



Das Harte und das Amorphe

Das Schachspiel als Konstruktions- und
Imaginationsmodell literarischer Texte

Nikolaos Karatsioras

T Frank & Timme

Nikolaos Karatsioras
Das Harte und das Amorphe

Nikolaos Karatsioras

Das Harte und das Amorphe

Das Schachspiel als Konstruktions- und
Imaginationsmodell literarischer Texte

FFrank & Timme

Verlag für wissenschaftliche Literatur

Umschlagabbildung: Black king with puppet's shadow
© iStockphoto.com

ISBN 978-3-86596-353-6
ISSN 1860-1952

© Frank & Timme GmbH Verlag für wissenschaftliche Literatur
Berlin 2011. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts-
gesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar.
Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen,
Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in
elektronischen Systemen.

Herstellung durch das atelier eilenberger, Taucha bei Leipzig.
Printed in Germany.
Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier.

Zugl. Dissertation Universität Stuttgart, 2010

www.frank-timme.de

*Meinen Eltern und
Meinem Bruder*

Inhaltsverzeichnis

<i>Siglenverzeichnis</i>	11
<i>Zusammenfassung</i>	13
<i>Abstracts</i>	15
I. Die Welt, ein Spiel.....	17
1.1 Einleitung – Ein Automat geht um die Welt	17
1.2 Zum Forschungsstand	22
1.3 Zielsetzung der Arbeit.....	27
1.4 Kriterien der Textauswahl.....	30
II. Historisches	33
2.1 Paradigmenwechsel der Textspiele	33
2.2 Zwischen Fabeln und Fakten	38
2.2.1 Eine kurze Geschichte des Schachspiels	39
2.2.2 Mythologische Ursprünge	45
III. Das Harte und das Amorphe	51
3.1 Definition.....	51
3.2 Schwarzweiß: Sprach-, Schach- und Textstruktur.....	56
3.3 Phantasma ex machina	65
3.4 οὐδέποτε νοεῖ ἄνευ φαντάσματος ἡ ψυχὴ	69
3.5 Eine Art Magie	72
3.6 Cupido auf dem Schachbrett.....	77
3.7 Le roi est mort – Todessymbolik in Schwarzweiß	84
IV. Das Brett, das die Welt bedeutet.....	87
4.1 G.E. Lessing – der gelehrte Schachspieler und der schachspielende Gelehrte.....	87
4.2 Gottschalls Poetik	90
4.3 Kontingenzbewältigung bei Lessing	96

4.4 Zufall und Notwendigkeit: Schach als Ordnungs- und Organisationsprinzip.....	98
4.5 Die ‚Schachlogik‘ im <i>Nathan</i>	100
4.6 Schachpoetologische Konzeption des <i>Nathan</i>	104
4.6.1 Joachim Petzold: Das Schachspiel als Toleranzsymbol	106
4.6.2 Armin Volkmar Wernsing: “Spielmetaphorik” im <i>Nathan</i>	108
4.6.3 James L. Hodge: Die Ringparabel als Gambit	111
4.7 Memorierte Genealogie	117
4.8 Imaginierter Inzest – Saladin und Sittah spielen Schach	118
4.9 Das Schachspiel als Konstruktionsprinzip des <i>Nathan</i>	126
4.10 <i>Nathan der Weise</i> als Schachspiel – eine Lesart	130
4.11 Der Aufbau der Akte als Rösselsprünge	141
4.12 <i>Laokoon</i> – Die Autonomie der Imagination	144
4.13 „mit dem Spiele spielen“ – Schach als Imaginationsmodell des <i>Nathan</i>	146
4.13.1 Fehlgeleitete Phantasmen.....	147
4.13.2 Eros der Manipulator	152
V. Jean Paul, das Spiel mit dem Leser	153
5.1 Einleitung.....	153
5.2 Jean Pauls Schachprosa	157
5.3 Mechanisches am Werk. Die Maschine als Welt- und Literaturmodell	162
5.4 Der neue Prometheus im Türkengewand	166
5.5 Der Autor in der Holzkiste. ‚Automatisches‘ Erzählen in den frühen Romanen	172
5.6 „Verlobung-Schach – ein graduierter Rekrut – Kopulierkatze“	174
5.6.1 Die Eröffnungsszene der <i>Unsichtbaren Loge</i>	176
5.6.2 Das Schachspiel als poetologisches Konzept der <i>Unsichtbaren Loge</i>	182

5.6.3	Fenk / Knef.....	186
5.7	Schwarze Kunst und aqua tinta – Phantasmenerzeugung und -manipulation	188
5.8	Das ‚andere‘ Sehen.....	191
5.8.1	Die Schachszene der <i>Unsichtbaren Loge</i> als Imaginationsmodell	197
5.8.2	Schöpfungsgeschichte aus der <i>Loge</i>	199
5.9	Hängepartie – Der Fortsetzungsroman <i>Hesperus</i>	200
5.9.1	Vom Erzähler zum Mitspieler.....	202
5.9.2	Mechanisches‘ Erzählen.....	205
5.10	Rösselsprünge - Die Tektonik der <i>Flegeljahre</i>	208
5.10.1	Die Erzählbewegung der <i>Flegeljahre</i> als „umstandsloses Springen“	211
5.10.2	64:32:16:8:4:2 – Schach und Zahl in den <i>Flegeljahren</i>	214
5.10.3	Die „festgefügte“ und „lockere“ Struktur der <i>Flegeljahre</i>	217
5.10.4	Eine experimentelle Lektüre.....	220
VI.	Der Leser gegen den Spieler	225
6.1.	Canettis <i>Die Blendung</i> . Deformierte Körper und destruierte Phantasmen	225
APPENDIX I		
	Das <i>Schachzabelbuch</i> des Jacobus de Cessolis.....	235
APPENDIX II		
	Herders Gedicht „Das Schachspiel“	239
	Literaturverzeichnis.....	241

Siglenverzeichnis

Häufig zitierte und paraphrasierte Werke werden mit den nachfolgend aufgeführten Siglen zitiert.

