

Bachelor-Thesis  
Im Studiengang Gestaltung  
Studienrichtung Holzgestaltung/ Möbel- und Produktdesign

Thema:

# Gestaltung und Spiel

Wechselwirkungen zwischen Schach, Kunst  
und Design

Vorgelegt von: Michael Jasch

Seminargruppe: 192891 /Matrikelnummer:38738

eingereicht am:

**ANGEWANDTE KUNST SCHNEEBERG**  
**Fakultät der Westsächsischen Hochschule Zwickau**

Eigenvermerke der Prüferinnen/Prüfer:

## **Vorwort**

Sehr geehrte Leserinnen und Leser, die Ihnen vorliegende Thesis widmet sich der faszinierenden Entwicklung der Gestaltung des Schachspiels im Laufe der Jahrhunderte. Schach zählt zweifellos zu den ältesten Brettspielen der Menschheit und erfreut sich heute einer noch nie dagewesenen Beliebtheit. Dennoch wird es oft als Nischensportart wahrgenommen, obwohl es in den letzten Jahren durch den Erfolg von Serien wie „The Queen’s Gambit“ und die Verbreitung auf großen Streaming-Plattformen wie Twitch.com oder Youtube.com vermehrt in den Fokus gerückt ist. Diese Thesis soll verdeutlichen, wie Schach als ein Spiel der strategischen Züge und des geistigen Kräftemessens die Welt des Designs beeinflusst hat. Von der Architektur bis zum Produktdesign, von der Grafikgestaltung bis zur Mode – das Schachspiel hat eine Vielzahl von Kreativen inspiriert und dazu angeregt, die ästhetische und funktionale Dimension des Designs zu erforschen. Die Verbindung zwischen Schach und Design ist weitreichend und findet sich in unterschiedlichsten Ausdrucksformen.

Diese Arbeit befasst sich mit der Entwicklung der Gestaltung des Schachspiels, Sie untersucht die Veränderungen im Design des Schachbretts, der Figuren und der Spielregeln und berücksichtigt dabei den kulturellen Kontext und historische Einflüsse. Diese Thesis verfolgt nicht nur das Ziel, die Entwicklung der Gestaltung des Schachspiels darzustellen, sondern auch zu verdeutlichen, dass Schach weit mehr ist als ein Spiel. Es ist eine Kunstform, die Menschen verbindet, Denkansätze gibt und den Raum für persönliche und gesellschaftliche Entfaltung bietet.

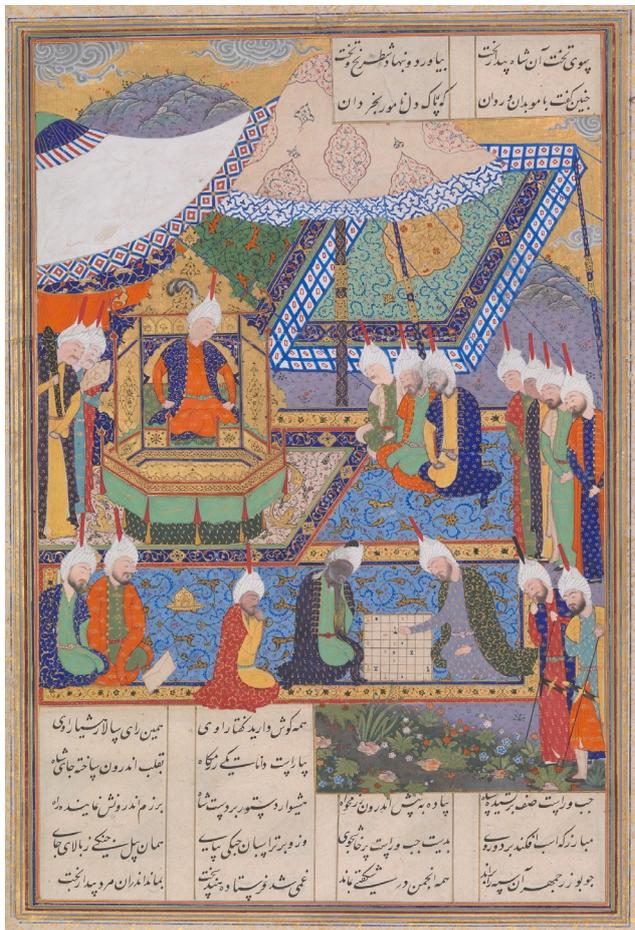
## **Inhalt**

<b>Vorwort</b>	<b>2</b>
<b>Ursprung und Geschichte des Schachspiels</b>	<b>4</b>
<b>Designelemente im Schachspiel im Laufe der Geschichte</b>	<b>9</b>
<b>Einfluss von Schach auf Kunst und Design</b>	<b>15</b>
<b>Schlusswort</b>	<b>21</b>

