

*Empfohlene Bücher und Medien
zum Thema*

*Schach -
Spiel der Könige*



Bernhard Hubner (Hrsg.)



www.alliteratus.com

Kanauj, Indien, um 650 nach Christus. Die indischen Könige fröhen leidenschaftlich einem Hobby, das ihre Untertanen häufig das Leben kostet: Sie führen Krieg. Um seinem Herrn Shihram den Wert seiner Untertanen zu beweisen und um den Königen das Kriegführen ohne Blutvergießen zu ermöglichen, erfindet der Weise Sissa ibn Dahir das Schachspiel. Und das raffinierte Spiel auf einem Brett mit 64 Feldern, aufgebaut auf der typischen Formation alter indischer Heere, gefällt auf Anhieb. Der begeisterte Herrscher gewährt dem Weisen einen Wunsch, den dieser scheinbar bescheiden nutzt. Er verlangt 1 Weizenkorn auf dem ersten Feld, 2 auf dem zweiten, 4 auf dem dritten und so weiter in steter Verdoppelung. Der Herrscher ist amüsiert und gewährt die so einfach erscheinende Bitte. Doch der Vorsteher der Kornkammer muss ihn enttäuschen: So viel Weizen gibt es auf der ganzen Welt nicht. Die Zahl der Körner würde 18 Trillionen, 446 Billiarden, 744 Billionen, 73 Milliarden, 709 Millionen, 551 Tausend und 615 betragen. Später errechnet man, dass ein Güterzug mit allen Körnern, der mit 80 km/h, d.h. mit 2 Waggons pro Sekunde, an uns vorbeiführe – jeder Waggon mit 20 Tonnen Weizen beladen – dazu 730 Jahre bräuchte. Puuh!

So könnte es entstanden sein, das königliche Spiel. Und sein Siegeszug geht rund um die Welt. Die nächsten Stationen sind Persien (*Schah mat* bedeutet im Persischen *der König ist tot*) und Arabien, muslimische Länder, in denen die Figuren wegen des Verbotes der bildlichen Darstellung von Lebewesen eine eher abstrakte Form erhalten. Bis zur Renaissance verändert sich das in Europa angekommene Spiel, wird dynamischer und inhaltsreicher durch die Einführung der *Rochade* und vor allem die starke Aufwertung der *Dame*. Man nimmt an, dass starke Frauenpersönlichkeiten wie Jeanne d'Arc und Isabella von Kastilien diese Entwicklung förderten. Kurz vor der Französischen Revolution wird auch die Stellung der Bauern gestärkt, die wenig später die neue Kraft auch in der Realität unter Beweis stellen und den König *schachmatt* setzen.

Ab etwa 1930 entwickelt sich die Sowjetunion zur führenden Schachnation. Lenin, selbst begeisterter Schachspieler, führt Schachunterricht in den Schulen ein und jeder Triumph sowjetischer Spieler bei internationalen Turnieren gilt als Beweis für die "geistige Überlegenheit" des Kommunismus gegenüber dem "dekadenten" Westen.

Diese scheinbare Regel wird erst durchbrochen, als in den 1960er Jahren Bobby Fischer als Amerikaner das Sowjetimperium herausfordert und 1972 in Reykjavik den Russen Boris Spasski als Weltmeister ablöst.

Die mathematische Spielweise des Schachspiels animierte frühzeitig zur Entwicklung von Schachcomputern, die heute mehr als 300 Millionen Züge pro Sekunde berechnen können. Erstmals verlor Garri Kasparow als Weltmeister 1993 ein Duell gegen den IBM-Computer "Deep Blue", doch hervorragende Spieler haben immer noch eine gute Chance gegen die Maschine.

