

# **Zu den Schachspielallegorien und -metaphern in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur: eine diskursive Analyse**

رمزية لعبة الشطرنج واستعاراتها في الأدب الألماني المعاصر: دراسة استطرادية

## **Allégories et métaphores du jeu d'échecs dans la littérature germanophone contemporaine : Analyse discursive**

### **Chess game allegories and metaphors in the contemporary German literature : a discourse analysis**

Aberkane Ali

جامعة الجزائر 2 Université Alger 2

« The chess-board is the world; the pieces are  
the phenomena of the universe [...] »

(Huxley, in: Barr, 1997 :209)

## **Einleitung**

Schach ist eines der ältesten, subtilsten und universalen Spiele, die menschliche Kulturen (vor allem die Orientalen) seit der Antike kennen. Ihm kommt ebenfalls ein besonderer, ästhetisch-poetischer Stellenwert in der deutschsprachigen Literatur der Moderne zu. In den Texten von Autoren wie Elias Canetti, Stefan Zweig, Friedrich Dürrenmatt, Christoph Hein oder Uwe Timm weist das Schachspielmotiv ein konstellationsartiges Phänomen des *Spiele im Spiel* auf. Somit impliziert es auf metaphorisch-allegorischer Ebene subversive Strategien des Gewinns und des Scheiterns, thematisch-kontextuelle Verschachtelungen sowie eine Psychologie des Magischen (vgl. Saidy, 1986 : 89), die die Regeln und Grenzen eines symbolischen, dualistischen « Schwarz-Weiß-Binarismus » aufsprengen. Das Schachbrett wird zudem zu Projektionsraum oder -fläche fürs Phantastische und Heterotopische, deren Räumlichkeiten ein Spiel der Diskurse u.a. inszenieren. Die Ästhetisierung des Schachspielmotivs in literarischen Texten vermag einer doppelten Logik von ‚Diskursen des Spiels und Spiel der Diskurse‘ zu entsprechen. Jenes Wechselspiel versinnbildlicht nicht nur die Dialektik zweier Phänomene, sondern ermöglicht auch einen Entgrenzungsgestus (kon)textueller Spielregeln. Hiermit zielt der vorliegende Beitrag darauf ab, den ästhetisch-poetischen Stellenwert des Schachmotivs in literarischen Diskursen

sowie dessen metaphorisch-allegorische Textebenen textexemplarisch aufzuzeigen. Die Letzten vermögen das dem Schachspiel innewohnende « Kalkül » als metaphorische « Ab-Rechnung » des Autors mit seinem Text erscheinen zu lassen. Hierfür wird der Versuch unternommen, eine relativ gemeinsame Sinnstruktur dieses Motivs am Beispiel von ausgewählten Texten deutschsprachiger Autoren erkennbar zu machen.

## 1. Das Schachspiel als Phantasie und Wahnsinn

Zwischen Wahnsinn und Schachspiel konstituierte sich in der deutschsprachigen Literatur eine Art Phantasieraum, der in ihren Texten subtile Darstellungsweisen kennt und seitens deren Protagonisten zur Sprache gebracht wird. Dies gilt vor allem für den Ich-Erzähler der sog. *Schachnovelle* Stefan Zweigs, in der ein namenloser Ich-Protagonist (in einer Schiffszelle von Nazis gefangen gehalten) sich einem obsessiven Spiel mit eigenem Wahn und gegen sich selbst aussetzt. Sinntragend dafür ist die Ambivalenz seiner Träume, deren Spiel ja seinem Denken einen Unendlichkeitscharakter verleiht, und wodurch Gegensätze miteinander vermengt werden. Auf Seite 30 erscheint Schach als vieldimensionales und universales Spiel, das die Konturen oder Eigenschaften einer mystisch-esoterischen Erfahrung aufweist und als Raum für ein Spiel gegensätzlicher Paradigmen fungiert. Zudem verbindet der monologische Ich-Erzähler seine kombinatorische Dimension mit der literarischer Texte, so dass dem Schachmotiv in den folgenden Textpassagen eine allegorisch-metafiktionale Funktion zukommt :

Aber macht man sich nicht bereits einer beleidigenden Einschränkung schuldig, indem man Schach ein Spiel nennt? Ist es nicht auch eine Wissenschaft, eine Kunst, schwebend zwischen diesen Kategorien wie der Sarg Mohammeds zwischen Himmel und Erde, eine einmalige Bindung aller Gegensatzpaare; uralt und doch ewig neu, mechanisch in der Anlage und doch nur wirksam durch Phantasie, begrenzt in geometrisch starrem Raum und dabei unbegrenzt in seinen Kombinationen [...] in seinem Sein und Dasein als alle Bücher und Werke [...] Wo ist bei ihm Anfang und wo das Ende?“ (Schachnovelle, S. 30, 31 u. 32).