## Ursprung und Geschichte des Schachspiels

Das Schachspiel hat eine faszinierende und weitreichende Geschichte, die Jahrhunderte zurückreicht. Es wird vermutet, dass die Ursprünge des Schachspiels in Nordindien im 6. Jahrhundert n. Chr. liegen. Das ursprüngliche Spiel war unter dem Namen „Chaturanga“ (gesprochen tschátur-ánga) bekannt und hatte viele Ähnlichkeiten mit dem heutigen Schachspiel. In Sanskrit bedeutet „Chaturanga“ wörtlich „vierteilig“, womit die vier Arme der altindischen Armee gemeint sind. Neben dem König und seinem Berater (König und Dame) bestand das Heer aus Infanterie (entsprechend den heutigen Bauern), Elefanten (entsprechend den heutigen Läufern), Kavallerie (entsprechend den heutigen Springern) und Streitwagen (entsprechend den heutigen Türmen). Wie Schach wurde auch sein altindischer Vorgänger auf einem 64-Felder Brett, genannt Ashtāpada, gespielt. Das Brett enthielt einige besondere Markierungen, deren genaue Bedeutung heutzutage unbekannt ist, zudem war es nur mit Linien unterteilt, das typische Schachbrettmuster verbreitete sich erst zu einem späteren Zeitpunkt.

Im Mahābhārata, Buch 4, Kapitel 1, heißt es:



Abd al-Vahhab|Abu'l Qasim Firdausi, Meister des Hindu Spiels Schach, ca. 1530-1535  
<https://artsandculture.google.com/asset/buzurjmihir-masters-the-hindu-game-of-chess-folio-639v-from-the-shahnama-book-of-kings-of-shah-tahmasp-abd-al-vahhab-abu-l-qasim-firdausi/6AF-jv7uR26-XgA> (24 Mai 2023, 16:45Uhr)

„Und auf den Schachbrettern bewegen sich wunderschöne Bauernfiguren aus Elfenbein von blauer und gelber und roter und weißer Farbe durch den Wurf von schwarzen und roten Würfeln.“

Mit der Zeit breitete sich Chaturanga über die Grenzen Indiens aus und erreichte verschiedene Teile der Welt. Im 7. Jahrhundert erreichte das Spiel Persien, wo es als „Chatrang“ bekannt wurde. Die Perser fügten dem Spiel einige wichtige Neuerungen hinzu, die es von seinem indischen Vorgänger unterschied. In Chaturanga konnte der Radscha (König) geschlagen und das Spiel so beendet werden. Persisches Chatrang, führte die Regel ein, anzugeben, dass der König angegriffen wurde (Das Ankündigen von „Schach“ im modernen Spiel). Dadurch wurde verhindert, dass das Spiel vorzeitig oder versehentlich beendet wurde. Etwas später fügten die Perser weitere Regeln hinzu, die besagten, dass der König sich nicht ins Schach bewegen oder dort bleiben darf. Als Ergebnis dessen konnte der König nun nicht mehr geschlagen werden, und das Schachmatt war der einzige Weg, das Spiel entschieden zu beenden.

Zwischen 632 und 651 eroberten die Araber das Sassanidenreich, es ist unumstritten, dass sie in dieser Zeit mit Chatrang in Berührung kamen. So zeigten unter anderem arabische Autoren ausgeprägtes Interesse an dem Schachspiel und verfassten die ersten Bücher über Schachtheorie und seine Berührungspunkte mit der Mathematik. Einer dieser Autoren war Al-Adli, er schrieb etwa 842 n.C. das Kitab asch-Schatrandsch (Buch der Schachzüge) welches als eine der ersten systematischen Anleitungen zum Schachspiel gilt.

Des Weiteren waren es auch arabische Gelehrte, die damit begannen, Schachkompositionen zu erstellen. Eine Schachkomposition (auch Schachproblem oder Schachaufgabe) ist im Schach eine ersonnene Aufgabe. Gewöhnlich besteht sie aus einer Schachstellung (meist als Diagramm dargestellt), einer Forderung (zum Beispiel „Weiß zieht und gewinnt“) und der Lösung der Aufgabe. Falls nicht anders angegeben, richtet sich die Forderung an Weiß, das auch am Zuge ist). Im Normalfall gelten die üblichen Schachregeln.

Die Araber trugen auch maßgeblich zur Verbreitung des Schachspiels in andere Teile der Welt bei. Während der maurischen Eroberung Spaniens im 8. Jahrhundert wurde das Schachspiel von den Arabern in Europa eingeführt. Dort gewann es schnell an Beliebtheit und verbreitete sich auf dem Rest des

Kontinents.

Der älteste europäische Text, in dem die Regeln des Schachspiels enthalten sind, ist das frühmittelalterliche lateinische Schachgedicht „Versus de Scachis“ eines unbekanntenen Verfassers des 10. Jahrhunderts. Es entstand vermutlich zwischen 900 und 950 in Oberitalien. Von Spanien aus verbreitete sich Schach nach Italien und in die Provence. Daher rühren auch die Namen sehr alter Eröffnungen, beispielsweise der spanischen Partie und der italienischen Partie.

