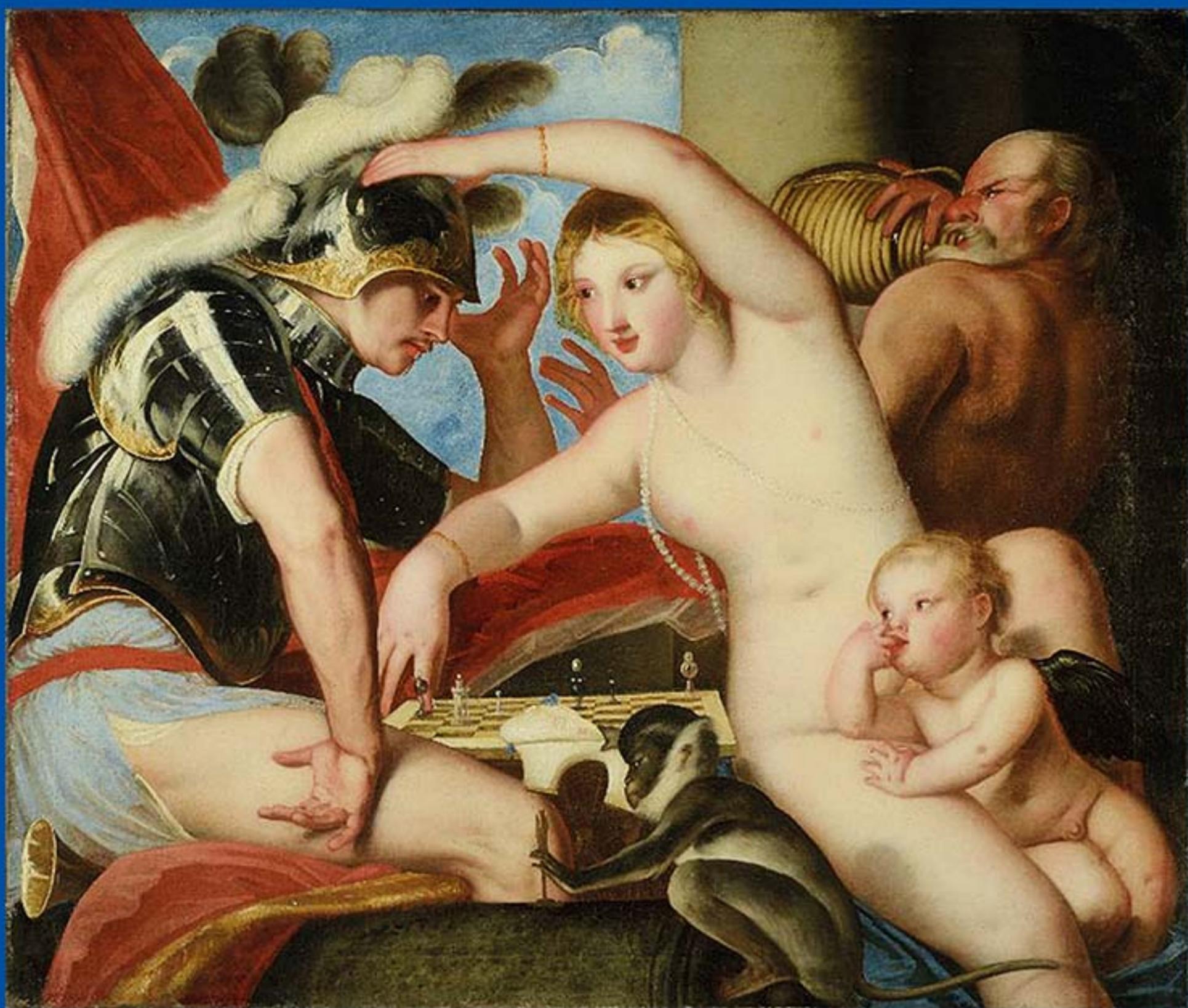


Matthias Aumüller

Das Schachspiel in der europäischen Literatur



Joachim Beyer Verlag

Matthias Aumüller

Das Schachspiel in der europäischen Literatur

Von den Anfängen bis zu den großen
Schach-Poemen der Frühen Neuzeit

Für N.

Joachim Beyer Verlag

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	8
I. Kapitel	11
Von Kampf, Liebe und göttlicher Fügung	
Das mittelalterliche Schachspiel als teuflische Versuchung, Liebessymbol und Gesellschaftsanalogie	11
Das Spiel aus dem Morgenland	13
Der Klerus und das moralische Problem des Spielens	18
Schach als Modell der Gesellschaft: Der Cessolis-Komplex	30
Schach als Bild für übersinnliche Kämpfe	39
Schach und Ritter	44
Schachszenen im Höfischen Roman	49
Schach als Liebesmetapher und -symbol	56
Die Allegorie vom Liebesschach	69
Zusammenfassung	83
II. Kapitel	85
Umbruch in Valencia	
Bernat Fenollar, Francesc de Castellví, Narcís Vinyoles:	
Scachs d'Amor (nach 1470)	85
Zwischen Mittelalter und Neuzeit	87
Sprache und Geschichte Kataloniens	89
Plötzlich verdorrt: Die kurze kulturelle Blüte Kataloniens	92
Die Autoren	97
Liebe und Schach im Gedicht	99
Das Gedicht und seine Rätsel	108
Allegorie und mehrfacher Schriftsinn	112
Des Rätsels Lösung?	115
III. Kapitel	121
Der Multiplikator aus Italien	
Marco Girolamo Vida: Scacchia, ludus (1527)	121
Renaissance: Ein Überblick	123
Die Sprache des Humanismus	125

Biographisches über Vida	127
Von Dichtkunst und Seidenraupen	131
Vidas Gedicht vom Schachspiel	139
IV. Kapitel	157
Import nach Polen	
Jan Kochanowski: Szachy (ca. 1564)	157
Ein Gerücht	159
Biographisches	161
Historisches	162
Szachy	166
Weibliche Neugier	173
Fortuna	176
Wieder Vida	178
V. Kapitel	179
Barocker Monumentalismus	
Giambattista Marino: L'Adone, Canto XV (1623)	179
Barock	182
Giambattista Marino	185
Marinismus und Manierismus	188
Adonis	194
Canto XV: Die erste Hälfte	199
Canto XV: Die zweite Hälfte	203
VI. Kapitel	211
Ein Nachzügler in England	
William Jones: Caïssa (1763/1772)	213
Caïssa – Der Text	213
Poems – Der Kotext	226
Klassizismus – der Kontext	231
Der poeta doctus William Jones, Sohn des William Jones	237
Nachwirkung	241
Nachbemerkung	243

Literaturhinweise	244
Zur Einleitung	244
Zu Kapitel I	245
Zu Kapitel II	258
Zu Kapitel III	259
Zu Kapitel IV	261
Zu Kapitel V	262
Zu Kapitel VI	264
Abbildungsverzeichnis	266

Einleitung

Der Keim des vorliegenden Buches ist das altkatalanische Schachgedicht *Scachs d'Amor* („Schachspiel der Liebe“), das in der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts entstand. Es ist ein in mehrfacher Hinsicht besonderes Gedicht, literarisch wie schachhistorisch, weil es das erste bekannte Zeugnis veränderter Zugregeln ist, die das neuzeitliche vom mittelalterlichen Schach trennen. Dieses Schach-Poem faszinierte mich in seiner fernen Rätselhaftigkeit so sehr, dass ich viel Zeit damit verbrachte, es zu verstehen. Mich interessierte vor allem die literarische Seite. So entstand ein langer literaturwissenschaftlicher Aufsatz, der die Grundlage des II. Kapitels bildet.

Dabei merkte ich, dass das Gedicht, so neuzeitlich es aufgrund der darin formulierten Schachregeln auf den ersten Blick erscheint, hinsichtlich seiner literarischen Eigenschaften zutiefst mittelalterlich ist. Aus diesem Grunde fing ich an, mich mit mittelalterlichen Texten zu befassen, die das Schachspiel thematisieren. Über den unwahrscheinlichen Reichtum an Anspielungen auf das Spiel in der mittelalterlichen Literatur war ich mehr als erstaunt und beschloss daher, meine Beschäftigung damit zu vertiefen. Ergebnis ist das I. Kapitel dieses Bandes, das die große Bandbreite des Schach-Motivs in der mittelalterlichen Literatur Europas vorstellt und sein überraschend weites Bedeutungsspektrum zwischen moralischer Belehrung und erotischem Vergnügen mit vielen Beispielen beleuchtet.

Bald darauf entdeckte ich, dass es auch in der Frühen Neuzeit viel mehr literarische Werke gibt, als man gemeinhin annimmt, in denen das Schachspiel eine gewichtige Rolle spielt. Sie sind inzwischen zumeist aus dem allgemeinen literarischen Bewusstsein herausgefallen. Es entstand der Plan eines Buches, das die Schach-Poeme in ihrem Zusammenhang darstellt und gewissermaßen ihren gesamteuropäischen Hintergrund aufzeigt.

Der nächste Text, den ich mir vornahm, Marco Girolamo Vidas neulateinisches Gedicht *Scacchia ludus* (1527), erwies sich als ein literaturgeschichtlich ungemein einflussreiches Werk, das unmittelbares Vorbild war für weitere Schach-Poeme, die im späteren 16. Jahrhundert, im 17. Jahrhundert und noch im 18. Jahrhundert entstanden. Damit war die Gelegenheit da, anhand dieser Gedichte die Veränderungen im System der europäischen Literatur zu beschreiben, die sich im Laufe dieser Jahrhunderte von der italienischen und polnischen Renaissance über die marinistische Spielart des Barock bis zum Klassizismus der englischen Aufklärung vollzogen (Kap. III–VI).

Das ist es also, was Leserinnen und Leser dieses Bandes erwartet: ein Streifzug durch die Literatur des Mittelalters und die Schachgedichte der Frühen Neuzeit, bei dem die Texte und wichtigen Passagen ausführlich vorgestellt und im Kontext der Zeit erklärt werden. Die Untergliederung der einzelnen Kapitel erlaubt es, sich schnell zu orientieren. Die Abschnitte, die auf die Schachtexte selbst eingehen, werden ergänzt durch Unterkapitel, in denen die historischen Grundlagen gelegt werden,

die für das Verständnis der Texte wichtig sind, sowie durch Abschnitte, die den jeweiligen Autoren gewidmet sind.

Vergleichende Untersuchungen dieser Art sind selten. Und sie sind ein Wagnis. Der Grund ist nicht schwer zu verstehen. Die Schach-Poeme gehören unterschiedlichen Literaturen an, die von je eigenen Spezialdisziplinen untersucht werden: der Katalanistik, der Latinistik, der Polonistik, der Italianistik, der Anglistik. Hinzu kommen in Bezug auf das I. Kapitel über die mittelalterliche Literatur vor allem Altgermanistik und -romanistik. Für den einzelnen ist es nicht möglich, ein Spezialist in all diesen Bereichen zu sein. Mit etwas Zeit und grundlegenden Sprachkenntnissen kann man sich jedoch unter Zuhilfenahme hervorragender Gesamtdarstellungen und Spezialuntersuchungen von den jeweiligen ExpertInnen einen Überblick über die verschiedenen Literaturen verschaffen, der es ermöglicht, die einzelnen Texte in ihre jeweiligen literaturgeschichtlichen Zusammenhänge einzuordnen. Der vorliegende Band ist das Ergebnis dieser Bemühungen. Ich habe hier das aus den verschiedenen Disziplinen zusammengetragen, was es ermöglicht, die Schach-Poeme aus dem Geist ihrer jeweiligen Epoche zu verstehen.

Das Besondere der Schach-Poeme ist, dass sie von Schachpartien handeln. Über weite Strecken setzen sie einzelne Züge in Szene und versuchen, aus den Wendungen auf dem Brett literarische Funken zu schlagen. Aber das ist längst nicht alles. In den meisten von ihnen bewahrt sich noch eine Bedeutung des Schachmotivs, die inzwischen längst verloren gegangen ist. Offenbar war das Schachspiel lange Zeit mit Liebe verknüpft. Später wandelt sich das. Anstelle der Liebe verbinden sich andere menschliche Eigenschaften mit dem Schachspiel, etwa Hochbegabung und Wahnsinn.

In den hier vorgestellten Poemen, außerordentlich bedeutenden Werken der europäischen Literatur, geht es vornehmlich, aber längst nicht ausschließlich, um die Liebe und ihre Verbindung zum Schach. Es sei noch einmal betont, dass es das Anliegen dieses Buches ist, nicht nur die Bedeutung des Schachmotivs für die europäische Literatur herauszuarbeiten, sondern auch einen (weiteren) Beweis für die grenzüberschreitende Einheit der europäischen Kultur, in diesem Fall im Zeichen von Schach und Literatur, vorzulegen.

Ein Wort noch zur Zitierweise und Bibliographie. Wörtliche Zitate habe ich mittels Kürzeln im Text nachgewiesen und so auf Fußnoten verzichtet. Die vollständigen Nachweise finden sich am Ende. Sie sind nicht alphabetisch geordnet, sondern halten Schritt mit dem Gang der Untersuchung. Besonders mit Bezug auf das I. Kapitel finden dort diejenigen, die es genauer wissen wollen, Ergänzungen, die normalerweise in Fußnoten untergebracht werden. Das Konzept dieses Buches, das nicht studiert, sondern gelesen werden will, verlangt diese Vorgehensweise. Ich hoffe, die Leserinnen und Leser können das honorieren.

Bereits an den wissenschaftlichen Aufsätzen, die diesem Band zugrunde liegen, hatten Spezialisten und Gutachter ihren Anteil. Für dieses Buch hat Dr. Christine Putzo (Lausanne) das Kapitel über die mittelalterliche Literatur gelesen und für

mich mit Anmerkungen versehen. Dafür möchte ich ihr an dieser Stelle sehr herzlich danken. Was an dem Kapitel immer noch zu undifferenziert ist und nicht den höchsten Ansprüchen der Mittelalter-Forschung (oder Mediävistik) genügt, nehme ich auf mich. Besonders in diesem Kapitel, in dem eine Vielzahl von Texten vorgestellt wird, konnte es nur darum gehen, grobe Tendenzen aufzuzeigen, die für jene, die mit der Mediävistik weniger vertraut sind, aussagekräftig sind und den anschließenden Untersuchungen der einzelnen Schach-Poeme den Weg weisen.

Danken möchte ich außerdem der Staatlichen Bibliothek Regensburg und ihren Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die mir bei der Beschaffung der Literatur stets hilfreich zur Seite standen. Gedankt sei schließlich auch dem Verlag, namentlich Robert Ullrich, Lothar Nikolaiczuk und Thomas Beyer für das Vertrauen in das Buch und die Bereitschaft, es in einer für das Büchermachen nicht einfachen Zeit zu verlegen.

I. Kapitel

**Von Kampf, Liebe und göttlicher Fügung
Das mittelalterliche Schachspiel
als teuflische Versuchung, Liebessymbol
und Gesellschaftsanalogie**

Wer beginnt, in literarischen Zeugnissen des Mittelalters nach der Erwähnung von Schach-Motiven zu forschen, der wird schneller und häufiger fündig, als er erwartet. So ist es jedenfalls mir ergangen. Das lässt darauf schließen, dass das Schachspiel in den Kreisen, die es sich leisten konnten, weit verbreitet war, sehr weit sogar. Dabei lässt sich eine Beobachtung machen. Schach war offenbar nicht nur ein Zeitvertreib wie andere Spiele, es war auch ein Mittel zur Verständigung und hatte darüber hinaus eine besondere kognitive und ethische Würde. Das heißt: Seine Bedeutung lag nicht nur im Spielen selbst, sondern es erfüllte weitere Funktionen: sowohl kommunikative als auch moralische und damit gesellschaftliche Funktionen. Diese Funktionen zeigen sich in den literarischen Darstellungen.

