

# Zusammenfassungen in deutscher und englischer Sprache

Übersetzungen von Karen Christenson

**Jutta Zander-Seidel**

**„... der Teppich ist doch recht betrachtet unschätzbar.“  
Sammlungsgeschichte und Einführung in das Tagungsthema**

In seinem ersten Teil unternimmt der Beitrag eine Revision der Erwerbs- und Sammlungsgeschichte des 1857 vom Germanischen Nationalmuseum bei dem Nürnberger Kunsthändler Abraham Pickert angekauften Bildteppichs. Vor dem Hintergrund der nationalpatriotischen Mittelalterbegeisterung der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts traf er in der germanistischen Fachwelt wie im Museum auf eine der Minnethematik aufgeschlossene Klientel. Bis weit ins 20. Jahrhundert vollzog sich die Rezeption des Behangs nahezu ausschließlich aus ikonographischer und stilkritischer Sicht. Auf die Wahrnehmung als vermeintliches Abbild einer realen ritterlichen Lebens- und Liebeswelt folgte die Entkontextualisierung der Minnebilder als „zeitlose“ Spielrituale. Vor allem Kleidung und Architekturdarstellungen dienten einer deskriptiv motivgeschichtlich orientierten Kulturgeschichtsschreibung als ergiebige Quelle.

Der zweite Teil leitet mit früheren und heutigen Fragen an den Spieleteppich zu den Tagungsthemen über. Nach mehr als 30 Jahren, in denen der Behang aus konservatorischen Gründen nicht gezeigt werden konnte und von der Forschung allenfalls am Rande wahrgenommen wurde, sind der Abschluss der Restaurierungsarbeiten und die Neupräsentation Anlass, ihn wieder in den wissenschaftlichen Diskurs einzubringen.

**“...the tapestry, correctly assessed, is actually priceless.”  
The History of the Tapestry in the Museum’s Collections and Introduction to the Conference Topic**

The first part of this paper attempts to take a fresh look at how the *Spieleteppich* (Games Tapestry), purchased in 1857 by the Germanisches Nationalmuseum from the Nuremberg art dealer Abraham Pickert, was acquired and exhibited in the museum’s collections. Against the backdrop of the patriotic national enthusiasm for the Middle Ages in the first half of the 19th century, its acquisition was welcomed by a clientele consisting of Germanist specialists as well as museum scholars receptive to the topic of *Minne* (courtly love). Until well into the 20th century the reception of the hanging took place exclusively from an iconographical and stylistic perspective. From being seen as a presumed image of a real world of chivalrous life and love there followed the decontextualization of the *Minne* images as “timeless” games rituals. The clothing and architectural themes in particular were a generous source of ideas for a descriptive motif-oriented cultural historiography.

The second part discusses earlier as well as current questions about the *Spieleteppich* and so moves on to the various topics of the conference. After more than 30 years during which the hanging could not be displayed for conservation reasons and was thus regarded by researchers at best with marginal interest, the conclusion of the conservation work and the new presentation now provide an opportunity to once again include it in scholarly discourse.

## Zur Restaurierung des Spieleteppichs

**Petra Kress**

### Die Präsentation

Der Spieleteppich war nach seinem Erwerb im Jahr 1857 fast ununterbrochen in den Schausammlungen des Germanischen Nationalmuseums ausgestellt, bis er 1974 auf Grund seines desolaten Erhaltungszustandes deponiert wurde. Der Beitrag zeigt die wechselvolle Geschichte der Präsentation des Teppichs, die wichtige Hinweise auf Schadensursachen und seine heutige Fragilität gibt. Durch optimale Ausstellungsbedingungen, die erläutert werden, ist es möglich den Teppich seit Mai 2008 wieder in einer Dauerausstellung zu präsentieren.

**Sabine Martius**

### Technologische Untersuchungen

Der Beitrag erläutert die Ergebnisse der technologischen Untersuchung des Bildteppichs. Er stellt die verwendeten Materialien und deren webtechnische Verarbeitung vor. Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Gestaltung der Gesichter, die heute durch eine graue Zeichnung bestimmt ist. Die Analyse des dazu verwendeten Farbmittels verwies auf das Pigment Beinschwarz. Die Untersuchung noch vorhandener Stickfadenreste erlaubte es, das originale Erscheinungsbild der Gesichter zu erschließen und die Zeichnung als Vorzeichnung zu bestimmen.