In der Literatur des deutschsprachigen Raums wurde Schach erstmals um 1050 erwähnt. Ein unbekannter Mönch verfasste im Kloster Tegernsee den lateinischen Versroman „Ruodlieb“, in dem ein Besucher am Hofe des Königs durch seine Meisterschaft im Schachspiel Aufsehen erregt.

Schach gehörte seit dem Beginn des 13. Jahrhunderts zu den sieben Tugenden der Ritter. Jacobus de Cessolis verfasste Anfang des 14. Jahrhunderts die allegorisch-moralische Schrift „De moribus hominum et officiis nobilium super ludo scaccorum“ (etwa „Buch der Sitten der Menschen und der Pflichten der Vornehmen und Niederen, vom Schachspiel abgeleitet“), die zu den ältesten abendländischen Quellen über das Schachspiel gehört und mit über 100 erhaltenen Handschriften als eines der am meistverbreiteten Werke des Spätmittelalters gilt.

Während der Verbreitung des Spiels in Europa änderten sich auch die Figuren und spiegelten die Kultur des Kontinents wider. Infanteristen wurden zu Bauern, Elefanten zu Läufern (Bishop im englischsprachigen Raum, Fou im französischsprachigen Raum), Kavalleristen zu Springern (Knights im englischsprachigen Raum) und Streitwagen wurden zu Türmen. Im frühen 15. Jahrhundert wurde aus dem Wesir, durch seine Position an der Seite des Königs, die Dame. Somit betrat zum ersten Mal eine Frau das Schachbrett, jedoch konnte sie, wie auch der Wesir, immer nur um ein Feld bewegt werden und war noch nicht die, wie wir sie heute kennen, stärkste Figur auf dem Brett.

Im Jahre 1469 heirateten Isabella von Kastilien und Ferdinand II von Aragonien. Kastilien umfasste den größten Teil des heutigen Spaniens, Aragonien befand sich südlich von Frankreich und erstreckte sich von der Ostgrenze Kastiliens bis zum Mittelmeer. Mit ihrer Verbindung schu-

fen sie das Reich, was zum heutigen Spanien werden würde. Doch schon vor der Hochzeit zeigte Isabella ihre Standhaftigkeit. Ein Ehevertrag sah vor, dass Isabella die Krone Kastiliens behalten und dort separat regieren würde. Isabella wurde im Dezember 1474 Königin von Kastilien, während Ferdinand seinen Thron erst 1479 bestieg. Somit war in dieser Zeit nur sie regierende Monarchin.

Etwa zur selben Zeit erfuhr das Schachspiel einige wichtige Regeländerungen. Der Läufer konnte sich nun diagonal über beliebig viele Felder bewegen, solange er von keiner anderen Figur geblockt wurde. Wichtiger noch als das, waren die Änderungen der Dame, die sich jetzt diagonal, vertikal und horizontal unbegrenzt bewegen konnte, was sie zur stärksten Figur auf dem Schachbrett machte. Es ist naheliegend, dass diese Regeländerung nicht zufällig während Isabellas Zeit in Kraft trat, sie und ihr Gemahl waren beide als Schachspieler bekannt. Die Historikerin Marilyn Yalom schreibt in ihrem Buch „Birth of the Chess Queen“,

„It was during this period that ‘new chess’ featuring the formidable queen came into being,... . A militant queen more powerful than her husband had arisen in Castile; why not on the chessboard as well?“

Auch die Gangart der Bauern wurde zu dieser Zeit geändert, so durften diese jetzt bei ihrem ersten Zug bis zu zwei Felder weit (vorher nur eins) vorrücken. Diese Neuerungen änderten das Spiel grundlegend. Es war die Geburt des modernen Schachs. Das neue Spiel erforderte eine andere Taktik und andere Eröffnungen. Schach gewann an Tempo und gleichzeitig an Popularität. Diese Entwicklung spielte sich vermutlich im spanischen Valencia zwischen 1470 und 1490 ab und manifestiert sich im katalanischen Schachgedicht „Scachs d’amor“(Liebesschach), dem ältesten Dokument zum neuen Schach.

Zu diesem Zeitpunkt war Schach in der ganzen Welt verbreitet.

Chess is a great, worldwide fact. Wherever a highway is found, there, we may be sure, a reason existed for a highway. And when we find that the explorer on his northward voyage, pausing a day in Iceland, may pass his time in keen encounters with the natives; that the trader in Kamtschatka and China, unable to speak a word with the people surrounding him, yet holds a long evening's converse over the board which is polyglot...the game becomes authentic from its universality.