Gerade weil man dabei nicht reden musste, konnte jeder verstehen, worum es ging. Das Schachspiel war praktisch, insofern es über Sprachen und Kulturen hinweg den Menschen eine Möglichkeit bot, sich einer gemeinsamen Beschäftigung hinzugeben. Es diente vielleicht sogar dazu, Vertrauen aufzubauen und Aggressionen in gepflegtem Stil abzubauen. Sein triumphaler Einzug in Europa vollendete, was seine muslimischen Botschafter nicht vermochten: Es schlug Europa im Nu in seinen Bann und brachte in erster Linie die Eliten dazu, das neue Kulturgut zu übernehmen.

„Leisten“ konnten sich das Spielen hauptsächlich diejenigen, die nicht arbeiten mussten. Von den drei Ständen waren das der Adel und der Klerus. Ersterer hatte zu kämpfen und Herrschaft auszuüben, letzterer musste beten und für ein gutes Verhältnis seiner Schäfchen zum obersten Hirten sorgen. Die Überlieferung des Schachspiels ist darum zuvörderst mit Adel und Klerus verbunden. Trotzdem spielte vielleicht auch ein kleiner Teil der arbeitenden Bevölkerung Schach, vor allem in den Hafenstädten und Handelszentren. Nur ist davon so gut wie nichts in die Literatur eingegangen. Kein Wunder, der Großteil der Menschen hatte mit Literatur nichts zu schaffen.

Die ersten, die sich für das Schach-Motiv in den literarischen Zeugnissen des Mittelalters interessierten, waren die Schachhistoriker, die im Zeichen des wissenschaftlichen Positivismus in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts zusammentrugen, was sie nur finden konnten. Dabei standen nicht literarische, sondern historische Fragen in ihrem Fokus. Wie kam das Spiel nach Europa und wann? Wie entwickelten sich die Regeln, wie die Bezeichnungen der Figuren? Die Schachhistoriker lasen die literarischen Zeugnisse also im Hinblick auf ihren dokumentarischen Wert. Ihr Interesse galt dem sachlichen Wirklichkeitsgehalt.

Der Fokus hier liegt indes auf den literarischen Eigenschaften des Schach-Motivs. Die Fragen, die mich interessieren, gelten der Bedeutung dieses Motivs in den Texten. Literarische Texte sind für uns heutige nicht primär Sach-Texte. Auch in den älteren literarischen Texten, die noch keine Literatur in unserem modernen Sinne sind, tragen Motive besondere Bedeutungen. Was also wurde mit dem Schach-Motiv verbunden? Blickt man auf die Quellen, sieht man bald, dass es gewisse Konstanten gibt. Nach ihnen gliedert sich das folgende Kapitel. Doch zunächst wollen wir einen Blick auf die außereuropäische Herkunft des Spiels werfen.

Das Spiel aus dem Morgenland

Es sind im Wesentlichen zwei Wege, auf denen man Auskunft über die frühe Geschichte des Schachspiels erhält: schriftliche Aufzeichnungen und archäologische Funde von Schachfiguren. Gerade Archäologie und Kunstgeschichte haben nicht wenig zur Erhellung der Verbreitungswege des Schachspiels beigetragen.

Entstanden allem Anschein nach in Indien, gelangte das Schachspiel über Persien/ Iran in den arabischen Kulturraum und von dort aus nach Europa. Schon vor dem Jahr 1000 war es im Herzen des Kontinents bekannt, wie das älteste erhalten gebliebene Textzeugnis belegt: das Einsiedelner Schachgedicht. Im nächsten Abschnitt sage ich dazu mehr.

Bestimmt kam das Schach über mehrere Wege nach Europa: aus dem arabischen Raum auf die iberische Halbinsel sowie nach Sizilien und Süditalien. Ein weiterer Verbreitungsfaktor waren die Wikinger, die sowohl im Mittelmeerraum unterwegs waren als auch im heutigen Russland. Daher gibt es auch frühe Zeugnisse in Skandinavien, Island und auf den Äußeren Hebriden im Nordwesten von Schottland.

An Byzanz als Umschlagplatz ist außerdem zu denken. Was man als Mittel- oder Westeuropäer, als der man gewöhnlich die Stadt Rom im Fokus hat, leicht aus dem Blick verliert, ist die Tatsache, dass dort das Römische Reich bis zum Fall Konstantinopels 1453 weiter Bestand hatte, als die Osmanen endgültig die Herrschaft über Kleinasien und Südosteuropa übernahmen. Während das mitteleuropäische (erst später so genannte) Heilige Römische Reich eine Neugründung der Ottonen im 10. Jahrhundert war, hatte das oströmische Reich nie aufgehört zu existieren. Aus dieser Perspektive war der mitteleuropäisch-fränkische Anspruch auf die Fortsetzung des Römischen Reiches die illegitime Anmaßung eines barbarischen Parvenus.

Das Byzantinische Reich, wie man es zur Unterscheidung vom antiken Römischen Reich und vom katholischen Heiligen Römischen Reich nennt, war um das Jahr 1000 ein hochentwickelter Staat mit einer effizienten Verwaltung, der von seiner geographischen Position zwischen Asien und Europa nicht zuletzt in wirtschaftlicher Hinsicht enorm profitierte.

Aber Byzanz war nicht nur ein Umschlagplatz für Waren. Auch andere Güter tauschte man aus, ohne sich vermutlich allzu viele Gedanken darüber zu machen. Eine Partie Schach war zwischen Händlern vielleicht nicht unüblich; genauso wie zwischen Staatsbediensteten und Herrschern.

Die berühmte byzantinische Geschichtsschreiberin und Kaisertochter Anna Komnene (1083 – ca. 1150) berichtet von ihrem Vater Alexios I. Komnenos, dass er, „wenn er am frühen Nachmittag aus seinem Mittagsschlaf erwachte, bisweilen, um sich die Bitternis, die ihm aus seinen vielen Sorgen erwuchs, zu versüßen, mit einigen seiner Verwandten Schach zu spielen pflegte“ (XII, 6, 1 [S. 417]). Das Spiel sei im Zweistromland „als Zeitvertreib für die Mußestunden erfunden“ worden und von dort nach Byzanz gelangt.

Auch wenn das Spiel zu dieser Zeit schon längst seinen Weg nach Mitteleuropa gefunden hatte, kann man getrost davon ausgehen, dass es in Byzanz schon länger bekannt war. Bereits im 10. Jahrhundert heiratete die byzantinische Prinzessin Theophanu Kaiser Otto II. und übernahm nach seinem frühen Tod faktisch die Regentschaft über das junge Reich. Wenig später heiratete eine byzantinische Kaisertochter den Großfürsten von Kiew und sorgte so für die orthodoxe Christianisierung der Rus'. (Worin die in manchen Kreisen mächtige Vorstellung von Moskau als 3. Rom gründet, mit all ihren bis heute allzu spürbaren absurden nationalchauvinistischen Auswüchsen.) Nicht ausgeschlossen, dass sich neben Gold und Geschmeide jeweils auch kunstvoll gearbeitete Schachspiele in der Mitgift befanden.

Man handelte und spielte nicht nur, man erzählte sich auch etwas. Auf diese Weise verbreiteten sich Geschichten und Legenden, Erfundenes und Tatsächliches. Fiktion und Wirklichkeit wurden nicht fein säuberlich getrennt, sondern überschritten, gut abgemischt, in Form von literarischen Stoffen und Motiven Länder-, Kultur- und Glaubensgrenzen und wurden in die je eigene Literatur eingebaut. Wie die orientalischen Spezereien waren die fremden Motive und Geschichten aus dem „Morgenlande“ schmackhafte Zutaten, um die *literarischen* Speisen zu würzen.

Auch einigen der literarischen Werke, die uns in diesem Kapitel beschäftigen werden, liegen Motive und Stoffe zugrunde, deren Herkunft im persisch-arabisch-türkischen Kulturraum vermutet werden. Das betrifft vor allem die Werke, deren Stoffe man nicht auf innereuropäische Quellen zurückführen kann, etwa den *Ruodlieb*, einen Versroman eines anonymen Verfassers aus dem 11. Jahrhundert, oder die lange Mittelerzählung in Heinrich von Neustadts *Apollonius von Tyrland* (um 1300), beides Texte, die wichtige Wegmarken in der literarischen Schachgeschichte sind.

Ihre Entstehungsorte – Heinrich war ein Wiener Arzt und der *Ruodlieb* ist überliefert auf einer Handschrift aus dem ehemaligen Kloster Tegernsee – machen Verbindungen nach Byzanz nicht unwahrscheinlich.

Die ersten handfesten Belege für den Übergang des Schachspiels nach Europa finden sich jedoch anderswo. Auch in den weiter westlich gelegenen Kontaktzonen mit dem dort vorherrschenden arabischen Kulturraum, also auf Sizilien und der iberischen Halbinsel, gab es regen kulturellen Austausch, über den nicht nur das Schach nach Europa fand, sondern auch arabische Literatur. Ein Beispiel ist die erste europäische Novellensammlung des Petrus Alfonsi aus dem frühen 12. Jahrhundert. Auffällig sind zudem die vielen Schach-Reminiszenzen in den altfranzösischen *Chansons de geste* die die Heldentaten in den Auseinandersetzungen mit den muslimischen Herrschern aus der Zeit Karls des Großen auf der iberischen Halbinsel besingen.

Auch darauf werden wir noch einen genaueren Blick werfen.

Bis es aber so weit ist, wollen wir wenigstens schlaglichtartig eine literarische Spur aufnehmen, die aus dem alten Iran nach Europa führt. Dies deshalb, weil, erstens, die Wörter, mit denen die Schachfiguren bezeichnet werden, im Wesentlichen persischen Ursprungs sind und weil, zweitens, der geographische Raum des Iran für christliche und jüdische Europäer immer von besonderem Interesse war.

Zum ersten Punkt: Der primäre symbolische Gehalt des Schachspiels ist seit seiner Erfindung in Indien militärisch geprägt. Die indische Bezeichnung für das Spiel, „Tschaturanga“, bezieht sich auf die vier Teile der altindischen Armee: Fußsoldaten, Elefanten, Pferde/Reiter und Streitwagen. Das Wesen des Spiels besteht darin, die anderen Figuren zu fangen und zu schlagen oder auch zu „essen“, wie es in manchen Sprachen heißt, etwa im Russischen und im Italienischen. Sein Ziel ist, den König matt zu setzen.

„Schach“ und „matt“ sind Wörter, die aus dem Persischen stammen, nach Europa aber aus dem Arabischen vermittelt wurden und in dieser Sprache „Der König ist gestorben“ bedeuten. Ursprünglich geht „matt“ jedoch auf eine indoeuropäisch-persische Vokabel zurück, die so viel wie „übrig gelassen“ bedeutete und mit dem lateinischen *manere* („bleiben“) verwandt ist. Auch andere Bezeichnungen aus dem Schach-Kontext, die in den europäischen Sprachen noch lebendig sind, lassen die persischen Ursprünge erkennen. Ich komme darauf bei Gelegenheit zurück.

Zum zweiten Punkt: Im Alten Testament spielt die Stadt Babylon mit ihrem Herrscher Nebukadnezar II. eine wichtige Rolle, und es kann sein, dass die biblischen Angaben mit den kulturellen Überbleibseln des spätantiken iranischen Sassanidenreichs (darunter eben das Schachspiel) später – also in der Literatur des europäischen Mittelalters – vermischt wurden. Jedenfalls ist ein wiederkehrendes Motiv der mittelalterlichen Literatur, dass Nebukadnezar – oder auch sein Nachfolger Ewilmerodach – das Schachspiel erfunden haben soll.

So alt ist das Schach, nach allem, was man weiß, jedoch nicht. Frühe Aufzeichnungen deuten auf eine erste Blüte des Schachspiels im 6. Jahrhundert hin, als während der Herrschaft des Schahs Chosrau I. (531–579) Legenden entstanden, die vom Schachspiel handeln. Chosraus Regentschaft gilt als Höhepunkt der Ära der Sassaniden, deren raschen Niedergang bereits Chosraus Enkel nicht mehr aufhalten konnte. Ökonomisch bedeutsam waren eine Steuerreform, die die Untertanen relativ zu Grund und Vermögen belastete, und der blühende Handel. Voraussetzung dafür wiederum war eine außergewöhnliche kulturelle Toleranz, die zur Einwanderung zahlreicher Gelehrter aus anderen Regionen führte, nicht zuletzt aus dem immer christlicher werdenden Europa, das seine heidnische Vergangenheit am liebsten ungeschehen machen wollte. Auf diese Weise fanden auch die Schriften der altgriechischen Philosophen zuerst Asyl im iranischen Herrschaftsgebiet, ehe sie zu den Arabern gelangten.

Das persische Schrifttum aus jener Zeit bestand zu einem großen Teil aus Legenden, die die Herrschaft der jeweiligen Dynastie historisch legitimieren sollten. So geht es in einer der Legenden aus dieser Zeit, im *Kárnâmak i Artachšir i Pâpakân*, „Geschichte Ardashirs, Papaks Sohn“ (um 600 u. Z.), um die Herkunft der Dynastie der Sassaniden. Das Schachspiel wird als eine von mehreren Beschäftigungen des ersten Sassanidenkönigs Ardashir I. (3. Jh. u. Z.) genannt, in denen er besonders geübt war. Dass in dieser Gründungslegende des letzten vorislamischen iranischen Herrscherhauses, das ungefähr von 220 bis 650 u. Z. existierte, das Schachspiel erwähnt wird, rechtfertigt jedoch nicht den Schluss auf die Existenz des Schach-

spiels zu jener Anfangszeit; es deutet eher darauf hin, dass es in der Zeit des Abfassens der Legende bedeutsam war und vom Verfasser in die Anfangszeit der Dynastie projiziert wurde.

Papak, der keinen männlichen Nachkommen hatte, träumte in drei Nächten von seinem Hirten Sasan. Darin schien die Sonne von Sasans Haupt, der auf einem weißen Elefanten ritt und aus dessen Haus drei heilige Feuer die Welt beleuchteten. Die Traumdeuter, die Papak zu Rate zog, sagten voraus, dass Sasan oder eines seiner Kinder die Herrschaft über die Welt erlangen werde. Also gab Papak dem Hirten seine Tochter zur Frau. Der Sohn, den sie bald gebar, wurde Ardashir genannt. Er war sehr ansehnlich. Deshalb nahm Papak ihn an Sohnes Statt an und bildete ihn aus.

Die Kunde von dem prächtigen und gelehrigen Jungen drang bald zum mächtigen Nachbarn des Papak, so dass Ardashir zur Vervollkommnung seiner Fähigkeiten ins angrenzende Reich geschickt wurde. Dort übte er täglich mit den Söhnen und Rittern des Herrschers. „Mit Gottes Hilfe wurde er im Ballspiel, im Reiten, im Schach, im Jagen und in den anderen Künsten tüchtiger und geschickter als sie alle“ (S. 39). Von da an nahm die Vorhersage ihren Lauf, und am Ende, nach allerhand Schwierigkeiten, erfüllen Ardashirs Sohn und Enkel die Mission und vereinen das iranische Reich.