**Ada Hinkel**

### Befunduntersuchung und Restaurierung

Der Beitrag stellt die Schritte des Restaurierungsprozesses vor. Eine umfassende Befunduntersuchung, die erstmals in der musealen Textilrestaurierung in digitaler Form durchgeführt wurde, ermöglichte die Einschätzung des aktuellen Status des Teppichs. Das Restaurierungsprogramm basierte auf der Interpretation dieser Untersuchungsergebnisse. Dabei war es erforderlich, frühere Eingriffe in das Programm einzubeziehen und zu respektieren. Die aktuellen Maßnahmen sollten effizient, aber gleichzeitig so zurückhaltend wie möglich sein. Die Restaurierung der Jahre 2006 bis 2008 wird in der Ausführung schrittweise erläutert.

## On the Restoration of the *Spieleteppich* (Games Tapestry)

### The Presentation

After its acquisition in 1857 the tapestry was exhibited almost uninterruptedly in the permanent collections of the Germanisches Nationalmuseum, until it was stored in 1974 owing to its desolate condition. This paper discusses the varied presentation of the tapestry, which provides important clues as to the causes of damage and the tapestry's current fragility. Since May 2008 it has become possible to present it in a permanent exhibition under ideal conditions.

### Technological Examinations

This paper elucidates the results of the technological examination of the tapestry. It describes the materials used and the weaving techniques employed. Another focus is the design of the faces, which today are characterized by a gray outline. The analysis of the dyestuff indicated the pigment was bone black. The examination of the remains of embroidery threads made it possible to deduce the original appearance of the faces and describe the outline as an underdrawing.

### Record of Damage and Conservation

This paper presents the steps involved in conservation. A comprehensive analysis of earlier repairs and current damage, which was carried out for the first time with a digital mapping program in the museum's textile conservation department, made it possible to evaluate the current state of the tapestry. The conservation program was based on an interpretation of these examination results. This required that the program should include and respect earlier interventions. The current measures had to be effective, but at the same time as restrained as possible. The conservation measures carried out from 2006 to 2008 are explained step by step.

## Stefan Matter

### **Minne – Spiel – Gespräch. Überlegungen zu einer Minne-Gesprächskultur des späteren Mittelalters ausgehend vom Nürnberger Spieleteppich**

Der Beitrag unternimmt den Versuch, spätmittelalterliche Minnereden in den Kontext von Minne-Gesprächsspielen zu stellen, wie sie aus der Romania bekannt, als solche aber im deutschen Sprachraum nicht bezeugt sind. Ausgangspunkt ist hierfür der sogenannte Nürnberger Spieleteppich, der nach Ansicht des Verfassers neben verschiedenen höfischen Spielen unter anderem auch ein Minnegericht zeigt. Die Tapiserie enthält damit eine der wenigen bildlichen Darstellungen eines literarischen Motivs, das sich in der Form von spielerischen Unterhaltungen seit der Frühzeit der Troubadour-Lyrik (*joc partit*) bis in die Barockzeit verfolgen lässt. Gerade entlang der deutsch-französischen Kontaktzone des mittleren Rheines entstehen schon im 14. Jahrhundert auch deutschsprachige Minnereden und Lieder, die an französische Texte anschließen, welche Minne-Gesprächsspiele literarisch nachzeichnen oder vorformen. Zentrale Frage hierbei ist, welche der zahlreichen Texttypen aus der Gattung der Minnereden mit solchen Gesprächsspielen in Verbindung gebracht werden können und ob die Texte selbst explizit auf eine solche Aufführungssituation verweisen müssen, um einen Spiel-Gebrauch anzunehmen.

