

Stefan Zweig: *Die Schachnovelle* – Das Spiel

Thomas SÖDER

Dr., Sen-Uni Bern; E-Mail: soeder.thomas@icloud.com

Abstract: The *Chess Story*, written at the end of 1941, is considered internationally to be Stefan Zweig's greatest success. At the center of the novella is undoubtedly Dr. B. He comes from a distinguished Austrian family, was the head of a law firm in Vienna, which advised monasteries and part of the imperial family in property matters. When the Nazi occupation of Austria was imminent, the activity became dangerous. A day before Hitler invaded Austria, he was arrested by the Gestapo and imprisoned in the Hotel Metropole. The isolation and monotony wore him down. Shortly before a new interrogation is scheduled, Dr. B. discovers a book with a collection of one hundred and fifty chess games. To escape the threat of nothingness, he plays chess games blind. Playing chess is not understood by Dr. B. as a mere pastime, but as meaning; it has an existential significance.

Keywords: game, chess game, imagination, nothing, sense.

»Per Spaß machte ich mit Frischauer eine Skizze zu einem brasilianischen Film (ohne an Realisierung zu denken), habe aber Aufsätze erst nicht geschrieben, sondern nur eine Schachnovelle mit einer eingebauten Philosophie des Schachs, ich habe sie aber noch nicht abgeschlossen.«

Stefan Zweig, Brief an Freunde

An Bord eines Luxusdampfers von New York nach Südamerika begegnen sich der Schachweltmeister Mirko Czentovic und Dr. B., ein aus der Nazihaft entlassener Gefangener. Der Ich-Erzähler,

der gleichzeitig als Chronist fungiert, erfährt von einem Freund die Geschichte Mirkos, der von dem mitreisenden Ingenieur McConnor zu einer Schachpartie herausgefordert wird. Am nächsten Tag spielt Czentovic gegen einige Schachinteressierte für ein Honorar, das McConnor festgelegt hat. Während der Partie nähert sich eine unbekannte Person, Dr. B., den Spielenden und berät sie, so dass sie ein Remis erreichen. Die Anwesenden überreden Dr. B. gegen den Schachweltmeister anzutreten. Dieser zögert und bringt berechnete Zweifel vor; lässt sich schließlich doch auf eine Partie ein. Dr. B. gewinnt das erste Spiel gegen den Schachweltmeister. Bei der folgenden Revanchepartie verliert er zusehends die Kontrolle über sich. Die Partie muss abgebrochen werden. Der Abbruch rettet Dr. B. vor dem endgültigen geistigen Zusammenbruch.

Im Zentrum der Novelle ist das Aufeinandertreffen von Mirko Czentovic und Dr. B. Diese Konstellation erreicht etwas Dramatisches: sie zeigt zwei Personen mit unterschiedlichen Wertvorstellungen und Ansichten beim Schachspielen. Waghalsige Gedankenspiele stehen einer zögernden Reflexion gegenüber. Dr. B. erklärt keineswegs seine Absicht für die Partie; er täuscht diejenigen, die in ihn eine Erwartung gesetzt haben. Mirko hingegen geht es lediglich um das Geld, die Schachpartie nimmt er billigend in Kauf. Mit einer Art Unbekümmertheit und Sorglosigkeit geht Mirko an die Partie. Durchdrungen von einer idealistischen Haltung beginnt Dr. B. die Partie. Diese verschiedenen Ausgangspositionen bedingen das Spiel.

Dem Selbstherrlichen des Schachweltmeisters, der es gewohnt ist, Partien zu gewinnen, dem keine Zweifel kommen, der sich rückhaltlos auf seine Begabung verlässt, steht ein Gegner gegenüber, der sich als Dilettant des Schachspielens ausgibt, dem es nach seiner Internierung in Einzelhaft am nötigen Selbstwertgefühl fehlt. In der Herausforderung, die Partie zu spielen, die er zögerlich annimmt, sieht er eine Legitimation für sein angeeignetes Wissen über das Schachspiel, das bisher

ohne Gegner auskommen musste. Die Virtuosität seines Gedankenexperiments, das ihn bisher befähigte, Schach gegen sich selbst zu spielen, muss sich nun in der Realität, gegen einen anwesenden Gegner erweisen.

Die Biografie des Schachweltmeisters wird von außen referiert. Ein Erzähler berichtet über die Lebensstationen Czentovics. Zudem reihen sich einige Anekdoten um sein Leben. „Der Sohn eines blutarmen südslawischen Donauschiffers“ (S. 9)¹¹ ist ein unbegabter, bisweilen behäbig wirkender Mensch. Seine intellektuellen Fähigkeiten sind begrenzt, „auch für die simpelsten Unterrichtsgegenstände fehlte seinem schwerfällig arbeitenden Gehirn jede festhaltende Kraft.“ (S. 9) Seine Charaktereigenschaften beschränken sich auf ein duldsames, jedoch kaum gesellschaftsfähiges Wesen. Eine eigentümliche Gefühlsarmut den Dingen gegenüber ist an ihm festzustellen. Zwischen ihm und der Welt gibt es keinen Bezug. Elementare Herausforderungen gibt es für ihn nicht. Nie würde er auf den Gedanken kommen, etwas selbständig zu entscheiden, immer muss er angewiesen werden. Unverhohlen lässt er nur das zu, was ihm nützt, eingeschnürt in seine Behäbigkeit, die ihn von der Welt trennt.