In einer anderen mittelpersischen Legende, die von Chosrau I. selbst handelt, ist das Schachspiel sogar zentrales Motiv. Diese Legende taucht einige Jahrhunderte später wieder auf in einem der bedeutendsten Texte der Weltliteratur überhaupt, dem um 1000 entstandenen *Buch der Könige* oder *Shāhnāme* des neupersischen Dichters Firdausi. Dieses Versepos aus mehreren Zehntausend paargereimten Doppelversen war auch im europäischen Mittelalter bekannt, wie eine Florentiner Ausgabe aus dem 13. Jahrhundert belegt. Es erzählt in fünfzig Büchern von den Herrschern des Iran bis zur Eroberung durch die Muslime. (N. B.: „Persien“ ist eine inzwischen veraltete Fremdzuschreibung, während „Iran“ die heute übliche Bezeichnung ist. Ich benutze „persisch“ zur Bezeichnung von Sprache und Literatur und „Iran“ für geographische und politische Belange.)

Gemäß der Übersetzung des Orientalisten Carl Salemann (und in seiner vereinfachten Original-Orthographie) geht die Legende *Mādikān i čātrang*, „Die Geschichte vom Schachspiel“, ungefähr so:

Ein indischer Herrscher schickte, „um den verstand und die weisheit der Iranier zu prüfen“, ein Schachspiel, dessen Figuren aus Smaragd und Rubin waren, sowie viele Schätze, dazu einen Brief, den sein bester Krieger Tachtaritus übergab. In diesem schrieb der indische Herrscher dem Großkönig Chusrow, dass er und seine Weisen den Sinn des Spieles herausbekommen müssten, um zu Recht den Titel „König der Könige“ zu tragen, den er für sich beanspruche. Sollten sie den Sinn nicht erkennen, müsse er ihm tributpflichtig werden.

Keiner der Weisen vermochte, den Sinn des Spiels zu erkennen, bis nach drei Tagen Wazurgmihir sich meldete, dem es gelang. Er sah, dass die Figuren den

Teilen des Militärs nachempfunden waren, und spielte gegen Tachtaritus zwölf Partien, die er alle gewann. Nun wollte Wazurgmihir seinerseits dem indischen Herrscher ein Spiel namens Nard vorstellen, damit dieser ebenfalls den Sinn herausfinde, und von ihm doppelten Tribut fordern, wenn es ihm nicht gelinge. Daraufhin beschreibt er dem Großkönig das Spiel. Der ist von der Idee begeistert und schickt Wazurgmihir, ausgestattet mit großen Schätzen, nach Indien. Dort ist niemand in der Lage, den Sinn des Spiels zu erkennen, so dass der indische Herrscher auf den doppelten Tribut verpflichtet wurde.

Der letzte Absatz der Legende kommt wieder auf das Schachspiel zu sprechen. Betont wird darin der rationale Kern des Spiels, „die Vernunft als geistige Waffe“ bezeichnet. In Salemanns Übersetzung sieht das so aus: „Die Lösung des sinnes des schachspiles ist die, daß man dazu – in kraft dessen wie etliche weise gesagt haben ‚den sig trägt man davon durch verstand‘ – die vernunft als geistige waffe in sonderheit erkenne“ (Sp. 434). Es folgt eine grobe Zusammenfassung der Strategie, nämlich die eigenen Figuren zu bewahren, während man die gegnerischen Figuren schlagen muss, und dabei nicht zu betrügen.

Aus Legenden sollte man nicht zu viel ableiten. Über die historische Wirklichkeit des Schachspiels im alten Iran ist daraus nichts zu erfahren. Trotzdem möchte ich festhalten, dass das Spiel selbst als Strategiespiel, als intellektuelles Spiel gekennzeichnet ist, nicht als Glücksspiel.

In dem erwähnten monumentalen Versepos von Firdausi taucht die alte Geschichte vom Schachspiel wieder auf. Sie wird ausführlicher geschildert. Der Gang der Handlung wird beibehalten, nur einige Details geändert; so Farbe und Material der Spielfiguren. Bei Firdausi sind sie aus Elfenbein und Ebenholz.

Die Schachlegende ist wohl weniger historisch als Zeugnis dafür zu verstehen, dass das Schachspiel ursprünglich aus Indien stammt, sondern vielmehr als Legende, die die Überlegenheit der Iraner zeigen soll. Dafür spricht die symmetrische Komposition, die sich im Austausch der Spiele und in der Verknüpfung mit Tributpflicht zeigt.

Schachrätsel orientalischen Ursprungs finden wir später auch in der europäischen Literatur, etwa in dem polnischen Gedicht *Szachy* des Renaissance-Schriftstellers Jan Kochanowski. Aber dass die Spielregeln und die Spielidee selbst Gegenstand eines Rätsels sind, kenne ich zumindest nicht. Dafür werden wir einem anderen Detail wiederbegegnen, nämlich den Farben der Schachfiguren, die heute nicht mehr üblich sind, smaragdgrün und rubinrot.

Der Klerus und das moralische Problem des Spielens

Das früheste Zeugnis über das Schachspiel im christlichen Europa ist ein mittellateinisches Schachgedicht. Aufgefunden wurde es in der Bibliothek des Klosters Einsiedeln in der Schweiz. Die Jahrhunderte hatte es unbeachtet auf einem Pergament überdauert, das als Vorsatzblatt für ein anderes Buch diente. Dafür wurde das Blatt mit der Vorderseite, auf der die ersten zwei Drittel des Schachgedichts festgehalten sind – 64 von insgesamt 98 Versen –, in den Einband des Buches geklebt. Das letzte Drittel blieb also im Einband sichtbar.

Das Mittelalter war keine Wegwerfgesellschaft. Ressourcen waren notorisch knapp, auch Pergament für neue Handschriften. Daher recycelte man ältere Schriften, die man nicht mehr für wert hielt, weiter gelesen zu werden. Auf diese Weise haben sich unbeabsichtigt viele mittelalterliche Werke im Verborgenen erhalten, die man lange für verloren geglaubt oder einfach vergessen hatte. In der Mitte des 19. Jahrhunderts machte sich ein Archivar der Klosterbibliothek systematisch auf die Suche nach solchen Resten. So löste er auch das Vorsatzblatt mit dem Schachgedicht aus dem Buchblock und fasste es mit anderen Fragmenten dieser Art in einer Sammelhandschrift zusammen, um sie Philologen zur Verfügung zu stellen, die das mittelalterliche Schrifttum erforschten.

Das Gedicht steht unter der unscheinbaren Überschrift *Versus de scachis*, also „Verse über Schachfiguren“. Die 98 Verse entsprechen 49 Distichen. Diese Form war in der Antike sehr verbreitet und ist später in der antikisierenden Dichtung, etwa der Weimarer Klassik, häufig anzutreffen. Die charakteristische Kombination aus einem sechs- und einem fünffüßigen Versmaß greift Schiller in einem bekannten deutschen Distichon auf, das sich selbst erklärt:

Im Hexameter steigt des Springquells silberne Säule,
Im Pentameter drauf fällt sie melodisch herab.

Dass man sich über diesen gestelzten Rhythmus bald lustig machte, belegt eine Parodie von Matthias Claudius:

Im Hexameter zieht der ästhetische Dudelsack Wind ein;
Im Pentameter drauf läßt er ihn wieder heraus.

Von solcher Ironie ist das Schachgedicht weit entfernt. Inhaltlich lässt es sich in verschiedene Teile untergliedern. Die ersten zehn Verse geben Auskunft über den allgemeinen Charakter des Spiels, die zweiten zehn über das Schachbrett mit seinen achtmal acht Feldern. Daraus geht zudem hervor, dass auch einfarbige Bretter im Einsatz waren. Ihnen seien jedoch die zweifarbigen vorzuziehen, weil sie das Ziehen und Berechnen der Züge erleichtern. Der dritte Teil des Gedichts umfasst die Verse 21 bis 44 und benennt die Aufstellung mit den Figuren.

Wenn man diesen Abschnitt noch einmal unterteilt, so enthalten die Verse 21 bis 34 die allgemeineren Informationen über die zwei verschiedenen Truppen, deren Farben, rot und weiß, und ihre Anzahl. In den restlichen zehn Versen dieses Abschnitts werden den Figuren ihre Namen gegeben: König und Königin (= Dame), Graf (= Läufer), Reiter und Rochus (= Turm). Für den letzteren wird noch eine alternative Bezeichnung vorgeschlagen: Markgraf. Er fährt im Zweispänner und behält damit sowohl die ursprünglich persische Bezeichnung (*rukḥ*) als auch die damit verbundene Bildlichkeit eines Streitwagens bei. Dies fehlt sowohl bei der Königin als auch beim Grafen. Hier werden nur im europäischen Kontext geläufige Ersatznamen genannt, wobei im Gedicht die ursprüngliche Bedeutung des *comes*, „Graf“, als „Begleiter“ des Königspaares anklingt. Die Bezeichnung *marchio*, „Markgraf“, aus der im Italienischen *Marchese* und im Französischen *Marquis* wurde, deutet auf die große Stärke dieser Figur sowie auf ihre *Randstellung* hin. Im Mittelalter waren Markgrafen mit besonderen Rechten ausgestattet, weil sie mit ihren kämpferischen Gefolgsleuten die Grenzen des Reichs bewachten, die Marken. Die Bauern sind *pedes*, also Fußvolk.

Der folgende vierte Teil nimmt mehr als vierzig Verse ein und ist damit der größte. Darin werden die Zugregeln der Figuren vorgestellt. Erwähnenswert ist, dass Dame- und Läuferfigur jeweils schwächer sind als im modernen Schach. Die Königin kann nur ein Feld weit diagonal ziehen und bleibt damit im Gegensatz zum König, der wie im modernen Schach auch noch horizontal und vertikal ziehen kann, an ihre Feldfarbe gebunden. Desgleichen der Graf, der ein Feld überspringt und damit immerhin ein Feld in diagonalen Richtung weiter kommt als die Königin.

Die letzten zehn Verse weisen darauf hin, dass Reiter und Rochen die stärksten Figuren sind und wohl behütet werden müssen, wenn der Kampf losgeht. Das Gedicht endet damit, dass der König nicht geschlagen werden kann und die Schlacht endet, wenn er umzingelt ist und nicht mehr ziehen kann. (Nach heutigen Regeln wäre das ein Patt, aber so genau nimmt es das Gedicht nicht.)

Diese Verse sind zwar ein Gedicht. Aber Gedichte waren damals nicht unbedingt Literatur in unserem Sinne. Wir lesen Gedichte (oder auch Romane) gewöhnlich nicht, um uns über das Thema, von dem sie handeln, zu informieren; wir lesen sie um ihrer selbst willen oder weil wir unsere Fantasie anregen lassen wollen. Wenn wir aber ein bestimmtes Thema kennenlernen wollen, greifen wir zu einer anderen Sorte von Texten, zu einem Sachtext. Um uns zum Beispiel über Schach zu informieren, nehmen wir uns eine Einführung vor. Heutzutage sind Sachtexte nicht in Versen verfasst. Damals aber war das nicht so unüblich.

Mir scheint, dass der informatorische den im engeren Sinne literarischen oder gar literarästhetischen Anteil im Gedicht bei weitem überwiegt. Viel mehr als Inventar und Regeln vermittelt das Gedicht nicht. Allenfalls am Rande drückt sich etwas aus, das über technische Kunstfertigkeit hinausgeht. So lässt sich die Bezeichnung „*Ordo quidem primus*“ (V. 33) neutral als „erste Reihe“ der Figuren deuten; aber auch als „erster Stand“. Dies stimmt mit den einzelnen Figurenbezeichnungen

Schach als Bild für übersinnliche Kämpfe

Das Schachbuch des Jacobus de Cessolis ist wegen seiner speziellen Gesellschaftsanalogie, seiner Ausführlichkeit und seiner Breitenwirkung einzigartig; trotzdem gehört es in einen weiteren Kontext, für den sich in Fachkreisen ein aus dem Englischen übernommener Ausdruck eingebürgert hat: „Moralitäten“.

Der Bedeutungstransfer, den Jacobus in seinem *Liber de moribus* („Sittenbuch“) unternimmt, hat seinen Ausgangspunkt im Schach und seinen Endpunkt in den sozialen Rollen. Das ist das Besondere daran. Aber dass das Schachspiel als Bildspender, d. h. als Ausgangspunkt für einen Bedeutungstransfer diente, war keineswegs neu.

Schon vorher gab es unzählige Traktate, die das Schachspiel nutzten, um damit schwer zu greifende Sachverhalte auf ein besser fassbares Maß zu reduzieren oder, wie man heute sagt, herunterzubrechen. Anders gesagt, man sah im Schachspiel ein übersichtliches Abbild einer viel komplexeren höheren Wirklichkeit. Ein Beispiel wurde lange dem britischen Franziskaner John of Wales (latinisiert Johannes Galensis, gest. 1285), zugeschrieben, aber die Autorschaft ist nicht gesichert (vgl. Plessow 2007, 34f.). Dennoch ist der kurze Text, der unter dem Titel *Moralitas de scaccario* („Moralische Geschichte vom Schach“) firmiert, innerhalb einer Schrift des Walisers überliefert, im *Communiloquium*, einer Themensammlung für Priester, die sie für ihre Predigten nutzen konnten.

Die Welt wird gleich im ersten Satz mit einem Schachbrett verglichen. Dessen Dualismus von weißen und schwarzen Feldern symbolisiert für den Verfasser Grundbedingungen des menschlichen Daseins, nämlich Leben und Tod, Gunst und Schuld. Die Schachfiguren ähnelten den Menschen, die zwar verschiedene Stationen im Leben durchliefen und unterschiedliche Positionen innehätten, aber bei Geburt und Tod alle gleich seien.

Dieser Gedanke war beliebt im Mittelalter, denn er mochte all jene trösten, die meinten, im irdischen Leben zu kurz zu kommen, oder den in der gesellschaftlichen Hierarchie über ihnen Stehenden ihre Position neideten. Doch wird in diesem kleinen Text ein eigenes Bild gefunden, das sich in der Folge als sehr wirkmächtig erwies: So wie die Menschen nach dem Tod ins Grab kommen, werden die Schachfiguren in ein Säckchen geschüttet, wobei der große König, der im Leben an der Spitze steht, nicht selten ganz zuunterst im Säckchen landet.

Dieses Bild vom Säckchen war sehr populär. Ein Zeugnis stammt von dem Prediger Hermann von Fritzlär um die Mitte des 14. Jahrhunderts. Auch der erwähnte Tomáš Štítný übernimmt es in seine tschechische Adaption von Jacobus' *Liber des moribus*. Und noch Sancho Pansa greift es im zweiten Teil des *Don Quijote* auf, nachdem der Titelheld festgestellt hat, dass die Welt einem Theater gleiche und „der Tod am Ende allen die Kostüme aus[ziehe]“:

Ein wackerer Vergleich, [...] wenn auch nicht so neu, dass ich ihn nicht schon oft und vielfach gehört hätte, wie der vom Schachspiel, wo jede Figur, solange das

Spiel dauert, ihre eigene Aufgabe hat, und ist das Spiel aus, werden alle zusammengeworfen, vermengt und vermischt und landen im Sack, wie das Leben eben auch im Grabe landet. (Kap. 12, S. 103).

Aus dieser Bemerkung erhellt, dass dieses Motiv zur Zeit von Cervantes noch bekannt war, aber offenbar als wenig originell galt.

In dem ursprünglichen Text der Schach-Moralität folgt auf das Gleichnis ein zentraler Abschnitt, in dem die Figuren und ihre Zugweisen vorgestellt werden. Diese sind wiederum mit einer besonderen, d. h. moralischen Bedeutung versehen. Auffällig (und etwas konsequenter als bei Jacobus de Cessolis) ist die Verbindung von geradlinigen Zügen mit moralisch positiver Wertung und demgegenüber die moralische Abwertung diagonaler Züge. Dass der König in alle Richtungen ziehen kann, sei Ausdruck dafür, dass sein Wille Gesetz sei. Die Geradlinigkeit der Turmfiguren entspreche ihrer Gerechtigkeit.