Wo hätte es so etwas schon einmal gegeben? Ein bewegungsarmes Brettspiel, das Eingang in unsere Alltagssprache gefunden hat, wenn man jemanden "in Schach halten" will? Ein Denksport, dessen Weltmeisterschaften zeitweise den "Kampf der Kulturen" stellvertretend austragen halfen, wenn sich in Zeiten des Kalten Krieges Vertreter von West und Ost tagelang in ermüdenden Partien bekämpften? Ein Strategiespiel, das erfolgreiche Musiker wie Benny Andersson oder Björn Ulvaeus (die berühmten beiden B's von ABBA) zu einem weltweit erfolgreichen Musical inspirierte, das selbst "Chess" (engl. "Schach") benannt war und rund um die Brettkämpfe spielte? All das bietet nur das Schachspiel.

Es ist also kein Wunder, dass sich Menschen jeder Altersklasse immer wieder neu für das Schachspiel begeistern, seine Regeln studieren und berühmte Musterpartien nachspielen. Und gerade das Jahr 2008 liefert einen besonderen, aktuellen Anlass, sich näher mit Schach zu befassen: Im Oktober 2008 wird in Bonn ein WM-Kampf zwischen dem aktuellen Weltmeister Viswanathan Anand (Indien) und Wladimir Kramnik (Russland), Weltmeister von 2000 bis 2007, stattfinden.

Im Folgenden haben wir Bücher und Medien zusammengestellt, die sich zu diesem Thema speziell an Kinder und Jugendliche wenden und sie an den Reiz und die Geheimnisse des Spieles heranführen. Ihr Ziel ist es, dass am Ende der Partien die jeweiligen Gegner und nicht die Adepten "matt" sind.

Bernhard Hubner





Jörg Hilbert & Björn Lengwenus: Fritz & Fertig – Wie geht Schach?
Ein Buch für alle, die's wissen wollen. Terzio 2005, 192 Seiten,
19,95 EUR

Ein furioser Start: Es beginnt mit einem Gedicht, das den Fantasy-Kenner erschauern lässt. "Ein Spiel, sie zu knechten / sie ewig zu binden..." - J.R.R.Tolkien lässt grüßen. Was das mit Schach zu tun hat? Nun, zumindest so viel, dass es, wie beim "Herrn der Ringe", um Kampf und Sieg geht, beim Schachspiel wie in der witzig-einfallreichen Rahmenhandlung dieses Buches. Denn wir haben hier erst auf den zweiten Blick ein Schachlehrbuch vor uns.

Der erste Blick enthüllt eine spannende und unterhaltsame Geschichte um eine flache, in Felder aufgeteilte Welt, in der es alle möglichen Könige und ihre Untertanen gibt, Erwachsene und Kinder wie Fritz, den Thronerben von König Weiß, und seine beherzte Kusine Bianca. Fritz wird von König Schwarz zum Königsduell herausgefordert und lernt von vielen anderen Königen, denen er begegnet, Stück für Stück die Regeln, nach denen dieses Duell ausgetragen wird. Pfiffige haben es bereits erraten: Dieses Königsduell ist das eigentliche Schachspiel.

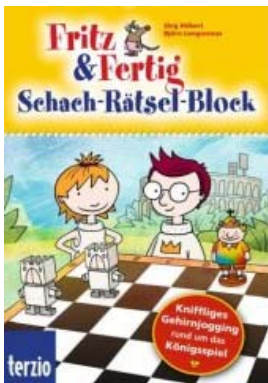
Abschnitt für Abschnitt erfährt der Leser nun mehr über Figuren und Spielzüge, hört eine (etwas andere) Version der Entstehungsgeschichte des Schach und übt seine neu erworbenen Kenntnisse gleich anhand von spielerischen Lerneinheiten, die zwar stets mit dem Schachbrett, aber höchst selten mit schachähnlichen Abläufen arbeiten. Man kämpft um kürzeste Verbindungswege, bunte Tortenstücke, spielt Schiffeversenken und Halma, ohne dass es nach Schachtraining aussieht. Die Methode funktioniert aber vorzüglich, würzt spielerisches Lernen mit Handlungsabschnitten, Anekdoten und oft auch sehr pointiert witzigen Zeichnungen Hilberts, die stilistisch an seinen "Ritter Rost" erinnern.