—M. Conway, Atlantic Monthly, 1860<sup>1</sup>

In Europa wurde das Schach zu einem Lieblingsspiel des Bürgertums. Die Regeln wurden seit dem frühen 19. Jh. kaum geändert und gleichen an dieser Stelle den heute geläufigen. 1849 kreierte Nathaniel Cook die bis heute am weitesten verbreitete Figurenform des Schachs, das Staunton-Set bekam seinen Namen von dem damaligen Schachweltmeister Howard Staunton welcher sich für dessen Verbreitung aussprach. 1924 wurde das Set auch vom Weltschachverband (FIDE) bei dessen Gründung als Standard Set übernommen.

---

1 Shenk, David (2006): The immortal game. A history of chess : or how 32 carved pieces on a board illuminated our understanding of war, art, science, and the human brain. New York: Anchor Books, a division of Random House, Inc. S

## Designelemente in Schachspielen im Laufe der Geschichte

Die Designelemente in Schachspielen haben im Laufe der Geschichte eine faszinierende Entwicklung erfahren und tragen stark zum Wiedererkennungswert des Spiels bei. Formale, optische und figürliche Designelemente haben das Schachspiel zu einem künstlerischen und ästhetischen Erlebnis gemacht. Die formale Gestaltung umfasst Aspekte wie Größe, Form und Farben des Schachbretts. Quadratische oder runde Schachbretter wurden verwendet, während die Felder traditionell in Schwarz und Weiß gestaltet wurden, um einen deutlichen Kontrast zu erzeugen und die Symmetrie des Spiels zu betonen. Von den ersten Ashtāpada-Brettern in alt Indien bis hin zu heutigen Augmented reality Schachspielen gab es im Laufe der Geschichte eine enorme Menge verschiedenster Gestaltungsansätze.

Die ältesten bekannten Schachfiguren sind datiert auf das frühe 8. Jahrhundert und wurden bei Afrasiab, im heutigen Usbekistan gefunden. Bei dem Set handelt es sich um sieben aus Elfenbein hergestellte Figuren, einen König, einen Visier (Dame), einen Elefanten (Läufer) einen Streitwagen (Turm), ein Pferd und zwei Fußsoldaten (Bauern). Die Figuren sind Abbildungen ihrer jeweiligen militärischen Gegenstücke und sehr detailliert gestaltet.



<http://history.chess.free.fr/afrasiab.htm> (24 Mai 2023, 17:23 Uhr)

Ein bemerkenswertes Beispiel für die detailgetreue Gestaltung von Schachspielen ist das Set von Karl dem Großen. So werden sechzehn Schachfiguren bezeichnet, die sich im Besitz der französischen Nationalbibliothek in Paris befinden. Lange Zeit wurden sie mit einer Legende um Karl den Großen in Verbindung gebracht.



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sedici\\_scacchi\\_detti\\_di\\_carlo\\_magno,\\_avorio,\\_1090\\_ca.\\_da\\_tesoro\\_di\\_st.denis,\\_01.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sedici_scacchi_detti_di_carlo_magno,_avorio,_1090_ca._da_tesoro_di_st.denis,_01.JPG) (24 Mai 2023 15:47Uhr)

Durch die weite und langwierige Verbreitung des Schachspiels gab es in dessen Gestaltung immer wieder Einflüsse verschiedenster Kulturen. Schach war zur Blütezeit des Islam weit verbreitet, da dieser jedoch die naturalistische Darstellung von Menschen und Tieren, sowohl im profanen als auch im religiösen Kontext verbat, änderte sich die Darstellung der Figuren drastisch. Detailreiche Abbildungen von Soldaten wurden durch stark abstrahierte und vereinfachte Formen dargestellt. Viele dieser Formen lassen sich in modernen Schachspielen wieder finden. Dies ist eines der ältesten, beinahe vollständigen Schachsets. Datiert in das 12. J. h. Die Figuren sind abstrakte Formen, der König ist als Thron, der Visier als kleinerer Thron dargestellt. Die Figur des Elefanten hat zwei angedeutete Stoßzähne, das Pferd hat einen dreieckigen Vorsatz, der dessen Kopf andeutet und der Streitwagen ist rechteckig, mit einem Keil in der Mitte. Die Bauern sind fassetierte Kuppeln.



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chess\\_Set\\_MET\\_DP170393.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Chess_Set_MET_DP170393.jpg) (24 mai 2023, 13:43 Uhr)

Zur selben Zeit in Europa entstanden die Lewis-Schachfiguren. Diese entstanden vermutlich in der zweiten Hälfte des 12. Jahrhunderts in Norwegen, wo bereits ähnliche Figuren entdeckt wurden. Die Lewis-Schachfiguren wurden 1831 auf der Isle of Lewis entdeckt, wodurch sie auch ihren Namen bekamen. Bei den Lewis-Schachfiguren wurde der Alfíl (auch Fil, Elefant), die Vorgängerfigur des Läufers, schon als Bischof dargestellt, somit zählen diese Figuren zu den ersten Schachfiguren abendländischen Typs.

