlafen. Als sehr scheu geltend, benutzen sie diese Ohren unter anderem auch, um Gefahren davonzufliegen.

Abb. 76/77 Mischwesen (5-w-4 und 4-w-15). Diese *mirabilia* sind zu einem Teil der Phantasie des Künstlers entsprungen – so diese beiden abgeänderten *Panotier*, die entweder über Ohren verfügen, die eine Art Propeller darstellen, oder mehrfach gefächert, langem Haar gleichen.

Abb. 78/79 Mischwesen (8-w-12 und 3-o-14). Die sogenannten Mischwesen werden aus verschiedenen Elementen zusammengesetzt, die zum Teil derselben Vorlage entstammen können. Bei diesem Bildpaar variiert nur der Kopf. ▷

74



75

76

77

78

79

80

81

82

Abb. 80/81 Mischwesen (8-w-7 und 6-w-11). Dieses Bildpaar hat den Vorderkörper gemein. Während das Wesen in Abb. 81 über einen Rundschild verfügt und mit einer Keule in der rechten Hand weit ausholt, hält die Figur in Abb. 80 eine grosse Blume.

Abb. 82/84 Tjostierende Ritter zu Pferde (8-w-13 und 8-w-14). Bei den Turnierdarstellungen im «Schönen Haus» handelt es sich ausschliesslich um Zweikämpfe – auch Tjoste genannt. Hier reiten sich zwei Ritter aus benachbarten Bildfeldern entgegen ...

Abb. 81/83 und hier zwei Mischwesen (6-w-11 und 6-w-12).

83

84

85

86

87

Diese Darstellung des Kampfes zwischen Samson und dem Löwen (6-w-10) scheint insgesamt eher verhalten und gar spielerisch, denn von einem Bezwingen des Löwen oder von kraftvollem Ringen und gefährlichem Rachenaufreissen kann bei weitem nicht die Rede sein. **Abb. 88**

Abb. 89 Ein stilistisch ähnlich ausgeführtes Motiv vom Kampf Samsons mit dem Löwen findet sich auf dem Malterer Teppich, wo Samson ebenfalls mit wehendem Haar und knielanger Bekleidung dem Löwen von hinten an den Rachen greift. Malterer Teppich, Augustinermuseum, Freiburg i. Br., Wollstickerei auf Leinen, 67,5 × 491 cm.

Abb. 85 Daneben kommt es auch zum Kampf zwischen Mensch und Tier (4-w-8).

Abb. 86 Anstelle von Rittern und Mischwesen kämpfen auch Zwerge. Diese sind durch Zipfelmützen gekennzeichnet und mit Rundschild und der für das Turnier üblichen Keule bewaffnet (4-w-17).

Abb. 87 Die zu Fuss Kämpfenden verfügen entweder über eine Lanze oder ein Schwert (5-o-11).

◁

Mischwesen

An den Balkenmalereien stammen viele *mirabilia* weder aus Schriftquellen noch von Bildvorlagen, sondern sind mindestens zu einem Teil der Phantasie des Künstlers entsprungen. Aus verschiedenen Elementen zusammengesetzt, ergeben diese sogenannten Mischwesen eine Figur und gehören als Untergruppe zu den *mirabilia*. So erkennt man zum Beispiel zwei abgeänderte *Panotier* an ihren betonten Ohren. Diese sind nicht wie bei den obigen «Prototypen» enorm gross, sondern erhalten ihre Akzentuierung dadurch, dass sie einmal eine Art Propeller darstellen, ein anderes Mal, mehrfach gefächert, langem Haar gleichen (Abb. 76 und 77).

Die Abbildungen 78 und 79 illustrieren paarweise die Arbeitsweise des Künstlers: Elemente derselben Vorlage werden übernommen und dann beliebig kombiniert. Beim ersten Bildpaar (Abb. 78 und 79) variiert nur der Kopf. Der Körper wäre der eines Löwen, würden nicht Flügel aus den Vorderflanken emporwachsen. Auch die Schrittstellung und der S-förmige Schweif entsprechen demselben Muster. Das zweite Bildpaar (Abb. 80 und 81) hat den Vorderkörper gemein. Dieser setzt sich aus einem Rumpf mit Fransen, zwei Raubtierpfoten und einem männlichen Oberkörper mit bärtigem Gesicht zusammen. Während das Wesen in Abbildung 81 zum Kampf gerüstet ist, einen Rundschild in seiner Linken trägt und mit einer Keule in der rechten Hand weit ausholt, hält die Figur in Abbildung 80 anstelle des Schildes eine grosse Blume. Die Geste des gestreckten Armes scheint dabei ohne Keule eher etwas unmotiviert.