Nach den Grundlagen wechselt der Schauplatz. In der "Muckibude für Hirngymnastik", wo die geistigen Fähigkeiten für den Kampf trainiert werden, treffen Fritz und Bianca auf die sprechende Kanalratte Fred Fertig, die ihnen gezielt aus dem reichen Schatz ihrer Erfahrungen mit Schachduellen weitergibt, was Fritz helfen kann, seinen Gegner König Schwarz "fritz und fertig" zu machen. Immer wieder finden sich kleine, überschaubare Trainingseinheiten zu bestimmten Einzelproblemen, z. B. Mattzüge mit Dame, mit Turm oder aus besonderen Situationen heraus.

So entwickelt sich unser kleiner Schachlehrgang beinahe unmerklich, aber dennoch äußerst wirkungsvoll. Ganz "en passant" werden Techniken vermittelt, Züge gelehrt und immer wieder geübt. In der Schule wäre das vermutlich recht langweilig, aber die beiden Au-

toren verstehen ihr Geschäft. Mit ihrer mitreißenden Erzähltechnik, einerseits ablenkend und doch auf das Wesentliche hochkonzentriert, halten sie auch Neulinge bei der Stange und erzielen häufig einen Effekt, den sie im Buch selbst beschreiben: Der Spieler merkt als Letzter, wie weit er schon vorangeschritten ist. Wenn man am Ende des Buches angekommen ist, ist man über die Anfangsgründe jedenfalls schon hinaus. Ab hier wird es nur noch heißen "Übung macht den Meister" und auch da finden sich mit einigen eindrucksvollen Partienotierungen zum Nachspielen und dem beigefügten Schachspiel aus Pappe (prima für die Reise!) schöne und reizvolle Ansätze. Und dass der jugendliche König Weiß am Ende den siegessicheren und fiesen König Schwarz besiegt ... wer hätte daran gezweifelt?

Zu diesem Buch gibt es passend einen DIN A5 großen Lern- und Übungsblock, der aber auch unabhängig von jedem Buch benutzt werden kann. Jedes Blatt ist doppelseitig bedruckt und bietet auf der Vorderseite die Aufgabenstellung, auf der Rückseite die Lösung:



Jörg Hilbert & Björn Lengwenus: Fritz & Fertig: Schach-Rätsel-Block. Terzio 2007. 48 Blatt. 6,95

Die Aufgabe setzt sich aus der Abbildung des oder der Schachbretter sowie dem Text einer Fragestellung oder Anleitung zusammen. Dabei sind verschiedene Typen von Aufgaben zu erledigen, z.B. Fehler in der Aufstellung der (abgebildeten) Schachfiguren zu finden, ein Schach-Sudoku zu lösen, den König in einer vorgegebenen Anzahl von Zügen schachmatt zu setzen, Figuren bestimmte Züge ausführen zu lassen, Fehler in einem Spiel zu erkennen, die Namen von Schachweltmeistern in Buchstabensalat-Rätseln herauszufinden oder andere Knobeleyen zu lösen.

Die Lösung auf der Rückseite bringt nur sehr knappen erläuternden Text, setzt vielmehr ganz auf die Optik, indem die erforderlichen Züge in dicken gelben Pfeilen auf den Schachbrettern eingezeichnet werden.

Dieser Knobelspaß mit Gehirnjogging erinnert in seiner Konzeption an die entsprechende Schach-Software bei Terzio (hat auch die gleichen „Erfinder“), bietet aber den Vorteil, dass man ihn überall hin mitnehmen und einsetzen kann, in Wartezimmern, auf endlosen Autofahrten, als Freizeitspaß in den Ferien oder einfach zu Hause. Die Blätter sind vom Block leicht abzutrennen, sodass man Gelöstes getrost entfernen kann, andererseits hält er gut genug zusammen, dass das Ganze nicht unerwünscht in Einzelteile zerfällt. Eine gute Idee allemal, sich spannend zu beschäftigen.