Das Schachspiel entpuppt sich in der Erzählung als « irres Spiel » (Schachnovelle, S. 120), als komplexer Rausch- und Transzendenzprozess, der in wilde Besessenheit einmündet, als hätte der Protagonist gegen sein eigenes ‚Schach-Ich‘, « gegen [s]ich selbst gespielt », (Schachnovelle, 118) : « Aus der Spielfreude war eine Spiellust geworden, aus der Spiellust ein Spielzwang, eine Manie, eine

frenetische Wut, die nicht nur meine wachen Stunden, sondern allmählich auch meinen Schlaf durchdrang » (Schachnovelle, S. 118).

Dieselbe leidenschaftliche Schachobsession charakterisiert auf ähnliche Weise die zweite Hauptfigur von E. Canettis Roman *Die Blendung*, nämlich den Zwerg « Fischerle » (eine unheroische, komisch-karnevaleske Anspielung auf den tatsächlichen amerikanischen Schachweltmeister Bobby Fischer<sup>1</sup>), der den Wiener Sinologen Peter Kien und seine « mobile » Bibliothek in ihren Peripetien begleitet. Ihre erste Begegnung erfolgt in einem Lokal namens Zum idealen Himmel. Auch den kleinen Meister Fischerle animieren eine Phantasie des Unendlichen und eine obsessive Rauschsucht, die ebenfalls durch die allegorische Symbolik des entsprechenden Lokals räumlich suggeriert werden : « Er hätte am liebsten ununterbrochen gespielt. Er träume von einem Leben, wo man Essen und Schlafen während der Züge des Gegners erledigt. » (*Die Blendung*, S. 276).

Davon ausgehend scheint das Schachspielmotiv einer Gegenlogik zu gehorchen, die die Ebenen von Phantasie, Wahnsinn und Wirklichkeit miteinander spielerisch vermengt und sie in- und miteinander verschmelzen lässt. Sowohl in Zweigs Novelle als auch in Canettis Roman ist eine Traumambivalenz der Hauptfiguren wahrnehmbar, die die Motive Schach und Wahnsinn, trotz ihrer Gegensätzlichkeit, als eins erscheinen lässt. Dies löst beim Leser einen Illusionseffekt, durch den die Beiden jenseits einer binären Logik von Raum vs. Realität, Verstand vs. Wahnsinn usw. gedacht werden (sollen).

## 2. Das Sachspiel als Spiel der Subjekte

Schachspiel ist auch als psychologisches und kommunikatives Spiel bekannt : die Dualität mit dem Gegner ist nicht als kriegerischer Kampf mit dem Anderen zwangsmäßig und reduktionistisch zu verstehen : auch lässt sich mittels des Schachbretts ein Dialog mit dem Anderen und ein Dialog mit sich durch den Anderen darstellen. In diesem doppelten Spiel wird der Leser zum Kommunikationspartner, der rezeptionsästhetisch darauf aufgerufen wird, mit den Leerstellen und Regeln des Textes zu spielen. Jene inszenierte Spielkunst mit dem Leser setzt Doris Pichler mit einer reflexiven Metaebene literarischer Texte in Verbindung (vgl. Pichler, 2011 : 7). Diese Miteinbeziehung des Lesers setzt eine Mehrstimmigkeit in den Mittelpunkt. Florent Gabaude bezeichnet dieses Phänomen als « Vexierspiel mit der Autorschaft » (Gabaude, in : Well-1 Diese antiheldische Bezeichnung des ehemaligen amerikanischen Schachweltmeisters evoziert seinen Kulturpessimismus in einem weitgehend kapitalistischen Kultursystem, dem alle Künste – Schach u.a. – zum Opfer fallen : « Sie haben das Schach beinahe zugrunde gerichtet. » – R. J. Fischer. Zitiert nach : (Saidy, 1986 : 149).

nitz, 2013 : 24). Diese fingierte Autor-Leser-Begegnung wird in Schachnovelle mit der spannungsvollen und ersehnten Begegnung des Protagonisten mit dem elitären Schachspielweltmeister Czentovic durch einen polyphonen « Wir-Modus » assoziiert : « Wir hatten ihn genötigt, sich wenigstens räumlich auf eine Ebene mit uns zu begegnen » (Schachnovelle, 58). Dies deutet auf ein vermeintliches Schwinden narrativer Hierarchien und Differenzen, das sich demnach jeglichem, strengeregeltem Textschematismus entzieht und dessen Regeln aufsprengt, hin.