Die Lewis-Schachfiguren wurden im romanischen Stil aus dem Elfenbein von Walrossen und Walzähnen gefertigt. Bis heute erhalten sind insgesamt 78 Figuren, die zu vier Sets gehörten, von denen zwei vollständig sind. Insgesamt wurden 8 Könige, 8 Königinnen, 16 Bischöfe (Alfíl/Läufer), 15 Springer, 12 Türme und 19 Bauern gefunden. Mit Ausnahme der Bauern, die Marksteinen ähneln, besitzen alle Spielfiguren menschliche Züge. Die Könige und Königinnen sitzen auf Thronen, die Springer auf Pferden. Kleidung und Waffen sind detailliert dargestellt, die Bischöfe sind mit einem Bischofsstab und einer Bibel ausgestattet. Einige der Türme sind als Berserker dargestellt, die mit wildem Blick in ihre Schilde beißen. Die meisten Spielfiguren betrachten das Spielgeschehen eher mit einem bestürzten Gesichtsausdruck. Die größten Spielsteine sind die Bischöfe, die bis zu 10,2 cm hoch sind. Da einige der Figuren ursprünglich rot bemalt waren, dürfte das Schachbrett in weiße und rote Felder unterteilt gewesen sein; eine Unterscheidung in Weiß und Schwarz war damals offenbar noch nicht üblich.



<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NMSLewisChessmen29.jpg>  
(28 Mai 2023, 22:02 Uhr)

Es ist anzunehmen das Hölzerne Schachfiguren in europäischen mittelalter ebenfalls sehr weit verbreitet waren, jedoch, sind, aus dieser frühen Periode, nur sehr wenige erhalten geblieben. Im Spätmittelalter waren geschnitzt und gedrehte Figuren auch sehr weit verbreitet und wurden somit auch in einigen Manuskripten illustriert, jedoch haben die Figuren selber nicht bis heute überdauert.

Im Europa des 19. Jahrhunderts wurde Schach zu einem Lieblingsspiel des Bürgertums. Die Gestaltung der Figuren wurde zunehmend von zeitgenössischen Kunstströmungen beeinflusst. Das hier dargestellte Set wurde von Fanny Harlfinger-Zakucka und Minka Podhajska 1905 in den Wiener Werkstätten gefertigt. Die kunstvoll designten Figuren wurden von Hand geschnitzt und gedreht. Ihre massiven Formen, bestehend aus großen Flächen und Abschnitten, sind mit kontrastreichen Farbtönen und geometrischen Mustern bemalt. Sie vereinen moderne mit traditionellem österreichischem Design.



<https://www.beletage.com/de/objekte/kunstgewerbe/20-skulptur/157-schachspiel> (27 Mai 2023, 11:19)



„Die Roten und die Weißen“ oder auch „Die Kommunisten und die Kapitalisten“ wurde in der Lomonosov Porzellanfabrik in Russland von 1922 bis 1932 hergestellt und von Natalya Yakovlena Danko entworfen. Die Figuren sind aus glasierter Keramik gefertigt und von Hand bemalt. Sehr deutlich ist hier zu erkennen, wie die Gestaltung von Schachfiguren als propagandistisches Instrument genutzt wird. Die roten Figuren, welche die Kommunisten repräsentieren, stellen die idealisierten russischen Arbeiter dar, wie man sie auch von späteren Plakaten der UDSSR kennt. Die Bauern tragen Sichel und Weizen Bündel und der König wird ohne Krone und als einfacher Schmied dargestellt. Ihnen entgegen stehen die Weißen Steine, mit Bauern, die in Ketten liegen und einem König samt Rüstung und Skelettmaske. Die Türme sind Schiffe, was für russische Schachspiele üblich ist. Da Schach so weit verbreitet war, bot es sich an, ideologisch aufgeladen zu werden, diese Figuren erzählen eine klare Geschichte von gut und böse.



<https://www.christies.com/en/lot/lot-6236611> (21 Mai 2023, 13:31 Uhr)

Gegen Ende des zwanzigsten Jahrhunderts wurde das Schachspiel immer häufiger als Grundgerüst für den Verkauf von Fanartikeln oder die Verbreitung anderer Marken genutzt. So sind Editionen wie das „The Simpsons Chess Set“ von 1998 keine Ausnahmen mehr. Dadurch, dass Schach überall auf der Welt bekannt ist und nach wie vor eine enorme Spielerzahl aufweist und seine Regeln den meisten Menschen zu einem gewissen Grad bekannt sind, lässt sich die Gestaltung der Figuren grundlegend ändern, ohne sich negativ auf die Spielweise oder den Wiedererkennungswert auszuwirken. Die Schachfiguren wurden bei



<https://www.chess.com/forum/view/chess-equipment/the-simpsons-chess-set-1998> (24 Mai 2023, 17:48 Uhr)

diesem Beispiel durch Charaktere aus der Fernsehserie „Die Simpsons“ ersetzt. Der König ist beispielsweise Homer, welcher eine Krone trägt, die Dame wird durch seine Frau Marge dargestellt.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Einflüsse von Kunst und Designströmungen im Laufe der Jahrhunderte eine bedeutende Rolle bei der ästhetischen und visuellen Gestaltung des Schachspiels hatten und noch immer haben. Schach als Objekt, mit seinem karierten Spielfeld und den sich gegenüberstehenden Reihen von Figuren wird überall auf der Welt erkannt und bietet Künstler\*innen und Designer\*innen eine Leinwand.

