

Das Kunstwerk des Monats

März 2017



Schachkassette, deutsch, 19. Jahrhundert
Verschiedene Hölzer, 6,0 x 22,5 x 11,7 cm
Inv.-Nr. BMS 30 LM

Eigentlich nichts Besonderes – diese zusammenklappbare Schachkassette aus dem 19. Jahrhundert, nicht größer als eine Zigarrenkiste, angefertigt für den einfachen Transport, den Weg zur/zum Gegenspieler_in. Das Material ist Holz; der Rahmen ist vermutlich Buchenholz, die lackierten Deckelplatten sind allerdings wesentlich dunkler und erinnern an Kirschbaumholz. Durch chemische Behandlung des Buchenholzes kann man einen rötlichen Farbton erzeugen, der dem von Kirschbaumholz nahekommt, wodurch das Objekt gleich viel edler wirkt. In der Biedermeierzeit war Kirschbaumholz ein beliebtes Material, vor allem zur Herstellung von Möbeln. Das eigentliche Schachfeld besteht lediglich aus dünnem Furnier, für die hellen Quadrate wurde wohl Ahornholz verwendet, für die dunklen wahrscheinlich Nussbaumholz. Zusammengehalten werden die zwei Klappen, die geöffnet das Schachfeld darbieten, durch zwei kleine Metallklammern, die sich einhaken lassen (Abb. 3). Dadurch entsteht ein Hohlraum, der sich für die Aufbewahrung der Schachfiguren anbietet, die allerdings nicht mehr vorhanden sind. Doch kann man beim Blick auf das Schachfeld feststellen, dass es sich um Steckfiguren handelte, denn jedes Quadrat ist mit einem kleinen Loch versehen. Dadurch ließen sich die Figuren leicht befestigen, so dass die Schachpartie vor den Erschütterungen der Reise geschützt war. Die Deckelplatten der Kassette sind verkratzt, die Spielfläche ist durch Nutzung stark abgeschliffen und der Lack abgetragen, was einen Hinweis auf die hohe Spielfrequenz der/des in das Schachspiel vernarrte(n) Besitzerin/Besitzers geben kann.

Ein Schachspiel wie das vorliegende bildete im 19. Jahrhundert ein gewöhnliches Accessoire des Bildungsbürgertums. In dieser Zeit organisierten sich auch die ersten Schachclubs – in den Kaffeehäusern aller europäischen Metropolen wurde Schach gespielt, das Brettspiel wurde zum Breitensport. Wenig ist über das Objekt an sich bekannt: 1954 wurde es im Rahmen einer Privatsammlung, die insgesamt 353 Objekte beinhaltete, von einer in Westfalen lebenden Frau angekauft. Es ist heute Teil der sogenannten Biedermeiersammlung des LWL-Museums für Kunst und Kultur, die unter anderem einen eindrucksvollen Bestand an Möbeln, Accessoires und Bildern aus dem 19. Jahrhundert umfasst. Und trotzdem: Selbst wenn es weder eine handwerkliche Besonderheit noch eine Rarität darstellt, so hat dieses Schachspiel doch seinen berechtigten Platz in einer Museumssammlung. Schließlich kann man im Jahr 2017 nicht wissen, ob Menschen auch in 200 Jahren noch Schach spielen werden oder ob sie vielleicht andere, virtuelle Spielplattformen nutzen, um Gegner_innen am anderen Ende der Welt zu einer



Abb. 1: Zwei Nonnen unterrichten zwei Novizinnen im Schachspiel. Aus der Handschrift *Libro de los Juegos*, einem Werk über Brett- und Würfelspiele, das König Alfons der Weise von Kastilien und León (1252–1282/84) 1283 verfassen ließ.

Partie herauszufordern. Das heutige sorgfältige Bewahren dieses Gebrauchsgegenstandes an einem institutionalisierten Museum könnte für künftige Kulturhistoriker_innen ein wichtiger Parameter sein, um Rückschlüsse auf ehemalige Spielpräferenzen ziehen oder Prognosen über zukünftiges Spielverhalten aufstellen zu können. Sammeln an einem Museum bedeutet eben auch, Kulturgeschichte zu archivieren und der Öffentlichkeit zu zeigen, wie Menschen in unterschiedlichen Kulturräumen und Gesellschaften zu verschiedenen Zeiten in Gemeinschaft oder als Individuum gelebt haben. Im Kontext wird aus dieser abgenutzten Schachkassette so ein informationsreiches Kulturgut. Schach als Spielform ist zudem als ‚Immaterielles Kulturerbe‘ im Verzeichnis der Deutschen Unesco-Kommission aufgelistet.