Fritz & Fertig: Schach lernen und trainieren. Software. 36,00

Mittlerweile sind es schon neun Auszeichnungen, die die Software erhalten hat, und es sind zwei weitere CDs dazu gekommen, nämlich „Schach im Schwarzen Schloss“ (39,00 EUR) und Folge 3: „Schach für Siegertypen“ (29,00 EUR), alle jeweils auch als Mac-Version lieferbar. Witzig und mit viel Fantasie führt das Autorenduo Kinder in der Grundversion in strategisches Denken ein, einem „Gehirnjogging“ gleich, und das nicht etwa in theoretisierenden Ansätzen, sondern in Form von spannenden Wettkampfsituationen, die Spaß vermitteln und ganz nebenbei etliches an Schachwissen dazu.

Der Benutzer begibt sich mit Prinz Fritz und seiner frechen Cousine



Bianca gemeinsam auf Abenteuer, d.h. in unterschiedliche Spiel- und Trainingsstationen, wo er grundlegende Kenntnisse erwerben und diese dann auch gleich in allerlei Aufgabenstellungen austesten kann – bis hin zum großen Duell, bei dem er gegen den König selbst antritt! Unter www.terzio.de/produkte/produkt.asp?IDProduct=239



kann man elf der Szenen auf Screenshots anschauen und auch eine Demo starten, die genauere Auskunft gibt, was den Benutzer in den einzelnen Levels erwartet. „Sinn für Humor“, „verständliche Erläuterung von Details“ und „Spaß am Spiel“ sind die immer wieder genannten Kriterien, die sich in den Zuschriften der Anwender finden – kindgerechte Aufbereitung also in jedem Fall.

Die Systemanforderungen sind nicht zu hoch: Als Mindestausstattung empfiehlt sich ein Pentium II 233 Prozessor, ein Arbeitsspeicher von 32 MB RAM, 16 MB freier Festplattenspeicher und eine 16-bit soundblasterkompatible Soundkarte; Grafikkarte: Auflösung 800 x 600 Pixel bei Highcolor (16-bit) Farbtiefe; 16 x speed CD-ROM-Laufwerk; die CD läuft unter WIN 95 / 98 / ME / XP und Vista.

Seit Ende März 2008 gibt es dazu passend unter www.hoerbie.de das dazu passende, leider recht teure Brettspiel (59,00 EUR), mit bunten, flexiblen Figuren und einem zusammenklappbaren Brett, alles zusammen in einer stabilen Metallbox zum Mitnehmen.





Gerd Schneider: Bauer, Dame, König – MATT! Ein Schachkurs für Einsteiger, mit Bildern von Heribert Schulmeyer, Arena 2008, 176 Seiten, 14,95

Einen etwas anderen Weg beschreitet Gerd Schneider mit seinem Schachkurs. Er nimmt zwar auch eine verbindende Rahmenhandlung zu Hilfe, aber hier geht es "nur" um Schüler eines Kurses bei einem Schachverein, die eine Intensiv-Ausbildung in 64 Schritten (wie sinnig!) wahrnehmen – und mit ihnen der Leser. Natürlich berücksichtigt auch Schneider einen Vorkenntnisstand Null bei seinen Ausführungen, aber er strukturiert fachlicher, arbeitet mit noch zahlreicheren Spielbrettabbildungen und setzt einfach mehr fachgebundenes Interesse bei seinen Lesern voraus.

Um dennoch Entspannungsphasen einzubauen, hat er einen sprechenden Schachbauern namens Hamoun erfunden, der regelmäßig das Wort ergreift und aus der Historie des Spieles (die er vollständig miterlebte!) berichtet. Hier finden sich dann viele der Legenden und Informationen, die auch in der Einleitung zu diesem Themenheft zu finden sind, manchmal leicht verändert, aber es sind eben Legenden. Hier erzählt Schneider frisch und animiert, auch er erholt sich sichtlich von den etwas trockenen Fachkapiteln, die aber durchaus logisch, nachvollziehbar und didaktisch sinnvoll aufgebaut sind.