Auch zeichnet sich dabei ein hetero-topisches, monadenartiges und psychoanalytisches Ich-Spiel durch ein Spiegelspiel aus : « rings um mein Ich und selbst an meinem eigenen Körper war das vollkommene Nichts konstruiert », wie es nochmals in derselben Novelle heißt. Weiterhin kommt das Spielerische in Form eines Duells gegen sich selbst wiederum zur Sprache, nämlich als Signum für eigene Entgrenzung und Überwindung eines nihilistisch-fatalen Daseins; als eine Alchemie der Gegensätze, die eigene Subjekt-Dezentrierung ermögliche : « Bildeten nun Schwarz und Weiß ein und dieselbe Person [...] Gegen sich selbst spielen zu wollen, bedeutet also im Schach eine solche Paradoxie, über seinen eigenen Schatten zu springen. » (Schachnovelle, S. 110). Dennoch erzeugt die Letztere auch einen Zwiespalt sowie ein Spannungsverhältnis zwischen Innen- und Außenwelt, die im selben Text mittels einer dualistischen Farbenopposition und zugleich durch ihre Vermengung suggeriert werden : « [...] diese Spaltung in ein Ich Schwarz und ein Ich Weiß zumindest zu versuchen, um nicht erdrückt zu werden von dem grauenhaften Nichts um mich » (Ebd., S. 112).

Der Akt des Lesens lässt sich im Sinne jenes Spiels nachvollziehen, wobei das Lesen zum Beispiel als experimentelles Lebensrauschspiel in Christoph Heins *Das Napoleon-Spiel* thematisiert wird, indem der Leser sozusagen sich « wie ein Schachspieler zu zerstreuen sucht[e], der der Langeweile nicht ebenbürtiger Partner entgehen will und deshalb gleichzeitig an verschiedenen Tischen zum Turnier antritt » (*Das Napoleon-Spiel*, S. 147).

### **3. Das Schachspiel als Weltallegorie und « Textmetapher »**

Die symbolische Repräsentation konkreter Schachspielpositionen beruht in der Regel auf Diagrammen (siehe das folgende Abbild / Diagrammbeispiel), die der Autor Stefan Zweig auf den eigenen Novellentext selbstreflexiv bzw. textmetaphorisch zu transponieren scheint. Interessanterweise veranschaulichen die folgenden Textpassagen aus seiner Novelle ihre eigene konstitutive, horizontale und zugleich vertikale Textstruktur sowie deren sich verdichtende Handlungskonstruktion. Sie vermögen die Duplizität des Textes selbst durch die rätselhafte schematisch-allegorische Transkription der Figurenzüge auf dem Schachbrett mittels einer

metatextuellen Anspielung wiederzugeben. Anders gesagt, lädt der Autor seinen Leser zur Dekodierung jenes Textspiels selbst ein, in dem die sogenannten Schachfiguren denen des Textes analog, wie in einer harmonischen musikalischen «Partitur» (Schachnovelle, S. 104), nachzuspielen scheinen.

Die folgende Abbildung mag die klassische und heute noch geltende Schachnotation illustrieren. Aufgrund dessen können alle Züge schwarzer und weißer Figuren anhand eines algebraischen Schachdiagramms indiziert werden:

Abbildung N° 1. Diagramm der Algebraischen Schachnotation

APESA AQ	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5							g5		5
4	a4	b4	c4	d4					4
3	a3	b3	c3	d3					3
2	a2	b2	c2	d2					2
1	a1	b1	c1	d1					1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Quelle : Brunnschweiler, 2019.

Der intermediale Konstruktcharakter der Zweig'schen Schachnovelle wird somit hervorgehoben und löst einen phantasievollen und schematischen Visualitätseffekt aus, der auf die horizontalen (buchstäblichen) und vertikalen (zahlenartigen) Strukturen des Novellentextes allegorisch übertragen wird:

[...] automatisch verwandelten sich die anfangs abstrakten Zeichen des Buches a1, a2, c7, c8 hinter meiner Stirn zu visuellen, zu plastischen Positionen. Die Umstellung war restlos gelungen : ich hatte das Schachbrett mit seinen Figuren nach innen projiziert und überblickte auch dank der bloßen Formeln die jeweilige Position, so wie einem geübten Musiker der bloße Anblick der Partitur schon genügt, um alle Stimmen und ihren Zusammenklang zu hören. (Schachnovelle, S. 104).

Jene Verquickung des visuell-bildlichen Textaspekts mit dem Buchstäblich-Verbalen wird zum poetischen Gestaltungsprinzip in Friedrich Dürrenmatts Schachfragment *Der Schachspieler*, das die Geschichte eines perpetuellen (bzw. perpetuierten) Schachspiels zwischen dem Vorgänger eines verstorbenen Richters und einem alten Staatsanwalt darstellt. Die üblichen Schachfiguren verkörpern auf makabre Art und Weise reale Personen in der Umgebung beider Protagonisten. Demnach wird erforderlich, nach jedem Figureschlag die der Schachfigur entsprechende Person zu ermorden :

