



## Michael Theilacker Albrecht Altdorfer: „Die Alexanderschlacht“<sup>1</sup> Eine kunstpsychologische Analyse

*Die Untersuchung geht der Frage nach, welche Grundproblematik ein Schlachtengemälde aus dem Jahre 1529 erlebnismäßig belebt und welche Lösungsmöglichkeiten heute gefunden werden.*

*Aufgrund einer aktualgenetischen Darbietung wurden Hypothesen über das Bild-/Erlebensgerüst aufgestellt, die in Tiefeninterviews verfolgt und überprüft wurden. Die methodische Bearbeitung konnte Beziehungen zwischen dem Erlebensgerüst ('Hineingedreht-Werden' - 'Auswegsuche') und dem Bildinhalt (Kesselschlacht - Flucht) erweisen. Die Untersuchung ist abgeschlossen.*

*Dr. Werner WAGNER. In: Jahrbuch der Universität zu Köln, Köln 1981.*

### I

#### Beschreibung des Grundproblems (wo man hineinkommt)

Zunächst fühlt man sich überrollt. Das Bild bedroht durch seine Unheimlichkeit, es zieht aber auch geheimnisvoll an. Das Ganze ist Chaos und Riesendurcheinander. Man gerät in ein Gemetzel, in eine Schlacht hinein, obwohl man mit 'so etwas' eigentlich gar nichts zu tun haben möchte. Das überwältigt und macht unangenehm betroffen. Sehr bald bemerkt man, daß gewohnte, alltägliche Muster nicht mehr weiterhelfen. Man kommt in ein ständiges Verwickeltwerden, in ein Sich-Hineindreihen und Sich-wieder-Herausdrehen. Das kriegt man schon bei den ersten Versuchen, eine Geschichte zu entwickeln, mit und merkt: Man muß sich da irgendwie durchschlagen. Gewohnte Einordnungsmuster nach stark/schwach, gerecht/ungerecht, schön/häßlich und gut/böse brechen ein. Das normale An-etwas-Herangehen und Mit-etwas-Umgehen ist gestört.

Gleichgültig, an was man sich zunächst hält, man gerät immer an einen Punkt, an dem das

Ganze umkippt: Man kann etwas ein Stück weit verfolgen, gerät aber dann in Sackgassen. Was entwickelt wird, zeigt seine Kehrseite, verwandelt sich. Man sieht sich folgendem Grundproblem gegenüber: Jedes Stückchen Bewegungsfreiheit, das man sich in dem Gemetzel schafft, wird durch das einengende Gedränge des Ganzen wieder genommen.

Es zeigen sich die Grenzen des eigenen Handlungkönnens, aber man kann auch an den Kippstellen Entscheidungen treffen: Man kann versuchen, den Kehrseiten zu entfliehen, sich abwenden und Anderem zuwenden, oder man kann sich damit auseinandersetzen. In diesem Spielraum wird versucht, die empfundene Unheimlichkeit zu bewältigen.

### II

#### Versionen (wie man hineinkommt und was man dabei erfährt)

##### Erste Version

Am Anfang versucht man, in das bedrohliche Chaos Ordnung zu bringen. Aber worauf man sich auch einläßt, man kommt in etwas hinein, in das man gar nicht hinein will. Da ist unheimlich viel, aber alles ist durcheinander. Man versucht, dieses Durcheinander zu gestalten, indem man beschreibt, was da passiert, auf Passendes und Nichtpassendes achtet, auf Entsprechendes und Störungen. Die Tafel schwebt z.B. zunächst abgehoben über dem Ganzen. Ihre nicht passende Klarheit stört. Man muß sich damit auseinandersetzen. Da man sich in der Geschichte nicht so gut auskennt, muß man das Ganze selbst zusammenbringen, indem man darauf achtet, was alles zur Geschichte der Schlacht paßt. Von dieser Logik her wird z.B. die Sonne als aufgehend bestimmt, „weil die sich wohl nicht bei untergehender Sonne zum Kampf

getroffen haben werden“.

### Zweite Version

Da die Geschichten in Ansätzen stecken bleiben, versucht man es anders. Man bemerkt, daß da überall Spitzen sind, die sich vom Metallenen der Waffen bis zum Eisigen der Gebirge im Hintergrund quer durch das ganze Bild ziehen. Erste Einteilungen nach oben/unten, rechts/links, Vordergrund/Hintergrund und blau/rot geben Halt. Man zieht Linien durch das Bild, trennt Teile und fügt welche zusammen. Eine rote, schwache Partei und eine blaue, starke stehen sich gegenüber. Jede Festlegung, jeder Versuch, den eigenen Standort zu bestimmen, bedingt aber auch Bewertungen. Man wird in die Schlachtordnung verwickelt. Fragen nach gerechten Lösungen, nach Schuld und Unschuld tauchen auf. Es gibt Kommandierende und Befehlsempfänger, die blind gehorchen müssen.

### Dritte Version

Verschiedene Konstruktionen werden ausprobiert, verschiedene Möglichkeiten des Angriffs oder der Flucht werden durchgespielt. Aber nirgends findet man Sicherheit: In der Schlacht kann man sich nicht wehren und ist ungeschützt. Flieht man in die zuerst friedlich anmutende Weite des Hintergrundes, stellt man bald fest, daß man nun in eine tote Eiswüste geraten ist, der man auf sich alleine gestellt auch nicht begegnen mag.