- NdW Gotthold Ephraim Lessing: Nathan der Weise. In: Werke und Briefe in 12. Bänden. Hrsg. von Wilfried Barner zusammen mit Klaus Bohnen u.a., Frankfurt a.M. 1985 ff. Bd. 9
- LA Gotthold Ephraim Lessing: Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie. In: Ebd., Bd. 5/2
- UL Jean Paul: Die unsichtbare Loge. In: Sämtliche Werke in 10 Bänden. Hrsg. Norbert Miller. Nachwort von Walter Höllerer. Darmstadt 2000, Abt. I, Bd. 1
- HPT Jean Paul: Hesperus oder 45 Hundposttage. In: Ebd., Abt. I, Bd. 1
- NME Jean Paul: Über die natürliche Magie der Einbildungskraft. In: Ebd., Abt. I, Bd. 4, S. 195-205
- VdÄ Jean Paul: Vorschule der Ästhetik. In: Ebd., Abt. I, Bd. 5
- FL Jean Paul: Flegeljahre. In: Ebd., Abt. I, Bd. 2
- BL Elias Canetti: Die Blendung. Frankfurt a.M. 2007 (37. Aufl.)

Zusammenfassung

Das Schachspiel als Organisationsprinzip von Artefakten wurde in der bisherigen Forschung hauptsächlich unter dem Aspekt des strukturstiftenden Modells untersucht. Elemente des Schachspiels, die in die Konstruktionsprinzipien eines Textes eingreifen (Kapitel, Akt, Strophe) sowie formallogische Aspekte (Schwarzweiß-Logik, Figuren-Zugarten) verstehe ich als das ‚Harte‘ am Text, das m.E. eine *conditio sine qua non* für die Erzeugung von Imaginationenprodukten, das ‚Amorphe‘ am Text, darstellt.

Kenntnisse in der Geschichte des Schachspiels erweisen sich als möglicher Zugang zum Symbolgehalt aber auch zur Phantasmologie. Hierbei gilt es zwei Entwicklungslinien zu unterscheiden: eine faktisch-historische und eine mythologische. Lessing und Jean Paul, die mit beiden historischen Entwicklungen vertraut waren, greifen kritisch und nicht anachronistisch die semantischen Ebenen auf und thematisieren sie in ausgewählten Werken.

Im wissenschaftlichen Diskurs werden aufgrund der regelspezifischen Konzeption des Schachspiels Parallelen zwischen Sprach- und Textstrukturen hergestellt. Die historisch bedingte Konnotation auf mehreren symbolischen Ebenen führt das Schachspiel in die Nähe der Erotik. Die Erzeugung erotischer Phantasmen während einer Schachpartie lässt sich literarhistorisch bis hin zu mittelalterlichen Texten zurückverfolgen. Im logischen Spiel wird durch die angekurbelte Mechanik ausgeführter Spielzüge die Ratio der Spielenden außer Kraft gesetzt und der Raum für erotische Phantasmen, aber auch für Imagination und Affektion eröffnet. Im Spannungsverhältnis zwischen ‚Hartem‘ und ‚Amorphem‘ fungiert somit das Schachspiel im Text als Konstruktionsmodell, das aber zugleich den Versuch darstellt, diese Struktur zu überwinden, um die Imagination (des Rezipienten) zu ermöglichen.

Kritisch operiert Lessing in seinem *Nathan* mit dem Symbolgehalt des Schachspiels. Um die Thematik der Wahrheit, resp. wahren Religion, kreisend, kann das Schachspiel in Zeiten der Aufklärung, im Gegensatz zur Tradition mittelalterlicher Schachallegorien, nicht als Abbild eines Ordnungs- und Organisationsmodells bestehen. Eine binäre Schwarz/Weiß-Logik kann keinen Sinn enthalten, da sie lediglich auf ein Gegensatzpaar verweist. Sie kann höchstens auf eine andere, sinnstiftende Struktur verweisen. Die menschliche Logik entpuppt sich als Un-Logik und steht, wie auch das Schachspiel im *Nathan*, auf der Kippe. Über das Schachspiel organisiert sich zudem die

Imagination der dramatis personae: Inzest, genealogische Krisen und manipulierte Vorstellungsbilder.

Jean Pauls Romandebüt *Die unsichtbare Loge* beginnt programmatisch mit einer Schachpartie, über die das poetologische Konzept reflektiert wird: sowohl Konstruktions-, als auch Imaginationsprinzipien. Das Konzept des automatischen Erzählens, angelehnt an den Kempelschen Schachautomaten, revidiert Jean Paul in seinem zweiten Roman *Hesperus*. Die Tektonik der *Flegeljahre* kann als eine am Schachspiel orientierte verifiziert werden: Erzählbewegung, Zahlenproportionen, Formzwang und seine Überwindung (das Harte und das Amorphe).

In Canettis *Die Blendung* verlagern sich die Konzepte des Harten und Amorphen von der poetologischen Ebene auf die beiden Romanfiguren im zentralen zweiten Teil: der Schachspieler und der Leser.

Abstracts

Chess as an organisation principle of art forms has hitherto been researched as a structure building model. Elements of chess, which engage in the construction principles of a text (chapter, act, verse) as well as in the formal logic aspects (black-and-white-logic) I understand as a “rigorous” within the text which in my opinion is an absolute condition for the creation of imagination artefacts, the “amorphous” within the text.

Knowledge of the chess history proves a potential approach to the symbolic value and the phantasmology. In this connection it is essential to distinguish two development directions: a real historical and a mythological sense. Lessing and Jean Paul, who were familiar with both historic developments, critically and non-anachronistically seize on the semantic line and raise these issues in selected works.

In the scientific discourse analogies between the composition of language and text are established based on the particulars of a chess play. The historic connotation on several symbolic levels leads chess close to eroticism. The creation of erotic associations during a game of chess can be historically traced back to medieval texts. Within the logic game the ratio of the players is over-ridden by the mechanism of performed moves and thus the space for erotic phantasms as well as for imagination and affection is opened.

In the conflict relationship between “rigorous” and “amorphous” the chess game therefore acts as a construction model in the text, but it constitutes as well the attempt to overcome this structure so as to enable the recipients’ imagination.

