

Hand über die Augen zu halten pflegen, und behaupten die Naturkündiger, daß der Lur Augen habe wie ein anders Thier; wegen seiner dicken und strengen Fittige aber, so die blendenden Lichtstrahlen zurücke halten, besser und schärfer als alle andere sehe.

X.

Von den Bewegungen des Gemüths und der Ordnung in den Gemälden.

Daß Momus ein Fensterlein in der Brust des Menschen haben wollen, desselben Gemüthsneigung zu erkennen, ist aus überwitziger Tadelsucht hergerühret: Seine Augen sind die Spiegel seines Herzens, seine Geberden sind die Fenster seines Gemüthes, seine Rede ist der Dollmetscher seiner Gedanken. Ob nun wol kein gemahltes Bild reden kan, so weisen doch die Geberden und Augen desselben, in was Begebenheit es vorgestellet worden, und solches gehöret eigentlich zu der Deutkunst (*arte de' cenni*) von Giovanni Bonifacio beschrieben, aus welcher viel in den Gesprächspielen gedollmetscht zu finden.

Der Mahler beobachtet alle Geberden der Menschen, wie sie mit freundlichem Angesicht lachend, mit düstren Augen erstaunend, mit zornigen

gen Händen ergrimmd, mit lachendem Munde erfreuend, und mit weinenden Augen sich traurig und schmerzhaft erweisen. Diese und dergleichen Geberden, so das Gemüth entdecken, können wol erkannt und von dem Mahler gebildet werden.

V. Ist eine gute und wolanständige Ordnung, nicht der geringste Antheil eines vollkommenen Gemähls, daß nemlich ein jedes an sein gehöriges Ort gestellet werde, und hierinnen, wie in allen andern Sachen, hat zu dieser unserer Zeit das höchste Lob erlangt, zc. Herr Joachim Sandrart von Stockau, welcher wegen seiner unvergleichlichen Erfahrung, Kunst, Tugenden, Beredsamkeit und wolanständigen Höflichkeit bey Fürsten und Herren beliebt und belobt, auch bey dem höchsten Haupt der Christenheit in grossen Gnaden ist. Alle Kunstverständige verwundern seine Gemähle, und hat er so viel gethan als Zevres, indem er einen Haasen, von einem Jäger Lebensgrösse getragen, gemahlet, an welchem auch die Jagdhunde aufgesprungen, und ihn für lebendig angesehen.