Überhaupt ist dieses Buch die bessere Wahl, wenn man sehr in die Details hineingeführt werden möchte. Allfällige Fehler, Anfängersünden und typische Missverständnisse im Spiel werden genau so angesprochen wie Tricks und Tipps für Fortgeschrittene, die schon ein sehr überlegtes und vorausplanendes Spiel voraussetzen. Hier findet also auch der Nicht-mehr-nur-Anfänger noch Stoff zum Weiterlesen und Nachspielen. Und so, wie die Anforderungen an den Spieler steigen, werden auch Hamouns Erzählszenen immer packender, bis zu der Geschichte eines schachspielenden Häftlings in einem polnischen KZ, der nur durch sein Schachinteresse, das er mit dem Lagerkommandanten teilte, die furchtbare Lagerzeit überlebte und später als Schriftsteller unter dem Namen Ephraim Kishon berühmt wurde.

Das Buch endet mit einem Glossar der wichtigsten Schachausdrücke und einem Verzeichnis von Internetadressen, die dem Interessierten weitere Informationen und Kontakte vermitteln können. Und es endet mit Hamouns Aufruf, niemals zu vergessen, dass das Spiel der Könige zur Vermeidung von Kriegen erfunden wurde und niemals zu Zank und Streit führen darf. Wer sich durch die 64 Kapitel dieses Schachkurses gearbeitet hat, wird merken, dass ein guter Schachspieler immer auch charakterlich weitergebildet wurde. Kann man von einem Spiel mehr verlangen?



Stefan Kindermann: Schach! Für junge Einsteiger, mit Bildern von Anna Franke. Knesebeck 2006, 80 Seiten, 17,95

Gratulation an den Verlag zu diesem höchst geglückten Buch! Die Einschränkung „für junge Einsteiger“ erscheint nur deshalb sinnvoll, weil man daraus erkennt, dass schon Kinder in der Lage sind, nach diesen Anleitungen erste Schritte im Schachspielen zu wagen – ansonsten bereitet das Buch durch die Art seiner erzählenden Darstellung durchaus dem erwachsenen Leser oder „Benutzer“ ausgesprochenes Vergnügen. Eigentlich weiß man gar nicht, als was man das Buch bezeichnen soll: Als Bilderbuch? Als Sachbuch? Als Erzählung?

„Schach!“ ist von allem etwas, und gerade das macht es so attraktiv für eine so breite Zielgruppe. Der Autor, Stefan Kindermann, ist internationaler Schachgroßmeister und hat 2006 die Münchener Schachakademie gegründet. Erwachsene Leser kennen ihn auch aus der Schachkolumne in der Süddeutschen Zeitung.

„Ja, jetzt brauche ich dich, nur du kannst uns anführen und das weiße Reich retten. Meine Untertanen haben mich schutzlos zurückgelassen, nur dieser treue Bauer ist noch bei mir geblieben. Aber entschuldige, vor Kummer und Aufregung vergesse ich gar, mich vorzustellen: Ich bin der Herrscher im weißen Reich, du sprichst mit Seiner Majestät, dem weißen König höchstpersönlich.“ Ein typischer und schöner Einstieg in ein Fantasybuch. Denkt man – wäre da nicht der Folgesatz: „Willkommen in der Welt des Schachs!“

So, wie die Geschichte beginnt, geht sie weiter. Die Entführung der weißen Dame bildet den Ausgangspunkt für das höchst dramatische Folgegeschehen. Jedes Kapitel ist aus der Sicht einer der Figuren geschrieben; jede von ihnen preist ihre Bedeutung fürs Spiel, ihr Können, ihre Raffinesse, ihre Möglichkeiten. Zusammen bilden sie die nahezu undurchdringliche Mauer rund um den König, den es nach Verlust seiner Dame in seiner Not zu verteidigen gilt.