Lessing’s *Nathan* critically deals with the symbolic value of the chess game. Spinning the subject of truth respectively true religion, in times of Enlightenment and in contradiction to the traditional medieval chess allegories the chess game cannot exist any longer as an image of a rank or organisation model. A binary black-and-white-logic cannot have a meaning as it only refers to antagonism. It can only point to another meaningful structure. Human logic turns out to be illogicality and, as in *Nathan’s* chess game, is on the tipping point. The imagination of the dramatis personae will be formed by the chess game: incest, genealogical crisis and manipulated imagos.

Jean Paul’s first novel *Die unsichtbare Loge* programmatically starts with a game of chess where the poetologic concept is reflected, both the construction as well as the imagination principles. The concept of automatic narration,

borrowed from the automaton chess player by Kempelen, is revised in Jean Paul's second novel *Hesperus*. The construction of the *Flegeljahre* could be read as a structure of a chess game: narrator agitation, numeric proportions, formal constraint and its overcoming (the rigorous and the amorphous).

In Canetti's novel *Die Blendung* the concepts of the rigorous and the amorphous move from the poetologic level to the literary characters in the second novel part: the chess player and the reader.

I. Die Welt, ein Spiel

Leider denken die mehrsten nichts anders
bei dem Schachspiel, als die Figur, genannt
König, matt zu machen.

Wilhelm Heinse¹

1.1 Einleitung – Ein Automat geht um die Welt

Ein Gegner Robert James Fischers, des 11. Weltmeisters der Schachgeschichte und vermutlich besten Schachspielers aller Zeiten, erklärte, nachdem er gegen ihn im Kandidatenturnier zur Weltmeisterschaft 1972 ausgeschieden war, er habe nur deswegen gegen ihn verloren, weil dieser wie eine Maschine gespielt habe. Der Gedanke, gegen eine Maschine zu spielen, die nie Fehler macht, brach seinen Widerstand dermaßen, dass er alle Partien verlor.² Dieser Vergleich erscheint auf den ersten Blick nicht nur grotesk, sondern vor allem auch unpassend gewählt. Das Schachspiel erfordert vom Spieler nicht nur kühle Berechnung, sondern vor allem Phantasie. Ersteres könnte man zweifellos einer Maschine zusprechen, letzteres hingegen nie.³ Etwa zweihundert Jahre zuvor wurde die Welt von der Nachricht erschüttert, dass die künstliche Herstellung eines Automaten, der Mechanik und Phantasie gleichermaßen besitzt, gelungen sei.

Ab den 70er Jahren des 18. Jahrhunderts ging ein mechanisches Gespenst um in Europa - der Schachautomat des ungarischen Maschinenbauers Wolfgang von Kempelen. Bei dem Automaten handelte es sich um eine in orientali-

1 Wilhelm Heinse: Anastasia und das Schachspiel. Sämtliche Werke, Hrsg. von Carl Schüdderkopf, Bd. 6, Leipzig 1903, S. 206.

2 Beim Gegner Robert James Fischers handelt es sich um Mark Taimanov (das Interview vom 24.05.2002 ist unter www.chessbase.de nachzulesen). Fischer wurde 1972 souverän Weltmeister und verzichtete 1975 auf die Verteidigung seines Titels. Er zog sich daraufhin vom öffentlichen Schachgeschehen zurück und betrat, mit einer einzigen Ausnahme, nie wieder die öffentliche Schachbühne.

3 Die aktuelle Debatte der KI-Forschung, ob einem Schachcomputer Intelligenz oder Phantasie zugesprochen werden kann, blende ich bewusst aus, da sie für die folgenden Ausführungen ohne Belang sind. Es sei an dieser Stelle lediglich auf das Werk des Informatikers Feng-Hsiung Hsu verwiesen: Behind Deep Blue. Building the Computer That Defeated the World Chess Champion. Princeton University Press, 2002.

sche Gewänder gehüllte, lebensgroße Figur, die hinter einer hölzernen Kiste saß, deren Inneres aus Rädern, Walzen und anderen Apparaturen bestand, und die auf dem darauf befindlichen Schachbrett Züge ausführte.⁴ Anfangs nur für Vorstellungen am Wiener Hof bestimmt, vergrößerte sich der Ruhm des Automaten, und sein Erbauer reiste mit ihm im Gepäck durch ganz Europa. Der Automat wurde in Schachhochburgen wie Paris, London und Leipzig vorgeführt und stellte sein Können souverän unter Beweis. Aus nahezu jeder Partie ging der „Schachtürke“ als Sieger hervor. Nach dem Tod Kempelens im Jahre 1804 führte dessen Nachfolger Johann Nepomuk Mälzel die Tournee fort und weitete sie über den europäischen Kontinent bis in die USA aus. Der Automat stieß auf eine große Resonanz – vor allem im Geistesleben dieser Zeit.⁵ Es erschienen zahlreiche Pamphlete, Artikel und Abhandlungen über den wohl ungewöhnlichsten Schachspieler aller Zeiten. So etwas hatte die (Schach-)Welt bis dato noch nicht gesehen.⁶

Zwar erfreuten sich Automaten ab dem ersten Drittel des 18. Jahrhunderts immer größerer Beliebtheit, doch der Schachautomat stellte eine gewaltige Sensation dar.⁷ Sollte es denn möglich sein, dass das Schachspiel, „traditionellerweise das Paradigma logischen Denkens schlechthin“, nun ebenfalls ‚mechanisiert‘ wurde? Kann das menschliche Denken durch einfachste mechanische Mittel nachgebaut werden? Der Automat schien der Beweis dafür zu sein, dass sich das Denken auch in mechanischen, autopoietischen Strukturen

4 S. hierzu: Ernst Strouhal gemeinsam mit Brigitte Felderer: Kempelens Schachspieler. Quellenstudien zur Rezeptionsgeschichte einer Täuschung 1769-1804. In: E.S.: Umweg nach Buckow. Bildunterschriften. Wien; New York 2009, S. 313-351. Einen gut recherchierten Überblick über die Geschichte des Automaten bietet der wissenschaftsjournalistische Beitrag von Tom Standage: Der Türke. Die Geschichte des ersten Schachautomaten und seiner abenteuerlichen Reise um die Welt. Aus dem Englischen von Thomas Merk und Thomas Wollermann. Frankfurt/New York 2002 (Titel der Originalausgabe: T.S.: The Turk. The life and times of the famous eighteenth-century chess-playing machine. New York 2002). „Die Sprechmaschine“, das zweite bedeutende Automaten Kempelens ist weniger bekannt. E.T.A. Hoffmann greift dieses Sujet im zweiten Band der Serapions-Brüder auf. Der junge Jean Paul geht ausführlicher auf die Thematik der Schach- und Sprechautomaten ein (s. Abschnitt V dieser Arbeit).