## Brigitte Bulitta

### **Spiele als Minnemetapher. Untersuchungen zum Nürnberger Spieleteppich in seinen Bezügen zur Minnedichtung**

Der Wandteppich des Germanischen Nationalmuseums steht mit seinem Bildthema innerhalb anderer textiler Kunstwerke des Spätmittelalters ganz einzigartig da, zeigt er doch eine große Gesellschaft von Männern und Frauen bei der Ausübung verschiedener Spiele. Deshalb wird er heute auch als „Spieleteppich“ zitiert. Doch geht es wirklich (nur) um Spiele? Bemerkenswerterweise kommen Spiele in auffällig gehäufte Form auch in bestimmten zeitgenössischen Texten des westoberdeutschen Sprachraums vor, in sogenannten „Minnereden“. Hier werden Spiele von Frauen und Männern gespielt, die dem Hofgesinde der personifizierten „Minne“ angehören. In diesen Texten werden Spiele jedoch nicht um ihrer selbst willen thematisiert, sie versinnbildlichen vielmehr das freudenerfüllte Leben am Hofe von „Frau Venus“, zu dem durchaus auch die körperlichen Freuden gehören. Ausgehend von der Annahme, dass sich vor dem Hintergrund dieser Texte die Komposition und Aussage des Nürnberger Wandteppichs besser verstehen

### **Minne (Courtly Love) – Games – Discourse. Thoughts on a Late Medieval Courtly Love-Discourse Culture Based on the Nuremberg Spieleteppich (Games Tapestry)**

This paper attempts to place late medieval *Minnereden* (discourses on courtly love) in the context of *Minne-Gesprächsspiele* (discourse games centered on courtly love). The latter are known from Latin Europe, although there is no evidence of such from German-speaking areas. The starting point for this is the so-called Nuremberg Games Tapestry, which in the author's view also exhibits a *Minnegericht* (Court of Love) alongside scenes of various courtly games. The tapestry thus contains one of the very few pictorial representations of a literary motif which in the form of an enacted discourse can be traced from the early period of troubadour lyric poetry (*joc partit*) well into the Baroque period. *Minnereden* and songs in German also originated as early as the 14th century particularly along the German-French contact zone of the Middle Rhine and are associated with French texts which, in literary terms, reflect or even pre-form *Minne-Gesprächsspiele*. The central question here is which of the numerous text types from the genre of the *Minnereden* can be linked with such discourse games and whether or not the texts themselves must make explicit enough reference to such a situation to assume these games were played.

### **Games as Metaphors for Minne (Courtly Love). Studying the Nuremberg Games Tapestry's References to Courtly Poetry**

A comparison of the tapestry of the Germanisches Nationalmuseum with other textile artworks of the late Middle Ages reveals the latter's uniqueness in terms of pictorial content and theme, the reason being that it shows a large company of men and women engaged in various games. This explains why, nowadays, it is also referred to as the *Spieleteppich* (Games Tapestry). Yet are (only) games involved? It is striking that enumerations of games also appear in certain contemporary texts of the genre *Minnereden* (discourses on courtly love) from the alemmanic German-speaking areas. Here games are played by women and men at the court of the personified *Minne*. However, in these texts games are not made central themes simply for their own sake; they instead symbolize the joyous life at the court of Venus, which quite certainly includes physical pleasures. Starting with the assumption that the composition and message of the Nuremberg tapestry can be better understood against the background of these texts, selected

lassen, werden ausgewählte Minnereden, insbesondere „Das Kloster der Minne“ und „Der Tugenden Schatz“, auf ihre Darstellung der spielenden Gesellschaft hin eingehender untersucht. Den gewonnenen Beobachtungen wird die bildliche Darstellung auf dem Teppich vergleichend gegenübergestellt. Es zeigt sich, dass auch dort das freudreiche Leben der „Minnenden“ thematisiert ist. Von den einstigen Idealen der höfischen Minne im Umgang zwischen Mann und Frau ist nicht mehr viel zu merken: An die Stelle des Allegorischen drängt sich die Realität, unschuldige Zeitvertreibe weichen Spielen bewusst erotischen Charakters.

### **Elisabeth Vavra**

#### **Die Kleidung auf dem Spieleteppich: Motive und Bildsprache**

Wandteppiche dienten in gehobenen Haushalten der Repräsentation des angestrebten oder erreichten Status in der Gesellschaft. In ihrer Thematik zeigen sie zumeist Verschränkungen statisch-symbolhafter Darstellungen mit szenisch-narrativen Motiven. Oft zu bestimmten Anlässen in Auftrag gegeben, ergänzen bzw. ersetzen sie die Ausstattung der Räume mit profanen Wandmalereien. In dieses Ambiente fügt sich der Nürnberger Spieleteppich in der repräsentativen Verbindung höfischer Szenen mit den Wappen der bürgerlichen Auftraggeber nahtlos ein.