Der diagonale Zug der Königin sei hingegen Ausdruck weiblicher Gier. Des Weiteren werden mit ihr Räuberei und Ungerechtigkeit verbunden. Diagonal ziehen auch die Läuferfiguren, die der Verfasser auffälligerweise als Bischöfe beschreibt, die sich des Amtsmissbrauchs schuldig machen. Diese Passage richtet sich möglicherweise auch gegen Simonie, also gegen den Ämterkauf (gegen den sich schon zwei Jahrhunderte zuvor Petrus Damiani gewendet hatte), und unterstellt den hohen kirchlichen Würdenträgern ein unwürdiges Verhalten. Hass, Liebe und die Gunst der Frauen hätten sie verdorben.

Der Text endet mit einem kurzen Absatz, der vom Teufel handelt. Wenn der Mensch sündige, sage jener „Schach!“, und wenn der Mensch dann nicht umgehend bereue, um das Schach abzuwehren, rufe der Teufel „Matt!“ und befördere ihn damit in die Hölle, aus der es kein Zurück gebe.



Abb. 2: „Tod spielt Schach“, Albertus Pictor (Wandmalerei, Täby-Kirche, Schweden, um 1480)

Auch dieses Schlussmotiv, in dem der Teufel manchmal durch den Tod ersetzt wurde, erfreute sich einiger Popularität. Davon zeugen nicht zuletzt viele bildliche Darstellungen, in denen ein Gerippe mit am Schachbrett sitzt. Das Teufelsmotiv ist indes hier nicht zum ersten Mal anzutreffen, sondern findet sich in älteren, vor allem volkssprachlichen Texten und Legenden. Das Spiel mit dem Teufel ist sozusagen ein Evergreen literarischer Bildlichkeit.

Eine weit verbreitete Version stammt von dem französischen Mönch Gautier de Coinci (1177-1236). In seinem ab 1218 entstehenden Werk *Miracles de Nostre Dame* führt ein Teil des Prologs dieses Motiv aus. *Die Wunder unserer lieben Frau* ist ein Zyklus von Gedichten und Liedern, die der Mutter Gottes gewidmet sind, und stellt einen Höhepunkt katholischer Marienverehrung dar. Es ist überliefert in prachtvoll illuminierten Handschriften.

Bei Gautier ist es ein Spiel nicht zwischen dem Teufel und einem Menschen, sondern zwischen dem Teufel und Gott selbst. Das Besondere ist, dass die Spielfigur der Königin in diesem Werk Maria symbolisiert. Dass die Figur eigentlich schwach ist, wird angedeutet, aber in diesem Fall ausdrücklich zurückgewiesen.

Die Identifikation der Spielfigur mit der Heiligen Jungfrau basiert auf der sprachlichen Ähnlichkeit. Gautier benutzt das Wort „fierce“ zur Bezeichnung der Spielfigur, ein Lehnwort aus dem Persischen, das im orientalischen Schach die Figur als Ratgeber des Königs charakterisierte (= Wesir). Gautier macht sich die Ähnlichkeit zu franz. „vierge“ (Jungfrau) zunutze, um die bei ihm weibliche Spielfigur aus dem Ensemble der Figuren hervorzuheben, mit der Gott den Teufel besiegt. Er legt Wert darauf, dass es sich um eine besondere Königin bzw. „fierce“ handelt, nicht irgendeine. Sie ist nicht in ihrer Bewegungsfreiheit so stark eingeschränkt (V. 281f.). Damit scheint Gautier in der literarischen Fiktion eine Entwicklung vorwegzunehmen, die im realen Spiel erst ein Vierteljahrtausend später belegbar einzusetzen beginnt.

Durch die Neubesetzung der Figur mit der Jungfrau Maria erhält sie eine außergewöhnliche Funktion. Mit dem Fortschreiten der altfranzösischen Verserzählung wird immer deutlicher, dass es nicht um ein Schachspiel geht, sondern dass das Schachspiel mit der besonderen Spielfigur eine Allegorie ist, die die Macht der Jungfrau Maria darstellen soll. Wer sich auf sie verlässt, ist vor dem Teufel und seinen Versuchungen zuverlässig geschützt. Dazu hat sie Gott bestimmt. Deshalb setzt er den Teufel mit ihr matt und mit keiner anderen Figur.

In späteren Passagen seines Marien-Zyklus nimmt Gautier das Schachmotiv noch einmal auf, darunter in einem Marienlied, dessen sieben Strophen aus jeweils neun Versen bestehen. Interessanterweise wird Maria hier mit dem Mond, unter dem sie geboren sein soll, in Verbindung gebracht. Das können wir uns merken für das zweite Kapitel. In dem katalanischen Schachgedicht *Scachs d'amor*, dessen Verfasser große Verehrer der Jungfrau Maria waren, werden uns diese beiden Details wiederbegegnet, der Mond und die Zahl neun.

Der spielende Teufel bleibt auch in der weiteren mittelalterlichen Literatur ein prominentes Bild. Ein spätes Werk, das nur in einer einzigen Handschrift überliefert ist

und unter dem Titel *Jeu des esches de la dame moralisé* („Moralisches Damenschachspiel“) firmiert, erzählt von dem Spiel einer Dame mit dem Teufel, dessen Versuchungen sie erfolgreich widersteht. Auch das Bild vom Sack, der die Figuren alle gleich macht, wird aufgegriffen. Am Ende dieses Kapitels komme ich auf diesen Text zurück, weil er trotz dieser motivischen Übereinstimmungen in einen anderen Traditionszusammenhang gehört.

Als Ergebnis dieses Abschnitts können wir festhalten, dass das Schachspiel in literarischer Hinsicht ein wichtiger Bildspender war. Es war nicht nur ein Sinnbild der Gesellschaft wie bei Jacobus, sondern vor allem ein Sinnbild des Daseins überhaupt, das den Dualismus von Leben und Tod, Sünde und Heil/Verdammung einschloss. Wirksam in der Literatur und über die Literatur als Medium hinaus auch in anderen Kulturbereichen war es, weil seine nur ihm eigene Bildsprache für Bedeutungstransfers nutzbar gemacht wurde. Das werden wir in den späteren Kapiteln noch genauer sehen. Es bot einen Rahmen, genauer gesagt, eine sichtbare, zugleich überschaubare und offenbar jedermann bekannte Ordnung, die man so etwas Abstraktem wie einem Tugendkatalog unterlegen konnte. Weil es ein konkretes Spiel war, das man anfassen konnte, fungierte es sozusagen als praktisches Bildprogramm, mit dem man weniger anschauliche Zusammenhänge erklären zu können meinte. Deswegen war es in ganz verschiedenen literarischen Gattungen – Gedicht, Lied, Brief, Traktat, Prosa- und Verserzählung – präsent und zeigte seine Wirkmacht durchaus nicht nur in der moralischen Sphäre.

Schach und Ritter

Haben wir das Schachspiel bislang im kirchlich-religiösen Kontext betrachtet, kommen wir jetzt zum Adel, wo es offenbar noch viel weiter verbreitet und nicht umstritten war. Wir werden sehen, dass das Schachmotiv in dieser Gesellschaftssphäre einen ganz anderen Bildbereich ausbeutet.

Auch in diesem Kontext gibt es ein sehr frühes Textbeispiel. Es stammt aus dem 11. Jahrhundert. Wie im Falle der schachbezogenen Texte aus dem klerikalen Umfeld ist zu dieser Zeit von den metaphorischen und allegorischen Qualitäten des Schachspiels noch nicht viel zu bemerken. Zunächst einmal zeigen die frühen Texte, welche soziale Funktion das Schachspiel im höfischen Leben hatte. Das entspricht der moralischen Problematisierung des Schachspiels im Verhältnis zum verpönten Glücksspiel unter Geistlichen.

Der Text, um den es geht, ist unter dem Titel *Ruodlieb* bekannt geworden. Er ist in mehreren Hinsichten ein Unikum der Literaturgeschichte, weil er darin einen vollkommen isolierten Platz einnimmt. Nach neueren Erkenntnissen vermutlich in der zweiten Hälfte des 11. Jahrhunderts entstanden, handelt es sich um einen mittellateinischen Versroman in leoninischen Hexametern. Sie zeichnen sich u. a. durch Binnenreime aus. Hier reimt sich das Wort am Ende eines Verses auf das Wort vor der Zäsur desselben Verses. Ein Beispiel folgt nachher. Überliefert ist das fragmentarische Werk auf nach der Säkularisation im Kloster Tegernsee aufgestöberten Pergamenten, die als Einband für Sammelhandschriften dienten. Es ist davon auszugehen, dass es davor nie gelesen wurde. Möglicherweise ist es auch gar nicht je zu Ende geschrieben worden.

Inhaltlich gesehen, handelt es sich um eine Art Ritterroman – etwa einhundert Jahre bevor in Frankreich der volkssprachliche Höfische Roman entstand. Die Geschichte ist grob die folgende: Der Ritter Ruodlieb wird ins Exil getrieben. Dort tritt er in den Dienst des älteren Königs, wie es heißt. In dessen Auseinandersetzung mit dem jüngeren König erweist sich Ruodlieb als fähiger Unterhändler. Zum Dank für seine erfolgreiche Vermittlung bietet ihm der ältere König bei seiner Entlassung Geld oder Weisheit als Lohn. Ruodlieb entscheidet sich für die Weisheit, weil sie von Dauer ist. Trotzdem werden ihm auch materielle Güter mitgegeben: in Brot eingebackenes Geschmeide. Auf der Heimreise erlebt er diverse Abenteuer. Als er zuhause ankommt, geht es für ihn aufwärts. Er wird mit Besitz belehnt und soll heiraten. Allerdings ist das nicht so leicht. Er nimmt nicht gleich die Erstbeste. Bevor der erhaltene Text abbricht, ist absehbar, dass Ruodlieb es noch zur Königswürde bringen wird.

Das Schachspiel ist Teil der Episode um den jüngeren König (IV, 185-230, S. 112-115). Der Held wird nach den Kampfhandlungen als Emissär in das Reich des jüngeren Königs geschickt. Zugang zu ihm erhält er, nachdem er mit dessen Minister Schach spielt und ihn gewinnen lässt. Der Minister versucht auf diese Weise vergeblich, etwas über Ruodliebs Absichten zu erfahren.

In der Übersetzung von Karl Langosch, die die Binnenreime bewahrt, hört sich das so an:

Oft spielt' er Schach mit mir und sann, wie er dabei den Sieg gewann;
Nur dann jedoch gelang ihm dies, wenn ich das Spiel ihm überließ.
So hinderte er meinen Gang vor seinen Herrn fünf Tage lang:
Erfahren wollt er auf diese Weise, was ich bezwecke mit meiner Reise.
(S. 113)

Präsentiert wird dies retrospektiv in der wörtlichen Rede des Helden Ruodlieb, der dem älteren König über die erfolgreichen Verhandlungen mit dem jüngeren Bericht abstattet. Diese Episode wird gewissermaßen rückwärts erzählt, jedenfalls teilweise. Erst wird in der primären Erzählung der vorteilhafte Abschluss der Verhandlungen präsentiert. Dann berichtet Ruodlieb seinem König von dem groben Ablauf und den Ergebnissen. Schließlich fragt der König genauer nach Ruodliebs Erlebnissen. Hier erst trägt Ruodlieb die Vorgeschichte nach, in der das Schach die Schlüsselrolle spielt.

In den Schachszenen deutet sich die kommunikative Rolle des Spiels an: Es ist ein Türöffner. Auch der jüngere König mag Schach und lädt Ruodlieb zu einer Partie ein. Die Verhandlungen vertagt er dafür gleich zu Beginn der Audienz. Ruodlieb ist es unangenehm, gegen die höherstehende Persönlichkeit zu spielen und zu gewinnen. Doch der jüngere König besteht darauf, dass Ruodlieb nicht aus Höflichkeit verliert. In dem Bericht an den älteren König zitiert Ruodlieb den jüngeren wörtlich:

Kann ich den Sieg auch nie erringen, wird mich der Ärger nicht bezwingen,
Ich wünsch, daß du mein Partner bist so ernsthaft, wie's dir möglich ist;
Die unbekanntnen Züge mir zu lehren, das wünsch ich von dir.

Nachdem der jüngere König dreimal verloren hat, ist er tatsächlich nicht wie von Ruodlieb befürchtet böse, sondern zahlt ihn großzügig aus. Die anwesenden Fürsten des jüngeren Königs können es nicht fassen und wollen nun auch gegen Ruodlieb spielen. Aber selbst zusammen schaffen sie es nicht zu gewinnen, auch weil sie sich untereinander nicht auf die besten Züge einigen können. Ruodliebs Heldenhaftigkeit gründet demnach ganz offensichtlich in seinem versierten Schachspiel.

Eine weitere Zutat der Schachszenen ist, dass die Gastgeber – der jüngere König wie seine Fürsten – jeweils einen Einsatz geben, aber von Ruodlieb, dem Gast, keinen annehmen. Am Ende zahlen sie ihn aus und bestehen darauf, dass er das Geld annimmt, als er sich zunächst weigert:

Noch niemals war mein Sinn beim Spiel gerichtet auf Gewinn. (S. 115)

Ruodlieb und der jüngere König erweisen sich so beide als vollendete Gentlemen, wie man es anachronistisch umschreiben könnte, handeln ritterlich und königlich. Der eine ziert sich, der andere nimmt großmütig die Niederlage hin.

So einzigartig – und so folgenlos für die weitere Geschichte der Ritterromane –

dieser Text ist, über das Schachmotiv könnte er entfernt verwandt sein mit einem ungleich berühmteren Genre der europäischen Literatur des Mittelalters, mit den *Chansons de geste*, den altfranzösischen Heldengesängen („Lieder von Heldentaten“).

Das vermutlich berühmteste von ihnen ist das *Rolandslied*, von dem es viele Bearbeitungen auch in anderen Sprachen gibt, darunter die mittelhochdeutsche Version des Pfaffen Konrad aus der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts.

Schon darin gibt es eine kleine, aber bedeutungsschwangere Schachszene. Die Geschichte ist die eines Verrats. Karl der Große ist mit seinem Heer in Spanien. Die dortigen Heiden kündigen zum Schein an, sich bekehren zu lassen. Daraufhin zieht sich Karl nach Aachen zurück und lässt Roland als Statthalter zurück, dessen Stiefvater mit den Sarazenen gemeinsame Sache macht. Das Heer der Christen ist nach Karls Abreise geschwächt, und es kommt zu einem Kampf, bei dem ein Teil des christlichen Heers in einen Hinterhalt gerät. Roland stirbt den Märtyrertod. Das kann Karl nicht auf sich beruhen lassen. Er sammelt all seine Kräfte und besiegt die Heiden, nicht ohne den Stiefvater des toten Roland hernach seiner gerechten Strafe zuführen zu lassen.

Die Schachszene ist noch im Teil der Geschichte angesiedelt, die den Konflikt vorbereitet. Karl empfängt die Gesandten von Marsilie, dem König der Sarazenen. Sie treffen ihn beim Schachspiel an. „Seine Augen leuchten wie der Morgenstern“ (V. 686f.). Dies knüpft an ein Bild an, das Karl selbst am Anfang benutzt, als er seine zwölf Fürsten (= Jünger) von dem Auftrag unterrichtet, die Heiden zu bekämpfen, und als Lohn eine Krone im Himmel in Aussicht stellt, „die wie der Morgenstern funkelt“ (V. 104).

Unschwer lässt sich darin eine Anspielung auf Jesus sehen, der durch einen Engel zu Johannes in der Offenbarung spricht: „Ich bin [...] der helle Morgenstern“ (Off 22,16). Karls Antlitz leuchtet so stark, dass man ihn kaum ansehen kann. Die stärkere religiöse Profilierung ist eine Erweiterung des Pfaffen Konrad.