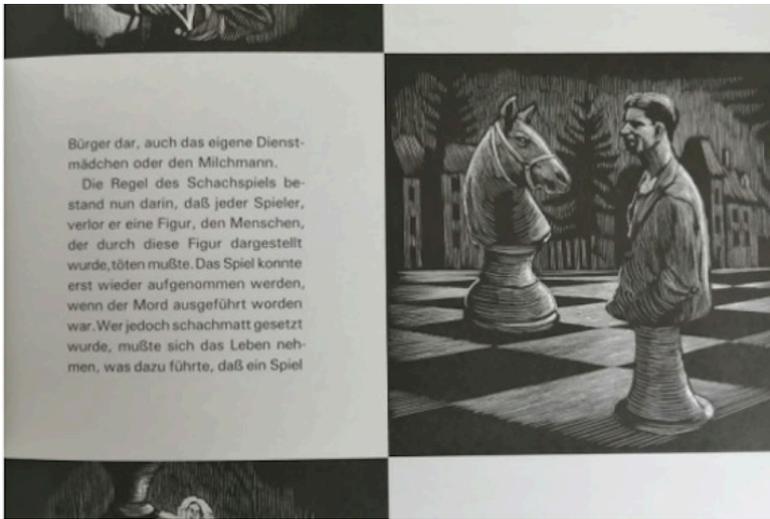
Die Regel des Schachspiels bestand nun darin, daß jeder Spieler, verlor er eine Figur, den Menschen, der durch diese Figur dargestellt wurde, töten mußte. Das Spiel konnte erst wieder aufgenommen werden, wenn der Mord ausgeführt worden war. Wer jedoch schachmatt gesetzt wurde, mußte sich das Leben nehmen, was dazu führte, daß ein Spiel Jahrzehnte dauerte, jeder Zug wurde oft monatelang überdacht [...] (*Der Schachspieler*, S. 9-10)<sup>2</sup>.

Letzteres wird in Form eines intermedialen, comicartigen Textes dargeboten und erzählt, sodass der Figurenkonstellation anthropomorphe Merkmale zugeschrieben werden, als verkörperere das Schachbrett die Welt selbst (vgl. *Der Schachspieler*, S. 20<sup>3</sup>). Bemerkenswert ist zudem das dem neu illustrierten Schachfragment innewohnende kompositorische Gestaltungsprinzip. Auf Grund seiner bildlich geprägten Erzählweise ist Dürrenmatt somit durchaus gelungen, den eigenen, miniaturisierten Fragment-Text als Schachminiatur zu schildern. Den Handlungsstrang, der hier novellistisch konstruiert ist, kommen sowohl Elemente der Kriminalgeschichte als auch die pikturalen Merkmale des herkömmlich-üblichen Schachspielartefakts zu. Diese vom Schweizer Hannes Binder illustrierte Neuauffassung von Dürrenmatts Text ist mit weißen und schwarzen Spielfeldern versehen, die nicht nur diesen Bildcharakter aufzeigen, sondern auch das dem Handlungsstrang durchlaufende Dualitäts- bzw. Rivalitätsprinzip zu veranschaulichen. Ebenso interessant ist die zwischen Erzählzeit und erzählter Zeit bestehende Paradoxie, wobei der Autor den großen Zeitraum der Geschichte anhand von Zeitraffungen abkürzt. Diese « Elastizität » der Zeit entspricht der von Schachpartien, die ein paar Minuten (wenn auch Sekunden – etwa das sogenannte « Blitzschach ») bis Tage dauern können. Die folgende Abbildung des entsprechenden Fragments vermag jene ästhetisch-poetischen Aspekte miteinander zu vereinheitlichen:

2 Die hier zitierte Neufassung weist keine Seitennummerierung auf. Die im vorliegenden Aufsatz angegebenen Seitenzahlen werden von mir aufgrund der vorhandenen Seitenanzahl indiziert.

3 Diese Repräsentation geht auf Albert Einsteins 1979 gehaltenen Vortrag « Das Weltgeschehen als universale Schachpartie » zurück. Der Auszug findet in der hier untersuchten Fragmentversion Erwähnung.

Abbildung N° 2. Anthropomorphe Figurenkonstellation – Bildliche Handlungskonstruktion



**Quelle :** Dürrenmatt – Binder, 2007, S. 9.

Die vorige anthropomorphe Figurenkombination, die dramatisch konstruierte Geschichtshandlung sowie das Spiel mit Zeitebenen sind in Christoph Heins Roman *Das Napoleon-Spiel* ebenfalls festzustellen. Diesmal handelt es sich um eine Art Verführungsspiel, das Wörle als ein blasierter « Damenverführer » oder Don Juan erscheinen lässt. Dabei ist außerdem eine doppelte Ästhetisierung des Spannungselements als Texteffekt, ein gegenseitiger psychischer Zustand und reizvoller Kampf des Schachspielers gegen jegliche Langeweile wahrzunehmen. Darüber gesteht der Protagonist Wörle seinem Korrespondenten und Anwalt Fiarthes Folgendes ein :

Es dauerte einige Jahre, bis ich begriff, daß ich nur deshalb jede Dame so rasch verließ und zur nächsten eilte, weil der Reiz dieses Spiels für mich längst verloren war und ich den Einsatz künstlich – und vergeblich – zu erhöhen trachtete, indem ich mich wie ein Schachspieler zu zerstreuen suchte, der der Langeweile nicht ebenbürtiger Partner entgehen will und deshalb gleichzeitig an verschiedenen Tischen zum Turnier antritt. (*Das Napoleon-Spiel*, S. 147).