Schnell lernt er die Geheimnisse des Schachspielens und ist schon bald mit allen notwendigen Regeln vertraut, jedoch gelingt es ihm nie „auch nur eine einzige Schachpartie auswendig – oder wie man fachgemäß sagt: blind – zu spielen.“ (S. 15) Mirko kann nicht frei kombinieren, er benötigt für sein Spiel das vorgegebene Schachbrett, an dem er sich orientieren kann.²²

¹ *Die Schachnovelle* wird zitiert nach der Ausgabe: Zweig, Stefan: *Schachnovelle*. Frankfurt am Main 1974 unter Verwendung der entsprechenden Siglen. Vgl. dazu auch Söder, Thomas: *Studien zur deutschen Literatur. Werkimmanente Interpretationen zentraler Texte der deutschen Literaturgeschichte*. Münster/Wien 2008, S. 250-276.

² Vgl. dazu vor allem: „Er musste immer das schwarz-weiße Karree mit den vierundsechzig Feldern handgreiflich vor sich haben; noch zur Zeit seines Weltruhmes führte er ständig ein zusammenlegbares Taschenschach mit sich, um, wenn er eine Meisterpartie rekonstruieren oder

Er schlägt die renommiertesten Schachspieler jener Zeit, aber nicht aufgrund seiner intellektuellen Fähigkeiten, vielmehr wegen „seiner zähen und kalten Logik“, (S. 16) die ihn keineswegs menschlich erscheinen lässt, sondern eher wie ein funktionierender Apparat. Kühl und berechnend beherrscht Mirko seine Gegner, die an seiner Art verzweifeln. Sie verleiht ihm den Nimbus einer Maschine, die dem Menschlichen überlegen ist. Er ist und bleibt ein „völliger Outsider der geistigen Welt“, (S. 16) die ihn nicht anerkennt und von der Mirko keine Akzeptanz erwartet, da er lediglich seinen eigenen Fähigkeiten vertraut.

Mirko Czentovic ist ein Maschinenwesen, das bedingungslos die Partien nach seinem System zu Ende spielt und nicht auf menschliche Qualitäten achtet. Er verliert sich nicht an das Spiel, allerhöchstens an den Ruhm. Die Spiel-Marionette Czentovic, die roboterhaft ihre Züge herunterspielt, deren Gefühlsregungen sich nicht genau bestimmen lassen, die kalt und abweisend ist, die als Mensch wie eine Farce auf alles Menschliche wirkt, die ihr Inneres stets verborgen hält und sich kaum geläufigen Stimmungen überantwortet, deren intellektuelle Eindimensionalität nur Einzelheiten reflektieren kann, die keinen realen Bezug zur Welt hat, deren Hintergründigkeit aufgesetzt wirkt, hat nur ein Ziel: unermessliche Raffgier und Unersättlichkeit mit bodenlosem Besitz zu befriedigen. Es ist das Profitable, was ihn am Schachspiel reizt. Der Nutzen ist entscheidender als das Spiel selber. Das Schachspielen hat für ihn einen zweck- und zielorientierten Charakter.

Czentovic ist eine tragikomische Figur, die „trotz seines feierlichen schwarzen Anzuges, seiner pompösen Krawatte mit

ein Problem für sich lösen wollte, sich die Stellung optisch vor Augen zu führen. Dieser an sich unbedeutende Defekt verriet einen Mangel an imaginativer Kraft und wurde in dem engen Kreis ebenso lebhaft diskutiert, wie wenn unter Musikern ein hervorragender Virtuose oder Dirigent sich unfähig gezeigt hätte, ohne aufgeschlagene Partitur zu spielen oder zu dirigieren. Aber diese merkwürdige Eigenheit verzögerte keineswegs Mirkos stupenden Aufstieg.“ In: Zweig 1974, S. 15/16.

der etwas aufdringlichen Perlennadel und seiner mühsam manikürten Finger“, (S. 17) nicht überzeugen kann, die aber berechnend und bedrohlich ist. Er ist ein „unmenschlicher Schachautomat“ (S. 34), der über ein kindliches, naives Wesen verfügt, das ausnahmslos sich und seine Belange in den Mittelpunkt stellt.

Die Figur ist typisiert. Sie entspricht einem Machtmenschen, der die Folgen seines Handelns nicht einsieht. Macht fungiert hier nicht als Regulator, sondern als Demonstration von Stärke. Sie ist ein Instrument, das fehlende menschliche wie auch intellektuelle Qualitäten ersetzt. Die folgsame Marionette Mirko Czentovic, die Zug für Zug auf dem Schachbrett die Gegner überrollt, ist Sinnbild für einen Automatismus, dem es nur um die Vernichtung geht. Gedankenlos verfolgt er diese, beispiellos ist ihm jene, da sie ihm Anerkennung garantiert. Diese Garantie ist notwendig für sein Selbstverständnis. Monomanisch verrichtet er seine Aufgaben, geprägt durch einen starken Willen, durch Ausdauer und Geduld. Unhöflichkeit und Selbstgefälligkeit zeichnen ihn genauso aus wie ein offenkundiger Besitzanspruch.

Ein Herr von etwa fünfundvierzig Jahren, „dessen schmales, scharfes Gesicht mir schon vordem auf der Deckpromenade durch seine merkwürdige, fast kreidige Blässe aufgefallen war, musste in den letzten Minuten, indes wir unsere ganze Aufmerksamkeit dem Problem zuwandten, zu uns getreten sein.“ (S. 37) Die von Zweig eingeführte Person scheint scheu und unsicher in dem Pulk der Schachspieler zu sein. Er wirkt kränklich. Der Eindruck des Äußeren entspricht nicht seiner Kenntnis über das Schachspiel. Er wirkt höchst konzentriert, achtet weder auf die Schachspieler noch auf die weitere Umgebung. Unmerklich hat er sich der Gruppe um McConnor genähert, die Personen spielen für ihn keine Rolle, kein menschliches Wesen interessiert ihn, da er sich nur auf das Schachbrett konzentriert. Zu keiner Zeit ist ihm anzumerken, dass er irgendein Interesse

an Menschen hat. Er ist kein präventiöser Mensch, der sich in den Vordergrund drängt. Fast statisch fixiert er das Schachbrett. Ohne Gruß, ohne irgendeine persönliche Wendung an die Gruppe gibt er höflich, aber bestimmt Erklärungen über das Schachspiel ab und untermauert jene mit geschichtlichen Daten über schon gespielte Partien, bei denen die gleiche Figurenkonstellation vorkam, wie er sie jetzt vorfindet. Diese Erklärungen lassen auf erstaunliche Sachkenntnis schließen.