Den Bildteppich zeichnen neben der – vielleicht nur durch die Überlieferung bedingten – unikalen Thematik Reichtum und Eigenart der dargestellten Gewandung aus. Zunächst erscheint es notwendig, deren Standort im Netz regionaler und internationaler Beziehungen zu bestimmen. Ein Vergleich mit anderen auf Bildquellen der Jahrzehnte um 1400 dargestellten Kleidungsformen steht daher am Beginn der Untersuchung. Die spärliche Überlieferungssituation in allen künstlerischen Medien lässt es angeraten erscheinen, den geographischen Untersuchungsraum auszuweiten, um so zu einem möglichst umfassenden Bild medialer Umsetzung von Kleidung in ihrer Status reflektierenden Funktion zu erhalten. Dabei stützt sich die Untersuchung nicht allein auf profane Werke, sondern muss Aspekte, die sich aus einer Gegenüberstellung von sakral und profan ergeben, in die Betrachtung einbeziehen. Die Analyse reiht den Teppich bzw. den dem Wirker als Vorlage dienenden Entwurf in das weitere Umfeld der profanen Wandmalereien im Westpalas auf Schloss Runkelstein bei Bozen ein. Es zeigt sich einmal mehr die internationale Verflechtung der Kunst um 1400, die nicht zu Unrecht in der kunstgeschichtlichen Forschung mit dem Terminus „Internationaler Stil“ charakterisiert wurde, und das Bemühen eines potenten Bürgertums, sich adelige Lebensweisen zumindest in der Form von repräsentativer Ausstattung anzueignen.

*Minnereden*, in particular *Das Kloster der Minne* (The Convent of Love) and *Der Tugenden Schatz* (The Treasure Trove of Virtues), are studied in greater detail in regard to their depiction of people playing games. The observations thus gained are compared and contrasted with the pictorial representation on the tapestry. Here, too, the joyous life of the *Minnenden* (courtly lovers) is a central theme. But not much remains of the erstwhile ideals of courtly love relating to how men and women should consort with each other: reality edges out allegory, innocent amusements give way to games with a consciously erotic character.

#### **The Clothing on the Spieleteppich (Games Tapestry): Motifs and Iconographic Program**

In upper class households tapestries served to illustrate their owners' desired or already achieved high standing in society. Their themes are usually manifested in static-symbolic imagery interwoven with scenic-narrative motifs. Often commissioned for special occasions, they supplement or replace the furnishings of rooms decorated with secular wall paintings. The Nuremberg Games Tapestry blends in perfectly with this ambience in its elegant linking of courtly scenes with the coats of arms of the citizens who commissioned it.

Alongside the subject matter which is unique – though this might have been determined only by the objects that have survived – it is the richness and very special nature of the clothing depicted which places the tapestry in a category of its own. The first necessity is to determine their position within the network of regional and international influences. Thus the study begins by comparing what is seen here with other types of clothing depicted in the decades around 1400. The dearth of surviving source material in all the artistic media makes it advisable to expand the geographic area of study in order to obtain the most comprehensive overview of the depiction of clothing and its function as a reflection of status. The study is based not only on secular works, but also draws upon considerations deriving from the contrast of sacred and secular. The analysis places the tapestry, or the design pattern used by the weavers, in the wider context of secular wall painting in the Western Palace at Runkelstein Castle near Bolzano. It once again demonstrates the international nature of art around 1400, correctly labeled in art historical research as the “International Style”, and the attempts of a powerful citizenship to appropriate aristocratic ways of life at least in the form of prestigious furnishings.

## **G. Ulrich Großmann**

### **Die Architekturdarstellungen auf dem Spieleteppich**

Um 1400 lassen sich erstmals Burgendarstellungen in der bildenden Kunst nachweisen, die ein genaues Bild einer konkreten Burg wiedergeben. Die Darstellungen auf dem Spieleteppich gehören dazu zwar nicht, rezipieren jedoch die aktuelle Burgenarchitektur dieser Epoche und gehen dadurch über die stark verkürzte, geradezu symbolhafte ältere Darstellungsweise hinaus. Der Teppich zeigt drei verschiedene Architekturtypen, links eindeutig eine Burg und rechts ein Kloster. Bemerkenswert ist das unbestimmte Verhältnis der zentralen Darstellung, die sich als Burg, aber auch als Stadt erklären lässt – Burg und Stadt lagen im Mittelalter begrifflich und darstellerisch nahe beieinander.