Die Designelemente in Schachspielen sind nicht nur ästhetisch ansprechend, sondern tragen auch zur Kultivierung einer reichen Schachkultur bei. Durch die Gestaltung des Schachspiels wird eine Verbindung zwischen Kunst, Design und dem strategischen Spiel selbst hergestellt. Die Vielfalt der Designelemente im Laufe der Geschichte spiegelt die kulturellen Einflüsse und den kreativen Ausdruck der Menschen wider und verdeutlichen die engen Verbindungen zwischen Schach und Design. Dies ist ein Beweis dafür, dass Schach nicht nur ein intellektuelles Spiel, sondern auch eine Kunstform ist, die durch ihr Design zum Ausdruck gebracht wird.

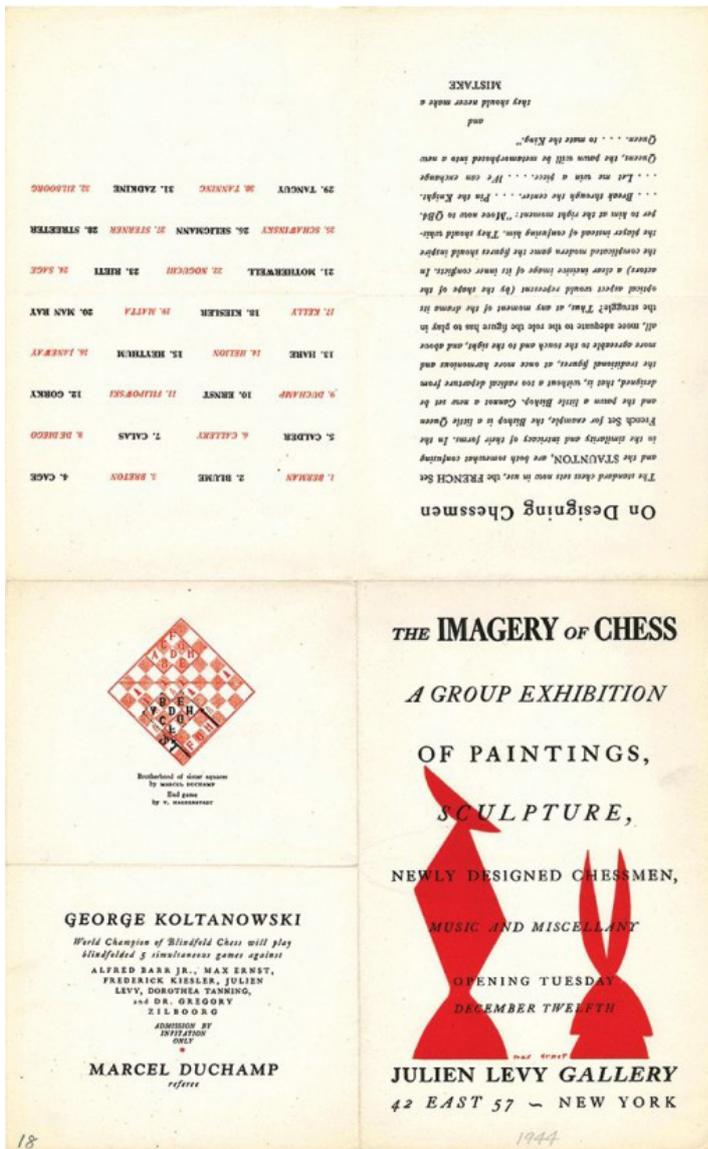
## Einfluss von Schach auf Kunst und Design

Die Wechselwirkung zwischen Schach und Kunst bzw. Design ist ein faszinierendes Phänomen, das über die Jahrhunderte hinweg beobachtet werden kann. Das Schachspiel hat eine inspirierende Wirkung auf Künstler und Designer gehabt und ist in verschiedenen Kunstformen und Designprojekten zum Ausdruck gekommen.