Eingekleidet in diese unterhaltsam-spannende Geschichte, deren ironischer Unterton sich erst dem älteren Leser voll erschließt, versieht Kindermann seinen Leser mit dem Rüstzeug, das nötig ist, will man dieses nicht einfache Spiel überhaupt spielen können. König, Bauer, Läufer, Springer, Turm und Dame, sie alle kommen zu Wort und laufen hin auf das dramatische Finale „Schachmatt“. Themen wie „Das Geheimnis der Bauern“ oder „Die große Schlacht“ weihen in weitere Geheimnisse ein.

Durch Anne Franke hat diese amüsante und lehrreiche Geschichte eine kongeniale illustrative Umsetzung erfahren. In ihren Aquarellzeichnungen erweckt sie die Figuren zum

Leben, verleiht ihnen Kleidung, Gesicht, Körper, trägt damit ganz stark zu dem Eindruck bei, der Leser erlebe hier eine spannende Geschichte von Leben und Tod.

Neben einer Einführung in die Geschichte des Schachspiels finden sich in jedem Kapitel Aufgaben anhand von Grafiken, in denen der Leser bestimmte Züge nach Anweisung nachspielen, aber auch selbst auf Lösungen schwieriger Probleme kommen muss. Für alle Fälle findet sich dafür am Ende des Buches die richtige Lösung, nicht nur im Bild, sondern verständlich erläutert.

Ein tolles Buch – wer danach nicht anfängt, sein altes Schachspiel hervorzuholen und die erste Partie zu spielen, dem ist nicht mehr zu helfen. Eine ganz starke Empfehlung wert!



Michael Powell: Schach. Mit Ill. von Kevin Knight. Aus dem Englischen von Andreas Hoffmann. arsEdition 2006. 48 Seiten. 14,90

An diesem Buch besticht vor allem seine qualitative und optisch originelle Aufmachung. In quadratischem Format gehalten, ist der extrem stabile unbiegsame Pappeinband als hochglänzendes Schachbrett in Schwarz-Weiß gestaltet, die Felder mit den üblichen Nummerierungen (Buchstaben und Ziffern) versehen. Der Buchrücken, der auf den ersten Blick irritierend umfangreich und breit wirkt, verbirgt eine verblüffende Überraschung: Eine nicht minder stabile schwarze Schublade lässt sich bis zum Anschlag herausziehen. Sie beinhaltet alle Schachfiguren in Minigröße, zwischen ein und zwei Zentimetern groß und am Boden mit kleinen, aber starken Magneten versehen.

Das Buch selbst ist mit einer äußerst stabilen festen Spiralbindung ausgestattet; schlägt man es auf, findet sich als erstes eine wieder verschließbare Plastikmappe mit einem aufklappbaren Schachbrett; unnötig zu erwähnen, dass auch dieses hart wie Stein ist, kaum kaputt zu kriegen.

Das Buch selbst versteht sich als eine Einführung in die Technik des Schachspiels für Kinder, jedenfalls wird der Leser geduzt. Das kann aber auch einfach nur an der Übersetzung aus dem Englischen liegen. Von der Aufmachung der Seiten her und dem Inhalt betrachtet, wendet sich das Buch eigentlich an Ältere. Das beginnt mit der etwas eigentümlichen Farbwahl, in der sich schwarze Schrift mit einfarbig braunen Illustrationen, rosafarbenen Tipp-Punkten und grauen Tipp-Kronen verbinden. Das wirkt ein wenig trist, zumal die Illustrationen an Linoldrucke erinnern und sich nicht recht zu dem ansonsten nüchternen Seitenbild fügen.