5 Ernst Strouhal und Brigitte Felderer schätzen die Anzahl der über den Automaten erschienenen Beiträge (Stand 2007) auf über 2.500. s. Kempelens Schachspieler, a.a.O., Anm. 5, S. 344.

6 Zu den zahlreichen Vorstellungsbesuchern und Bewunderern gehörten u.a. Benjamin Franklin, Katharina die Große, Napoleon Bonaparte, Friedrich II. von Preußen und Edgar Allan Poe.

7 Einen guten Überblick über die Geschichte der Automaten bietet Herbert Heckmann: Die andere Schöpfung. Geschichte der frühen Automaten in Wirklichkeit und Dichtung. Frankfurt a.M. 1982. S. hierzu das Kapitel: „Die Abenteuer eines Schachautomaten“, S. 258-262.

8 Rudolf Drux (Hrsg.): Menschen aus Menschenhand. Zur Geschichte der Androiden. Texte von Homer bis Asinov. Stuttgart 1988, S. XVII.

vollziehen kann.⁹ Ein von Menschenhand geschaffenes Werk, das, kleistisch gesprochen, ein „absolutes Bewusstsein“ besitzt und somit dem menschlichen Schachdenken klar überlegen ist, kann selbst für die Erben der Aufklärung nur Teufelswerk sein.¹⁰ Der Skandal des Automaten bestand nicht darin, dass er spielen konnte, sondern dass er Schach spielen konnte. Eine kränkende Niederlage im Würfel- oder Kartenspiel hätte das menschliche Ego eher weggesteckt als eine im Schachspiel, in dem es bekanntlich keinen Raum für den Zufall gibt.

Insgendetwas an dieser Apparatur schien nicht zu stimmen: Solch ein Meisterwerk könne wahrlich nur der „Konstrukteur der Weltmaschine“¹¹ hervorbringen. Zweifel kamen auf, ob nicht doch ein Trugmanöver von Seiten des Konstrukteurs im Spiel war. Ob der Automat durch Magnetismus ferngesteuert oder ob sich ein kleinwüchsiger Mensch im Inneren des Holzkastens befinde und von dort aus durch Drähte die Bewegungen der Holzfigur lenke.¹² Letzteres war der Fall doch die Zweifel der Kritiker sollten erst 85 Jahre nach

9 Die Idee einer selbstreferenziellen Struktur geht auf Aristoteles' „ersten unbewegten Bewegter“ und der „causa prima“ der Scholastiker zurück. Vgl. hierzu Alex Sutter: *Göttliche Maschinen. Die Automaten für Lebendiges bei Descartes, Leibniz, La Mettrie und Kant*. Frankfurt a.M. 1988, S. 216-225 und Gunter Gebauer; Christoph Wulf: *Mimesis – Poiesis – Autopoiesis*. In: *Paragrana. Zeitschrift für Historische Anthropologie*. Hrsg. v. Chr. Wulf. Bd.4/2: *Mimesis, Poiesis, Autopoiesis*, 1995, S. 9-12. Unter „autopoiesis“ verstehen Gebauer und Wulf „the creation of a system out of itself, characterized through a certain organization, circularity, self-referentiality, and autonomy of the created world“, S. 9

10 Zur Schachpartie zwischen Mensch und Teufel/Tod s. Stefan Flesch: „Elle me dit eschec et mat“. Geschlechterbeziehungen im Kontext des hoch- und spätmittelalterlichen Schachspiels. In: Wolfgang Haubrichs u.a. (Hg.): *Grenzen erkennen – Begrenzungen überwinden. Festschrift für Reinhard Schneider*. Signaringen 1999, S. 123-143.

In der bildenden Kunst lassen sich zahlreiche Beispiele einer „Partie gegen den Tod“ finden. Eines der bekanntesten dürfte „Satan, der mit einem Jüngling um seine Seele im Schach spielt“ von Friedrich August Moritz Retzsch, der für die Faust-Ausgabe von 1828 Radierungen anfertigte, sein. In diesem Zusammenhang kann auch einer der erfolgreichsten Micro-Schachcomputer Ende der 80er Jahre des vergangenen Jahrhunderts erwähnt werden, der den Namen „Mephisto“ trug. Vgl. hierzu: Hans Holländer: *Minotauros im kinetischen Labyrinth. Über Schach und Kunst anlässlich der Schachfiguren von Paul Wunderlich*. Offenbach a. M. 1989, S. 66.

Vgl. hierzu auch: Liselotte Sauer: *Marionetten, Maschinen, Automaten. Der künstliche Mensch in der deutschen und englischen Romantik*. Bonn 1983, S. 202 f.

11 Peter von Matt: *Die Intrige. Theorie und Praxis der Hinterlist*. München 2008, S. 369. Ernst Strouhal und Brigitte Felderer sehen im Automaten Kempelens die Metaphern des Uhrwerks und des Schachspiels vereint: „Beide sind Modelle der Welt und Projektionsflächen für das menschliche Selbst, Modelle des Ordnungswillens, des Gehorsams und der Herrschaft: Die Schachfiguren gehorchen dem, der die Macht hat, sie zu ziehen; die Uhr dem, der die Macht hat, sie aufzuziehen. Was die Uhr als materiale Maschinenmetapher zur Erklärung der Körperfunktionen leistet, leistet das Schachspiel als immaterielle Maschine für den menschlichen Geist.“, a.a.O., S. 322. Vgl. hierzu: Alex Sutter: a.a.O. S. 83 ff. und Liselotte Sauer, S. 41f.