„Beauty in chess is closer to beauty in poetry; the chess pieces are the block alphabet which shapes thoughts; and these thoughts, although making a visual design on the chess-board, express their beauty abstractly, like a poem... From my close contacts with artists and chess players, I have come to the personal conclusion that while all artists are not chess players, all chess players are artists.“

-Marcel Duchamp; 1952

Marcel Duchamp (geboren 28. Juli 1887 in Frankreich) gilt als einer der Begründer der Konzeptkunst und war lange Zeit Schachliebhaber und Spieler. 1917 kreierte er eines seiner ersten Readymade, eine hölzerne Garderobe mit vier Metallhaken, welches er auf den Boden nagelte. Er nannte es Trebuchet oder auch Falle, nach einem Begriff aus dem Schach Jargon für einen Bauern, der so platziert wird, um eine gegnerische Figur den Ausweg abzuschneiden. Am Schachspiel faszinierte ihn sowohl die intellektuelle Abstraktion als auch der visuelle Aspekt, der durch die Bewegungen der Schachfiguren auf dem Brett entsteht. Außerdem schätzte er das Fehlen einer gesellschaftlichen Zweckbestimmung. Schach ermöglichte es ihm, sich dem Kunstbetrieb zu entziehen. 1944 veranstaltete er die Ausstellung „The imagery of Chess“ mit der Julien Levy Gallery. Teilnehmer waren Maler, Architekten, Bildhauer und Designer. Darunter auch Max Ernst, Man Ray und Duchamp selbst, insgesamt stellten 32 Kunstschaffende Werke mit Bezug zum Schach aus, 32 ist auch die Anzahl der Figuren auf dem Schachbrett. Duchamp entwarf die Ausstellungs-Broschüre, auf ihrem Cover sind die Silhouetten zweier Schachfiguren, entworfen von Max Ernst, die Namen der Ausstellenden sind in einem Schachbrettmuster angeordnet. Zudem präsentierte Duchamp dort sein „Pin grip pocket chessboard“, ein Reiseschachbrett aus Leder und Plastik. Die Figuren wurden mit Stecknadeln am Brett befestigt, beziehungsweise angepinnt. Etwas „pinnen“ ist auch ein Begriff aus dem Schachjargon, er beschreibt eine Taktik, in der die angreifende Partei die Bewegung einer verteidigenden Figur einschränkt, da diese in dem Moment eine wertvollere Figur oder den König deckt. Würde der Verteidiger besagte Figur bewegen, würde dies zum Verlust einer wichtigeren Figur führen. Deckt die verteidigende Figur den König, darf diese sich nicht bewegen, da es verboten ist, den König durch einen eigenen



Marcel Duchamp The Imagery of Chess invitation brochure, 1944

<https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess>

Ping Grip Pocket Chess Board Marcel Duchamp 1944

<https://ropac.net/artists/39-marcel-duchamp/works/11654/>  
(1 Juni 2013, 13:34 Uhr)



Zug ins Schach zu bringen, die verteidigende Figur darf sich nicht bewegen und ist somit gepinnt.

Die Schriftsteller André Breton und Nicolas Calas präsentierten ein Schachspiel aus Weingläsern und einem verspiegeltem Brett. Sie waren der Meinung, Schachspieler sollten sich, trunken von ihrem Narzissmus, in den Flächen dieses Bretts, dieses Schlachtfeldes reflektieren.



André Breton  
and Nicolas Calas,  
Wine Glass  
Set and Board

<https://news.stlpublicradio.org/2020-08-27/on-chess-art-chess-and-the-concept-of-war>  
(26 Mai 2023,  
17:51 Uhr)

Max Ernst entwarf ein eigenes Schachspiel für diese Ausstellung. Die Figuren bestehen aus Holz und spielen mit einem starken Kontrast zwischen weichen Kurven und Spitzen winkeln. In diesem Set ist die Königin die größte Figur, womit Ernst von den traditionellen Schachdesigns abweicht. Ihre Silhouette und die des Läufers sind auf dem Cover der Ausstellungsbroschüre wiederzuentdecken.



Max Ernst Schachspiel 1944

<https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (26  
Mai 2023, 17:24 Uhr)

Teil der Ausstellung war auch das bekannte Bauhaus Schach, designt von Josef Hartwig. Im Vergleich zu den anderen Exponaten der Ausstellung wurde dieses nicht extra für diese entworfen und war zu diesem Zeitpunkt bereits etwa 20 Jahre alt. Das Set ist ein gutes Beispiel für die Designphilosophie des Bauhaus in der Dinge auf ihr wesentliches reduziert werden, um die Eleganz der Einfachheit im Design hervor zu haben. Die Figuren in Hartwigs Schachspiel sind aus alle hölzernen Würfeln gefertigt und unterscheiden sich voneinander, indem sie ihre eigenen Bewegungen darstellen.



Josef hartwig Bauhausschachspiel ca. 1920

<https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (26 Mai 2023, 17:51)

Zum Zeitpunkt der Ausstellung wütete in Europa der Zweite Weltkrieg, wodurch viele Materialien, die für den Krieg vonnöten waren, nur begrenzt zur Verfügung standen. Dies lässt sich in vielen Designs aus dieser Zeit wieder erkennen, so auch in dem Schachset, das Alexander Calder in der Ausstellung präsentierte. Calder verwendete hierfür Holzreste von alten Möbelstücken, Besenstielen und Gebrauchsgegenständen, zerschnitt diese und fügte sie anschließend neu zusammen. Die Türme, beispielsweise, bestehen aus den Füßen seiner eigenen Couch.