Auch im altfranzösischen Original wird Schach gespielt. Und das geschieht ziemlich genau auf derselben Etappe in der Entwicklung der Geschichte, als König Marsilies Gesandte ins Lager der Franken kommen. Nur ist es nicht Karl der Große, der spielt. Hier sind es die älteren und weisen Kämpfer der Franken, die es nach der gewonnenen Schlacht um Cordoba zur Entspannung spielen, während die Junggesellen sich im Schwertkampf üben (8. Laisse).

Die Verschiebung des Motivs in der mittelhochdeutschen Version hat also ihren Grund. Damit ist eine Aufwertung des Schachmotivs verbunden. Es spielt nicht eine namenlose Ritterschar, sondern ihr oberster Anführer höchstselbst. Dass der Pfaffe Konrad es Karl spielen lässt, dessen versonnener Blick mit dem Morgenstern verglichen wird, könnte dahingehend zu deuten sein, dass ihm damit ein weltliches und ein religiöses Attribut zugeordnet wird. Wie das Schach Karls weltliche Königswürde und der Morgenstern seine Verbindung zum Göttlichen symbolisiert, so wirkt für uns heutige Karls Renommee auf das hohe Ansehen des Schachspiels damals zurück.

Orientiert man sich an den überlieferten Texten, sind die *Chansons de geste* etwas jünger als der *Ruodlieb*. Man datiert die Entstehung der *Chanson de Roland* um die Wende vom 11. zum 12. Jahrhundert. Ihr sollten noch viele weitere folgen. Die Heldentaten, von denen die Lieder handeln, reichen zurück bis ins 8. Jahrhundert. Zu ihren Helden gehören historische Gestalten, Karl der Große ist wohl der berühmteste. Wie schon die Bezeichnung sagt, wurden sie gesungen. Man kann also annehmen, dass nicht nur ihr historischer Inhalt, sondern auch die daraus geformten Erzählungen älter waren und mündlich tradiert wurden. Doch kann man nicht von dem Vorhandensein eines bestimmten Motivs in den überlieferten Texten darauf schließen, dass seine stoffliche Grundlage ebenfalls älter ist. Ein Motiv wie eben das Schachmotiv kann auch eine spätere Zutat sein, die zur Zeit des Aufschreibens hinzugefügt wurde.

Im Kontext der Schachgeschichte ist *La Chevalerie Ogier de Danemarche* („Ogier von Dänemark“) berühmt. Die Schachszene ist denkbar einfach und steht am Anfang einer Wende in der Handlung, nachdem bereits von einigen Abenteuern der beteiligten Figuren erzählt wurde: Charlot, der Sohn Karls des Großen, spielt mit Ogiers Sohn Balduin Schach und verliert. Vor lauter Zorn erschlägt Charlot den Sieger mit dem Schachbrett. Daraus entsteht im Anschluss eine wilde Rachegeschichte zwischen den Vätern Karl und Ogier, der am Schluss zu unterliegen scheint. Doch der Angriff eines gemeinsamen Feindes lässt sie den Zwist beilegen. Vereint besiegen sie den Heidenkönig und versöhnen sich.

Auch hier gibt es ein hierarchisches Gefälle zwischen den Schachspielern. Aber der Höhergestellte verliert die Beherrschung, weil er als solcher nicht verlieren kann oder vielmehr nicht verlieren darf. Man könnte die Schachszene im *Ruodlieb* als Reaktion darauf verstehen (Knapp 1975, 203), in deren Abwandlung die beteiligten Figuren Maß halten. In dem altfranzösischen Text wird das Schach hingegen in seinen, für uns jedenfalls, eher negativen Auswirkungen in Szene gesetzt. Doch steht diese Deutung unter dem Vorbehalt, dass es gar nicht selbstverständlich ist, dass Charlot derjenige ist, der falsch handelt. Vor dem Hintergrund des *Ruodlieb* könnte man die Szene auch so interpretieren, dass es Balduin durch seinen Sieg im Spiel an Ehrerbietung gegenüber dem höhergestellten Charlot hat fehlen lassen und er zu Recht von diesem bestraft wurde.

Es ist schwer, wenn nicht unmöglich, dem Schachmotiv in kulturell so weit entfernten Texten eine Bedeutung zuzuschreiben, die sich aus heutiger Perspektive aufzudrängen scheint. Vorerst können wir immerhin festhalten, dass das Spiel ausweislich der vielen literarischen Zeugnisse ein fester Bestandteil des adeligen Lebens war und zum Zeitvertreib der Ritter und der höfischen Gesellschaft gehörte. Dazu zählen im Übrigen auch die Frauen, wie wir noch sehen werden.

Aus einem weiteren Text geht hervor, dass das Schachspiel nicht nur ein beliebiger Zeitvertreib war, sondern durchaus mehr. In der ersten bekannten mittelalterlichen Novellen-, Fabel- und Exempelsammlung *Disciplina clericalis* („Lehrstücke für den Kleriker“) wird das Schachspiel als eine der Fähigkeiten aufgeführt, die man gewöhnlich Rittern zuschreibt. In einer Parallelisierung mit den sieben „freien Kün-

ten“, dem mittelalterlichen Wissenskanon von Grammatik bis Astronomie, zählt ihr Verfasser sieben Beschäftigungen auf, die offensichtlich ritterlicher Art sind, wie die Schachhistoriker annehmen: Reiten, Schwimmen, Bogenschießen, Kämpfen, Jagen, Schachspielen, Dichten.

An die zwei letzteren Tätigkeiten denkt man nicht als erstes, wenn man sich heute Ritter oder junge Adlige vorstellt. Liegt das vielleicht daran, dass sie nicht so geeignet sind für die Filme, die uns mit den Vorstellungen über das Ritterleben versorgen? Dabei hatten auch Ritter geistigen Ausgleich nötig. Nicht selten waren sie es, die uns Werke der mittelalterlichen Dichtung hinterlassen haben.

Ein Wort noch über den Verfasser. Das war der 1106 getaufte Petrus Alfonsi. Er war, soviel man weiß, der Leibarzt des Königs von Aragonien Alfonso I. Dieser war seinerseits dessen Taufpate, nachdem Petrus vom Judentum zum Christentum konvertiert war.

Als Iberer und wohl auch ehemaliger Rabbiner kannte sich Petrus in der hebräischen, aber auch der arabischen Kultur bestens aus. Entsprechend vorhanden sind diese Einflüsse in den moralisierenden Geschichten seiner „Lehrstücke“. Viele davon sind in eine andere berühmte Exempelsammlung übernommen worden, die um 1300 entstandenen *Gesta romanorum* („Taten der Römer“). Auch Jacobus hat sich bei Petrus bedient. Darüber hinaus machte Petrus sich in der Vermittlung orientalischen Wissens nach Europa verdient. Leider beschränkte er sich nicht darauf, sondern verfasste – das wird in den schachgeschichtlichen Darstellungen vornehm übergangen – auch die „Dialoge gegen die Juden“, deren intime Kenntnis des Judentums verratende Argumente bei aggressiven Antisemiten unter den Christen, die sich mit dem Judentum nicht gut auskannten, sehr bald auf allzu offene Ohren stießen.

Schachszenen im Höfischen Roman

Kommen wir zurück zum Schachmotiv. Es ist in der mittelalterlichen Erzählliteratur so unglaublich weit verbreitet, dass es kaum ein Werk gibt, in dem es nicht an irgendeiner Stelle eingebaut ist. Auch in den berühmtesten mittelhochdeutschen Epen fehlt es nicht. Drei Beispiele werden wir kurz betrachten, den *Parzival* von Wolfram von Eschenbach, den *Tristan* von Gottfried von Straßburg und Konrad Flecks *Flore und Blanscheflur*.

Sie gehören zu der Werkgruppe des Höfischen Romans. Diese im Wesentlichen französische Erfindung ist mit dem Namen Chrétien de Troyes verbunden, der in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts seine Versromane schuf. Der Höfische Roman löst die *Chansons de geste* als prägende Gattung ab. Die Bezeichnung „Höfischer Roman“ wurde erst viel später dafür gefunden, weil in den Texten die Ideologie des höfischen Lebens transportiert wird. So absolviert der ritterliche Held der höfischen Artusromane eine Reihe von Bewährungsproben, durch deren Bewältigung er dem ritterlichen Ideal immer näherkommt. Er gewinnt die Liebe einer Frau und die Anerkennung der Gesellschaft.

Während die *Chansons de geste* vor allem die historisch noch fassbaren Auseinandersetzungen mit den „Heiden“ thematisierten, verlegte der Höfische Roman vor allem in Gestalt der Artus- und Tristanromane seine Handlungen in eine mythische Zeit. Für die europäische Literatur war er in mehrfacher Hinsicht wegweisend. Im Gegensatz zu den vermuteten Vorformen der *Chansons de geste* war er von vornherein zum Lesen oder Vorlesen bestimmt, und seine Verfasser verwendeten viel Mühe auf die literarische Komposition ihres Materials, das sie aus dem Reich der Sagen und Legenden schöpften. Die nicht mehr auf freien mündlichen Vortrag abzielende Schreibweise trug zur stilistischen, syntaktischen und narrativen Komplizierung der Werke bei. Die „Lais“ genannten Strophen von unregelmäßiger Länge mit assonanten (also nur entfernt ähnlich klingenden) Reimen der *Chansons de geste* wurden von gleichlangen Paarreimversen des Höfischen Romans abgelöst. So bereiteten ihre Verfasser mit Chrétien de Troyes an der Spitze der Literatur als fixierte Schriftkunst den Weg und verkündeten in den Prologen zum Teil mit einem entsprechenden Selbstbewusstsein, dass ihre Dichtungen überdauern würden.

Der andere folgenreiche Umstand, der mit dieser Werkgruppe verbunden ist, verdankt sich dagegen eher einem Zufall. Die ersten Werke legten ihren Geschichten antike Stoffe zugrunde und gaben sich als Übersetzungen aus dem Lateinischen aus. Sie bezeichneten sich demzufolge als „in die Volkssprache gesetzt“, im Französischen „au roman“. Romanisch war nichts anderes als die sich im Lauf der Jahrhunderte aus dem gesprochenen Latein herausbildende Umgangssprache. Dass dieser Ausdruck noch eine ganz andere Karriere machen würde, war nicht abzusehen. Tatsächlich liegt hier der Beginn eines Bedeutungswandels, an dessen Ende aus dem Begriff der romanischen Umgangssprache die Gattungsbezeichnung „Roman“ entstand.

Der den Höfischen Roman schließlich prägende Stoff stammte jedoch nicht aus der Antike, sondern aus dem Sagenkreis um König Artus. Schon nach kurzer Zeit wur-

den Chrétiens Romane außerhalb Frankreichs bekannt und von deutschen Verfassern übersetzt oder adaptiert. Der bald nach der Jahrhundertwende entstandene *Parzival* gehört zu jenen, bei denen sich der deutsche Bearbeiter Wolfram von Eschenbach die meisten Freiheiten genommen hat.

Doch die Grundstruktur stammt von dem Franzosen. Es handelt sich um eine Doppelromanstruktur, in der die Handlung nicht ausschließlich auf den Titelhelden konzentriert ist, sondern auch einer anderen Figur folgt, an der Parzival gewissermaßen gespiegelt wird. Dieser andere Held ist Gawan. Er ist es, der Parzival nach einem ersten glücklosen Kontakt an den Artushof bringt und in die berühmte Tafelrunde einführt. Während Parzival ein über weite Strecken unreifer Held ist, der am Ende aber eben doch den Gral erlangt, verkörpert Gawan das Ideal, das alle Herausforderungen zwar nicht ohne Schwierigkeiten, aber immer bravourös meistert.

In einer der Gawan-Episoden hat auch das Schachspiel seinen Auftritt. In der heute üblichen Einteilung ist sie im achten Buch. Gawan ist Gast des Königs Vergulaht in der Stadt Ascalun. Die Schwester des Königs, Antikonie, kümmert sich um Gawan, und beide verlieben sich ineinander. Da stürmt plötzlich ein Ritter ins Gemach und bezichtigt Gawan des Mordes am alten König. Und jetzt vergewaltigt er auch noch seine Tochter.

Ohne Schwert ist Gawan aufgeschmissen. Das Paar flüchtet sich in ein Turmzimmer, um Schutz vor dem anstürmenden Mob zu finden. Ein aus der Tür gebrochener Riegel dient Gawan als Schwert, mit dem er die Angreifer abwehrt. Antikonie findet ein Schachspiel und reicht es Gawan, damit er sich schützen kann. Glücklicherweise hat es eine Vorrichtung, mit der es an der Wand platzsparend aufgehängt war. So kann er es leicht als Schild benutzen. Währenddessen nimmt sie eine Schachfigur nach der anderen, die offensichtlich nicht aus Holz waren, und wirft sie gezielt in die Menge, so dass Angreifer auf Angreifer danieder sinkt. Wie Gawan seine liebeizende Angebetete mit schmaler Taille kämpfen sieht, tankt er noch mehr Kraft und widersteht den Feinden, bis Hilfe eintrifft.

Vordergründig wird das Schachspiel hier zweckentfremdet. Zugleich behält es seine kämpferische Funktion. Sie wird sozusagen wörtlich genommen. Es ist kein Zufall, dass sich Antikonie ausgerechnet eines Schachspiels bedient. Eine Schreiftafel hätte es gewiss auch getan oder Feuerholz, noch besser wäre Kaminbesteck oder dergleichen gewesen. Alles Mögliche hätte man erfinden können, um es dem Paar an die Hand zu geben, und zwar allemal Zweckdienlicheres als ein Schachspiel, dem man noch umständlich einen Handgriff andichten musste.

Warum also das Schachspiel? Die Erzählung geht unmittelbar danach auffällig auf die körperlichen Reize der kämpfenden Antikonie ein, die zu bewundern der ebenfalls kämpfende Gawan immer noch genug Zeit und Aufmerksamkeit hat. Ihre Feminität wird stark betont und steht in sonderbarem Kontrast zu der Situation, in der sich beide befinden. Sie inspiriert Gawan zu verstärktem Einsatz, ja Todesmut. Aber das ist nicht alles. Der springende Punkt ist, dass Antikonie selbst aktiv ist. Sie ist eben nicht nur schön und ihre Schönheit nicht nur eine in Aussicht stehende Beloh-

nung für das Bestehen eines schweren Kampfes. Sie kämpft auch selbst und wird dadurch noch schöner.

Dies weist auf die damalige Praxis des Schachspielens hin, bei der nach allem, was man weiß, die Geschlechter gleichberechtigt waren. Wie wir schon gesehen haben, war es ein höfisches Spiel, und es war ein Spiel, das man nicht zuletzt in gemischtgeschlechtlicher Konstellation spielte. Dabei war es nicht nur Zeitvertreib, sondern diente womöglich auch der Anbahnung von Beziehungen zwischen jungen Männern und Frauen. Diese Funktion könnte es sein, die im Hintergrund der Szene steht und zeitgenössischen Hörern oder Lesern so vertraut war, dass sie den Zusammenhang mühelos erfassten. Das gemeinsam genutzte Schachspiel unterstreicht motivisch nicht nur die Zusammengehörigkeit der beiden, sondern auch ihre Zweisamkeit, die der Menge der Angreifer trotzig widersteht.

Die Grundidee hat Wolfram von Chrétien übernommen, der in der Episode jedoch andere Akzente setzt. In der französischen Fassung ist Gauvain derjenige, der nach dem Schachbrett greift, um es als Schild zu benutzen, nachdem ihm die schöne Jungfrau beim Anlegen der Rüstung geholfen hat. Auch bewerfen sie die Feinde mit Schachfiguren, aber die Szene ist stark auseinandergezogen. Die Frauenrolle ist in ihrer Aktivität zudem reduziert.