Wenn Sie jetzt eine Dame machen, schlägt er sie sofort mit dem Läufer c1, Sie nehmen mit dem Springer zurück. Aber inzwischen geht er mit seinem Freibauern auf d7, bedroht Ihren Turm, und auch wenn Sie mit dem Springer Schach sagen, verlieren Sie und sind nach neun bis zehn Zügen erledigt. Es ist beinahe dieselbe Konstellation, wie sie Aljechin gegen Bogoljubow 1922 im Pistyaner Großturnier initiiert hat. (S. 37/38)

Die Gruppe ist erstaunt. McConnor fragt ihn, was man seiner Meinung nach machen könnte. Bereitwillig gibt er Auskunft. Die Präzision seines Denkens und die Vorausberechenbarkeit der nachfolgenden Züge, aber auch die Reaktion Czentovics auf dieselben, verwirren die Anwesenden. Sie, die das Schachspielen aus einer Laune heraus pflegen, sind es nicht gewohnt, dass jemand mit solch fundamentalen Kenntnissen aufwartet. Von diesem Augenblick an verändert sich der Charakter des Spiels. Eine gewisse Ernsthaftigkeit setzt ein und auch Czentovics Verhalten ändert sich: „Czentovic, der bisher immer nur im Stehen gespielt, zögerte, zögerte und setzte sich schließlich nieder.“ (S. 40) Mit Hilfe von Dr. B. erreicht McConnor ein Remis.

Als Czentovic implizite bei Dr. B. um eine erneute Partie anfragt, lehnt dieser ab. Seine Ablehnung trägt Dr. B. höflich vor. Er wendet sich direkt an die Gruppe und entschuldigt sich für sein Verhalten. Nicht der erreichte Sieg in Form eines Remis ist entscheidend, sondern die Entschuldigung der Gruppe gegenüber. Die Faszination des Schachbretts ist der Freundlichkeit und Höflichkeit den Menschen gegenüber gewichen. Die

abgegebenen Erklärungen sind verständlich und nachvollziehbar. Er lässt sich nicht beirren und verlässt die Gruppe. Eine Art Befremden bleibt bei den anderen zurück, die nicht verstehen können, dass er eine weitere Partie gegen den Schachweltmeister ausschlägt.

Der Großmut von Dr. B. steht dem berechnenden Hochmut von Czentovic gegenüber. Faszinierend wirkt Dr. B. auf die Gruppe, die sich auf eine, von Czentovic auf den nächsten Tag terminierte, Partie einlassen will. Dem Ich-Erzähler fällt die Aufgabe zu, Dr. B. für diese Partie zu gewinnen. Er findet ihn auf dem Deck des Luxusdampfers und unterbreitet ihm das Angebot, am folgenden Tag noch einmal gegen den Schachweltmeister zu spielen. Dr. B. ist überrascht, warnt aber gleichzeitig vor einer übertriebenen Hoffnung. Im weiteren Verlauf des Gesprächs erfährt der Ich-Erzähler die Geschichte von Dr. B.

Er stammt aus einer angesehenen österreichischen Familie, war Leiter einer Anwaltskanzlei in Wien, die Klöster und einen Teil der kaiserlichen Familie in Vermögensfragen beriet. Als die Okkupation Österreichs durch die Nazis droht, wird die Tätigkeit gefährlich, weil jene selbst an die Vermögen kommen wollen. Einen Tag, bevor Hitler Österreich annektiert, wird Dr. B. von der Gestapo verhaftet und in dem zum Untersuchungsgefängnis umfunktionierten *Hotel Metropole* inhaftiert. Die Isolation und Eintönigkeit demoralisieren ihn: „Es gab nichts zu tun, nichts zu hören, nichts zu sehen, überall und ununterbrochen war um einen das Nichts, die völlige raumlose und zeitlose Leere.“ (S. 57) Grauenhaft muten diese Sätze an. Dem Ich bleibt nichts als das eigne Selbst. Verloren an sich, sucht es nach Haltepunkten, die es nicht findet. Die raumlose und zeitlose Leere ist jetzt sein Da-sein, in dem er sich einrichten muss. Das Nichts ist seine Gegenwart. Nichts und niemand könnte ihn retten, außer sein Ich, doch dieses ist verloren an das Nichts, das ihn beherrscht. Konfrontiert mit sich, weiß das Ich nichts mit sich anzufangen. Unzulänglich bleibt seine Aussicht, da

nicht er es ist, der darüber bestimmt. Seine Bestimmung hingegen ist das Ausweglose und Bodenlose seiner Situation. Unabwendbar ist dieses Nichts. Eine gewisse Art dramatischer Leerlauf gibt sich bei Dr. B. zu erkennen, den nicht er heraufbeschworen hat, sondern der ihm aufgenötigt wurde. Er ist verurteilt zu einem Dasein, das sein bisheriges Sein in keiner Weise rechtfertigt. Ausgeliefert, als namenlose Figur des Nichts degradiert, versucht er die Haftzeit zu überstehen. Das Ich befindet sich in einer existentiellen Not. Die Voraussetzungen, die es einst in sich gefunden hat, gibt es nicht mehr. Nichts kann dem Ich noch eine Sicherheit gewähren. Seine Gewähr besteht einzig in der ihn umgebenden Leere, die entsetzlich und bedrückend wirkt, ihn aber nicht ablenkt.