## **Hanns Hubach**

### **Der Nürnberger Bildteppich mit Minnespielen zwischen Speyerer Bürgertum und Heidelberger Hof**

In meinem Beitrag untersuche ich zum einen die Genealogie, die wirtschaftlichen Verhältnisse sowie den sozialen Status der Speyerer Tuchhändlerfamilie Diehl, deren Wappen auf dem Nürnberger Spieleteppich angebracht ist. Insbesondere wird das auf verschiedenen Ebenen geknüpfte personale Netzwerk, das diese Familie über mehrere Generationen eng mit dem Hof der Pfälzer Kurfürsten in Heidelberg verband, thematisiert. Zum anderen behandle ich die Produktion sowie den Einsatz von Bildteppichen am Heidelberger Hof im 15. Jahrhundert, wo bereits vor 1436 professionelle Tapiserie-Wirker beschäftigt wurden; die ältesten in den Inventaren identifizierbaren Bildteppiche reichen sogar zurück bis in die Regierungszeit König Ruprechts I. (1400–1410). Zwei Seitenblicke gelten der Tapiserieproduktion in Frankfurt a. M. sowie der Situation in Speyer selbst, insbesondere am Hof der Bischöfe. Die Ausführungen sollen als Hintergrundinformationen bei der Abwägung der Frage helfen, ob eine Entstehung des Nürnberger Teppichs mit Minnespielen im Raum Speyer–Heidelberg–Worms plausibel vertreten werden kann oder nicht.

### **The Architectural Depictions on the *Spieleteppich* (Games Tapestry)**

The first depictions of castles in the visual arts presenting a precise image of an actual castle date back to around 1400. Although the depictions on the Tapestry can not be included here, they nonetheless adopt the contemporary architecture of castles from this era and in so doing go beyond the older, greatly stylized, almost symbolic depictions. The tapestry exhibits three different types of architecture, on the left clearly a castle and on the right a monastery. The indefinite nature of the central depiction is striking; it might be construed either as a castle or a city – in the Middle Ages castles and cities lay close together in conceptual and representational terms.

### **Games of Courtly Love: A Medieval Pictorial Tapestry between Urban Society and the Palatine Court at Heidelberg**

(Translation Hanns Hubach)

My article first addresses the genealogy, the economic background and the social status of the Diehl family, successful and wealthy merchants and drapers from Speyer, whose coat of arms prominently shows on the tapestry. Especially the close personal as well as business ties which for several generations connected the family with the Court of the Elector's Palatine at Heidelberg will be researched. Secondly, I will discuss to which extend the production and use of tapestries at the Palatine Court had already developed in the 15th century, where professional tapestry weavers had been employed even before 1436. The oldest tapestries to be identified in the inventories originated from the reign of King Rupert I (1400–1410). The two closing sections are focused on the preconditions of high quality tapestry production and sale at Frankfurt a. M., the city of Speyer and the possible impact of the local court of the prince-bishops. The results will hopefully offer reliable information to better decide whether or not the origin of the Nuremberg "Games of Courtly Love"-tapestry was located in the tri-city area of Speyer, Heidelberg, and Worms.

**Anna Rapp Buri**

### **Der Spieleteppich, ein mittelrheinisches Meisterwerk der Textilkunst**

Anhand der Rezeption des Spieleteppichs wird analysiert, dass die durch Betty Kurth 1926 vorgeschlagene Lokalisierung ins Elsass zwar mehrfach in Frage gestellt, jedoch bis in jüngste Zeit als unantastbares Faktum übernommen worden ist. Stil und Technik der Wirkerei machen aber deutlich, dass das Stück keinesfalls aus der Straßburger Wirkproduktion stammt. Es lassen sich vielmehr Stilmittel festmachen, die für die wenig später entstandenen Wirkteppiche des Mittelrheines charakteristisch sind. Außerdem wird die Sprache der Spruchbänder nach neuester Erkenntnis als rheinfränkisch eingestuft und lassen sich Parallelen zur mittelrheinischen Malerei um 1380/1400 herstellen. Vergleiche mit gleichzeitigen flandrischen Tapisserien belegen, dass der Wirker des Spieleteppichs von diesen nicht nur Format und Bildaufbau, sondern auch die Art der Kolorierung übernommen hatte. Vieles spricht dafür, das obere Wappen am rechten Bildrand des Behangs dem Speyerer Ratsherrn Hans Diehl zuzuweisen. Der angesehene und reiche Diehl hat den Spieleteppich wohl gemeinsam mit einem andern bedeutenden Bürger von Speyer in ein öffentliches Gebäude seiner Stadt gestiftet. Dabei käme in erster Linie der Rathof in Frage, in dem der König bei seinen Aufenthalten in Speyer gewohnt hatte.