Die spielende Hand, wie man sie sich heutzutage bei einer humanoiden transhumanistischen Schachmaschine vorstellen könnte, erfüllt in Canettis ‚Blendung‘ eine metaphorisch-motivische Funktion. Ihr metonymischer Gehalt

im Zusammenhang mit dem Akt des Schreibens kommt durch die Schachspielerfahrung des vermeintlichen Schachmeisters Fischerle zustande, wobei der Leser dabei den Eindruck hat, die Schachfiguren ersetzen oder entsprechen denen des Textes: «Das Schachspiel hat diese Hände verhärtet, dachte Kien, Herr Fischerle ist es gewohnt, seine Figuren festzuhalten, sie sind das einzige, was ihm sein Leben läßt.» (Die Blendung, S. 290). Dabei mag das Verharren auf das Schachspiel das Festhalten des Autors am Schreiben als Existenzsinn *in extenso* repräsentieren. Zudem kann dabei eine gewisse Ästhetik des Scheiterns *ex negativo* daraus erschlossen werden.

#### **4. Das Schachspiel, eine « Geschichtsstrategie » ?**

[...] ich erfaßte die Technik des Vorausdenkens, Kombinierens, Ripostierens und erkannte bald die persönliche Note jedes einzelnen Schachmeisters in seiner individuellen Führung so unfehlbar, wie man Verse eines Dichters schon aus wenigen Zeilen feststellt [...] (Schachnovelle, S. 106).

Wie bereits erörtert, besteht eine explizite (auch explizierte) Analogie zwischen Schachspiel und Text, da beide Elemente auf einem gemeinsamen Phänomen bzw. Prinzip beruhen, und zwar Strategie. Strategie verlangt von ihrem Subjekt ein Vorausdenken, das sich auf literarische Selbstreflexion und -referenz im Text über sich selbst übertragen lässt. Daraus ist laut Doris Pichler (Pichler 2011: 83) ein metafiktionaler Status des Textes zu erschließen, bei dem das ästhetische Spiel mit Fiktion auf ein doppeltes Moment schlechthin angewiesen ist. Sie bemerkt dazu: « Selbstreflexive Texte wiederum, in denen die metafiktionale Ebene aktiviert ist, spielen gerade mit der ästhetischen Illusion und erzeugen damit wieder besondere ästhetische Effekte. » (Ebd., 83).

In diesem Zusammenhang werden sowohl Handlung als auch Gattung im Text selbst als Investigationen begriffen, die mit der Schachspielsymbolik nicht selten in Verbindung gesetzt werden. Dies gilt beispielsweise für Friedrich Dürrenmatts Fragment Der Schachspieler oder auch für Christoph Heins Roman Das Napoleon-Spiel (schon die Titel selbst sind Wortspiele), in denen Detektivgeschichte und juristischer Prozess in Form ästhetisierter Strategien vorkommen. Im Ersteren kommt der Schachpartie zwischen dem Richter und dem Anwalt eine makabre Symbolik zu, da der Richter seinem Gegner Details über den geheimnisvollen Mord seines Vorgängers verrät. Bemerkenswert in Dürrenmatts Prosastück ist vor allem die strukturierende Funktion der Schachfiguren, die – wie bereits erwähnt – mit zu ermordenden « realen » Figuren in der Geschichte anthropomorphisch korrespondieren. Die Gesamtintrige des

Fragments ist dergestalt konstruiert, dass ihr Rätsel eben aus der von beiden Protagonisten gespielten Partie zu erschließen ist.

Im Zweiten (im Napoleon-Spiel) schreibt der Jurist Wörle seinem Verteidiger, Herrn Fiarthes, einen langen Brief, in dem seine Spielphilosophie in Zusammenhang mit seinem sich abspielenden Prozess akribisch beschreibt, als wäre es das Ergebnis eines ewig subtilen Spiels mit der Justizapparatur. Diese Thematik schildert Christoph Hein durch eine Schachspielsymbolik und wird zugleich mit einem Spiel mit der Geschichte (Historie) assoziiert. Die folgenden Passagen kombinieren Historizität und Fiktionalität in Form eines kulturgeschichtlichen Verquickungsspiels miteinander, indem sich Wörle mit der bewunderten, heroisierten Napoleon-Figur als strategischer Schachspieler identifiziert:

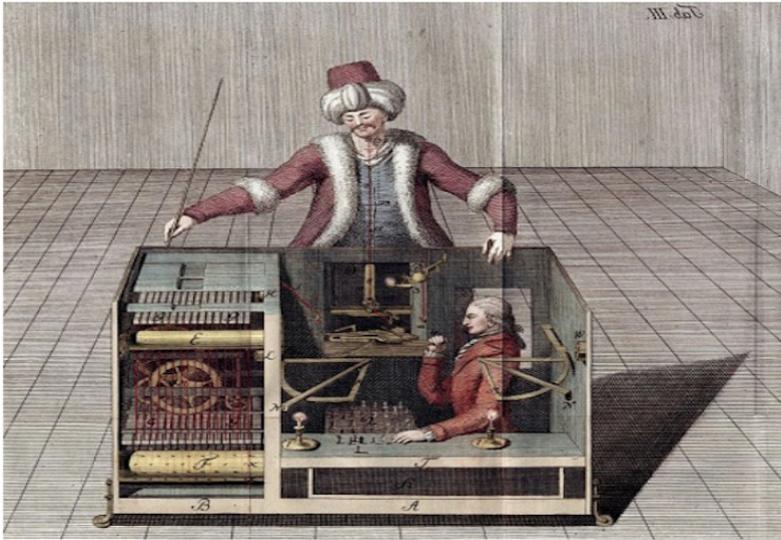
Ein so großer Spieler wie Napoleon, ich bin sicher, er muß das Geld und die Armeen seiner Nation stets mit Distanz angesehen haben. Es war nicht sein Geld, und es waren natürlich nicht seine Soldaten, die ihm für sein Spiel zur Verfügung standen. Nichts verband ihn mit dem Einsatz, den er auf sein Spielbrett Europa warf, denn er mußte allein und durch keinerlei Rücksichten gebunden sein, um so heiter und unbekümmert spielen zu können, majestätisch und erfolgreich (Das Napoleon-Spiel, S. 68-69).

Weiterhin evoziert wohl die Fischerle-Figur im Roman *Canettis* die des Automaten, die Walter Benjamin in seiner Geschichtsphilosophie hochstilisiert, um die komplexe, vielschichtige Apparatur des historischen Materialismus (vgl. Benjamin [1974]/1991:693) dadurch zu symbolisieren. Benjamins metaphorische Allegorie suggeriert somit eine doppelte Mechanik und Symbolik von Sein und Schein, da die Figur des Automaten nicht Meister ihrer selbst ist, sondern von einem « zwerghaften » Schachspielmeister manipuliert zu sein scheint. Jener Illusionseffekt wurde von Benjamin im Zeichen einer Dekonstruktion des etablierten Geschichtsdiskurses und in Form eines Spiegelspiels allegorisiert:

Bekanntlich soll es einen Automaten gegeben haben, der so konstruiert gewesen sei, daß er jeden Zug eines Schachspielers mit einem Gegenzuge erwidert habe, der ihm den Gewinn der Partie sicherte. Eine Puppe in türkischer Tracht, eine Wasserpfeife im Munde, saß vor dem Brett, das auf einem geräumigen Tisch aufruhete. Durch ein System von Spiegeln wurde die Illusion erweckt, dieser Tisch sei von allen Seiten durchsichtig. In Wahrheit saß ein buckliger Zwerg darin, der ein Meister im Schachspiel war und die Hand der Puppe an Schnüren lenkte. Zu dieser Apparatur kann man sich ein Gegenstück in der Philoso-

phie vorstellen. Gewinnen soll immer die Puppe, die man >historischen Materialismus< nennt. (Benjamin [1974]/1991 :693)

Abbildung N° 3. Der Schachtürke von Wolfgang von Kempelen – Kupferstich von Racknitz (1789)



Quelle : Strouhal, 2016, S. 1.

In seinem Aufsatz zu Wolfgang von Kempelens « Pseudoautomaten », dem die obige Abbildung entnommen wurde, verbindet der Autor Ernst Strouhal ebenfalls das allegorisch-metaphorische Raster des Schachspiels mit Geschichtsschreibung, wobei er in Anlehnung an Theodor Heuss den zuvor erwähnten österreichischen Baron als « Randfigur der Geschichte » bezeichnet (Strouhal, 2016: 2).

Von der allegorischen Kombination 'Schachspiel – Gattung – Geschichtskonstruktion' ausgehend stellt sich heraus, dass die Textaspekte bzw. Textkonstituenten auf poetologischer Ebene miteinander in Spiel gesetzt werden, sodass ihr Rezipient mittels einer Appellfunktion zum « Mitspielen » mit der Historizität des literarischen Textes aufgerufen wird. Der Leser wäre somit in « eine[r] Art Metaspiel » (Pichler, G., 2013 : 293) verwickelt. Dem kommt in Anlehnung an den niederländischen Soziologen Johan Huizinga der Status eines „Homo ludens“ (Huizinga, 2006: 9) zu.