Abgrundtief steckt das Ich in dem Nichts. Dr. B. ist der Gefangene seines Geistes, der sich auf keine Veränderung einstellen kann, selbst wenn er wollte: Nichts bleibt als das unabänderliche Nichts, das sein Ich entsetzlich martert und es zwingt, sich auf die neuen Umstände einzustellen. So unbestimmt sein Zustand in dieser Zeit ist, so ungewiss muss er sich seiner Situation hingeben: „Man wartete auf etwas, von morgens bis abends, und es geschah nichts. Man wartete wieder und wieder.“ (S. 58) Das Nichts strömt eine unvorstellbare Macht aus, „denn bekanntlich erzeugt kein Ding auf Erden einen solchen Druck auf die menschliche Seele wie das Nichts.“ (S. 56) Das Verlässliche ist das Unfassbare und die damit verbundene Leere des eigenen Ich, denn „rings um mein Ich und selbst an meinem eigenen Körper war das vollkommene Nichts konstruiert.“ (S. 56) Das Nicht-Erwartete, das Nicht-Durchdringbare, das Nicht-Einsehbare wird zu einer absoluten Gewissheit. Das Ich ist umgeben von Nichts und Nichts bleibt dem Ich:

Man hatte mir jeden Gegenstand abgenommen, die Uhr, damit ich nicht wisse um die Zeit, den Bleistift, daß ich nicht etwa schreiben könne, das Messer, damit ich mir nicht die Adern öffnen könne; selbst die kleinste Betäubung wie eine Zigarette wurde mir versagt.

Nie sah ich außer dem Wärter, der kein Wort sprechen und auf keine Frage antworten durfte, ein menschliches Gesicht, nie hörte ich eine menschliche Stimme; Auge, Ohr, alle Sinne bekamen von morgens bis nachts und von nachts bis morgens nicht die geringste Nahrung, [] man lebte wie ein Taucher unter der Glasglocke im schwarzen Ozean des Schweigens und wie ein Taucher sogar, der ahnt, daß das Seil nach der Außenwelt abgerissen ist und er nie zurückgeholt werden wird aus der lautlosen Tiefe. (S. 57)

Unüberbrückbar ist die Kluft zwischen Ich und Welt, die es nicht zu überwinden gilt. Das Gegenwärtige beherrscht ihn, jenes Gegenwärtige, das keine Herausforderung oder Bestätigung zulässt. Das Gegenwärtige erlangt für Dr. B. eine suggestive Kraft, sukzessiv überfällt es ihn, schließt ihn unweigerlich ein und hinterlässt katastrophale Auswirkungen. Willenlos ist er diesen Wirkungen, die unübersehbare Folgen bei ihm hinterlassen, ausgeliefert. Unheimlich ist der Zustand für Dr. B. Das Drohende und Bedrohliche, Ausdruck für das Unheimliche, erschreckt das Ich in einer unnachahmlichen Weise. Nebulös scheinen Ich und Welt zu sein. Angstgesichter, Wahnvorstellungen oder fiebrige Träume beherrschen das Ich, das sich permanent in einer Schwellensituation befindet. Alles ist dem Ich unsicher, selbst das eigene Ich wird zu einer fragwürdigen Instanz, ohne Befugnis für irgendeine Entscheidung.

Sein Tagesablauf wird nur durch Verhöre unterbrochen. Für kurze Zeit wird er abgelenkt, herausgerissen aus der Monotonie des Nichts. Es ist jedoch keine Veränderung, die einen anhaltenden Wechsel zur Folge hätte: „Das Schlimmste war das Zurückkommen nach dem Verhör in mein Nichts, in dasselbe Zimmer mit demselben Tisch, demselben Bett, derselben Waschschüssel, derselben Tapete.“ (S. 60) Die Zweifel an sich und die Ungewissheit über seine Lage sind gravierend. Dr. B. versucht diese Leere zu durchbrechen, indem er Homer rezitiert oder mathematische Aufgaben löst. Sein Ich bleibt richtungslos, ungeachtet seines inneren Willens, der scheinbar auf eine

Veränderung drängt. Monate dauert dieser Zustand. Das ständige Alleinsein und die Verhöre mit dem anschließenden Rekonstruieren der gegebenen Antworten zehren an seinen Kräften. Nichts vermag ihn aus diesem Kreislauf herauszuholen; er entfremdet sich schließlich immer weiter von sich. Nicht nur, dass er sich dem Nichts bedingungslos ausliefern muss, auch quält ihn die Vorstellung, dass es keinen Ausweg gibt.

In dieser aussichtslosen Lage kommt ihm ein Zufall zu Hilfe, der ihn für einige Zeit aus dem Martyrium befreit. Kurz vor einem neuen anberaumten Verhör, entdeckt Dr. B. in einer fremden Manteltasche ein Buch. Allen Gefahren zum Trotz nimmt er es an sich, um so wenigstens in seiner Zelle, wenn er es liest, dem Nichts zu entgehen. Die Enttäuschung ist gross, als er feststellt, dass das Buch „nichts anderes als ein Schachrepetitorium, eine Sammlung von hundertfünfzig Meisterpartien [war].“ (S. 71) Er lernt die Partien auswendig; er bemüht sich eine Tätigkeit für seinen Geist zu finden, wobei ihm vollkommen klar ist, dass diese „Tätigkeit – eine sinnlose, eine zwecklose, [war].“ (S. 74)