**Monica Stucky-Schürer**

### **Die Macht der Minnekönigin. Liebesallegorien auf Tapisserien des 15. Jahrhunderts**

Die Stellung von Frau Minne oder *dame Venus* kann nicht losgelöst vom thematischen Zusammenhang der Minneburg gewürdigt werden. In der literarischen Überlieferung, die sowohl in Frankreich als auch in Deutschland im ausgehenden 12. Jahrhundert einsetzt, sind beide Motive zu finden, doch werden bei deren Verbildlichung in der Tapisseriekunst weder Handlungsabläufe noch wörtliche Zitate aus der Dichtung übernommen. Als einzige Ausnahme gilt der beliebte *roman de la rose* von Jean le Meung und Guillaume de Lorris, der in einem bedeutenden burgundischen Tapisseriefragment (in englischem Privatbesitz) seinen Niederschlag gefunden hat. Es ist denkbar, dass außer der Literatur auch die theatralische Aufführungspraxis sowie die in höfischen Kreisen beliebten Gesellschaftsspiele ihren Einfluss auf die bildlichen Liebesallegorien ausgeübt haben.

Die Erscheinungsformen der stets bekrönt auftretenden Minnekönigin variieren stark: Frau Minne zeigt sich als Verbündete von Wilden Männern vor deren Ansturm auf die Liebes-

### **The Spieleteppich (Games Tapestry), a Middle Rhine Masterpiece of Textile Art**

Based on the reception of the tapestry an analysis is made of its localization in Alsace suggested by Betty Kurth in 1926, a view which has been questioned, but nonetheless treated as an unassailable fact until recently. The style and technique of the tapestry weave, however, make it clear that the piece could never have originated from the Strasbourg tapestry production. This can be demonstrated with the aid of stylistic devices which are characteristic of the Middle Rhine tapestries that originated soon after. Moreover, according to the latest findings, the language on the banderoles has been classified as Rhine Franconian; parallels can be drawn to Middle Rhine painting around 1380/1400. Comparisons with contemporaneous Flemish tapestries verify that the weavers of the Games Tapestry adopted not only the format and the pictorial composition, but also the same type of coloring. There is much to be said for attributing the top coat of arms on the right field of the hanging to Hans Diehl, a city councilor from Speyer. The respected and wealthy Diehl, together with another important burgher of Speyer, probably donated the tapestry for a public building in their city. This would most likely be the *Rathof* in which the king resided during his stays in Speyer.

### **The Power of the Minnekönigin (Queen of Love). Allegories of Love in 15th Century Tapestries**

The position of *Frau Minne* or *Dame Venus*, the goddess of love, cannot be evaluated separately from the theme of the *Minneburg* (Castle of Love). Both motifs are found in the literary tradition which began in the late 12th century in France as well as in Germany, yet their pictorial representation in the art of tapestry weaving adopts neither plots nor literal quotations from literature. The sole exception to this is the popular *roman de la rose* by Jean le Meung and Guillaume de Lorris, which finds its expression in an important Burgundian tapestry fragment (in private English ownership). It is conceivable that alongside literature theatrical performance practice as well as games in court circles may have exercised some influence on the pictorial allegories of love.

The manifestations of the Queen of Love, who is always crowned, vary greatly: *Frau Minne* reveals herself as the ally of the Wild Men before they storm the Castle of Love, she sits enthroned surrounded by couples in love, such as the personi-

burg, sitzt umgeben von Liebespaaren wie die Personifikationen „Ehre“ und „Treue“ auf einem Thron oder fungiert in einem Liebesgarten als ebenbürtige Partnerin im Schachspiel. Auf dem Nürnberger Spieleteppich wirkt sie einmal stumm (weil ohne begleitendes Spruchband) als Schiedsrichterin beim *Haussepied* – oder handelt es sich hier um Frau Ehre? Bei ihrem zweiten Auftritt verspricht sie den beiden im Liebes-„Kampf“ scheinbar unterlegenen Opfern künftigen Trost und Freude durch ihre Bezwingenden. Gleichzeitig huldigt einer der in Liebe entflammten Jünglinge durch die Übergabe des Herzens der Minnekönigin als Frau seines Begehrens.