12 Um diesen Spekulationen keinen Raum zu schaffen, öffnete Kempelen vor jeder Schachpartie die drei Türen des Holzkastens und ließ den Zuschauern Einblicke in das Innere gewinnen. Danach wurden die Türen wieder verschlossen und Kempelen entfernte sich aus der Nähe des Automaten.

dem ersten Auftritt endgültig bestätigt werden, als das Geheimnis ‚offiziell‘ gelüftet wurde. Danach fand der Automat seinen Platz in einem Museum und geriet für lange Zeit in Vergessenheit.¹³

Die Idee solch einer Apparatur jedoch, nämlich das gelungene Trugmanöver zu vollbringen, ein hochkomplexes Spiel mit Perfektion zu spielen, ist in der Literatur viel älter¹⁴ und zumal für die Poetik der Lessing- und Goethe-Zeit, wie noch zu sehen sein wird, von Bedeutung.

Als Sinnbild scheint mir der Schachautomat besonders geeignet zu sein, einen Vergleich mit einem literarischen Text zu liefern. Eine Mechanik, die aus sich selbst heraus Schach spielt, das heißt, eine Konstruktion, die Imaginationsprodukte hervorbringen kann,¹⁵ ähnelt insofern einem literarischen Text, als auch in ihm die Struktur maßgeblich an der Vorstellungstätigkeit des Rezipienten beteiligt ist. Die Tatsache, dass es sich hierbei um das Schachspiel handelt, ist nicht unwesentlich. Die Struktur des Schachspiels, und nicht nur diese, bietet zudem zahlreiche Überschneidungen mit Textstrukturen. Die Aufteilung der Spielphasen in Eröffnung, Mittel- und Endspiel, die unterschiedlichen Werte und Zugmöglichkeiten der verschiedenen Figuren, die möglichen Spielsituationen wie Matt, Patt, Rochade, Figurenopfer, Bauernumwandlung etc., das Denken in Kalkülen der Spieler, sind zwar dem Schachspiel eigene, aber, so die These, auch auf die Literatur übertragbare Strukturen.¹⁶ Die strukturelle Beschaffenheit des Schachspiels ist nicht die einzige, die es als ‚Modell‘ für literaturwissenschaftliche Analysen attraktiv macht. Vielmehr ist es die „Bild- und Symbolträchtigkeit“ des Schachspiels, wie der Mediävist Peter Wapnewski feststellt, die es „bis in die Literatur der Gegenwart hinein zu

13 1854 wurde der Schachautomat durch ein Feuer im Peale's-Museum in Philadelphia zerstört.

14 S. hierzu: Walter Haug: Der Artusritter gegen das magische Schachbrett oder Das Spiel, bei dem man immer verliert. In: Ders.: Strukturen als Schlüssel zur Welt. [= Kleine Schriften zur Erzählliteratur des Mittelalters. Band 1]. Tübingen 1989, S. 672-686.
Das Pendant in der Philosophie sieht Walter Benjamin im „historischen Materialismus“, der am Ende immer ‚gewinnt‘. Vgl. hierzu: Walter Benjamin: Über den Begriff der Geschichte. In: Ders. Gesammelte Schriften in sieben Bänden. Bd. I,2. Hrsg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schwepenhäuser, Frankfurt a.M. 1992, S. 691-704.

15 Dreierlei Eigenschaften sind es, die nach Benjamin Franklin das Schachspiel fördert: „Voraussicht“, „Umsicht“ und „Vorsicht“ („Foresight“, „Circumspection“ und „Caution“), s. Benjamin Franklin: The Morals of Chess. Zuerst erschienen im *Columbian Magazine*, Dezember 1786. Der Text ist einfacher zugänglich und vollständig abgedruckt in: David Shenk: *The Immortal Game. A History of Chess or, How 32 Carved Pieces on a Board Illuminated Our Understanding of War, Science, and the Human Brain*. New York 2007, S. 281-285

16 Als grundlegendes Schach-Lexikon wird in Folge das von Isaak und Wladimir Linder verwendet. I. und W. L.: *Schach. Ein Lexikon*. Übersetzt aus dem Russischen von Dirk Podlauf. Berlin 1996
Vgl. auch Klaus Lindörfer; Alfred Diel: *Grosses Schach-Lexikon: Geschichte, Theorie und Spielpraxis von A bis Z*. Mit aktualisiertem Tabellenteil. Sonderausg. München 1991

einem beliebten und höchst brauchbaren Instrument literarischer Darstellung [macht].¹⁷ Gründe hierfür sieht Wapnewski in der konnotationsreichen Spielkonzeption:

*Es liegt im Wesen des Schachs als einer Transposition menschlicher Ordnungs-, Macht- und Bewegungsformen in die den Geist bändigende aber nicht kettende Regelwelt des Spiels, dass es seinerseits wiederum zu einer Auslegung auf menschliche Verhältnisse herausfordert und metaphorisch, allegorisch und symbolisch wuchert.*¹⁸

Im Laufe seiner Geschichte hat das Schachspiel und v.a. seine symbolische Deutung ‚Paradigmenwechsel‘ erfahren, die von Autoren anachronistisch oder kritisch aufgegriffen wurden. Gerade in Epochen, die für ein kategorisches Weltbild plädieren, sei es wie im Mittelalter heilsgeschichtlich oder wie in der Aufklärung naturwissenschaftlich, eignet sich das Schachspiel als Abbild der bestehenden Weltordnung. Die mathematische Exaktheit¹⁹ und die festgelegten Regeln verweisen je nach Epoche auf einen mathematischen oder biblischen Gott. Besonders interessant sind diejenigen Beispiele, die das Schachspiel als Organisationsprinzip von Artefakten verwenden. Im *Laokoon* Lessings heißt es:

der Dichter allein besitzt das Kunststück, mit negativen Zügen zu schildern, und durch Vermischung dieser negativen mit positiven Zügen, zwei Erscheinungen in eine zu bringen. (LA,83)

Negative und positive Züge, schwarz und weiß, könnten Lessing angeregt haben im Schachspiel ein passendes Bild für seine Wahrheitsökonomie zu finden.

17 Peter Wapnewski, S. 92 f. Als Beispiele führt Wapnewski Lessings *Nathan*, Goethes *Götz*, Heines *Anastasia*, Stefan Zweigs *Schachnovelle*, Graham Greenes *Our man in Havanna*, Nabokovs *Lushins Verteidigung* und Becketts *Murphy* auf.

18 Ebd., S. 92

19 Unter den zahlreichen Veröffentlichungen auf diesem Gebiet soll hier Evgeni J. Gik: *Schach und Mathematik*, Frankfurt a.M. 1987 genügen.