## Schlussbetrachtungen

Dem Schachspielmotiv kommt in der deutschsprachigen Prosa ein besonderer poetisch-diskursiver Stellenwert zu. Jenseits seiner ästhetischen Seite, die sich durch ein metaphorisches und allegorisches Raster manifestieren lässt, erfüllt es eine strategische und konstruktivistische Funktion, die wesentliche Formen von Selbstreflexion und -referenz literarischer Texte über und in sich selbst verrät. Der Text wird zudem auf ein interaktionelles Spielprinzip angewiesen, so dass er einer vom schreibenden Subjekt selbst gewollten Logik des Spiels im Spiel als Selbstinszenierungsbühne gehorcht. Dies heißt aber nicht, dass der Text einem konditionierenden Determinismus ausgesetzt ist, sondern er (der Text) ermöglicht dem Lesenden durch seine Leerstellen Reflexion und Phantasie (od. sogar Schachphantasie) in Form eines ambivalenten, fingierten Spiels zwischen Realität und Fiktion. Das Motiv des Schachspiels gleicht weiterhin einem psychologischen Spiel der Subjekte miteinander, das durch ihre anthropomorphische Analogie zwischen Handlungs- und Schachfiguren hervorgebracht wird sowie ein Rivalitäts- bzw. ein Machtspiel impliziert. Im Gegensatz zu seiner faktualen Form im realen Turnier, projiziert und ermöglicht das Schachspiel ludische Räume für die eigene Introspektion und ästhetisch-poetische Reflexion. Ihm liegt eine tiefgreifende und essentielle Humanität zu, wie es das folgende Schiller-Zitat aus dem 15. Brief seiner Abhandlung *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* am besten veranschaulicht: « Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt » (Schiller, in : Wellnitz, 2013 : 8).

## Literaturverzeichnis

- BENJAMIN, Walter. [1974]. *Gesammelte Schriften*. Hrsg. v. Rolf Tiedemann u. Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt am Main: Suhrkamp, (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, Band I), 1991.
- BRUNNSCHWEILER, Eugen, R. 2019. « Algebraische Notation ». Unter : <<http://apesa.ch/blog/schachspiel-turnier-und-spielregeln>>. Zugriffsdatum : 15.01.2021.
- CANETTI, Elias. [1935]. *Die Blendung*. Nobelpreis für Literatur. Zürich: Coron Verlag, 1981.
- DÜRRENMATT, Friedrich. [1998]. *Der Schachspieler*. Ein Fragment. Illustriert von Hannes Binder. Großhandorf : Officina Ludi (ISBN 978 - 3 - 00 - 022105 - 7), 2007.
- EINSTEIN, Albert. [1979]. « Das Weltgeschehen als universale Schachpartie », in: Dürrenmatt, Friedrich. [1998]. *Der Schachspieler*. Ein Fragment. Illustriert von Hannes Binder. Großhandorf : Officina Ludi, 2007.
- GABAUDE, Florent. 2013. « Vexierspiel mit Säulen und Brunnen. Bemerkungen zur spöttischen Hans-Sachs-Rezeption in Adreas Gryphius' *Absurda Comica*. Oder Herr

Ali Aberkane - Alger 2 - Zu den Schachspielallegorien und -metaphern in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur: eine diskursive Analyse

- Peter Squentz*, in: *Das Spiel in der Literatur*. Hrsg. v. P. Wellnitz. Berlin: Frank & Timme. S. 21-45.
- HEIN, Christoph. [1993]. *Das Napoleon-Spiel*. Ein Roman. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2003.
- HUIZINGA, Johan. [1944]. *Homo ludens*. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbeck bei Hamburg : Rowohlt Verlag, 2006.
- HUXLEY, Thomas Henry. [1886]. « A Liberal Education; and Where to Find It », in: *The major prose of Thomas Henry Huxley*. Hrsg. v. Allan P. Barr. Athens, Georgia : The University of Georgia Press, 1997.
- KASPAROW, Garry Kimowitsch. 2002. « Ich bin gern das Biest». Interview von Erich Follath. [Online]. In: *Der Spiegel*, 47. Unter : <<https://www.spiegel.de/spiegel/print/d-25718168.html>>. Zugriffsdatum : 06.01.2020.
- PICHLER, Doris. 2011. *Das Spiel mit Fiktion. Ästhetische Selbstreflexion in der italienischen Gegenwartsliteratur*. Eine Typologie metafiktionaler Erzählverfahren. Heidelberg: Universitätsverlag Winter.
- PICHLER, Georg. 2013. « Wolf Haas, die Literaturbeilage und das Wetter oder das Spiel im Spiel im Spiel», in: *Das Spiel in der Literatur*. Hrsg. v. P. Wellnitz. Berlin: Frank & Timme. S. 285-295.
- SAIDY, Anthony. 1986. *Kampf der Schachideen*. (Originaltitel : *The battle of chess ideas*). Übers. v. Rudolf Teschner. Berlin; New York : de Gruyter Verlag.
- STROUHAL, Ernst. 2016. « Eine flexible Geschichte. Kempelens Trüke: Eine Schach-Metaphern-Maschine aus dem Spätbarock». [Online]. in: *KARL. Das kulturelle Schachmagazin*. Unter : <[https://karlonline.org/402\\_5](https://karlonline.org/402_5)>. Zugriffsdatum : 15.01.2021.
- WELLNITZ, Philippe (Hg.). 2013. *Das Spiel in der Literatur*. Berlin : Frank & Timme.
- ZWEIG, Stefan. [1943]. *Schachnovelle*. Annotations par Irène et Jean-Luc Tiesset. Zürich ; London: Williams Verlag, 1991.