Turnierdarstellungen

Weitere Kampfszenen finden sich bei den Turnierdarstellungen. Dabei handelt es sich ausschliesslich um Zweikämpfe – auch Tjoste genannt –, die zunächst zu Pferd mit der Lanze erfolgten und manchmal eine Fortsetzung zu Fuss mit dem Schwert fanden.[156] Nicht nur innerhalb der einzelnen Bildfelder spielen sich solche Zweikämpfe ab, sondern auch zwischen nebeneinanderliegenden. So reiten sich in einem Fall zwei Ritter entgegen (Abb. 82 und 83), ein anderes Mal zwei Mischwesen (Abb. 81 und 84). Daneben kommt es auch zum Kampf zwischen Mensch und Tier (Abb. 85). Anstelle von Rittern und Mischwesen kämpfen auch Zwerge. Diese sind durch Zipfelmützen gekennzeichnet und mit Rundschild und der für das Turnier üblichen Keule bewaffnet (Abb. 86).[157] Die Mischwesen kämpfen ausschliesslich mit Keulen – im Gegensatz zu den mit Topfhelmen geschützten Rittern zu Pferd und den zu Fuss kämpfenden, die entweder über eine Lanze oder ein Schwert verfügen (Abb. 87).

Biblische Motive

Ein Mann mit langem, zu zwei Zöpfen geflochtenem Haar tritt von hinten an einen Löwen heran und fasst diesem mit beiden Händen ans Maul: Es handelt sich um Samson, der mit dem Löwen kämpft (Abb. 88).[158] Diese Darstellung scheint insgesamt eher verhalten, wenn nicht gar spielerisch, denn von einem Bezwingen des Löwen oder von kraftvollem Ringen und gefährlichem Rachenaufreissen kann bei weitem nicht die Rede sein. Samson galt im Mittelalter als einer der bekanntesten Minnesklaven.[159] Er wurde entweder zusammen mit anderen Minnesklaven – so zum Beispiel Aristoteles, Alexander, Salomon, Vergil etc. – dargestellt oder in einen Zyklus eingebettet, wel-

cher meist aus Doppelszenen bestand. Dazu gehörte der «Kampf Samsons mit dem Löwen» und die Szene, in der Delilah Samson das Haar abschneidet. Der Malterer Teppich im Freiburger Augustinermuseum (Abb. 89)[160] zeigt beide Szenen, während an den Balkenmalereien im «Schönen Haus» nur der beschriebene Löwenkampf vorhanden ist.[161]

Zum Programm

Ausser der dekorativen Abfolge roter und schwarzer Felder sowie der Plazierung von ornamentalen Feldern an den nicht gut sichtbaren Bereichen der Balken lässt sich in der Anordnung dieser Bilder kein System feststellen. Es scheint vielmehr, als sei sogar strikt darauf geachtet, dass die Felder sich keiner Ordnung unterwerfen.[162] Es ist also von einer Konzeption auszugehen, die ein motivisch regelloses Gesamtbild anstrebte. In welcher Form die einzelnen Wesen miteinander in Kontakt stehen, ist stets dem Betrachter überlassen. So können die einzelnen Wesen unverbindlich und nach Lust und Laune mehrfach miteinander in Verbindung gebracht werden – und dies auch über mehrere Felder hinweg. Diese Kombinationsmöglichkeiten basieren ausschliesslich darauf, dass sich die Wesen einander zuwenden oder in dieselbe Richtung orientiert sind. Auf inhaltlicher Ebene ist daher keine Leserichtung vorgegeben, der Betrachter variiert sie individuell und von Mal zu Mal.

Das Programm dieser Anordnung charakterisiert sich also durch seine Regellosigkeit. Dafür finden sich in der mittelalterlichen Kunst zahlreiche Vergleiche, so in den Figuren von Chorgestühlen, wie jenem des Basler Münsters, den Kapitellen von Kreuzgängen – man denke an Monreale[163] oder Moissac – oder auch in den zahlreichen *mirabilia* der Holzdecke von Zillis.

Obwohl die Turnierdarstellungen und heraldischen Motive sowie der «Kampf Samsons mit dem Löwen» Verweise auf die ritterlich-höfische Kultur darstellen, lässt sich kein allumfassendes Leitmotiv festlegen.[164] Lässt man den Blick den einzelnen Balken entlang von einem Bild zum nächsten gleiten, kommt es einem zwar vor, als habe man riesige Comicstreifen vor sich. Ein wesentlicher Unterschied besteht aber darin, dass den Bilderfolgen auf den Balken ein erzählerischer Zusammenhang fehlt. Bei den Einzelbildern handelt es sich hier um eine Art von Momentaufnahmen, die jeweils ein Vorher oder Nachher ausschliessen. Auch die mehrfigurigen Darstellungen wirken wie versteinert. Der Künstler hat also nicht Szenen in einen narrativen Ablauf gestellt, sondern Bilder präsentiert, die in ihrer Darstellungsform allenfalls auf Narratives verweisen können. Die einzelnen Felder und die darin dargestellten Figuren oder Ornamente sind als unverbindliche Anspielungen zu verstehen, die den Betrachter zwar anregen, ihm aber beim Zusammenfügen und Ausdenken der Bilder freie Hand lassen.