Ein wichtiger Aspekt des Schachspiels ist die List. Tückisches Spiel führt oft zum gewünschten Erfolg.²⁰ Nicht zuletzt galt in einer Reihe mittelalterlicher Schachgedichte Odysseus als der Erfinder des Schachspiels.²¹ Wer Schach spielt, ist in der Lage, einen Schritt weiter zu denken. Wenn Kempelen die Illusion eines aus sich selbst heraus spielenden Automaten vortäuscht und ein Schachspieler seinem Gegner durch ein Trugmanöver austrickst und gewinnt, leuchtet die angewandte List ein. Doch worin besteht die ‚List‘ in einem literarischen Text und wie manifestiert sie sich?

Schließlich bleibt zu fragen, welche Mechanismen am Werk sind, wenn Schach gespielt wird. Die Frage drängt sich auf, ob das ‚Wesentliche‘ des Schachspiels in seiner strukturalen Beschaffenheit und Kulturgeschichte zu suchen ist, oder ob sich das ‚Wesentliche‘ nicht vielmehr ‚jenseits‘ derselben abspielt. Schach ist mehr als nur ein Brett mit Spielfiguren und ein Text mehr als die bloße Aneinanderreihung von Buchstaben. Das ‚Wesentliche‘, im Text wie im Schachspiel, spielt sich ‚jenseits‘ des Materiellen ab.

Ein Text, der über das Schachspiel seine Struktur organisiert, reflektiert auch seine eigene Medialität. Das heißt, wie Lessing es im *Nathan* auf den Punkt bringt, „mit dem Spiele spielen“. In diesem Stadium der Selbstreflexivität spielt der Text mit seinem Leser ein Spiel - ohne fremde Einwirkung, nur aus sich selbst heraus. „Als hätt’ es Lieb’ im Leibe“ beginnt das gespenstische Automaton mit dem Ziehen seiner Figuren.

1.2 Zum Forschungsstand

Bisher ist eine nicht geringe Anzahl von Arbeiten erschienen, die das Schachspiel in wissenschaftlichen Diskursen verschiedenster Fachrichtungen zum Gegenstand ihrer Untersuchung machten. Während historische, kunst-,

20 Aus der Schachterminologie bekannte Trugmanöver sind u.a. das „Vortäuschen einer Strategie“, das Anbieten eines „vergifteten Bauern“, der nicht geschlagen werden sollte, da Nachteile, die auf dem ersten Blick nicht ersichtlich sind, entstehen können, das Erlangen eines Vorteiles durch das „Opfern“ einer Figur gegen eine minderwertigere etc.

21 S. Heinz-Jürgen Kliewer: Die mittelalterliche Schachallegorie und die deutschen Schachzabelbücher in der Nachfolge des Jacobus de Cessolis. Phil. Diss. Bochum 1966 (Heidelberg 1966, Diss.), S. 33. Vgl. hierzu Marion Faber: Das Schachspiel in der europäischen Malerei und Graphik (1550-1700), Wiesbaden 1988, 1988, S. 39. Konrat von Ammenhausen spricht in seinem Schachzabelbuch von einer „hoflich list“, die im Spiel verborgen ist und meint damit zugleich die Kunst höfischen Agierens. V. 1902 ff., zit. nach Kliewer, S. 172.

und kulturwissenschaftliche Abhandlungen überwiegen, gewinnt das Schachspiel zunehmend auch für die Literaturwissenschaft an Interesse.

Einen Versuch, das Schachspiel als Strukturierungsprinzip eines ‚literarischen‘ Textes zu verwenden, unternahm Ursula Katzenmaier in ihrer Dissertation aus dem Jahre 1987.²² Für ihr Vorhaben schlägt sie den Begriff „inverse Schachallegorie“ vor:

Eine inverse Schachallegorie bezeichnet einen Text, der über die Struktur eines Schachspiels erschlossen werden kann, wobei die Parallelen zwischen dem Text und dem Schachspiel durch statische Momente und/oder dynamische Momente begründet sein können. Die statischen Momente umfassen zahlenmäßige und symmetrische Übereinstimmungen, Bedeutung und Charakteristiken der Figuren, die dynamischen Momente umfassen Spielkonzeption und Spielregeln.²³

In ihrer als „philologisches Experiment“ (S. 13) konzipierten Arbeit untersucht sie die Struktur des *Erec*-Romans Hartmanns von Aue und dessen französische Vorlage von Chrétien de Troyes. Dabei stellt sie die Hypothese auf, „dass das Schachspiel des Mittelalters das Strukturierungsprinzip der *Erec*-Romane bildet“ (S. 22). Sie fährt fort:

Textimmanent lässt sich meine Hypothese dadurch untermauern, dass die Zahlen- und Symmetrieverhältnisse in den Erec-Romanen mit denen des Schachspiels übereinstimmen, eine signifikante Affinität zwischen den Figuren der Erec-Romane mit den Schachfiguren, deren Bedeutung und Bewegungsmöglichkeiten im Schachspiel des Mittelalters besteht, und sowohl Chrétien als auch Hartmann indirekt und explizit auf Spiele allgemein und auf das Schachspiel im besonderen verweisen. (S. 23)

.....
22 Ursula Katzenmaier: Das Schachspiel des Mittelalters als Strukturierungsprinzip der Erec-Romane, Heidelberg 1989 (Beiträge zur Literaturgeschichte) Zugl.: Frankfurt a. M., Univ., Diss., 1987.

23 Ebd., S. 84. Als Beispiele für inverse Romane führt Ursula Katzenmaier John Brunner: *The squares of the city*, 1965 Lewis Carroll: *Alice hinter den Spiegeln* sowie die zweite Fortsetzung des *Parcevals* auf.

Katzenmaier gelingt es, in den Romanen zwei Symmetrieachsen herauszulesen: Sie stehen für die Farben weiß und schwarz des Schachspiels und die Verteilung der Romanfiguren, ähnlich den Figuren des Schachspiels auf 2 Könige, 2 Königinnen, 4 Läufer, 4 Pferde, 4 Türme und 16 Bauern. Entsprechungen der Zahlenverhältnisse finden sich in der Anzahl der Gegner Erecs nach der „verlügen-Szene“: 8 Räuber = 8 Bauern, 2 Grafen = 2 Läufer, 2 Kämpfe gegen Guivreiz = 2 Pferde, 2 Riesen = 2 Türme sowie Måbonagrîn und seine Freundin = König und Königin (s. S. 25f).

