

GROSSE PERSÖNLICHKEITEN

1880 tauchte vor Basel eine geheimnisvolle Insel auf. Kurz darauf wurden dort Ritter gesichtet.

Basel, 16. Oktober 2026

Ein dunkles Eiland, steile Felsen, schwarze Zypressen und ein Boot, das lautlos auf eine rätselhafte Öffnung zufährt: Arnold Böcklin schuf 1880 eines der berühmtesten Bilder des 19. Jahrhunderts. Ausgerechnet im selben Jahr entstand in seiner Heimatstadt Basel eine Gemeinschaft, die ebenfalls Burgen, Ritter und eine Welt erfand, die auf keiner gewöhnlichen Landkarte zu finden ist. Ein Zusammenhang wäre ausgesprochen praktisch. Es gibt nur ein Problem: Niemand kann ihn belegen.

FASTWAHR-Redaktion • 5 Min. Lesezeit

SATIRE



KI-generiertes Bild · Die dargestellte Szene hat so nicht stattgefunden. · Frei gestaltete Szene in Anlehnung an das Motiv; keine Reproduktion von Böcklins Gemälde, die Stadtansicht ist erfunden

BASEL. Mit Inseln verhält es sich normalerweise recht unkompliziert. Sie liegen irgendwo im Wasser, besitzen Koordinaten und lassen sich, sofern sie nicht allzu klein geraten sind, auf einer Karte finden. Bei jener Insel, die Arnold Böcklin im Jahr 1880 malte, versagt dieses Verfahren vollständig. Man sieht eine felsige Küste, dunkle Zypressen, eine geheimnisvolle Öffnung im

Gestein und ein kleines Boot, das sich dem Ufer nähert. Wo genau diese Insel liegt, verriet der Maler nicht. Dass sie trotzdem weltberühmt wurde, dürfte einer der seltenen Fälle sein, in denen ein unbekannter Ort erheblich erfolgreicher war als zahlreiche reale Fremdenverkehrsziele.

Böcklin stammte aus Basel. Dort war er am 16. Oktober 1827 geboren worden, bevor ihn sein Künstlerleben nach Düsseldorf, Rom, München, Florenz und an andere Orte führte. Seine Bilder bevölkerte er gern mit Gestalten, die einem nüchternen Betrachter gewisse Schwierigkeiten bereiten können: Nymphen, Kentauren, Tritonen, Fabelwesen und merkwürdige Landschaften, bei denen man nie ganz sicher ist, ob hinter dem nächsten Felsen eine antike Gottheit erscheint oder man besser umkehrt. Das Kunstmuseum Basel bezeichnet ihn heute als einen der wichtigsten Vertreter des Symbolismus und besitzt mit mehr als 90 Gemälden und plastischen Arbeiten die bedeutendste Sammlung seines Werks.

Im Jahr 1880 entstand dann jenes Bild, das alles andere überstrahlen sollte. Eine Frau namens Marie Berna hatte Böcklin um ein Werk gebeten, das zum Träumen anregen sollte. Aus dieser Idee entwickelte sich die erste Fassung eines Motivs, das später den Namen „Die Toteninsel“ erhielt. Böcklin selbst malte zwischen 1880 und 1886 fünf Versionen; vier sind erhalten, die erste befindet sich heute im Kunstmuseum Basel. Das Motiv wurde zu einer Ikone des Symbolismus, hing später als Reproduktion in unzähligen Wohnungen und inspirierte Musiker, Schriftsteller, Filmemacher und andere Künstler.

Dass ein Bild mit diesem Namen zum Publikumserfolg wurde, ist bereits bemerkenswert. Noch bemerkenswerter ist, dass Böcklin keine Gebrauchsanweisung mitlieferte. Wer auf der Insel bestattet werden sollte, wo sie lag und was genau in den Felsen geschah, blieb dem Betrachter überlassen. Das kleine Boot scheint etwas oder jemanden dorthin zu bringen; eine weiß verhüllte Gestalt steht darin, vor ihr befindet sich ein ebenfalls weißes, häufig als Sarg gedeutetes Objekt. Mehr braucht ein gutes Geheimnis offenbar nicht. Seit fast anderthalb Jahrhunderten wird darüber nachgedacht, was Böcklin eigentlich gemeint haben könnte.