---

## Zusammenfassung

---

Bekanntlich und seit mehreren Jahrhunderten zählt Schach zu den bekanntesten und faszinierenden Spielen universaler Kultur. Es wird vom ehemaligen russischen Schachspielweltmeister Garri Kimowitsch Kasparow als Kunst, Wissenschaft und Sport begriffen (vgl. Kasparow, 2002), was dessen Mehrdimensionalität und Komplexität an den Tag legt. Dieses Spiel übt noch eine besondere Faszination, dessen künstlerischer Dimension – in der Weltliteratur im Allgemeinen und in der deutschsprachigen Literatur insbesondere – bemerkenswerte Darstellungen widerfahren. Daher lässt sich im vorliegenden Beitrag über dessen ästhetisch-poetischen Stellenwert, genauer über sein allegorisch-metaphorisches Potenzial in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur fragen. Seine strategische und symbolische Seite lässt sich auf die der Textproduktion übertragen, was ihre raummetaphorische Konstruktivität in den Mittelpunkt rückt und eine Re-Konstruktion impliziert. Darüber hinaus lässt sich fragen, wie sich der literarische Text auf Grund dieser Entsprechung spielerisch und selbstreflexiv konfigurieren und darstellen lässt.

---

## Schlüsselwörter

Schach, Spiel, Allegorie, Metaphorizität, deutschsprachige Autoren, Gegenwartsliteratur.

---

### ملخص

يعتبر الشطرنج من أشهر الألعاب التي عرفتها البشرية منذ عدة قرون. فكان «غاري كيموفيتش كاسباروف»، البطل العالمي السابق، يعتبر لعبة الشطرنج بمثابة فن وعلم ورياضة في نفس الوقت (كاسباروف 2002)، مما يبرز خاصيتها المعقدة وشكلها الثقافي المتنوع في الفنون عامة، وفي الأدب بشكل خاص. وانطلاقاً من هذا العنصر يهدف هذا المقال إلى تحليل البعد الجمالي للعبة الشطرنج وتبسيط الضوء على رمزيها كاستعارة وإستراتيجية نصية في الأدب الألماني المعاصر، إذ يتطرق المقال أيضاً إلى دراسة تعبيرها المجازي من ناحية استطرادية.

### الكلمات المفتاحية

شطرنج، لعبة، حكاية رمزية، استعارة، مؤلفون ألمان، أدب معاصر

---

## Résumé

Les échecs sont considérés comme l'un des jeux les plus célèbres et fascinants de la culture universelle. L'ancien prodige et champion du monde Garry Kimovitch Kasparov le conçoit comme un art, une science et un sport (Kasparov, 2002), ce qui met en avant sa multidimensionnalité et sa complexité. Ce jeu exerce, à ce jour, une fascination particulière, notamment de par sa dimension artistique – que ce soit dans la littérature universelle ou germanophone – qui connaît dans cette dernière des représentations intéressantes et multiples. De par ces aspects, le présent article s'interroge sur sa dimension esthétique-poétique, en particulier sur sa portée allégorique et métaphorique dans la littérature allemande contemporaine. Ses aspects stratégiques et symboliques se transposent à ceux du texte et de sa productivité, et permettent d'en reconstruire le cheminement. L'article met en avant cette analogie et configuration des aspects ludique et autoréflexif du texte littéraire dans son propre jeu.

---

### Mots-clés

Echecs, jeu, allégorie, métaphoricité, auteurs germanophones, littérature contemporaine

---

## Abstract

Chess is considered to be one of the most popular games of universal culture. The former Russian world chess champion Garry Kimovich Kasparov conceives it as an art, a science and a sport as well (cf. Kasparov, 2002). This status emphasises its multidimensionality and complexity. Chess still exercises a fascination through its artistic dimension and remarkable representations, whether in world literature in general or in the German-language literature in particular. Therefore, the present article aims

Ali Aberkane - Alger 2 - Zu den Schachspielallegorien und -metaphern in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur: eine diskursive Analyse

to analyze the aesthetic, poetical, allegorical and metaphorical potential of chess in contemporary German-language literature. Playing chess features symbolic and strategic aspects that may be transposed to those of text production. This brings its spatial and metaphorical constructivity into focus and implies a discursive re-construction. The article intends to describe how the literary text configures and presents its self-reflecting structure in a playful way.

---

## **Keywords**

---

Chess, game, allegory, metaphoricity, German-language authors, contemporary literature