Etwa zur gleichen Zeit wie der *Parzival* entstand der *Tristan* von Gottfried von Straßburg. Hier leitet die Schachszenen die eigentliche Handlung ein, nachdem zuvor von der Herkunft Tristans erzählt worden ist, wobei nicht zuletzt seine gründliche Ausbildung thematisiert wird. In diesem Fall kann man nicht von einer beiläufigen Erwähnung des Schachspiels sprechen. Das Spiel nimmt vergleichsweise breiten Raum ein (V. 2216-2321, 2593f.).

Als norwegische Kaufleute mit dem Schiff in Tristans Heimat kommen, nimmt ihn sein Stiefvater zusammen mit seinen leiblichen Söhnen mit zum Hafen, damit sie sich etwas bei den Händlern aussuchen. Alle bekommen, was sie möchten, Tristan mehrere Falken. Als sie dabei sind, sich zu verabschieden, fällt Tristans Blick zufällig auf ein fein gearbeitetes Schachspiel mit Spielfiguren aus Elfenbein. Er betrachtet es eingehend und fragt dann die Kaufleute auf Norwegisch, ob sie Schach spielen. Erstaunt, dass der Junge ihre Sprache so gut spricht, werden sie neugierig und bieten ihm schließlich an, eine Partie zu spielen.

Als sich Tristan mit einem der Norweger ans Brett setzt, verabschiedet sich sein Stiefvater und lässt ihm Tristans „Meister“ Curvenal als Aufsicht da. Tristan ist in das Spiel vertieft und macht so gute und elegante („höfische“) Züge, dass die fremden Kaufleute einmal mehr erstaunt sind über so viel Vornehmheit. So ein fähiges Bürschchen haben sie noch nie gesehen.

Das Spiel wird sehr deutlich als ein höfisches Spiel charakterisiert, desgleichen Tristans Spielweise. Die Kaufleute können das offensichtlich beurteilen, wiewohl sie selbst nicht in dieses Milieu gehören. Aber sie sind weit herumgekommen, und das scheint ihnen und ihrem Urteil eine gewisse Autorität zu verleihen. Eher indirekt dargestellt, vielleicht auch zweitrangig ist die Spielqualität Tristans. Dies bestätigt

sich im Folgenden dadurch, dass sie noch mehr als sein Spiel seine Beherrschung der Schachterminologie in der fremden Sprache beeindruckt. Das Sprachvermögen triumphiert hier über das Spielvermögen, Form über Inhalt, wenn man so will.

Man kann sich diese Szene so vorstellen, dass Tristan konzentriert spielt und dabei, offenbar in gleich mehreren Sprachen, vor sich hin murmelt. Dabei fallen immer wieder Worte, die sein beträchtliches höfisches Wissen beweisen. Schließlich fängt er auch noch zu singen an, und zwar Lieder, die wiederum als Beleg für seine Vertrautheit mit dem höfischen Leben aufgefasst werden, aber zugleich vielleicht seine jugendliche Selbstvergessenheit andeuten sollen.

Kaufleute wären keine Kaufleute, würden sie nicht aus jeder Situation versuchen, den größten Nutzen zu ziehen. Dass nicht alle vor kriminellen Mitteln zurückschrecken, hat sich auch bis zum heutigen Tage nicht geändert. In diesem Sinn beratschlagen sie kurz und kommen überein, den Jungen zu entführen. Schon legen sie ab, und auch Curvenal ist so von dem Spiel seines Schützlings in Bann geschlagen, dass er es nicht merkt.

Erst als Tristan gewonnen hat, dämmert den beiden, in welcher Situation sie sich befinden. Der junge Held ist gleich ordentlich erobert angesichts solcher Arglist und stellt die Händler zur Rede. Aber die lassen nicht mit sich reden. Darauf fangen Tristan und Curvenal an, sich so lautstark zu beschweren, dass die ganze Crew des Schiffes unruhig wird. Die Episode endet damit, dass Curvenal in einem Beiboot ausgesetzt wird.

Wenig später gerät das Handelsschiff in einen wilden Sturm, der nicht aufhören will. Die Kaufleute sind in Todesangst und verstehen die Naturgewalt als Strafe Gottes. Sie geloben, Tristan freizulassen, sobald sie irgendwo Land erreichen. Schon legt sich der Sturm, und sie erblicken die Küste, wo sie Tristan aussetzen. Mutterseelenallein ist Tristan in der Fremde. Heimweh befällt ihn. Hätte er nur das Schachspielen gelassen, das er nun immer hassen werde! Auch die Falken verflucht er. Immerhin, das Schach ist nicht alleine schuld.

Aber, diesen Unterschied gibt es, das Schach hat seine Aufmerksamkeit gebunden und ist jedenfalls, wenn man den Gang der Ereignisse betrachtet, der Auslöser für Tristans Schicksal. Sein Faible für Falken scheint er nun ebenfalls zu bereuen. Wie ist das zu erklären? Sollten es etwa seine so offen zur Schau getragenen höfischen Umgangsformen gewesen sein, die ihn in diese Lage gebracht haben?

Eher nicht, denn seine großartige Bildung kommt auch in den nächsten Episoden zum Einsatz. Mit seinem Wissen versetzt er vorbeikommende Jäger in Erstaunen, die ihn mit zu König Marke nehmen. Dieser schließt den Jungen, der sich als Kaufmannssohn ausgibt, sogleich in sein Herz. Marke ist in Wahrheit sein Onkel, aber Tristan gibt sich erst zu erkennen, als sein Stiefvater nach vier Jahren, in denen er ihn überall gesucht hat, an Markes Hof in Cornwall eintrifft.

Es ist schwierig, das Schachmotiv einzuordnen. Es scheint, als drücke sich darin eher das negative Vorurteil aus, das man sonst aus dem Klerus kennt: Schach ist ein gefährliches Spiel, weil es den Menschen von den wirklich wichtigen Dingen im

Leben abhält. Tristan wird sich in diesem Sinne an seinen Schwur halten. Das Schach wird in seinem Leben keine Rolle mehr spielen.

Aber: Ausgerechnet die Liebe bringt ihn wieder in eine Situation, die mit seiner Lage nach dem Schachspiel vergleichbar ist. Erst die Liebe zu Isolde sorgt für erneuten Kontrollverlust, den er seit der schicksalhaften Partie auf dem Schiff erfolgreich vermieden hat (vgl. Classen 2012, 24). Man könnte also annehmen, dass die beiden Ereignisse miteinander in Verbindung stehen, zumal das Schachspiel eng mit dem Liebesspiel zusammenhing.

Diese hier lediglich angedeutete Verbindung von Schach und Liebe kommt in einer anderen Fassung der Geschichte um Tristan und Isolde sehr viel deutlicher zum Ausdruck. Darin werden nämlich zwei entscheidende Szenen zu einer einzigen zusammengeführt. Im altfranzösischen *Prosa-Tristan*, einem Medley von mehreren tausend Seiten aus dem Tristan- und Artusstoff, spielen Tristan und Iseut (= Isolde) bezeichnenderweise Schach, als sie, ohne zu wissen, worum es sich handelt, den verhängnisvollen Liebestrank zu sich nehmen (§ 39), der eigentlich für Iseut und ihrem künftigen Bräutigam König Marc vorgesehen war.

Auch hier ist es durchaus kein Zufall, dass die beiden Liebenden mit einem Schachspiel zu sehen sind. Das Spiel ist keine Dekoration, sondern hat in der mittelalterli-



Abb. 3: „Tristan und Iseult mit Schachspiel und Liebestrank“, Buchmalerei aus *Tristan de Léonois*, 1470

chen Symbolsprache eine spezielle Bedeutung. Es symbolisiert das Liebesverhältnis der beiden. Seine Größe und die zentrale Position auf der Abbildung illustrieren den besonderen Stellenwert der mittelalterlichen Schachsymbolik. Der überraschende Zusammenhang von Schach und Liebe lässt sich an weiteren Beispielen belegen. Dass das Schachspiel eine Türöffnerfunktion hatte, haben wir schon gesehen. In abgewandelter Form findet es sich auch in dem dritten Versroman, Konrad Flecks *Flore und Blanscheflur*, über zwei in Liebe verbundene Ziehweswister. Früher meist für etwas jünger als die vorangegangenen Epen gehalten, fällt es wohl doch etwa in dieselbe Zeit. Es spricht einiges für eine Entstehung um oder kurz nach 1200. Im Gegensatz zu den beiden anderen ist der Stoff nicht keltischen, sondern möglicherweise arabischen oder orientalischen Ursprungs. Die Geschichte beginnt mit einer Feindfahrt des spanischen „Heidenkönigs“ Fenix ins christliche Nachbarland. Dort kommt es zu Kämpfen, bei denen ihm eine schwangere Christin von offensichtlich hoher Geburt in die Hände fällt. Sie hat ihre Familie verloren – für ihn ein glücklicher Zufall, denn er erinnert sich gerade noch rechtzeitig, dass er seiner Frau ein Mitbringsel versprochen hat. Eine christliche Sklavin ist ein angemessenes Geschenk.

Die Christin wird nicht gezwungen, ihren Glauben aufzugeben, und zudem von der Königin gut aufgenommen. Diese beginnt sogar, Französisch zu lernen, weil ihr die Sprache so gut gefällt. Sie verstehen sich bestens, entdecken Gemeinsamkeiten. Auch die Königin ist schwanger, und beide kommen am selben Tag nieder, die Königin mit einem Jungen, den sie Flore nennt, und die gefangene Christin mit einem Mädchen, Blanscheflur.

Die beiden Kinder wachsen zusammen auf und sind von Beginn an ein Herz und eine Seele. Das bleiben sie auch, als sie keine Kinder mehr sind. Sie versprechen sich ewige Liebe. Flores Vater geht das zu weit. Blanscheflur ist keine angemessene Frau für einen Königssohn. Die Königin kann ihn davon abhalten, Blanscheflur kurzerhand umzubringen. Stattdessen solle Flore weggeschickt werden, damit er anderswo eine bessere Partie finde. Gesagt, getan, aber der Plan geht nicht auf. Flore bleibt seiner Liebe treu.

Daraufhin wird Blanscheflur nach Babylon verkauft und zuhause ein Grabmal für sie errichtet, um ihren Tod vorzutäuschen und Flore auf diese Weise von ihr zu entwöhnen. Als Flore von ihrem vermeintlichen Tod erfährt, ist er untröstlich und versucht, sich umzubringen. Aus Angst vor einem weiteren Selbstmordversuch klärt ihn seine Mutter auf, und Flore macht sich mit dem Einverständnis seines Vaters, das er sich schweren Herzens abringt, auf den Weg.

Blanscheflur ist mittlerweile im Besitz des Admirals, des Herrschers von Babylon, der sie für ein Jahr in einen Turm sperren lässt, um ihr Zeit zu geben, Flore zu vergessen. Als Flore endlich in Babylon eintrifft, ist das Jahr schon fast vorbei. Die Lage ist aussichtslos. Aber Flore hat einen Unterstützer: Daries heckt einen Plan aus, in dem das Schachspiel eine Schlüsselrolle hat. Flore solle den Turmwächter in ein Spiel verwickeln, ihn besiegen und ihm am Ende seinen Gewinn zurückgeben und seinen eigenen Einsatz noch dazu. Das solle er wiederholen und auf diese

Weise das Vertrauen des Wächters gewinnen und seine Gier wecken. Damit werde er den Wächter an sich binden. Der Plan wird in die Tat umgesetzt, und am Ende hat Flore den Wächter so weit, dass er ihm hilft, zu Blanscheflur zu gelangen.

Beider Wiedersehensfreude ist anschließend unermesslich. Sie erleben gemeinsame Tage voller (keuscher) Zärtlichkeit. Doch dann werden die Liebenden entdeckt. Ihnen droht der Tod. So groß das Glück, so tief der Fall. Aber als der eine für den anderen sterben möchte, ist der Admiral schließlich von ihrer wechselseitigen Liebe so beeindruckt, dass er ihnen die Freiheit schenkt. Unterdessen ist Flores Vater gestorben, und die beiden können ihren wohlverdienten Platz als Königspaar einnehmen.

Wiederum ist das Schachspiel in eine Liebesgeschichte eingebunden. An den *Rudlieb* erinnert, dass der Held sich mit Hilfe des Schachspiels Zugang zu etwas verschafft, das ihm verschlossen ist. Hier ist es der Turm, in dem seine Geliebte gefangen gehalten wird. Und noch ein weiteres Detail könnte uns bekannt vorkommen, diesmal aus dem *Tristan*: die Ablenkungsfunktion des Schachspiels. Nur ist es nicht der Held, der abgelenkt wird. Umgekehrt, er macht sich diese Funktion zu Nutze, um die Aufmerksamkeit des Wächters zu binden. Dabei gibt es allerdings einen wesentlichen Unterschied zu beobachten. Schon Daries hat ihm empfohlen, seinen mit einem kostbaren Edelstein versehenen Ring einzusetzen, um den verierten Schachspieler vom Schach abzulenken.

Das funktioniert. Flore führt seinen Ringfinger auf dem Brett spazieren, und der Wächter kann seinen Blick nicht davon abwenden, so dass er ein ums andere Mal verliert. Das Schachspiel ist also nur ein Vorwand, um den Wächter durch das Ausnutzen seiner eigentlichen Schwäche – seiner Geldgier – zu überwinden. Den letzten Schritt unternimmt Flore denn auch mit Hilfe eines kostbaren Kelchs, den der Wächter unbedingt haben will.

Dies sind nur drei Beispiele berühmter Versromane, in denen das Schachspiel als Motiv eine tragende Rolle spielt. Es sind durchaus keine Ausnahmen. Man findet das Motiv fast überall. Während es im *Parzival* szenischen, aber nichtsdestoweniger bezeichnenden Charakter hat (weil es dazu dient, den Kampfesmut der Jungfrau darzustellen), ist es in den beiden anderen Werken von episodischer Bedeutung. Es leitet Tristans Selbständigkeit ein, und weil man diesen Start ins Erwachsenenleben nicht als vollkommen geglückt bezeichnen kann, hat es eine durchaus zweischneidige Bedeutung. Einerseits ist es Ausweis seiner großartigen höfischen Bildung und seiner eminenten Fähigkeiten, andererseits kann er sie noch nicht zu seinem Vorteil kontrollieren.

Auch in *Flore und Blanscheflur* bestimmt es eine ganze Episode. Anders als für Tristan, den das Spiel von seinem Weg abzubringen scheint, bringt das Spiel Flore einen entscheidenden Schritt weiter. Es hat eine Katalysatorfunktion, indem es dazu dient, die Gier des Wächters anzustacheln. Aber hier wie dort steht es im weiteren Kontext der Begegnung eines jungen Paares. Es ist daher kein Zufall, dass Flore mit dem Turmwächter Schach spielt.

Schach als Liebesmetapher und -symbol

In den genannten Beispielen ist das Schachspiel Bestandteil der Handlung. Darüber hinaus gibt es aber noch eine weitere Funktion. Es dient in manchen Texten als Metapher für Liebe. An ihnen lässt sich die Verknüpfung von Schach und Liebe am überzeugendsten nachweisen.