FASTWAHR hat deshalb die Vorgänge des Jahres 1880 in Basel noch einmal betrachtet und ist dabei auf eine bislang wenig beachtete Auffälligkeit gestoßen. Während Böcklin seine rätselhafte Insel malte, entstand in seiner Heimatstadt eine Vereinigung, deren Mitglieder ebenfalls eine gewisse Vorliebe für erfundene Welten entwickelten. Sie gaben gewöhnlichen Räumen mittelalterlich klingende Bezeichnungen, verwandelten Männer in Ritter, benutzten eine eigene Sprache und behandelten einen Uhu mit einer Ernsthaftigkeit, die Außenstehenden zunächst erklärungsbedürftig erscheinen kann.

Die Sache wird dadurch verdächtig, dass auch diese Gemeinschaft bis heute existiert.

Sie heißt Schlaraffia Basilea (25) und besteht nach eigenen Angaben seit 1880. Damit gehört sie zu den ältesten noch aktiven Gesellschaften Basels. Zwischen Oktober und April treffen sich ihre Mitglieder wöchentlich in einem historischen Raum im Zentrum der Stadt, wo sie Kunst, Freundschaft und Humor pflegen. Politik und Religion bleiben draußen, gesellschaftliche Stellung und Nationalität sollen im Spiel keine Bedeutung haben, und künstlerische Fähigkeiten sind ausdrücklich keine Aufnahmevoraussetzung. Vom Akademiker bis zum Handwerker, vom Künstler bis zum Amateur darf grundsätzlich jeder das beitragen, was er kann.

Damit hatten wir plötzlich zwei Ereignisse im selben Jahr und in derselben Stadt: Ein Basler erfindet eine geheimnisvolle Insel, die niemand finden kann, während andere Männer in Basel eine Gemeinschaft aufbauen, deren eigenes Reich ebenfalls auf keiner amtlichen Karte auftaucht.

Für FASTWAHR war die weitere Recherche damit praktisch unvermeidlich.

Zunächst lag die Vermutung nahe, Böcklins Insel könne eine frühe Darstellung einer schlaraffischen Burg gewesen sein. Die Architektur hätte zumindest gewisse Vorteile. Ein Felsen mitten im Wasser bietet Schutz vor unerwünschten Besuchern, die Zypressen sorgen für angemessene Feierlichkeit und der Zugang per Boot verhindert zuverlässig, dass jemand während einer Veranstaltung behauptet, er müsse nur kurz sein Auto umparken. Selbst die dunkle Öffnung im Fels ließe sich mit etwas Fantasie als Burgtor interpretieren.

Allerdings passt die Atmosphäre nicht recht.

Die Basilea beschreibt ihr eigenes Spiel mit Humor, Freundschaft und Kunst. Böcklins Insel wirkt dagegen nicht so, als würde hinter den Felsen gerade jemand eine besonders gelungene humoristische Fechtsung vortragen. Auch die Zahl der sichtbaren Teilnehmer ist für eine ordentliche Sippung ausgesprochen niedrig, und ein Uhu lässt sich auf keiner der bekannten Fassungen eindeutig erkennen. Vor allem aber fehlt jeder historische Hinweis darauf, dass Böcklin mit der Basilea verbunden gewesen wäre oder seine „Toteninsel“ etwas mit Schlaraffia zu tun hätte.

Damit hätte die Untersuchung beendet werden können, wenn nicht ausgerechnet Böcklins Kunst selbst so gut zu dieser falschen Spur passen würde. Der Maler liebte fantastische Welten und bevölkerte sie mit Figuren aus Mythologie und Vorstellungskraft. Das Kunstmuseum Basel beschreibt sein Werk als Mischung aus leuchtenden Farben, Fabelwesen, unheimlichen Landschaften und eindringlichen Bildern; selbst seine Zeitgenossen stritten darüber, ob er ein Erneuerer oder ein rückwärtsgewandter Sonderling sei.

Schlaraffia tut auf andere Weise etwas verblüffend Ähnliches. Sie nimmt die gewöhnliche Welt und baut daneben für einige Stunden eine zweite. Aus einem Vereinslokal wird eine Burg, aus einem Mitglied ein Ritter und aus einem Abend eine Sippung. Niemand behauptet ernsthaft, im Mittelalter zu leben, und gerade deshalb funktioniert das Spiel. Die Fantasie muss nicht wahr sein, um Wirkung zu entfalten.

Vielleicht erklärt das auch, warum beide Erscheinungen ausgerechnet im späten 19. Jahrhundert so gut funktionierten. Böcklins Bilder boten ihren Betrachtern Welten, in die sie gedanklich verschwinden konnten. Die Schlaraffen bauten sich eine solche Welt gleich selbst und gingen regelmäßig hinein. Die einen brauchten dafür Leinwand und Farbe, die anderen Ritterhelme, Wortspiele und einen ausgestopften beziehungsweise später symbolisch erheblich aufgewerteten Vogel.