Gliedern lässt sich das Buch in drei Teile des Angriffs- und Verteidigungsspiels, „Figuren“, „Spielzüge“ und „Taktiken“, sowie in das „Positionsspiel“, das Ratschläge zur generellen Positionierung der Figuren erteilt, um die eigene Position zu stärken. Jede Seite zeigt Text und Bild; abgebildet ist das Schachbrett – oder auch mehrere davon, wenn es um längere Züge geht –, auf dem der aktuelle Zug oder das im Text Besprochene in rot hervorgehoben wird. Die Texte selbst sind knapp und wenden sich an einen ganz bestimmten Typ von Schachspieler oder Lernenden: den nüchternen wissenschaftlichen Typ, der sich durch keine Spielerei ablenken lassen und das Spiel so schnell und konzentriert wie möglich lernen will. Daher sind die Texte ausgesprochen sachlich gehalten, teils fast wie Gebrauchsanweisungen zu lesen und oft in Punkte und Schritte gegliedert – Schach fast als kleine strategische Wissenschaft, keineswegs als ein unterhaltsames Spiel. Wie gesagt, das wird sicherlich ältere Jugendliche mehr ansprechen als Kinder.

Eine gewisse Schwerfälligkeit ist dem Text bisweilen nicht abzusprechen. Die Übersetzung ist nicht immer eine Meisterleistung, vielleicht hat der Übersetzer zu stark an seiner Vorlage geklebt oder im Gegenteil versucht, sie zu variieren. Die Sätze sind oft sehr lang und die Wahl der Worte nicht immer geglückt, etwa wenn der Bauer zu einem Springer „unterverwandelt“ wird, und die bloße Reihung von Zügen in gleichen Formulierungen wirkt bei zusätzlich hypothetischer Spielsituation leicht unübersichtlich: „Wäre Schwarz am Zug, könnten der schwarze Springer oder Bauer den weißen Bauern schlagen; der schwarze Läufer könnte den weißen Turm oder Läufer schlagen, und der schwarze König könnte den weißen Turm schlagen.“

Insgesamt bietet das Buch eine solide Einführung für den, der sich dem Spiel rein mit dem Verstand annähern und von nichts anderem ablenken lassen will.



Und während sich die Kinder mit diesen Büchern und CD ROMs mit dem Erlernen des Schachspiels und dem Vertiefen seiner Techniken erfreuen, geben wir einen Büchertipp für die erwachsenen Leser dazu. Die ersten 23 Seiten sind als Leseprobe einsehbar unter

www.picus.at/download/buchdesmonats0308.pdf

Rudolf Habringer: Island-Passion. Picus 2008. 354 Seiten.
22,90

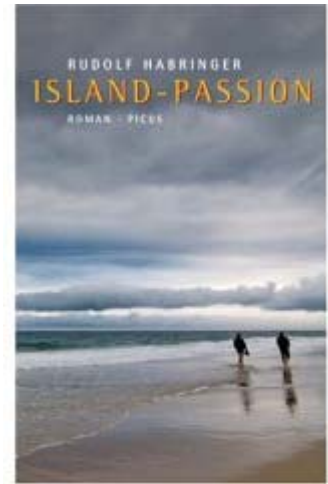
Ein großartiger Roman, geschrieben von einem offenkundig großartigen Islandkenner, aber nicht nur deswegen so überzeugend. Dennoch ist als durchaus bemerkenswert (weil selten) anzumerken, dass Fakten und Schreibweise der isländischen Wörter absolut stimmig sind – doch das nur am Rande.

Island-Passion: Das ist ein Roman, der von allem ein wenig ist und sich nicht einfach in eine „Schublade“ sortieren lässt. Er fügt sich gut in das Jahr 2008, das im Herbst einen WM-Kampf zwischen dem aktuellen indischen Schach-Weltmeister Viswanathan Anand und seinem russischen Herausforderer Wladimir Kramnik, Weltmeister von 2000 bis 2007, bietet. Schach zieht sich nämlich wie ein Leitmotiv durch die Geschichte des Richard Behrend und ist doch nur eines von mehreren. Ein besonderes, immerhin, ist es doch Richards Leidenschaft für das Spiel, die ihn schon als Schüler zu etwas Besonderem macht und ihn schließlich im Jahr 1972 erstmals nach Island bringt, wo er als Berichterstatter der Zeitung das legendäre Finale der Schach-WM zwischen Boris Spassky und Bobby Fischer beobachten wird.