Alexander Calder Cess Set 1944

<https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (26 Mai 2023, 17:51)

Neue Interpretationen des Schachspieles waren aber nicht die einzigen Exponate der Ausstellung, so hing dort auch, das Gemälde „Endgame“ von Dorothea Tanning. Dieses stellt das Ende einer Schachpartie dar. Eine gestrichelte Linie zeigt Züge, an, die nur von der Dame ausgeführt werden können und lenkt den Blick des Betrachters von den Türmen in der rechten oberen Ecke des Bilds zu einem hochhackigen Schuh, der die Mitra eines Läufers (im englischsprachigen Bishop) zerquetscht. Die naturalistische Landschaft, die durch einen Riss am unteren Rand des Schachbretts zu sehen ist, kontrastiert die gewalttätige Szene oben. In den USA der 1940er Jahre war es gesellschaftlich verpönt, nicht verheiratet oder geschieden zu sein oder mit einem Menschen des anderen Geschlechts zusammenzuleben, ohne eine Ehe oder Familienverhältnis zu haben. Tanning lebe zu diesem Zeitpunkt, unverheiratet, mit dem bereits drei Mal geschiedenen Max Ernst zusammen. Der Damenschuh, der die Kopfbedeckung des Klerikers zertritt, hat eindeutig eine starke Symbolkraft. Die Thematik ist, passend zum Thema der Ausstellung durch, Schach dargestellt.



Dorothea Tanning, Endgame, 1944

<https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-imagery-chess> (26 Mai 2023, 17:51)

Der Maler und Fotograf Man Ray steuerte der Ausstellung mehrere Exponate bei. Er selbst war ebenfalls begeisterter Schachspieler und entwarf schon zuvor eigene Schachspiele sowie Gemälde und Fotos zum Thema Schach. Eines seiner Werke ist das Gemälde „The Knights Tour“. Das Schachbrettmuster ist hier deutlich zu erkennen und die Linien stellen die Bewegungen des Springers dar. Das, zu Deutsch, „Springerproben“ ist ein kombinatorisches Problem, das darin besteht, für einen Springer auf einem leeren Schachbrett eine Route zu finden, auf der dieser jedes Feld genau einmal besucht. Eine Springertour ist beendet, wenn das Endfeld des Springers einen Springerzug vom Startfeld entfernt ist.

Zudem präsentiert Ray auch sein eigenes Schachspiel, das er zwischen 1920 und 1924 entwarf und dessen Figuren von grundlegenden geometrischen Formen inspiriert sind.



Man Ray, The Knights tour, 1944

<https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-image-ry-chess> (26 Mai 2023, 17:51)

Man Ray  
Amerikan  
Chess Set  
1920-1924

<https://worldchesshof.org/exhibit/designing-chessmen-taste-image-ry-chess> (26 Mai 2023, 17:51)



## Schlusswort

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass diese Thesis einen umfassenden Einblick in die faszinierende Entwicklung der Gestaltung des Schachspiels geboten hat. Von seinen Ursprüngen bis zur heutigen Nischensportart hat Schach eine bemerkenswerte Reise durch die Jahrhunderte angetreten. Dabei hat es nicht nur Menschen auf der ganzen Welt fasziniert und herausgefordert, sondern auch einen bedeutenden Einfluss auf die Welt des Designs ausgeübt.

Von der Architektur über das Produktdesign bis hin zur Grafikgestaltung und Mode hat das Schachspiel Designerinnen und Designer inspiriert, neue ästhetische und funktionale Dimensionen zu erkunden. Die strategischen Züge und das geistige Kräftemessen des Schachs haben die Gestaltung in verschiedenen Bereichen maßgeblich beeinflusst.

Diese Thesis hat nicht nur die Entwicklung der Gestaltung des Schachspiels untersucht, sondern auch verdeutlicht, dass Schach weit mehr ist als ein Spiel. Es ist eine Kunstform, die Menschen verbindet, Denkanstöße gibt und Raum für persönliche und gesellschaftliche Entfaltung bietet.

Mit der steigenden Beliebtheit von Schach und seiner zunehmenden Präsenz in der Popkultur können wir sicher sein, dass das Schachspiel auch in Zukunft weiterhin inspirieren und faszinieren wird. Es bleibt eine unerschöpfliche Quelle der Kreativität und des intellektuellen Austauschs.

Abschließend möchte der Autor, Ihnen, den Leserinnen und Lesern, für Ihr Interesse und Ihre Aufmerksamkeit danken. Dieser Text konnte hoffentlich dazu beitragen, Ihr Verständnis für die Verbindung zwischen Schach und Design zu vertiefen und Ihr Interesse an diesem faszinierenden Thema zu wecken.