### **Birgit Franke**

#### **In den Weiten höfischer Gärten: Spiele, Minne und Repräsentation**

Der Aufsatz lotet den Spieleteppich in seinen sozialen, kulturellen und materiellen Kontexten aus und sucht dessen komplexe Sinnebenen, Funktionen und Kommunikationspotentiale zu erfassen. Analog zur Bildrhetorik des Kunstwerks werden mögliche zeitgenössische Rezeptionsvarianten exemplarisch durchgespielt. Im Abgleich von historischer Wirklichkeit und narrativer Fiktion wird deutlich, dass das Kunstwerk mehr als eine bloße Minneallegorie war und keineswegs nur ein gesellschaftliches und räumliches Ideal- bzw. Wunschbild darstellte. Das textile Bild diente gleichermaßen als Spiegel der verbalen und nonverbalen Geselligkeitskultur wie als Gegenstand galanter Konversation, somit der sozialen Selbstvergewisserung und Distinktion. Das hohe inhaltliche und gestalterische Anspruchsniveau des Teppichs erweist sich auch im Vergleich von höfisch-aristokratischer und patrizischer Lebenswelt, die weitgehend durch identische Wertesysteme und Imaginationen geprägt waren.

### **Evelin Wetter**

#### **„Picture nobiles“. Nachempfndungen von Tapiserie in Studiolo- und Bibliotheksausmalungen des frühen 15. Jahrhunderts?**

Der charakteristische Bildaufbau und die dadurch bedingte Präsenz der dargestellten Figuren des Spieleteppichs im Germanischen Nationalmuseum lassen darauf schließen, dass er dem zeitgenössischen Betrachter als eine Art Reflexionsfläche diente. Durch die Bildinhalte werden Geschlechter- und Standesrollen geistreich durchgespielt und im Vorgang des Betrachtens und darüber Sprechens stets aufs Neue definiert. Eine ähnliche Rezeption dürften, den Bildsujets zufolge, auch die

ifikationen of “Honor” and “Fidelity”, or functions in a Garden of Love as the worthy partner in a game of chess. On the Nuremberg *Spieleteppich* (Games Tapestry) she first appears silent (because she has no speech scroll) as an arbiter for the game of *Haussepied* (Quintana) – or is she *Frau Ehre*? In her second appearance she promises the two victims, who have engaged in a “battle” of love and apparently lost, future solace and joy from their female conquerors. At the same time one of the youths, who is head over heels in love, pays homage to the Queen of Love, the woman he covets, by offering his heart to her.

#### **In the Expanses of the Courtly Gardens: Games, Minne (Courtly Love), and Social Standing**

The essay interprets the *Spieleteppich* (Games Tapestry) within its social, cultural and material contexts and attempts to grasp the meaning of its complex symbolical levels, functions and potentials for communication. Analogous to the pictorial rhetoric of the artwork, a number of possible contemporary reception variants are played out by way of example. In comparing historical reality and narrative fiction it becomes clear that the tapestry was more than a simple allegory of courtly love and by no means described only an ideal of social interaction or utopia within a spatial setting. The textile images served both as a mirror of the verbal and non-verbal culture of courtly leisure as well as an object of gallant conversation, and thus implied social reassurance and distinctiveness. The high standard of content and pictorial art revealed in the tapestry is also demonstrated in a comparison of the courtly-aristocratic and patrician way of life, which were largely characterized by identical values and mental images.

#### **“Picture nobiles“. Adaptations of Tapestries in the Pictorial Decoration of Studies and Libraries in the Early 15th Century?**

The characteristic pictorial composition and the contingent presence of the figures represented in the Games Tapestry in the Germanisches Nationalmuseum suggest that it served the contemporary viewer as a kind of plane of reflection. The thematic content of the pictures served to ingeniously simulate gender and status roles, which were open to continual redefinition during the process of viewing and discussion. A similar reception, by virtue of the subject matter of the images, was probably

französischen bzw. burgundischen Tapisserien gefunden haben, hinsichtlich derer Aby Warburg 1906 mit Blick auf Prozesse des Kulturtransfers festhält, dass „der Teppich nicht wie das Fresko dauernd an die Wand gefesselt, sondern ein bewegliches Bildervehikel“ war.