Dass dieser Aufenthalt trotz seiner festen Beziehung zur Tochter eben jenes Zeitungsverlegers zu einer leidenschaftlichen Romanze mit einer Isländerin führt, kann Richard da noch nicht wissen. Doch der Aufenthalt streckt sich aufgrund der merkwürdigen Schachsituation, und Richard, Student der Musikwissenschaft, stößt durch Zufall auf die Spur des vergessenen österreichischen Musikers Karl Wallek, der 1938 Graz verließ und mit seiner Familie in Island Aufnahme und Anerkennung fand. (In diesem Teil der Erzählung klingt die Lebensgeschichte des österreichischen Emigranten Victor Urbancic an.)

Einige bemerkenswerte Details im Leben und Werk des Musikers lassen Richard nicht los und er bringt das Thema Wochen später heim zu seinem Professor, um es als ihm als Dissertationsthema vorzuschlagen – eine herbe Enttäuschung, denn der Professor lehnt ab und verbietet Richard die Beschäftigung mit dem Mann. Zur gleichen Zeit tun sich Abgründe auf in Richards Freundschaft zu Gerhard, dem Vertrauten aus Kindertagen, Studiengefährte, mit dem er alles teilt: die Wohnung, den Job an der Uni und schließlich, wie er bitter erkennen muss, die Freundin.

Richard, mittlerweile erdrückt von der bleibenden Trauer im Elternhaus nach dem Unfalltod der Schwester, flieht. Seine Islandliebe holt ihn ein, teilt ihm mit, dass er Vater wird; er heiratet. Und wieder beschäftigt er sich mehr und mehr mit dem Musiker, entwirrt er irritierende Zusammenhänge, legt er verdrängte Gefühle bloß und identifiziert sich zunehmend mit dem Exilanten Wallek. Auch er, Richard, ist auf der Flucht nach Island gekommen, dem Schmerz und der Einsamkeit zu Hause entronnen, zu einem Neubeginn aufgebrochen: der Musiker Wallek als Spiegelbild seiner selbst, der Vertrautes zurückgelassen, die Karriere aufgegeben, den Neuanfang gewagt hat. Und enger ziehen sich die Fäden noch, bis sie



schließlich ein unentrinnbares Netz bilden und die Geschichten aus dem Krieg die Schuldigen, die ganz in Richards Nähe sind, heimsuchen und sie in einem (erfreulich undramatischen) Finale ihrer Schuld gegenüber stellen.

Der Roman ist erzählt aus der Perspektive Richards, aber bei weitem nicht in kontinuierlicher Form. Da gibt es den Schüler Richard, den Studenten, den Liebhaber Alinas (der Verlegetochter); Richard auf Island, als Verliebter, als Berichterstatter (diesmal in Ichform, da als Tagebucheinträge gefasst), als Ehemann, als Vater eines Sohnes, der längst erwachsen ist, als die Geschichte erzählt wird; Richard als Geschiedener, Richard als frisch Verheirateter, als Angetrauter einer viel jüngeren Isländerin, mit der er nun, am Ende, eine Tochter, Anna, hat

Ein Roman über Leidenschaften und Freundschaft, über Schuld und Verstrickung, Sühne und Verantwortung, Liebe und Treue, Schach und Musik, Verrat und immer wieder vor allem: Verlust. Dies alles auf den unterschiedlichsten Zeit- und Ortsebenen, immer mit nahezu identischer Personengalerie. Dies alles erfordert ein konzentriertes Lesen, damit der Leser den Faden in diesem Adoleszenzroman nicht verliert, in dem unbewältigte Ereignisse aus der Vergangenheit, ja Kindheit, die Gegenwart des alternden Mannes als Konsequenz bestimmen.

Nur wer dem minutiös folgt, kann am Ende erkennen, wie Richard bei aller Turbulenz der (von hinten aufgerollten) Ereignisse im Laufe der Jahre vom zornigen jungen Mann zu sich selbst findet und seinen Platz auf der „Insel der Passion“ behauptet.