Mit einfachsten Mitteln baut er sich ein Schachbrett, um die auswendig gelernten Schachpartien nachspielen zu können. Es ist die Überwindung des Nichts, die ihn dazu zwingt. Durch „die ständige Denkdiziplin“, (S. 75) der er sich unterworfen hat, wirkt er selbst in den Verhören ruhiger und ausgeglichener. Auch scheint es, dass die Absurdität des Nichts überwunden sei. Dann aber reicht es ihm nicht mehr, die Partien blind zu spielen, er versucht Schach gegen sich selbst zu spielen:

Das Attraktive des Schachs beruht doch im Grunde einzig darin, daß sich seine Strategie in zwei verschiedenen Gehirnen verschieden entwickelt, daß in diesem geistigen Krieg Schwarz die jeweiligen Manöver von Weiß nicht kennt und ständig zu erraten und zu durchkreuzen sucht, während seinerseits wiederum Weiß die geheimen Absichten von Schwarz zu überholen und parieren strebt. (S 77)

Dr. B. geht ein ungeheures Wagnis ein, indem er zugleich Weiß und Schwarz verkörpert, zugleich agiert und reagiert, angreift

und verteidigt. In der Doppelsinnigkeit Angreifen-zu-Wollen und Verteidigen-zu-Müssen entsteht eine „Spaltung des Bewußtseins“. (S. 78) Diese Spaltung setzt auch willentlich voraus, dass das eine Bewusstsein von dem anderen getrennt ist. Widersinnig und absurd ist es, dass ein Ich gegen sein eigenes Ich spielt. Das eine wird gegen das andere ausgespielt.³³

Um sich nicht selber aufzugeben, um nicht von dem qualvollen Nichts erdrückt zu werden, erliegt er dem anfänglichen Reiz, gegen sich zu spielen. Schon bald weicht der Reiz und wird zu einer Gefahr. Der *geistige Krieg* entlarvt sich als Kampf gegen sich selbst.

Aber genötigt, wie ich es war, diese Kämpfe gegen mich selbst oder, wenn Sie wollen, mit mir selbst in einen imaginären Raum zu projizieren, war ich gezwungen, in meinem Bewusstsein die jeweilige Stellung auf den vierundsechzig Feldern deutlich festzuhalten und außerdem nicht nur die momentane Figuration, sondern auch schon die möglichen weiteren Züge von beiden Partnern mir auszukalkulieren, []. (S. 79f)

Diese Art der Nötigung verlangt dem Ich unabsehbare Schwierigkeiten ab, zwingt es zu einem dauernden Kampf gegen sich selber. Ein übermächtiger Druck lastet auf Dr. B., dem er unbedingt gerecht werden muss. Der gegenständliche Raum, in dem er dem Nichts ausgeliefert war, ist nun dem «abstrakten Raum der Phantasie» (S 80) gewichen, in dem es nichts Gegenständliches gibt. Die beschränkte Welt des Raumes steht jetzt einer geistigen gegenüber, die sein Frei-Raum ist; es ist er Raum der Einbildung. Das Reproduzieren wird durch ein Produzieren ersetzt.

³ Vgl. dazu: „Jedes meiner beiden Ich, mein Ich Schwarz und mein Ich Weiß, hatten zu wetteifern gegeneinander und gerieten jedes für sein Teil in einen Ehrgeiz, in eine Ungeduld, zu siegen, zu gewinnen; ich fieberte als Ich Schwarz nach jedem Zug, was das Ich Weiß nun tun würde. Jedes meiner beiden Ich triumphierte, wenn das andere einen Fehler machte, und erbitterte sich gleichzeitig über sein eigenes Ungeschick.“ Ebd. S 81/82.

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des *Andersseins* als das *gewöhnliche Leben*.⁴

Jedes Spiel bestimmt sich durch eine Freiwilligkeit. Dadurch wird das Gewöhnliche unterbrochen und das Andere als etwas Ausgezeichnetes gewertet. Das Gewöhnliche wird dadurch unterbrochen und das Andere als etwas Ausgezeichnetes gewertet. Im Anderssein liegt zugleich auch das Durchbrechen des Gewöhnlichen. In jeder Form des Gewöhnlichen ist also die Ritualisierung von Leben manifest. Der Charakter des Spiels ist von dem der Wirklichkeit unterschieden. Im Spiel finden sich zweifellos andere Bedingungen als in der Realität. Für die Dauer des Spiels werden die Bedingungen der Wirklichkeit ausgeblendet. Ein Spiel ist begrenzt, insofern fällt es in eine andere Wirklichkeit, nämlich in die der Spielwirklichkeit: „Diese Spielwelt ist selbst etwas Irreales, obwohl sie wirkliche Menschen in sich einbegreift, aber sie begreift sie eben in Rollencharakteren ein, also mit imaginären Prädikaten.“⁵

Im Spiel ist das Verhältnis Mensch und Welt ein anderes als das Verhältnis der Menschen zu ihrer umgebenden Welt. Das Spiel ist etwas Lebloses zugleich auch etwas Belebtes, insofern der Spielende sich in eine ‚Spiel-Wirklichkeit‘ begibt. Er versetzt sich für eine Zeitspanne in eine Rolle, die er wählt und beginnt das Spiel. Der Spielende ist ein Handelnder, derjenige, der um seine Spielzüge weiß. Das Wissen um seine Spielzüge basiert auf Regeln des Spiels, die der Spielende kennen muss, um das Spiel zu spielen.

Das Spielen wird von Dr. B. nicht als purer Zeitvertreib verstanden, sondern als Sinn. Das sinnentleerte Individuum findet

⁴ Johan Huizinga: *Homo Ludens*. Reinbek 2009, S. 37.