Beispiele finden wir in der mittelalterlichen Lyrik ebenso wie in weiteren Versromanen. Da im nächsten Kapitel noch ausführlicher auf die altokzitanische Trobadordichtung (von fahrenden Sängern vorgetragene Lieder) eingegangen wird, sei hier nur ein Beispiel genannt. Es stammt von Marcabru, der im zweiten Viertel des 12. Jahrhunderts dichtete und damit einer der ältesten Trobadore ist, die heute noch bekannt sind. Zugleich ist er ein Vertreter des sog. *trobar clus*, eines schwer verständlichen Dichtens, das sich durch rätselhafte Metaphern und ungewohnte Reime auszeichnet. Seine Verse sind stark verknüpft und nutzen mehr als bis dahin üblich klingende Kadenz, enden also mit unbetonten Silben. Er scheint der erste gewesen zu sein, der die Strophen eines Gedichts über komplizierte Reimfolgen miteinander verbunden hat und gilt deswegen als experimentierender Vorläufer der Sestine (Vossler 1913, 18f.), als deren Erfinder die Literaturgeschichte den Trobador Arnaut Daniel, einen der Lieblingsautoren Dantes, kennt.

Über Marcabru selbst als Person ist indes wie über so viele mittelalterliche Autoren so gut wie nichts bekannt, und die wenigen Angaben, die es gibt, sind eher legendenhaft. So soll er ein Findelkind nicht-adeliger Abstammung gewesen und seiner losen Zunge wegen erschlagen worden sein. Seine genauen Lebensdaten kennt man nicht, seine Spuren verlieren sich in Spanien, wo er eine Weile am kastilischen Hof tätig gewesen sein soll. Erwähnenswert ist, dass von ihm auch einige Melodien zu seinen Liedern überliefert sind, woraus man schließen kann (aber nicht muss), dass sie es den Zeitgenossen wert waren, sie aufzuzeichnen und so der Nachwelt zu erhalten.

Von ihm gibt es zwei zusammengehörige Gedichte, die unter dem Titel „Starenlieder“ bekannt sind. Man könnte sie als „Anti-Minnelieder“ bezeichnen, weil sie nicht die höfische Liebe besingen, sondern die ziemlich ordinäre Liebe einer Frau, die „die Geliebte von tausend Herren“ ist (*Star, fliege los*, VI,4). Das ist nicht untypisch für seine Lieder, die die wahre höfische Liebe sozusagen *ex negativo* besingen, indem beispielsweise die menschlichen Lügen der natürlichen Fortpflanzung der Tiere gegenübergestellt werden.

Beide Lieder sind formal gleichartig. Das sei kurz ausgeführt, damit man sich ein Bild von der Kunstfertigkeit machen kann. Zur Veranschaulichung zitiere ich zunächst die 7. Strophe des ersten Liedes mit der leicht veränderten Übersetzung von Dietmar Rieger:

De fin'amor dezirada
az una flor pic vairada
plus que d'auruna pazuada.
Pausc fols fai tost gran folia.

Von der begehrten reinen Liebe
hat sie [meine Dame] eine Blume, bunter
als [die] einer anderen Dirne.
Ein kleiner Tor tut rasch eine große Torheit.

Perdo·l grat
de l'abat
Saint Privat;
m'ai pensat
ses cujat

Ich vergebe [ihr] die Gefälligkeit
des Abtes
von Saint Privat;
habe mir gedacht,
ohne Zögern

Beide Lieder bestehen aus jeweils sieben Strophen und enden mit einer Tornada bzw. einem Envoi, im Deutschen zuweilen als „Abgesang“ bezeichnet, einer damals üblichen Kurzstrophe am Schluss. Jede Strophe ist mit elf Versen in sich komplex gebaut und folgt dem Reimschema a/a/a/b/c/c/c/c/c/b, wobei nicht die ersten drei, sondern die ersten vier Verse durch ihre Länge mit acht Silben eine meist auch syntaktische Einheit bilden. Das folgende Versesextett stimmt in (stumpfen) Reim und Silbenzahl (nur drei Silben pro Vers) überein, ehe die Strophe mit einem sechsilbigen Vers endet, der auf den vierten Vers reimt. Beide Lieder sind zusätzlich durch die a-Reime miteinander verkettet, die alle gleich sind. Die b-Reime sind demgegenüber innerhalb eines Liedes gleich, während die c-Reime innerhalb eines Liedes von Strophe zu Strophe variieren.

Ein Starenvogel wird angesprochen und zu einer Geliebten geschickt. Das Ich äußert sich im ersten Lied dem Vogel gegenüber, gibt ihm die Botschaft mit, die er übermitteln soll. Die Dame, um die es geht, scheint das Ich zu verschmähen, aber zugleich allen möglichen Männern mehr als nur gewogen zu sein. Sie habe schon viele genarrt. Hier nutzt Marcabru eine Spielmetapher, die offensichtlich eine negative Färbung hat. Die Dame benutze mit Blei beschwerte Würfel. Man könnte das so deuten: Sie wickle die Männer ein und lasse sie dann allein, gefesselt wie sie sind.

So scheint es dem Dichter auch schon ergangen zu sein. Eine ganze Nacht lang hat sie ihn warten lassen. Aber er ist nicht wehrlos. Er hat nämlich seine Lieder, mit denen er die Frau zur Reason bringen kann. In der nächsten Strophe macht er ihr ziemlich unverblümt den Hof. Er werde sterben, wenn er nicht wisse, ob sie nackt oder bekleidet schlafe. Ihre natürliche Schönheit bedürfe keiner Mittelchen, keiner Kosmetik.

Dann folgt die Passage über ihren promiskuen Lebenswandel, denn sie ist „die Geliebte von tausend Herren“. Der Dichter nennt seinen Namen und sagt, dass die Tür der Geliebten [gemeint ist ihre Vulva] nicht verschlossen sei. Wer mehr [als Sex] von ihr wolle, werde enttäuscht. An dieser Stelle, Ende der sechsten, Anfang der siebten Strophe, wird das Lied immer unverständlicher. Auch die Spezialisten sind überfragt. In der siebten Strophe ist von höfischer, „reiner“ Liebe die Rede. Welchen Stellenwert sie hat, ist jedoch unklar. Der Text ist stark verknappt und vermutlich anspielungsreich. So ist das Wort *pic* mit „bunt“ übersetzt, aber es bezeichnet auch Spechte und ist mit dem für Elstern verwandt, so dass die mit ihm verbundene Farbvorstellung möglicherweise eher schwarzweiß gescheckt ist – also wiederum auf das Schachspiel verweist.

Deutlich wird immerhin, dass der Dichter sich körperliche Liebe von ihr wünscht, und wenn sie ihm „Matt“ sage, wenn sie also miteinander schlafen, werde sich

seine Liebe vergrößern. Im Abgesang unterwirft er sich ihr (vielleicht im Sinne der höfischen Liebe) – aber nur, wenn sie sich unter ihn legt.

Die sexuelle Konnotation des Wortes „Matt“ ist eindeutig. Es wird im zweiten Lied aufgenommen. Zugleich ist es ein Echo auf die erste und zweite Strophe, in denen bereits die sexuelle Nebenbedeutung anklingt. Der Star solle am Morgen (*ab la matinada*) zu der Dame fliegen, und die Morgengabe (*la matinia*) wäre groß, wenn sie ihn, den Dichter, nur ließe, damit er es ihr mache, am besten gleich dreimal. Im Wort für Morgengabe ist *mat* enthalten. Es ist daher als Anspielung auf den Geschlechtsakt zu verstehen.

Der berühmte Romanist Karl Vossler (1913, 50) hält Marcabrus Doppel-Gedicht in seiner jugendstilartigen Wissenschaftsprosa wohl insbesondere wegen dieser Anspielungen für „heute noch saftig und frisch“ und erblickt darin ein ehemaliges Volkslied, das „zu einem scharf parfümierten Boudoirstück um[ge]arbeitet“ (ebd., 53) sei.

Das zweite Lied berichtet vom Überbringen der Botschaft. Der Star findet die Dame und beginnt mit seinem Gesang. Das Lied nimmt die Form eines Dialogs zwischen der Dame und dem Star an. Sie weist Marcabrus Vorwürfe, was die vielen Männer betrifft, zurück und akzeptiert sein Werben. Sie lädt ihn ein, sich am nächsten Morgen („mati“) unter einer Kiefer, „ich unter ihm“, zu versöhnen. Der Star kehrt zurück und verkündet, dass die Dame sich von den tausend Herren nur hat aushalten lassen, ohne sich ihnen hinzugeben. Wenn er am Morgen – das Wort wird wiederholt – zu ihr komme, werde sie ihm „Matt“ sagen und ihn besiegen.

Vieles an dem Gedicht bedürfte einer gründlichen Analyse. Es wurde als Parodie gedeutet, weil der Star als Liebesbote eine recht eigenwillige Besetzung ist. Normalerweise ist dafür die Nachtigall zuständig. Der Star lärmt eher, während die Nachtigall hold zwitschert. Außerdem tritt er in Schwärmen auf. Das passt in das Bild der Liebe, um die es in dem Lied geht. Es ist die gewöhnliche Liebe, deren Kunde ein Allerweltsvogel übermittelt.

Auch in der mittelhochdeutschen Minnedichtung hat das Mattmotiv seine Spuren hinterlassen. Es spielt eine Rolle in der berühmten Auseinandersetzung zwischen Reinmar, „der Alte“ genannt, und Walther von der Vogelweide aus der Zeit um 1200. Grundlage sind mehrere Lieder, in denen der jüngere Walther sich auf den älteren Reinmar bezieht, indem er Motive des Älteren aufnimmt und parodierend umdeutet; am deutlichsten in dem später sogenannten Schachlied Walthers, dem die Anweisung beigegeben ist, dass es „in dem dōne“ von Reinmars Lied vorzutragen sei.

Während in der älteren Germanistik von einer regelrechten Walther-Reinmar-„Fehde“ die Rede war und über persönliche Animositäten zwischen den beiden spekuliert wurde, verwahrt man sich inzwischen vor dieser biographischen Deutung der poetischen Anspielungen aufeinander (denn auch Reinmar reagierte seinerseits wieder auf Walther). Ein wichtiger Grund dafür ist die uneinheitliche Überlieferung der betreffenden Lieder. So ist weder die Strophenfolge gesichert noch der genaue Wortlaut einzelner Verse.

Glücklicherweise müssen wir uns an dieser Stelle nicht in alle Details germanistischer Textphilologie vertiefen. Wir begnügen uns mit dem groben Wortlaut der beiden Lieddichtungen Reinmars und Walthers, in denen die Schachmetaphorik jeweils die erste Strophe abschließt. Sie gehört zum nicht zu bezweifelnden Grundstock der Lieder.

Beide Lieder weisen einen fast identischen Strophenbau auf. Die jeweils neun Verse bestehen (in neugermanistischer Terminologie) aus zwei Quartetten, erst einem Kreuzreim, dann zwei Paarreimen, und einem abschließenden Halbvers, der den letzten Paarreim wiederholt. Schematisch: ababccddd. Indes besteht Reinmars Lied aus fünf, Walthers lediglich aus zwei Strophen.

Inhaltlich zählen beide Lieder zu den Frauenlob-Gedichten. Reinmar variiert in den Strophen die Vorstellung einer angebeteten, aber für ihn so gut wie unerreichbaren Frau, der er trotzdem die Treue hält. Höhepunkt ist die im Gedicht selbst nur als imaginiert ausgewiesene Vorstellung von einem geraubten Kuss. Walther nimmt in seinen zwei Strophen neben anderen insbesondere zwei Motive von Reinmar auf. In der ersten Strophe stellt er Reinmars Frauenlob als Übertreibung dar und empfiehlt einen weniger aufdringlichen (rhetorischen) Umgang mit ihr. In der zweiten lässt er die Dame selbst zu Wort kommen. Sie weist die Idee vom Kussraub zurück und scheint andere Spiele vorzuziehen.

„Ich wirbe umb allez“, beginnt Reinmars Lied, und tatsächlich ist dieses Alles, um das hier der Sänger wirbt, die Gunst einer Dame, indem er sie als die Verkörperung des irdischen Glücks schlechthin bestimmt und ihr dabei einen so hohen Wert zuspricht, dass seine Worte zu schwach sind, um dies gebührend auszudrücken – ein geschickter, aber nicht eben seltener Kunstgriff, mit dem der Werber ein Loch in die sprachliche Wolkendecke reißt, hinter der die Würde der Dame in unermesslichen Höhen lediglich zu erahnen ist und in das ein jeder seine eigenen Vorstellungen projizieren kann.

Wie man dann erfährt, scheint auch die Dame selbst die Worte des Dichters für unzulänglich zu halten. Was für andere Damen gut genug sei, reiche für sie noch lange nicht. Dem begegnet der Dichter, etwas überraschend, mit einem neuen Gedanken. Mit einem adversativen „doch“ hält er im Original wie in der Übersetzung von Günther Schweikle dagegen:

Doch schwöre ich dies: Sie steht an der Stelle,
wo sie aus (dem Bereich) weiblicher Tugend nie einen Fuß setzte.
Das heißt für euch ‚matt‘.

Diese Wendung ist deshalb überraschend, weil es sich so anhört, als hätte Reinmar zuvor Anlass zu der Vermutung gegeben, die Dame könne nicht tugendsam sein. Offen ist, welche Tugend eigentlich gemeint ist und wer mit „euch“. Nehmen wir an, es sei Keuschheit im Vergleich zu anderen Damen. Dann würden die Verse besagen: Weil sie so keusch ist wie keine andere, ist sie allen überlegen. Das Mattsetzen würde nach dieser Übersetzung bedeuten, dass sie im Wettstreit der

Tugend mit den anderen den Sieg davonträgt – ein etwas schiefes Bild, es sei denn, man denkt dabei an so etwas wie Simultanschach, wobei die Angebetete dieses Gedichts reihum gegen die gewöhnlichen Damen antritt. Aber diese Vorstellung ist offensichtlich nicht gemeint.

Ich kann mich irren, aber mein Eindruck ist, dass Schachmetaphern in einem Kontext wie diesem eher Zweisamkeit implizieren. Darüber hinaus ist es äußerst unwahrscheinlich, dass sich das Personalpronomen „euch“ auf die anderen Damen bezieht. Gegen diese in der Altgermanistik durchaus verbreitete Lesart muss man einwenden, dass eine Dame, deren Gegenbild die Königin im mittelalterlichen Schach ist, nicht mattgesetzt werden kann. Nur der Mann kann mattgesetzt werden.

Gerade diese Verse sind in unterschiedlichen Varianten überliefert, und wir können uns die Alternativen ansehen. Nach einer anderen Interpretation richtet sich die Mattansage nicht an die anderen Damen, sondern an die Adressaten des Gedichts, an das Publikum des Sängers oder Dichters. Es könnte sein, dass, auch wenn das Publikum aus Männern und Frauen bestanden hat, sich Reinmar damit vor allem an seine eigenen Geschlechtsgenossen wendet. Dies würde mehr Sinn ergeben, denn in diesem Falle treten nicht alle Männer auf einmal gegen die Dame an, sondern einer nach dem anderen; und ein jeder würde mattgesetzt. Nicht eine Partie ist gemeint, sondern mehrere: Wann immer man sich der Dame nähert, sie bleibt doch standhaft, und es endet immer in einem Matt für die Männer.

Was in der zitierten Übersetzung nicht zur Geltung kommt, ist, dass Schachmetaphorik schon im Reimwort zwei Verse vor dem „Matt“ zumindest angedeutet ist. Im Mittelhochdeutschen heißt es an dieser Stelle „stat“, das vieles bedeuten kann, so auch das Feld auf einem Schachbrett. Demnach stünde die angebetete Dame fest mit beiden Beinen auf dem Feld weiblicher Tugend.

Sollte aber „weibliche Tugend“ wirklich Keuschheit bedeuten? Man darf das Wort nicht mit einem erst in späteren Jahrhunderten etablierten Tugendbegriff vermen- gen. Im Rahmen der Minnedichtung, zumal eines Werbeliedes, so wäre zu überlegen, könnte die weibliche Tugend gerade darin bestehen, dass die Dame anziehend ist. Die tugendreichste Dame wäre die anziehendste, diejenige, die es schafft, auf Männer attraktiv zu wirken und sie zugleich auf Distanz zu halten, so dass ihre Anziehungskraft niemals nachgibt. Das wäre dann die Eigenschaft, die die Männer immer wieder aufs neue mattsetzt.