Die Schwarz-Weiß-Metaphorik und die Zugarten der Figuren werden von Katzenmaier ebenfalls als Strukturierungsprinzipien analysiert:

Möglicherweise haben Chrétien und Hartmann die Figurenfarben Schwarz und Weiß zur Auslegung von böse – gut bzw. Feind – Freund genutzt, die Gangarten gerade und schräg zur Veranschaulichung von Aufrichtigkeit – Unaufrichtigkeit oder Folgsamkeit – Unfolgsamkeit, während die gerade oder schräge Schlagweise im Sinne von rechtmäßig – unrechtmäßig oder standesgemäß – nicht standesgemäß ausgelegt worden sein könnte. (S. 36)

Ursula Katzenmaiers Versuch, Elemente des Schachspiels auf einen Text zu übertragen stellt für die Literaturwissenschaft des deutschsprachigen Raums eine Rarität dar, während im französischen²⁴ und angelsächsischen²⁵ Raum

24 Jacques Berchtold (Hrsg.): *Échiquiers d'encre. Le Jeu d'échecs et les Lettres (XIXe-XXe s.)*, Genf 1998

Edward Bizub: *Échec et mat: le «coups» de Beckett*. In: *Désordre du jeu - poétiques ludiques*. Hrsg. v. Jacques Berchtold u.a., Genf 1994, S. 161-171;

Jacques Berchtold: *L'échiquier absent. A propos d'une disparation signifiante dans le Conte du Graal de Crétien de Troyes*. In: *Désordre du jeu - poétiques ludiques*. Hrsg. v. Jacques Berchtold u.a., Genf 1994, S. 97-124.

25 Vgl. hierzu T.H. Howard-Hill: *Political Interpretations of Middleton's A Game at Chess (1624)*. In: *Yearbook of English Studies*, 21, 1991, S. 274-285.

Nabokov zählt zu den Autoren, die in ihrem Werk am öftesten auf das ‚Schachsubjekt‘ zurückgreifen. Eine große Anzahl an Arbeiten ist bereits darüber erschienen. Als weiterführende Literatur s.: Strother B. Purdy: *Solus Rex. Nabokov and the Chess Novel*. In: *Modern Fiction Studies* 14,4 1968/69, S. 379-395

D. Barton Johnson: *Text and Pre-Text in Nabokov's The Defense or „Play it again, Sasha“*. In: *Modern Fiction Studies*, Vol: 30, Nr. 2, Summer 1984, S. 278-287

J.K. Gezari, W.K. Wimsatt: *Vladimir Nabokov: More Chess Problems and the Novel*. In: *Yale French Studies* 58, 1979, S. 102-115

David I. Sheidlower: *Reading between the Lines and the Squares*. In: *Modern Fiction Studies*, 25, 3 1979 (Autumn), S. 413-425.

immer häufiger literaturwissenschaftliche Arbeiten mit ‚Schachspielbezug‘ erscheinen. Im deutschsprachigen Raum ist das nicht der Fall. Es zeichnet sich eher eine wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Schachspiel als Kunst-²⁶ oder Kulturphänomen²⁷ ab. Wenn Schach im literaturwissenschaftlichen Diskurs auftaucht, dann meistens als Gegenstand mediävistischer Forschung. Gut untersucht ist inzwischen das Feld der Schachmetaphorik²⁸ und der ‚Gender Studies‘.²⁹

Erika Greber bringt das Schachspiel aufgrund seiner optischen Beschaffenheit in die Nähe des visuellen Gedichts.³⁰ Als Motiv findet das Schachspiel aufgrund seiner ‚Berechenbarkeit‘ häufig Anwendung in Thriller oder krimi-

Zu Nabokovs „Schachtrilogie“ s. Erika Greber: Auf dem Brett ein Sonett – Nabokovs Schachtrilogie. In: *Wortkunst - Erzählkunst - Bildkunst. FS Aage Hansen-Löve*. Hg. R. Grübel; W. Schmid. München (*Die Welt der Slaven* Sonderband 30), 2008, 263-280.

- 26 Marion Faber, a.a.O.; vgl. auch Gerhard Josten: Schach auf Ölgemälden. Books on Demand GmbH, 2006; Zahlreiche Bücher, Artikel, Rezensionen und Katalogbeiträge rund um das Thema ‚Schach als Kunst- und Kulturphänomen‘ sind vom wiener Kunst- und Kulturoziologen Ernst Strouhal erschienen. Inzwischen zum ‚Klassiker‘ avanciert ist sein Buch *Acht x Acht. Die Kunst des Schachspiels*. New York; Wien 1996.

Manfred Stasse: Schachspieler. In: A. Paul Weber. *Das graphische Werk 1930-1978. Handzeichnungen und Lithographien*. Hrsg. v. Georg Reinhardt. München: Schirmer-Mosel 1980, S. 303-310; Hans Holländer: *Minotaurus im kinetischen Labyrinth*; Eckart von Sydow: *Die Kunstgeschichte der Schachfiguren*. Leipzig 1914.