⁵ Hugo Friedrich: *Spiel als Weltsymbol*. Freiburg im Breisgau 2010, S. 114.

im Spielen nun einen Sinn. Das seine Existenz bedrohende Nichts wird durch das Spiel aufgehoben. Hier langweilt es sich nicht, sondern kann die Zeit sinnvoll gestalten, insofern ist Spielen Sinngebung für das Individuum. Er spielt Schach nicht um des Spielens willen, vielmehr hat das Spiel für ihn eine existentielle Bedeutung. Das Spiel ist für ihn sinnhaft und sinnbedeutend, da er damit die Zeit buchstäblich totschiessen und sich für Stunden aus der Langeweile befreien kann.

Im fünfzehnten Brief *Über die ästhetische Erziehung des Menschen* notiert Schiller: „Denn, um es endlich auf einmal herauszusagen, der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“⁶⁶ Schiller betont, dass nach seiner Auslegung Spielen eine Tätigkeit ist, die frei von allen Verpflichtungen und Obliegenheiten ist. Der Mensch kann spielen, sofern er nicht gebunden ist an Widerstände, die ihn hindern oder beschränken. Verpflichtungen, Notwendigkeiten und Obliegenheit sind Einschränkungen, die den Spielenden behindern. Im Spielen erfährt der Mensch einen Akt von Freiheit: er ist frei zum Spielen.

Im Spielen, [...] sind wir gleichsam versetzt in eine phantastische Situation: Wir unterstehen nicht den Härten und Zwängen unserer gewöhnlichen wirklichen Reallage, wir produzieren in einem ungehemmten Wunschdenken, in einer blühenden Phantasiegaukelei einer erträumten Lage, die uns behagt; wir tun so, *als ob* sie bestünde, agieren gemäß einem fiktiven Handlungsziel.⁷⁷

Innerhalb der Phantasie sind die kausalen Gesetzmäßigkeiten aufgebrochen, Bedingungen, wie man sie in der empirischen Welt antrifft, gibt es nicht. Räumliche und zeitliche Beschränkungen können mühelos überschritten werden. Das Ich scheint an nichts mehr gebunden zu sein. Spannungsreich kann es sich überall hintreiben lassen; es gerät in keinen unmittelbaren

⁶⁶ Friedrich Schiller: *Über die ästhetische Erziehung*. In: Hans Mayer (Hrsg.): *Schiller Werke*. Frankfurt am Main 1966, S. 238.

⁷⁷ Friedrich 2010, S. 249.

Widerspruch zu sich, ist sich selbst Ziel und Grenze. Der Spiel-Raum in der Einbildung ist grenzenlos. Die äußeren Bedingungen der Welt interessieren nicht mehr.

In der Phantasie entdeckt er seine Welt, insofern ist das Spielen welthaft. Das Spielen ersetzt ihm eine eigene Welt, die Welt der Möglichkeiten, der Imagination, in der er aufgeht, die ihn bestätigt und ihm auch seine Sicherheit gibt. Die Realität ist während des Spiels ausgeblendet und eröffnet ihm eine Welt der Einbildung, der er sich jederzeit hingeben kann und die bedenkenlos ist. Fragwürdig ist in der Imagination nichts, hingegen ist alles von einer erstaunlichen Bedeutung, so dass sich Zusammenhänge ergeben, die nicht von vorneherein abzusehen waren. Dr. B. ergibt sich der Macht der Phantasie und unterliegt ihr: „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.“ (S. 83)

Schach bleibt nicht nur der beherrschende Begriff in dieser Situation, sondern auch das Spielen selber hat Besitz von ihm genommen:

Ich konnte nur Schach denken, nur in Schachbewegungen, Schachproblemen; manchmal wachte ich mit feuchter Stirn auf und erkannte, daß ich sogar im Schlaf unbewußt weitergespielt haben musste, und wenn ich von Menschen träumte, so geschah es ausschließlich in den Bewegungen des Läufers, des Turms, im Vor und Zurück des Rösselsprungs. (S 84)

Er denkt in den Bewegungen der einzelnen Schachfiguren und überträgt sie auf Menschen. Erschreckend die Vorstellung nicht von dem loszukommen, was einen tagsüber beschäftigt hat. Unabwendbar zeigt sich hier ein Ich, das nicht vergessen kann und daran zu Grunde geht. Der Zwang spielen zu müssen, steigert sich. Er hat eine Eigendynamik erreicht, die in eine existentielle Not ausartet. Besessen von dem Spiel, bestimmt von einer unbeugsamen Unruhe, die ständig aus ihm herausbricht,

ist er nicht mehr in der Lage sich auf seinen Tagesablauf einzustellen. Dieser ist bestimmt durch die Gedanken an das Spielen. Jegliche Gelassenheit ist gewichen, das Manische hat von ihm Besitz ergriffen und er vermag es nicht zu überdenken. Jegliche Besonnenheit verkehrt sich in ihr Gegenteil, ohne dass Dr. B. es erklären könnte.

Gefangen in dem Rausch, spielen zu müssen, gekennzeichnet von dem Drang, dem Ausweglosen nicht zu entkommen, verharret er in seiner Situation. Richtungslos pendelt das Ich in einen schier undurchdringbaren Zustand. Nichts vermag sich hierin als richtig oder falsch erweisen; der Zwang offenbart einen Mechanismus des Widersinnigen. Ausweglos ist sein Zustand: er kann nicht mehr zwischen Wahn und Wirklichkeit trennen.