Und das wäre dann die – typisch deutsch!? – vergeistigte Form der okzitanischen Sexualmetapher. Auf jeden Fall verträgt sich diese Interpretation besser mit dem erotischen Verständnis des Mattsetzens, das wir vorher kennengelernt haben. Ein Matt ereignet sich in diesem Kontext nicht zwischen konkurrierenden Frauen, sondern zwischen Mann und Frau, und es ist die Frau, die den Mann mattsetzt – mit ihrer weiblichen Anmut oder Vollkommenheit wie hier oder aber mit ihrem Verlangen wie bei Marcabru.

Auf Reinmar hat Walther von der Vogelweide mit einem zweistrophigen Lied geantwortet, das, wie erwähnt, laut Überlieferung „im Ton“ von Reinmars Lied gehalten

bzw. nach derselben Melodie zu singen sei. Reimtechnisch ist es Reinmars Beispiel genau nachempfunden, während die Länge der Verse variiert. Es wird manchmal Walthers „Schachlied“ genannt und als Parodie von Reinmar bezeichnet. Tatsächlich geht aus Walthers Text recht deutlich hervor, dass er Reinmars Frauenlob für zu aufdringlich hält.

In beiden Strophen Walthers wird das Werben um die Dame als Spiel bezeichnet. In der ersten ist von einem Mann die Rede, und zwar offenbar von Reinmar, der den Einsatz des Spiels so erhöht, dass ihm keiner mehr folgen will. Dieses Spiel ist das Werben um eine Dame, aber eben auch das Schach. Als dritte Bedeutung des Spielbegriffs könnten die Lieder selbst gemeint sein, die das Liebeswerben in Worte fassen. Damit nähme Walther sozusagen den spielerischen Kampf mit Reinmar um das beste Lied auf. In der folgenden Strophe, mit der Walther die Dame selbst zu Wort kommen lässt, fordert sie, dass ein anderes Spiel spielen solle, wer von ihr einen Kuss erlangen möchte.

Wie bei Reinmar ist auch im letzten Vers von Walthers erster Strophe vom Matt die Rede. Aber Walther hat etwas anderes im Sinn. Er setzt sich von Reinmar ab; er möchte anders werben und kritisiert Reinmars Ansatz. Rhetorisch fragt er, was mit ihm (Walther) und seinesgleichen wäre, wenn man jenem (Reinmar) das, also diese übertriebene Art des Frauenlobs, durchgehen lassen würde. Die implizierte Antwort: Dann bliebe ihm und den anderen Sängern nichts mehr übrig, dann könnte Walther nichts mehr übertreffen. Aber – und nun folgen die analogen Verse Walthers (an deren Übersetzung ich ein wenig geschraubt habe):

Ich bin der, der dies bestimmen muss:
Besser wäre für meine Herrin ein sanfterer Gruß.
Damit ist das Matt aufgehoben!

Statt des Überschwangs von Reinmar empfiehlt er, sanfter mit der Dame umzugehen. Das sei die Aufhebung des Matts, wobei er für das Aufheben *buoz* benutzt, ein Wort, das gebräuchlich war, wenn man im Spiel ein Schachgebot parierte. Wohl gemerkt: ein Schachgebot. Walther aber spricht von dem Parieren eines Matts – das ist selbst eine hypertrophe Formulierung, gegen die er sich eigentlich bei Reinmar wendet.

Man kann wohl davon ausgehen, dass Walther mit dem Spiel vertraut war, so verbreitet, wie das Schach damals offenbar schon war. In dem Fall wird er diesen Fehler absichtlich begangen haben. Der Widerspruch, dass ein Matt nicht pariert werden kann, ließe sich entsprechend als Zurückweisung der Metapher deuten, die Reinmar für die Art und Weise des Werbens gebraucht.

Zugleich aber, und das scheint mir der eigentliche Witz daran zu sein, überbietet Walther seinen Konkurrenten Reinmar mit dem Oxymoron *mates buoz*, einer rhetorischen Stilfigur, in der zwei unvereinbare Dinge zusammengebracht werden. Damit ist das *Matt pariert*, ruft Walther aus, sprich: Wer wie ich ein Matt parieren kann, der übertrifft selbst den, der für sich das Matt – den Sieg im Spiel um die Dame,

aber auch im Kampf um das beste Lied – in Anspruch nimmt und solcherart auftrumpft! Ich, Walther, kann das noch überbieten.

Mit Bezug auf das Mattmotiv lässt sich also festhalten, dass sich auch mittelhochdeutsche Minnelieder seiner bedienen. Wenn bei Reinmar die Dame nicht nur einen Mann, sondern alle Männer mattsetzt, dann durch ihre weibliche Vortrefflichkeit. Walther greift das Bild auf, funktioniert es jedoch um. Er fühlt sich angesprochen, denn er bezieht das Matt auch auf sich und seine Dichtung. Allerdings fasst er es nicht mehr so auf, wie es in Reinmars Fiktion gemeint ist: als Handlung, die von der Dame ausgeht. Stattdessen nimmt er es als das, was es außerdem ist: Reinmars rhetorischer Trick zur Überhöhung der Dame, indem ihr damit Macht über die Männer zugesprochen wird. Walther aber akzeptiert diesen Trick, dieses Matt Reinmars nicht. Deshalb erklärt er es für aufgehoben – und verabschiedet in der zweiten Strophe gleich das ganze Spiel.

Dass das Schachspiel metaphorischen Charakter erhält und zur Chiffre für das Liebesspiel selbst wird, zeigt sich deutlich in einem weiteren Versroman, der rund hundert Jahre jünger ist als die im letzten Abschnitt betrachteten Werke. Im *Apollonius von Tyrland* Heinrichs von Neustadt taucht das Motiv gleich mehrmals an verschiedenen Stellen auf und wird gegen Ende als unzweideutiges Symbol für den Geschlechtsverkehr benutzt.

Heinrichs Roman gehört dem Typus des Antikenromans an und greift entsprechend einen im Mittelalter bekannten Stoff eines lateinisch überlieferten Romans auf, der ungefähr im zweiten oder dritten Jahrhundert unserer Zeitrechnung entstanden ist. Dieser Stoff dient in Heinrichs Adaption im Wesentlichen als Rahmengeschichte, in die er eine umfangreiche Abenteuerhandlung einbettet.

Die Rahmengeschichte selbst erweitert Heinrich auch, nicht zuletzt durch einzelne Szenen wie die Schachpassagen, sondern auch durch eine heilsgeschichtliche Wendung. Die Rahmenhandlung besteht im Kern darin, dass eine junge Familie getrennt wird und nach langer Zeit wieder glücklich zusammenfindet.

Schon ganz zu Anfang klingt das Schachmotiv an. Der Held Apollonius befindet sich in einer Auseinandersetzung mit König Antiochius, der nach dem Tod seiner Frau mit seiner Tochter im Inzest lebt. Ein Thronfolger tut not. Wer das Rätsel des Königs löst, soll ihre Hand bekommen und die Aussicht auf den Thron. Wer das Rätsel nicht löst, stirbt. Apollonius löst das Rätsel. Dadurch wird er zum rechtmäßigen Thronerben. Doch Antiochius denkt gar nicht daran, ihm seine Tochter zu überlassen, sondern verbannt ihn. Daraufhin adressiert der Erzähler selbst den König und kündigt an, dass er dereinst noch mattgesetzt werde, und zwar durch einen Roch, also die mittelalterliche Turmfigur, von der wir wissen, dass sie die stärkste im damaligen Spiel war.

Diese kurze Szene ist mit einer anderen über das Matt als Metapher für die Überwindung einer Königs- bzw. Vaterfigur verbunden. In einem seiner späteren Abenteuer tötet Apollonius den Unhold Achiron, einen Zentauren, der sich anschickt, die Königin der Sirenen zu vergewaltigen. Sein Tod wird als Matt bezeichnet. Apollonius ist der mattsetzende Roch.

Achiron, dies sei hier schon einmal vorweggenommen, ist der Vater des grausamen Herrschers von Galacides, Kolchas, eines Riesen mit Schuppenpanzer und den Klauen eines Raubvogels, der sich an sämtlichen Jungfrauen seines Landes vergeht und mit dessen Schwester Apollonius später noch Bekanntschaft im Schachkontext schließen wird.

Aber so weit sind wir noch nicht. Aus seiner Heimat vertrieben, besteht Apollonius zunächst erste Abenteuer und heiratet bald eine andere Königstochter, Lucina. Mehrere Monate später stirbt Antiochius überraschend, und Apollonius soll das königliche Erbe in seiner Heimat antreten. Er schiffet sich mit seiner hochschwangeren Gemahlin ein. Sie stirbt bei der Niederkunft auf dem Schiff und erhält eine Seebestattung nach allen Regeln der Kunst: Reich geschmückt, wie es einer Königin geziemt, wird sie in einen Sarg (im überlieferten Text „truhe“ und „faß“) gelegt, dessen Fugen feinsäuberlich mit Harz ausgefüllt werden. Der Aufwand lohnt sich, denn der Leser erfährt im Gegensatz zu Apollonius, dass Lucina bei Ephesos an Land gespült wird und nur scheinot war. Sie lebt fortan als Priesterin in einem Tempel. Währenddessen hat der junge Schein-Witwer und frischgebackene Vater seine Tochter zu Pflegeeltern in Tharsis (Tarsus) gegeben. Darum erhält sie den Namen Tarsia. Hier trennen sich die Wege, und Apollonius erlebt vierzehn Jahre und viele tausend Verse lang ein wildes Abenteuer nach dem anderen, in dessen Verlauf er, der vermeintliche Witwer, auch mehrere Ehen eingeht. Als Heide, der er ist, darf er das. Trotzdem, die Forschung hat darin ein ungewöhnliches Liebeskonzept gesehen (Wachinger 1991, 112).

In dieser Zeit wächst seine Tochter heran und erregt den zunehmenden Missmut ihrer Stiefmutter, die ihr schließlich gar nach dem Leben trachtet. Da ist es das geringere Übel, dass Tarsia entführt wird und schließlich in „Metelin“ (in Mytilene) in einem Bordell landet. Es gelingt ihr, ihre Unschuld zu bewahren, indem sie die Freier mit Klagen, aber auch mit Hilfe ihrer Tugenden und Künste bezaubert, die sie ihrer guten Erziehung verdankt.

Unterdessen ist ihr Vater auf der Suche nach ihr durch Zufall in die Stadt gelangt. Von Trauer gezeichnet, wird er vom Regenten der Stadt, Fürst Athanagoras, zwecks Aufmunterung zu Tarsia geschickt. Vater und Tochter erkennen sich wieder, und die Geschichte nimmt eine glückliche Wendung. Tarsia und Athanagoras heiraten. Lucina, Tarsias Mutter, wird wiedergefunden, und zusammen ziehen sie endlich in ihr Königreich des verstorbenen Antiochius. Apollonius erobert Jerusalem und wird Kaiser von Rom. Mit ihren Untertanen nehmen sie das christliche Bekenntnis an.

Es erweist sich, dass Apollonius sich mit dem Abbruch seiner Abenteuer der christlichen Vorsehung überlassen hat. Auf dem Weg nach Tarsus, wo er seine Tochter glaubt, erfährt er (und mit ihm die Leser), dass Christus vor zehn Jahren gekreuzigt worden sei. Sein Schicksal wird damit zu einer christlichen Bekehrungsgeschichte. Das Schachmotiv ist nicht nur als Mattmetapher realisiert, sondern taucht auch als Spiel in der Handlung auf. Im Verlauf einer Episode bildet es ein wiederkehrendes Handlungselement, dessen Bedeutung alles andere als klar, dafür aber auch au-

ßerordentlich interessant ist. Eben weil es nicht nur einmal erwähnt wird, ist das Schachspiel im Rahmen von Apollonius' Geschichte mehr als nur ein Schmuckstück in der bunten Abenteuerwelt des mittelalterlichen Romans.

Blicken wir dazu in die Binnenhandlung, für die Heinrich vermutlich auf byzantinische Quellen zurückgegriffen hat. Apollonius gerät nach seinem erfolgreich bestandenem Abenteuer in Galacides in Gefangenschaft von König Nemrot. Da ist es besser, sich nicht zu erkennen zu geben, um den eigenen Namen nicht zu beflecken. Er gibt sich als Lonius mit dem Bart aus. In Nemrots Diensten reist er nach „Wabylon“, nach Babylon. Dazu überquert er den Fluss Euphrat. Er gelangt ohne Probleme in die Stadt, weil die Ungeheuer Mittagsschlaf halten. Weit und breit kein Mensch. Die Stadt ist unwahrscheinlich prächtig, aber offenbar verlassen. Ihre Mauern und selbst das Straßenpflaster, alles ist aus weißem Marmor, und allerorten ragen prächtige Türme in die Höhe, nicht ungewöhnlich für eine wohlhabende mittelalterliche Stadt mit ihren zahlreichen Geschlechtertürmen.

Die menschenleere Stadt ist unheimlich. Ohne Zeugen ist Apollonius aufgeschmissen. Wie soll er hier ein Abenteuer bestehen, wenn niemand da ist? Nemrot verlangt Beweise. Als Apollonius in ein Gemach eindringt, ist der Held zunächst ganz *geblendet* von der prachtvollen Einrichtung. Ob damit an Karl den Großen in des Pfaffen Konrads *Rolandslied* erinnert werden soll (Braun 2018, 254), in dem der Schachspielende Karl die Gesandten des Marsilie durch seine große Würde *blendet*, lassen wir dahingestellt. Nicht jede intertextuelle Parallele muss eine Bedeutung haben. Denn hier erwartet den Helden nichts Christliches. Lonius der Bärtige entdeckt, als er wieder zur Besinnung kommt, zwei Gestalten, die an einem Tisch sitzen. Ein Mann und eine Frau spielen Schach. Sie erscheinen ihm als außergewöhnlich schöne Menschen, aber ein Blick auf ihren Unterleib offenbart Pferdeleiber. Sie sind Zentauren.

Das ist eine bizarre Szene. Die Umgebung strotzt nur so von Reichtum, in den Fußboden sind Edelsteine eingelassen, das Gewölbe ist aus rotschwarzem Marmor. Darin die Zentauren, die Schach spielen. Diese Mischwesen kennt Apollonius bereits. Sie bevölkern die Welt, gegen die er kämpft: die Gegenwelt (Schneider 2004, 235ff.). Als verfluchte Stadt ist Babylon ein dafür prädestinierter Ort. Aus der Offenbarung des Johannes kennt man sie als „Hure Babylon“, deren Pracht ebenso legendär ist wie ihr Schicksal, das darin besteht, in Einsamkeit zu enden.

Der Verbindung von Babylon und Schach sind wir bereits in dem ungefähr zeitgleich entstandenen Schachbuch des Bruders Jacobus begegnet. Ob Heinrich das Buch des Jacobus schon kannte, ist ungewiss. Darum versteht sich die Deutung, dass das Schachspiel Herrschaft symbolisiere (Schneider 2004, 241), jedenfalls nicht von selbst. Trotzdem ist es nicht unplausibel, das königliche Spiel in diesem Sinne zu interpretieren.

Zugleich liegt es näher, die Schachpartie der Zentauren mit einer späteren Schachpartie zu parallelisieren, die Apollonius' Tochter spielen wird. Die Gegenwelt spiegelt die Ereignisse der christlichen Welt ins Negative. Der Held ertappt die Zentauren