Ob Böcklin von den Basler Schlaraffen überhaupt wusste, können wir nicht belegen. Ebenso wenig gibt es einen vernünftigen Grund anzunehmen, dass jemals ein Ritter der Basilea versucht hätte, die Toteninsel zu betreten. Sollte es dennoch jemand versucht haben, wäre zumindest die Rückmeldung ausgeblieben.

Die schönste Verbindung zwischen beiden Geschichten ist deshalb ausgerechnet diejenige, die nicht erfunden werden muss. Im Jahr 1880 schuf Arnold Böcklin die erste Fassung einer imaginären Insel, die bis heute Menschen rätseln lässt. Im selben Jahr entstand in seiner Heimatstadt Basel die Schlaraffia Basilea, deren Mitglieder bis heute regelmäßig eine ebenfalls imaginäre Welt betreten, sobald sie ihre Burg betreten und das schlaraffische Spiel beginnt.

Der Unterschied besteht vor allem in der Rückfahrkarte.

Von Böcklins Toteninsel ist bislang niemand nachweislich zurückgekehrt.

Aus der Basilea gewöhnlich noch am selben Abend.

Was davon stimmt



Die echten Fakten zu Arnold Böcklin · Die Toteninsel · Kunstmuseum Basel · Basel

Wahr: Arnold Böcklin wurde am 16. Oktober 1827 in Basel geboren und starb am 16. Januar 1901 bei Fiesole. Er lebte und arbeitete unter anderem in Düsseldorf, Rom, München und Florenz und gilt als einer der wichtigsten Vertreter des Symbolismus. Das Kunstmuseum Basel besitzt über 90 seiner Gemälde und plastischen Arbeiten, die bedeutendste Sammlung seines Werks.

Wahr: 1880 entstand in Florenz die erste Fassung der „Toteninsel“; Marie Berna hatte sich ein „Bild zum Träumen“ gewünscht. Bis 1886 malte Böcklin fünf Fassungen, vier sind erhalten. Die erste hängt im Kunstmuseum Basel.

Wahr: Die Schlaraffia Basilea (25) besteht seit 1880, gehört zu den ältesten aktiven Gesellschaften Basels und sippt von Oktober bis April wöchentlich am Unteren Heuberg 19. Religion und Politik sind tabu, die Nationalität der Mitglieder spielt keine Rolle.

Erfunden: jede Verbindung zwischen Böcklin, der Toteninsel und der Basilea.

KI-generiert: das Bild. Es ist keine Reproduktion von Böcklins Gemälde.

Historische Zuverlässigkeit: 50 % · FASTWAHR-Faktor: 50 %

Fast erfunden. Die Schlaraffen allerdings gibt es wirklich.

1880 erfand Böcklin seine Insel. Im selben Jahr bekamen die Basler Schlaraffen ihr Reych. Beide existieren bis heute. Nur eines davon lässt sich besuchen.

Die Schlaraffen aus dieser Geschichte gibt es wirklich: Die Basilea (25) sippt seit 1880 in Basel, von Oktober bis April jede Woche am Unteren Heuberg 19 über dem Barfüsserplatz. Gäste sind willkommen.

Schlaraffia entdecken: fastwahr.de/weiter/schlaraffia

Zum Reych vor Ort: fastwahr.de/weiter/reych/57

Weiterführende Informationen

SCHLARAFFIA

- [Schlaraffia Basilea \(25\), Basel](https://basilea25.ch) (basilea25.ch)

HINTERGRUND

- [Wikipedia: Arnold Böcklin](https://de.wikipedia.org/wiki/Arnold_Böcklin) (de.wikipedia.org)
- [Wikipedia: Die Toteninsel](https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Toteninsel) (de.wikipedia.org)
- [Encyclopaedia Britannica: Arnold Böcklin](https://www.britannica.com/entry/Arnold-Böcklin) (britannica.com)
- [Guide: Böcklin begegnet \(Kunstmuseum Basel\)](https://www.guide.com/entry/böcklin-begegnet) (guide.com)

FASTWAHR ist Satire und Parodie. Die Bilder sind KI-generiert; dargestellte Personen, Wappen und Aufschriften sind erfunden. Anspielungen auf bekannte Werke sind als Parodie gemeint.

Online lesen: fastwahr.de/funde/basel-boecklin-toteninsel-basilea · PDF erstellt am 22.10.2026 um 18:56 Uhr