Schließlich steigerte sich meine Erregung während des Spielens – und ich tat nichts anderes mehr von morgens bis nachts – zu solchem Grade, daß ich nicht einen Augenblick mehr stillzusitzen vermochte; ununterbrochen ging ich, während ich die Partien überlegte, auf und ab, immer schneller und schneller und schneller auf und ab, auf und ab, und immer hitziger, je mehr sich die Entscheidung der Partie näherte; []. (S 85)

War das Schachspielen als Beschäftigung gegen die Langeweile gedacht, so wird es nun zur Qual. Sah er es anfangs als einen Zeitvertreib an, so wird es nun zur Last, die er nicht überwinden kann. Mit einer ungeheuren Wucht des Zorns demütigt sich Dr. B. jetzt: „Ich begann mich zu beschimpfen – `schneller, schneller! ` oder `vorwärts, vorwärts! `–, wenn das eine Ich in mir mit dem andern nicht rasch genug ripostierte.“ (S. 85) Die Perspektiven haben sich verschoben. Er macht sich dafür verantwortlich, wenn die gewünschten Züge nicht in der von dem Ich geforderten Schnelligkeit kommen. Er überfordert sich und seine Denkleistungen, besessen von dem Anspruch Schachspielen zu müssen.

Eine unübersehbare Machtlosigkeit hat von ihm Besitz ergriffen. Undurchsichtig ist sein Verhalten, das sich nicht mehr logisch erklären lässt, gespenstisch seine Reaktionen, jäh brechen Stimmungen ab, um im Spiel in einer ganz anderen Konstellation wieder auszubrechen. Der rasche Stimmungsumschwung bewirkt, dass sich Dr. B. seiner Situation gar nicht bewusst ist. Das folgerichtige Prinzip von Ursache und Wirkung ist außer Kraft gesetzt. Etwas Unbestimmtes durchzieht ihn und je mehr er sich dem Rausch hingibt, verflüchtigt sich die Wahrnehmung zur Realität. Das Ungestüme, Ausdruck einer nicht einsehbaren Leidenschaft, überkommt ihn. Für Dr. B. ist es ein beständiges Taumeln von Ich-Aggregaten, die sich nicht überein bringen lassen. Der Zwiespalt zwischen Ich-Wirklichkeit und Ich-Spieler zeigt einen enormen Abgrund, den er nicht zu überbrücken vermag. Einzig der Gedanke zu siegen und zu besiegen durchzieht ihn noch. Er erliegt dem Wahnsinn. Eines Tages fällt er einen seiner Wärter an und wird in ein Hospital eingeliefert.⁸⁸ Durch seine Krankheit bedingt erwirkt der ihn behandelnde Arzt seine Entlassung aus der Haft. Soweit die Rückschau.

Dr. B. nimmt die Herausforderung gegen Czentovic zu spielen an. Czentovic bewegt sich gefasst und konzentriert, achtet auf jeden seiner Züge. Für ihn ist es eine normale Schachpartie, er muss sich nicht beweisen, da das Schachspielen seine Aufgabe ist. Das Konzentrierte ist Czentovic, das Lockere

⁸ Vgl. dazu: „Zwei Tage später erklärte mir der gütige Doktor ziemlich freimütig, was vorgefallen war. Der Wärter hatte mich in meiner Zelle laut schreien gehört und zunächst geglaubt, daß jemand eingedrungen sei, mit dem ich streite. Kaum er sich aber an der Tür gezeigt, hätte ich mich auf ihn gestürzt und ihn mit wilden Ausrufen angeschrien, [...]. Als man mich in meinem tollwütigen Zustand dann zur ärztlichen Untersuchung schleppte, hätte ich mich plötzlich losgerissen, auf das Fenster im Gang gestürzt, die Scheibe eingeschlagen und mir dabei die Hand zerschnitten – Sie sehen noch die tiefe Narbe hier.“ Ebd. S 90/91.

und Unbefangene ist Dr. B. eigen. Dies erweckt den Eindruck, dass Dr. B. scheinbar sicherer und überlegener zu spielen vermag als der Schachweltmeister. Ruhig spielt Czentovic weiter, er braucht viel Zeit für die anfallenden Züge. Er lässt sich keineswegs aus der Ruhe bringen, da es ihm einzig und allein um die Partie geht. Nie gerät er in Hast oder Panik, immer bewahrt er sich eine ausgewogene Ruhe. Kontrolliert sind seine Handlungen, wohlüberlegt und ausgewogen sind seine Pausen zwischen den einzelnen Zügen. Er spielt mit einer routinierten Abgeklärtheit.

Anders Dr. B. Für ihn ist dieses Spiel ein Selbstversuch. Seine Bewegungen sind unberechenbar und hastig; er wirkt irritiert. Man merkt ihm eine gewisse Anspannung an. In den von Czentovic eingelegten Pausen wirkt er sonderbar ungeduldig, unerträglich scheinen diese für ihn zu sein. Die Fähigkeit abzuwarten und auf den Gegner einzugehen, besitzt er nicht. Das rasche Ziehen der Züge, das leicht Überhastete in seinen Aktionen gewinnt eine enorme Intensität. Längst ist für Dr. B. die Partie im Kopf schon gespielt, ohne dass er dabei auf seinen Gegner achtet. Das Voraussehen der Züge, seine schnelle Auffassungsgabe und das rasche Kombinieren kommen ihm hierbei zu Hilfe.

Dr. B. gewinnt die erste Partie gegen den Schachweltmeister. Auf die Frage, ob er noch eine gegen Czentovic spielen wolle, bejaht er diese mit einer seltsamen Euphorie. Allen Warnungen zum Trotz tritt er nochmals gegen den Schachweltmeister an. Hier entscheidet er keineswegs logisch, sondern übermütig, überreizt, fast schon erregt. Sein Verhalten steht im Widerspruch zu seiner sonst besonnenen Art. Abermals wirkt seine Vergangenheit auf ihn zurück, es überkommt ihn die schreckliche Phantasie aus der Einzelhaft. Seine Bewegungen werden hektisch und unkontrolliert: „und [er] begann mit fiebriger Hast die Figuren neu aufzustellen. Er rückte sie mit solcher Hitzigkeit zusammen, daß zweimal ein Bauer durch die zitternden Finger

zu Boden glitt; [].” (S. 103) Kontrollierte Handlungen, die ihn bis dahin auszeichneten, führen sich selbst ad absurdum. Unzulänglich scheinen nun die Aktionen zu sein.