„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt“ (Friedrich Schiller). Das Spielen gehört zu den ältesten Praktiken der Menschheit, und dennoch ist das Spiel erst in jüngerer Zeit zum Objekt wissenschaftlicher Betrachtung geworden. Mit Beginn der Industrialisierung im 18. Jahrhundert erhielt ein bis dahin unbeachteter Handlungsraum Aufmerksamkeit und nahm allmählich einen besonderen Platz in der Lebensgestaltung des Menschen ein. Gemäß der industriellen Anschauung, die Menschheit als arbeitende zu verstehen, exponierte sich erstmals ein von der Arbeitszeit bewusst abgesondertes Handlungsfeld: die Freizeit. Das Spiel, das vorrangig in der Freizeit ausgetragen wurde, entwickelte sich so zum Untersuchungsobjekt auch für zahlreiche Philosoph_innen und Kulturhistoriker_innen wie etwa Immanuel Kant (1724–1804) oder Johan Huizinga (1872–1945). Der Philosoph und Soziologe Helmuth Plessner (1892–1985) ordnete die Freizeit in die Gruppe der ‚Gegenregionen‘ ein – ein Begriff, der ein anarchistisches oder gar subversives Handeln suggerieren könnte.

Das Schachspiel lässt sich unter der Prämisse von Johan Huizingas Theorie *Vom Ursprung der Kultur im Spiel* betrachten, in der er den Menschen als Spieler_in (*homo ludens*) an die Seite der Tätigen (*homo faber*) stellt. Dabei wird das Schachspiel von Huizinga als ‚höheres Spiel‘ ausgelegt – eines, das nicht wie bei Säuglingen oder Tieren vom Instinkt getrieben wird, sondern im reflektierten Bewusstsein darüber stattfindet, dass es ein Spiel außerhalb der ‚gewöhnlichen Welt‘ ist.

„Die Geburt des Schachs ist rätselhaft und wunderbar wie das Spiel selbst“ (Joachim Petzold). Eine exakte Datierung der Erfindung des ‚königlichen Spiels‘ ist nicht bekannt; anhand der wenigen Schriftquellen weiß man aber, dass es ungefähr in der zweiten Hälfte des 6. Jahrhunderts in Indien zum ersten Mal gespielt wurde und zu Beginn des 9. Jahrhunderts auch in Europa bekannt war. Seit dem 15. Jahrhundert sind die Spielregeln und der Aufbau der Figuren mit der heutigen Spielform kongruent. ‚Schach‘ leitet sich von dem persischen Wort ‚Schah‘ ab und bedeutet ‚König‘, gleichsam der Name der wichtigsten Schachfigur. Ziel der Spieler_innen ist es, den gegnerischen König bewegungsunfähig zu machen. Spieler_innen, die dieses Ziel erreichen, haben den König ‚matt‘ gesetzt und damit gewonnen. Wenn für beide Spieler_innen das Matt-Setzen nicht mehr möglich ist, geht das Spiel unentschieden, ‚remis‘, aus.

Das vorliegende Schachfeld trägt eine algebraische Schachnotation, die nachträglich eingezeichnet wurde. Bei diesem Notationssystem werden die waagerechten Reihen mit den Kleinbuchstaben a bis h und die senkrechten Spalten mit den Zahlen 1 bis 8 bezeichnet. Die Verwendung einer Notation ermöglicht die Aufzeichnung von Schachpartien auf vorgedruckten Formularen und schafft so auch die Voraussetzung dafür, eine gefeierte Partie nachspielen zu können.

Beim Schachspiel können starke Charaktereigenschaften geweckt werden: Ehrgeiz und Wettkampf ‚wettern‘ gegen ästhetisch elegante Spielführung. Im Spannungsfeld zwischen kämpferischem Stil und künstlerischer Harmonie im Spiel geht es weniger um die Verteidigung des Königs als vielmehr der eigenen Intelligenz, um die Fähigkeit, die Spielzüge der Gegnerin bzw. des Gegners immer schon einige Schritte im Voraus zu durchschauen – oder, wie es in der Schachsprache heißt: blind zu spielen. „Im Schachspiel offenbart sich durchaus, ob jemand Phantasie und Initiative hat oder nicht“ (Christian Morgenstern). Rein logisch und nicht auf Glück ist das Spiel ausgerichtet. Als nagend und als intellektuelle Niederlage kann eine Schachpartie empfunden werden, wenn man sich nach zuweilen sich über Stunden abwech-



Abb. 2: Marcel Duchamp, John Cage und Teeny Duchamp, Performance Reunion in Toronto am 5. März 1968

selnden Spielzügen geschlagen geben muss. Dabei stellt ein Remis die gelungenste Form des Schachspiels dar – denn beide Spieler_innen scheinen gleich stark zu sein und fehlerfreie Züge gesetzt zu haben. Ein Beispiel für eindrucksvolle Remis-Partien bildet die Schachweltmeisterschaft 2016: Zwischen dem dreifachen Weltmeister Magnus Carlsen (26) und dem Herausforderer Sergej Karjakin (26) fielen zehn von insgesamt zwölf Partien unentschieden aus.