- 27 s. Hans Petschar: *Kulturgeschichte als Schachspiel. Vom Verhältnis der Historie mit den Humanwissenschaften. Variationen zu einer historischen Semiotik* (Aachener Studien zur Semiotik und Kommunikationsforschung Bd. 11) Aachen 1986. Hans Petschar untersucht in seiner Studie die Struktursymbolik der Schachregeln und führt sie auf kulturhistorische Weltbilder zurück. Vgl. hierzu Edmund Bruns: *Das Schachspiel als Phänomen der Kulturgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts*. In: *Schriftenreihe der Stipendiatinnen und Stipendiaten der Friedrich-Ebert-Stiftung*, hrsg. von Klaus Jürgen Scherer u.a., B. 20. Münster; Hamburg; London 2003 (Zugl.: Bremen, Uni., Diss., 2000). Bruns untersucht in seiner Dissertation das Wechselspiel gesellschaftlicher Ereignisse und der Geschichte des Schachs.
- 28 s. Volker Honemann: das Schachspiel in der deutschen Literatur des Mittelalters. Zur Funktion des Schachmotivs und der Schachmetaphorik. In: Gerd Althoff (Hg.): *Zeichen – Rituale – Werte. Internationales Kolloquium des Sonderforschungsbereichs 496 an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster*, Münster 2004, S.363-383 und Heike Bierschwale; Oliver Plessow: *Schachbrett, Körper, Räderwerk. Verräumlichte Gesellschaftsmetaphorik im Spätmittelalter*. In: Christoph Dartmann; Marian Füssel; Stefanie Rütter (Hgg.): *Raum und Konflikt. Zur symbolischen Konstituierung gesellschaftlicher Ordnung in Mittelalter und Früher Neuzeit*, Münster 2004, S. 59-81.
- 29 Stefan Flesch: „Elle me dit eschec et mat“. Geschlechterbeziehungen im Kontext des hoch- und spätmittelalterlichen Schachspiels. In: Wolfgang Haubrichs u.a. (Hg.): *Grenzen erkennen – Begrenzungen überwinden. Festschrift für Reinhard Schneider*. Signaringen 1999, S. 123-143.
- 30 Erika Greber: Visuelle Schachpoesie. ‚Figur‘ im Schachfigurengedicht. In: *Hyvä kello kauas kuuluu – Eine gute Glocke ist weit zu hören. FS Ingrid Schellbach-Kopra*. Hg. G. Klumpp u.a. (Finnisch-Ugrische Mitteilungen 28/29), Hamburg 2005. 93-116. s.a.: Dies: *Figur und Figuration im Schachfigurengedicht*. In: *Figur und Figuration. Studien zu Wahrnehmung und Wissen*, hg. G. Boehm / G. Brandstetter / A. v. Müller. München 2007. 237-262.

nalistischer Literatur.³¹ Dies geht bis zum ‚Begründer‘ des modernen Kriminalromans E. A. Poe zurück, der als 24-jähriger einen Essay veröffentlichte, in dem er anhand ‚abduktiver‘ Schlüsse, die dem Schachdenken am nächsten kommen, der List des Schachautomaten auf die Spur kommt.³² Die Überschneidungen zwischen dem Schachspiel und der Kriminalroman-Logik hat Hans Richard Brittnacher einleuchtend herausgearbeitet.³³ Als aktuell interessantestes Feld wissenschaftlicher Forschung dürfte das Verhältnis zwischen Schach und Psychologie sein.³⁴

Auch wenn die Arbeit Katzenmaiers den Eindruck einer kalkulierten ‚Konstruiertheit‘ erweckt (im *Erec* wird weder das Schachspiel namentlich erwähnt noch indirekt darauf eingegangen), stellt sie eine interessante Methode dar, über die Erschließung von Textstrukturen anhand der Schachspielstruktur zu reflektieren. Andererseits ist das Schachspiel in jeder Hinsicht zu vielschichtig, als dass die „inverse Schachallegorie“ allein die Möglichkeiten des Schachspiels ausschöpfen kann.

Die zahlreichen Arbeiten, die im literaturwissenschaftlichen Diskurs erschienen sind, behandeln historische, symbolische und metaphorisch-

31 Eine Auswahl: William Faulkner: *Knight's Gambit* (1949), S.S. van Dine [d.i. Willard Huntington Wright]: *Der Mordfall Bischof*, Köln 1987 (Originaltitel: *The Bishop Murder Case*, 1928); Arturo Pérez-Reverte: *Das Geheimnis der schwarzen Dame*, Reinbek 1994 (Originaltitel: *La tabla de Flandes*, 1990); Ronan Bennett: *Zugzwang*, Berlin 2007 (Originaltitel: *Zugzwang*, 2007).

32 S. E. A. Poe: *Maelzel's Schachspieler*. In: *Gesammelte Schriften*. Bd. 1, Nazareth: Metzler-Verlag 1980, S. 299-335 (Originalfassung: Edgar Allen Poe: *Maelzel's Chessplayer*. In: *The Complete Works. Essays and Miscellanies*. Edited by James A. Harrison, New York: AMS Press Inc. 1965. Volume XIV, S. 6-37.

Zu den Gemeinsamkeiten von Abduktion und Schachdenken sowie Schachspiel und Detektiv bemerkt Hans Holländer: „Der Spieler ist auf seine Erfahrung und Intuition angewiesen, auf seine Fähigkeit zur »Abduktion«, um den kürzlich von Umberto Eco und anderen Autoren wieder ins »Spiel« gebrachten Begriff von Charles S. Pierce zu verwenden. Er ist hier sehr brauchbar, weil er diejenige Zwitterform zwischen Kalkül und Intuition bezeichnet, die für den Schachspieler wie für den Detektiv (in seiner Idealform als der Sherlock Holmes), aber auch für viele Formen der alltäglichen Orientierung Voraussetzung des Handelns ist.“ Hans Holländer: *Minotauros im kinetischen Labyrinth*, S. 92.

33 Der Titel seines Vortrages, den er anlässlich einer Schachtagung am 01.04.2009 hielt, lautete: „Gardez la dame!“ – „Cherchez la femme!“ Das Schachspiel als Strukturmodell für Thriller und Kriminalroman.

Der Tagungsband mit dem abgedruckten Vortrag Brittnachers erscheint voraussichtlich 2011. Vgl. hierzu den Tagungsbericht von Siegfried Schönlé: *Schwarz-Weiße Welten oder Universitäres Schach auf höchstem Niveau. Schachtagung an der Friedrich-Alexander-Universität in Erlangen vom 1.-3. April 2009*. In: *Rochade Europa*, Heft 6, Juni (2009), S. 50-51.

34 Aus den zahlreichen Arbeiten auf diesem Gebiet sei verwiesen auf Wally Festini/Davide Liccione: *Psicologia degli scacchi. Aspetti cognitivi, immaginativi e affettivi del gioco*. Rusconi. Mailand 1998; Marion Bönsch-Kauke: *Nervenkrieg – von Aura bis Zweikampf. Angewandte Psychologie für Trainer, Schachlehrer und Spieler*. Ein Lehrbuch in elf Modulen. Berlin 2009 und das eher mittelmäßige Buch von Reinhard Munzert: *Schachpsychologie*. Hofffeld 1988.