Man kann das Geschehen auch mit eigenen Erfahrungen vergleichen: Das Schlachtfeld wird zur eigenen Seele, gespalten in eine starke und schwache Seite, zwischen denen blutige Konflikte entstehen. Darüber schwebt die Tafel als richtendes Über-Ich. Oder man vergleicht die Schlachtordnung mit heutigen Möglichkeiten militärischer Auseinandersetzung. Die Sonne wird zu einer gewaltigen Atombombenexplosion, die die Welt zu einer toten Gegend macht. Man ist am Weltende angelangt.

Durch solche Vergleiche kommt man zu der Frage, wie so eine Schlacht überhaupt funktioniert. Man überlegt, wie eine solche Menschenmenge dazu gebracht werden kann, aufeinander loszuschlagen. Wie sähe das heute aus? Wofür würde man selbst kämpfen? Man erfährt, daß Schlacht mit Reinrutschen und Überrolltwerden zu tun hat, aber auch mit Sich-heraushalten-Können. Es gibt da Kommandierende, die sich anscheinend heraushalten können und gleichzeitig über das Schicksal ganzer Armeen bestimmen, indem sie Schlachten in Gang bringen. Es geht um etwas. Man kämpft um die Ehre, um das eigene Land zu verteidigen und weil man gehorchen muß (will).

Es geht aber auch um Leben und Tod. Und auch die Kommandierenden sind bedroht. Wenn die Schlacht erst einmal in Gang gekommen ist, entfaltet sich eine Wut, ein Eifer des Krieges, das Ganze erhält eine Eigendynamik, Angriff und Verteidigung prallen aufeinander, es wird blutig. Es geht um Gleichgewicht-Halten und Übergewicht-Bekommen. Entscheidungen brauchen Zeit. Schlachten führen zu Entscheidungen. Die Parteien werden zu Siegern und Besiegten.

### Vierte Version

Durch jede Festlegung, die man im Hin und Her der Schlacht trifft, wird eine Gegenbewegung heraufbeschworen. Man merkt, daß man gewöhnlich bei jeder Festlegung notwendig andere Möglichkeiten abschneidet. Hier werden diese Kehrseiten erfahrbar: Frieden bedingt Kampf, schön - häßlich, Sieger - Opfer, Anstürmen - Untergehen, Schlacht - Geschlachtetwerden, Enge - Bewegungsspielraum. Gewohnte Muster werden verkehrt, die Schlacht wird als verkehrte Welt erfahren.

Die Schlacht, die zunächst fürchterliche Angst eingejagt hat, wird, nachdem im Hintergrund heutige Atomkriege durchgespielt wurden, plötzlich zu etwas Wärmendem, Lebendigem, Menschlichem. Wenn die über allem

schwebende Tafel als richtendes Über-Ich oder Gott-Vater genommen wird, wird erfahren, daß Verurteilen auch Helfen und Retten-Können bedingt. Das führt zu Widersprüchen, das Bild kippt, das Muster kommt in eine Krise. Auch die Flucht in das Ganz-Andere, weg vom Blutigen und Bedrohlichen ins Helle und Sanfte (ins Blaue) trägt nicht. Auch im Ganz-Anderen ist man verloren, weil man in der totalen Weite sich nur noch treiben lassen kann. Und das wäre die völlige Auslieferung. Bei dieser Gleichzeitigkeit von Gewohntem und seiner Kehrseite kann man nicht stehenbleiben.

### III

#### Lösungen

(wie man wieder herauskommt)

Man merkt, daß es *die* Methode, mit dem Bild umzugehen, nicht gibt. Es bleibt ein Spielraum zwischen dem Gedränge der Masse und einem sich allein durchschlagenden Einzelnen. Keine Festlegung bringt sicheren Halt, einen dauernden Halt gibt es nicht. Man bewegt sich in einem dauernden Sich-Hineindreuen und Wieder-Herausdrehen. Stellenweise hilft man sich, indem man Teile des Bildes einfach abdeckt („ohne die ganze Schlacht hier unten“), Aufkommendes abwürgt („Ich möchte lieber damit nichts zu tun haben“) oder auf gewohnte Umgangsformen mit Kunst zurückgreift („Das Gedränge der Soldaten vorne stört. Das ist aber phantastisch gemalt“). Oder man wird Kommandeur und beendet die Schlacht, indem man sich ausliefert. Andere ziehen an der Kordel, die an der Tafel hängt, und läuten die Schlacht aus.

Am Ende kann man Entwicklungen beschreiben: Wie das anfängliche Bild (vorne: blutige Enge der Schlacht; hinten: ruhige, offene Weite) umgekippt ist (vorne: Leben, Wärme; hinten: eiskalte Wüste, Atomtod).

Wird ein abschließender Titel gesucht, so

kommt man auf „Jüngstes Gericht“ oder „Apokalypse“. Durch solche religiösen Bilder wird es möglich, alles, was zunächst stört und nicht paßt (wie die herausfallende Tafel), in die Schlacht einzubeziehen.

*Im Rahmen eines Praktikums bei Dr. W. WAGNER im Wintersemester 1980/81 wurde diese Analyse auf der Basis von ca. 10 Tiefeninterviews und einer größeren Anzahl von Erlebensbeschreibungen während einer aktualgenetischen Darbietung des Bildes „Die Alexanderschlacht“ erstellt.*

Anmerkung

<sup>1)</sup> 1529, Öl auf Lindenholz, 158 x 120 cm, Alte Pinakothek München.

Michael Theilacker, cand. rer. nat.  
Theodor-Storm-Straße 12  
D-5060 Bergisch Gladbach