„Ich ‚spiele‘ Schach im wahrsten Sinne des Wortes, während die anderen, die wirklichen Schachspieler, Schach ‚ernsten‘.“ So beschreibt der Protagonist Dr. B. aus Stefan Zweigs (1881–1942) berühmter *Schachnovelle* von 1942 sein Spielverhalten. Ernst und Spiel können beim Schach parallel existieren. Auf der begrenzten Fläche der 64 schwarzen und weißen, starren Quadrate, aus dem bloßen Hin und Her der 32 leblosen Figuren erlebt die/der Schachspieler_in eine räumliche Heraushebung aus der ‚gewöhnlichen Welt‘. Unendlich viele Handlungskombinationen hält das Spiel bereit, ein zunächst und vor allem freies Handeln. Das ‚höhere Spiel‘ wie Schach ist für Huizinga eine Tätigkeit, in der – anders als bei arbeitender Tätigkeit – kein Nutzen erworben wird, außer bisweilen der der Erholung durch das Heraus-treten aus der ‚gewöhnlichen Welt‘. „Allerdings würde die bloße Negation als Definition des Spiels als ‚Nicht-Arbeit‘ der Spielkultur nicht gerecht werden. (...) Jedes Spiel ist ein Abtasten von Möglichkeiten (...), ob nun mit Schachfiguren oder mit lebendigen Menschen gespielt wird“ (Helmuth Plessner). Das Spiel ist gekennzeichnet durch Abgeschlossenheit und Begrenztheit; innerhalb des Spielplatzes, des Schachfeldes, herrscht eine eigene Ordnung. Dahinter steht die Idee, mit den Mitteln der Vernunft alle Spielzüge beherrschbar zu machen.



Abb. 3: Schachkassette, zugeklappt, Inv.-Nr. BMS 30 LM

Das Spiel fesselt und löst. Es kann bezaubern, so sehr, dass das Schachspiel früher sogar in einigen Klöstern verboten war. Zwar gehörte Schach immer zu den gehobenen Lebenskulturen und wurde allgemein positiver bewertet als das Glücksspiel (Abb. 1); dennoch schienen die asketische Strenge und das auf innere Kontemplation fokussierte Idealbild des Klosterlebens nicht mit dem Spielhabitus vereinbar. Das Schachspiel galt als Verschwendung von Zeit und Konzentration, die nach Ansicht der Ordensleute durch Gebet und Arbeit weitaus gottgefälliger zu nutzen seien. In den Jahren 1227 und 1310 verboten daher zum Beispiel die Trierer Synoden explizit das Schachspiel.

Dem Zauber des Schachs verfiel auch der französische Surrealist Marcel Duchamp (1887–1968). Immer wieder verließ er den Kunstbetrieb, um seiner Leidenschaft professionell nachzugehen. Zwischen 1923

und 1935 nahm er an mindestens 20 stark besetzten Turnieren teil. „Meine Aufmerksamkeit gehört einzig dem Schach. Ich spiele Tag und Nacht und ich verliere immer mehr das Interesse am Malen.“ So schrieb er 1919 in einem Brief an den Kunstsammler und Literaturwissenschaftler Walter Arensberg (1878–1954). Seine Faszination für das Schachspiel spiegelte sich stets in seinem künstlerischen Schaffen. 1968 führte er zusammen mit seiner zweiten Ehefrau Alexina ‚Teeny‘ Duchamp (1906–1995) und dem Komponisten der Neuen Musik, zugleich Schlüsselfigur der Happeningbewegung John Cage (1912–1992) das Schach-Musik-Stück *Reunion* in Toronto auf. Duchamp und Cage spielten eine Schachpartie, deren Züge durch Sensoren im Schachbrett eine Klangfolge auslösten (Abb. 2). „Nicht jeder Künstler kann Schach spielen, aber alle Schachspieler sind Künstler“ (Marcel Duchamp).

Norma Luise Werbeck

Literatur in Auswahl:

Ehn, Michael / Kastner, Hugo: Schicksalsmomente der Schachgeschichte. Dramatische Entscheidungen und historische Wendepunkte, Hannover 2014, S. 171f.

Herzogenrath, Wulf (Hrsg.): „John Cage und ...“. Bildender Künstler – Einflüsse, Anregungen (Ausstellungskatalog Akademie der Künste Berlin / Museum der Moderne Salzburg), Köln 2012, S. 301

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rheinbek bei Hamburg 1987, S. 12, 21

Kastner, Hugo: Das Schach-Sammelsurium. Tag für Tag Anekdoten, Kurioses, Kalendarium, Biographien, Partien, Rekorde, Hannover 2011, S. 17

Heiter bis göttlich. Die Kultur des Spiels im Kloster (Ausstellungskatalog LWL-Landesmuseum für Klosterkultur, Stiftung Kloster Dalheim), Lindenberg im Allgäu 2013, S. 64

Plessner, Helmuth: *Conditio humana. Der Mensch im Spiel* (1967) (Gesammelte Schriften, Bd. 8), Berlin 2003, S. 307

Zweig, Stefan: *Schachnovelle*, Frankfurt am Main 1974, S. 25

Fotos: LWL-Museum für Kunst und Kultur, Münster / Hanna Neander (Titel, Abb. 3); © akg-images / Album / Oronoz, Berlin 2017 (Abb. 1); © Shigeko Kubota / Shigeko Kubota Video Art Foundation, New York, United States 2017 (Abb. 2)

Druck: Druckerei Kettler GmbH, Bönen

© 2017 Landschaftsverband Westfalen-Lippe, LWL-Museum für Kunst und Kultur / Westfälisches Landesmuseum, Münster