Tapisserien als Wirkereien aus Woll- sowie teils auch Seiden- und Goldfäden waren aufgrund ihres Material- und Zeitaufwands genuine Kostbarkeiten. Vor diesem Hintergrund unternimmt die Autorin eine Interpretation von Wandbildern in Mitteleuropa, die sichtlich Sujets und Aufbau von im Westen Europas entstandenen Tapisserien aufnehmen. Anhand der Monatsbilder im Adlerturm zu Trient, eines Zyklus der „artes liberales et mechanicae“ am Dom zu Brandenburg und der illusionistischen Malerei in einem Görlitzer Bürgerhaus stellt sich die Frage, ob diese vordergründig „textil“ anmutenden Programme tatsächlich nur preiswerte Surrogate für das textile Medium darstellten. Gemessen an der mutmaßlichen Funktion der Räumlichkeiten scheint die Ausmalung als Studiolo im Sinne einer Himmelslaube näherliegend. Eine solche Konzeption wäre ohne die programmatischen Vorgaben der textilen „Bildervehikel“ wohl kaum denkbar.

### **Harald Wolter-von dem Knesebeck**

#### **Spiel und Gastfreundschaft in der profanen Wandmalerei um 1400 und ihr Raum**

Spiele im Rahmen der Erbietung von „Hausehre“, so der inhaltlich noch etwas umfassender angelegte mittelhochdeutsche Terminus für Gastfreundschaft, nehmen einen nicht zu unterschätzenden Stellenwert in der profanen Wandmalerei um 1400 ein. Dies wurde in diesem Beitrag an Beispielen wie dem Westpalas von Burg Runkelstein bei Bozen und dem Adlerturm der bischöflichen Residenz Castello del Buonconsiglio in Trient dargestellt. Spiel und Gastfreundschaft in der profanen Wandmalerei sind dabei eingebunden in die bisher zu wenig beachtete Verknüpfung der profanen Wandmalerei mit dem Haus, das nicht nur als Träger dieser Malereien dient und Spiel, Konversation und Gastfreundschaft einen Rahmen bietet, sondern mit den Vorstellungen vom Haus und den Ritualen um das Haus auch ein grundlegendes Thema der profanen Wandmalerei darstellt.

also found with French or Burgundian tapestries. Aby Warburg records in 1906, with a view to the processes of cultural transfer, that “the tapestry [was] not permanently attached to the wall like a fresco, but [was] rather a movable vehicle for images”.

Tapestries as weavings made of wool as well as silk and gold threads were genuinely very precious objects. Within this in mind the author undertakes an interpretation of wall paintings in Central Europe that take up the subject matter and composition of tapestries created in Western Europe. Based on the frescoes of the Months in the Eagle Tower in Trent, a study of a cycle of the “artes liberales et mechanicae” in the cloister of the cathedral in Brandenburg and the illusionistic painting in a Görlitz burgher house, the question arises as to whether these ostensibly “textile” programs actually represent only inexpensive surrogates for the textile medium. In the light of the probable function of the rooms the pictorial decoration as a “studiolo” in the sense of a celestial arbor appears more likely. Such a conception would hardly be conceivable without the programmatic setting of the textile “pictorial vehicles”.

#### **Games and Hospitality as Depicted in Secular Wall Painting around 1400 and their Setting**

Games in the context of offering *Hausehre*, i.e. the somewhat more broadly conceived Middle High German term for hospitality, occupy a place in secular wall painting around 1400 which should not be underestimated. This is illustrated with examples from the Western Palace of Runkelstein Castle near Bolzano and the Eagle Tower in the prince-bishops’ residence Castello del Buonconsiglio in Trent. Games and hospitality in secular wall painting are thus integrated into the hitherto little noticed link between secular wall painting and the house itself. The house not only provides the physical location for these paintings as well as the setting for games, conversation and hospitality but also, together with the concept of house and home and the rituals surrounding it, represents a basic theme in secular wall painting.