Die einstige Nüchternheit weicht einer ekstatischen Stimmung, der er nicht Einhalt gebieten kann. Stimmungsgesichter brechen unabänderlich aus ihm heraus, treffen ihn auf das Furchtbarste, gemahnen ihn an eine Zeit, die er vergessen wollte. Ruckartig und doch mit einer ungeheuren Stosskraft, die er sich selber nicht erklären kann, rückt das Vergangene in die Gegenwart. Gehetzt von immer wiederkehrenden Impulsen, deren Richtung er nicht ausmachen kann, unterlaufen ihm Fehler. Dr. B. ist nicht mehr imstande, sich auf das Schachspiel zu konzentrieren. Unkontrolliert werden seine Züge, wahllos scheint er nun seine Figuren zu bewegen, ausgelaugt und mit einer quälenden, kaum zu bändigender Ohnmacht steht er vor dem Schachbrett. Lautstark erklärt er in dieser Stimmung dem Schachweltmeister Schach. Die Stimmungslage entspricht nicht der Situation, denn Dr. B. ist von einem Schach weit entfernt. Czentovic reagiert gelassen und gemessen auf diese Situation. Er weist Dr. B. darauf hin, dass es gar kein Schach gäbe. Dr. B. ist erneut gefangen in seinen Wahnvorstellungen. Erregt verharret er weiterhin auf seinem Standpunkt, der von niemandem sonst geteilt wird, denn keiner der Anwesenden kann bestätigen, dass der König von Czentovic im Schach ist.

Man merkt B. eine gewisse Hilflosigkeit und Verlorenheit an: „Aber der König gehört doch auf f7 er steht falsch, ganz falsch. Sie haben falsch gezogen! Alles steht ganz falsch auf diesem Brett der Bauer gehört doch auf g 5 und nicht auf g 4 das ist ja eine ganz andere Partie... Das ist...” (S. 108) Die zweimalige Erwähnung *doch* lässt erahnen, dass Dr. B. eine andere Partie spielt als jene, die er auf dem Brett vorfindet. Er spielt eine imaginäre Partie, die wirkliche hingegen beachtet er nicht. Die Macht der Imagination, die ihn während der Haftzeit überleben ließ, wird ihm jetzt zum Verhängnis. Unter dem Eindruck

der Vergangenheit ist es für Dr. B. nicht möglich, das Gegenwärtige in seiner Relation zu betrachten. Dr. B. verliert die Revanchepartie gegen Czentovic. Enttäuscht verlässt er das Schachbrett.

Zweigs Novelle symbolisiert gegensätzliche Wertmaßstäbe und menschliche Grundhaltungen. Auf der einen Seite der moralisch nicht integre Charakter von Czentovic, der automatenhaft Anweisungen folgt und sie unreflektiert ausführt, der etwas gewaltsam Maschinenhaftes an sich hat und es in jeder Situation auszuspielen vermag. Auf der anderen Seite das sensible Wesen von Dr. B., dessen Intellektualität und menschliche Qualität überzeugen, der stets in dem Bewusstsein handelt, humanistische Ideale und Ziele als Ausdruck für menschliche Werte zu reklamieren.

Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Zweig, Stefan: *Die Schachnovelle*. Frankfurt am Main 1974.

Sekundärliteratur

Arens, Hanns (Hrsg.): *Der große Europäer Stefan Zweig*. Frankfurt am Main 1981.

Arens, Hanns (Hrsg.): *Stefan Zweig: sein Leben, sein Werk*. Esslingen 1949.

Berlin, Jeffrey B: Stefan Zweig and his American Publishers: Notes on an Unpublished Correspondance, with reference to *Schachnovelle* and *Die Welt von Gestern*. In: *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 1982, 2. S. 259-276.

Chédin, Renate: *Die Tragik des Daseins. Stefan Zweigs Die Welt von Gestern*. Würzburg 1996.

Douglas, D. B.: The Humanist Gambit: Stefan Zweig's *Schachnovelle*. In: *Journal of Australasian Universities Language and Literature Association* 53/1980, S. 17- 24.

- Eicher, Thomas (Hrsg.): *Stefan Zweig im Zeitgeschehen des 20. Jahrhunderts*. Oberhausen 2003.
- Friedenthal, Richard: *Stefan Zweig: Briefe an Freunde*. Frankfurt am Main 1990.
- Friedrich, Hugo: *Spiel als Weltsymbol*. Freiburg im Breisgau 2010.
- Gelber, Mark H. (Hrsg.): *Stefan Zweig heute*. Frankfurt am Main 1987.
- Huizinga, Johan: *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek 2009.
- Matuschek, Oliver: *Drei Leben. Stefan Zweig. Eine Biographie*. Frankfurt am Main 2006.
- Prochnik, George: *Das Unmögliche Exil: Stefan Zweig am Ende der Welt*. München 2016.
- Schiller, Friedrich: *Werke in vier Bänden*. Hrsg. von Hans Mayer. Frankfurt am Main 1966.
- Sogos, Giorgia: *Stefan Zweig, der Kosmopolit. Studiensammlung über seine Werke und andere Beiträge*. Eine kritische Analyse. Bonn 2017.
- Söder, Thomas: *Studien zur deutschen Literatur. Werkimmanente Interpretationen zentraler Texte der deutschen Literaturgeschichte*. Münster/Wien 2008.
- Welter, M.L.: *Typos und Eros. Eine Untersuchung des Menschenbildes in den Novellen Stefan Zweigs*. (Diss.) Freiburg im Breisgau 1957.