

Skakkens struktur og dens metaforiske betydning

SVEND ØSTERGAARD

Indledning

Denne artikel handler om forholdet mellem skak og litteratur. Hermed tænker jeg på to ting. For det første kan man se på de steder i litteraturen, hvor skak spiller en større eller mindre rolle for fortællingens pointe. For det andet kan man undersøge hvilke skemaer for tænkningen, der er operative inden for skakken, og som også kan genfindes i den måde, narrative forløb tænkes på. I det første tilfælde vil skakken næsten altid have en metaforisk betydning. Faktisk er skakspillet så prægnant i vores forestillingsverden, at det formodentlig automatisk bliver opfattet metaforisk i en litterær sammenhæng. Det har imidlertid ikke nødvendigvis noget at gøre med, hvad skakspillet faktisk er, eller hvad der faktisk kræves for at spille skak på højt niveau. Det vil snarere være skakkens mytologi, der transporteres metaforisk over i andre domæner. I det andet tilfælde vil man derimod være nødt til at se på skakspillets faktiske form, dvs. undersøge om de skemaer, som skakspilleren opererer ud fra, også er tilstede i narrative former.

Hvad angår den mytologiske og metaforiske brug af skakken, synes den at basere sig på en række modsætninger, som er særligt prægnante for netop dette spil, og som måske begrunder, at det er skak og ikke for eksempel dam eller ludo, der virker tiltrækkende for litteraterne. I det følgende vil jeg gennemgå nogle af disse modsætninger og de tilhørende forestillinger om skak ud fra to hovedeksempler: *Det Flamske Maleri* af Arturo Pérez-Reverte og *Skaknovelle* af Stefan Zweig. De er valgt ud fra den ret omfattende skaklige metaforik, der er til stede – man kan roligt sige, at i disse to tekster har skakspillet hovedrollen.

Den sociale metafor

Her er kampen, der udspiller sig på brættet, en metafor for en kamp, der udspiller sig et andet sted, for eksempel i det sociale rum. Denne brug af skak beror på elementære afbildningsrelationer mellem skakkens elementer og de elementer i det sociale rum, der refereres til. Det er relationer, som er begrundet i de almindeligt kendte principper for metaforisk afbildning; for eksempel er skakspillet koncentreret i rum, mens den sociale virkelighed er uoverskuelig og rumligt distribueret. Da skakspillet samtidig har den kompleksitet, man gerne vil tilskrive den sociale virkelighed, er den en velegnet rumlig kompression af denne, cf. Fauconnier/Turner (2002, pp. 312–24).

Der er forskellige variationer af den metaforiske betydning af skak. For eksempel kan spillerne selv inkarnere mere abstrakte principper såsom det gode og det onde. Under alle omstændigheder er spillerne selvsagt intentionelle væsner, og det er som om, at denne intentionalitet spreder sig til brikkerne. Dette første skridt i metaforiseringen er ikke begrænset til litteraturen, men optræder i den måde skakspillerne selv omtaler spillet. Man vil sige: “damen truer nu kongen og ikke Larsen truer nu Jensens konge med sin dame.” På fransk omtales udviklinger i spillet konsekvent ved hjælp af udtrykkene “les Noirs” og “les Blancs”, for eksempel “les Noirs n’ont pas vu la menace” (de sorte (brikker) har ikke set truslen). På dansk siger man her, “sort har ikke set truslen”, hvilket ikke er en metafor, men beror på en metonymisk relation mellem spilleren og brikkerens farve. Generelt kan man dog sige, at der på alle sprog er en metaforisk tilskrivning af intentionalitet til brikkerne. Det betyder selvfølgelig ikke, at spillerne tror, at brikkerne er intentionelle, men spilleren kan me-

get vel opleve, at han/hun manipulerer med brikkerne, og den omstændighed vil være nok til at trække intentionalitet over i de materielle brikker. Der er naturligvis tale om en ubevidst metaforisering, på samme måde som man siger "hækken går ud til vejen", uden at man af den grund tror, at hækken bevæger sig.

Denne første metaforisering er som nævnt baggrunden for den egentlige metafor, gennem hvilken brikkerne som intentionelle væsner nu identificeres med mere eller mindre specifikke personer i det sociale rum, hvor spilleren selv befinder sig. Den sidste afbildnings mulighed beror på, at brikkerne i skakspillet følger forskellige regler for bevægelse, og derfor som intentionelle væsner nødvendigvis må repræsentere forskellige individer. En sådan differentiering i brikkerens værdi har vi for eksempel ikke i damspillet, hvis logiske grundstruktur er gentagelsen af det samme træk, hvilket gør det ubrugeligt som metafor for en social kompleksitet, hvor rollerne netop er bestemt ud fra forskelligheden. Dertil kommer, at brikkerens værdier uvægerligt varierer gennem partiet. En given brik kan have en "skæbne" karakteriseret ved den figur, dens bevægelse aftegner på brættet. Motivationen for denne figur er dels en maksimering af brikkerens eget aktionsfelt – en springer i centrum af brættet har alt andet lige en større værdi end en springer på randen – samt en hæmning af modstanderens brikker. De to principper er to sider af samme forhold: hvis to springere dominerer en dronning, hæmmer de naturligvis dronningens aktionsradius, samtidigt med de maksimerer deres egne udfoldelsesmuligheder. I sammenhængen her skal imidlertid kun understreges, at denne variation i brikkerens relative værdi som en funktion af kampens udvikling er noget, der i særlig grad gør skakken brugbar som metafor for den sociale kamp.

Selv om der ikke i streng forstand er tale om et litterært eksempel, kan det nævnes, at netop de forhold vi her har berørt, ligger til grund for F. d. Saussures brug af skakken som metafor for sprogsystemet. Påstanden om, at der ikke findes positive værdier i sproget, men at betydningen beror på et system af forskelle, illustrerer han netop med skak-

ken, idet en brik's betydning afhænger af de andre brikker's placering og derfor ikke kan defineres positivt. Et andet element i F. d. Saussures skakmetafor er den trivielle omstændighed, at brikkerens materielle fremtoning eller dens sproglige benævnelse er arbitrær i forhold til den regel, som brikken kan bevæges efter; dvs. princippet om tegnets arbitraritet er i særlig grad gældende for skakkens vedkommende. Sprogsystemet er desuden under forandring, på samme måde som en skakstilling forandres i løbet af et parti. Dette tidlige aspekt af spillet sammenligner F. d. Saussure med den diakrone lingvistik, mens den enkelte stilling, der identificeres med sprogsystemet, analogiseres med den synkrona lingvistik.

Det skal dog nævnes, at i den semiologiske tradition opfattes forholdet mellem skak og sprog ikke nødvendigvis som metaforisk. For L. Hjelmlev eksempelvis er spørgsmålet, om skak er sprog, noget, der kan afgøres objektivt ud fra formelle kriterier for, hvad et sprog er. Han når i den forbindelse til et negativt resultat, idet de to niveauer i sproget – udtryk og indhold, det vil for skakkens vedkommende sige brikker og regler – ikke ud fra deres funktioner kan separeres meningsfuldt inden for spil, cf. Hjelmlev (pp. 98–100).

Det skal naturligvis understreges, at den metaforiske betydning af skak er noget, der kun findes i litteraturen eller filosofien, dvs. den har ingen operativ værdi inden for skakspillet selv. En roman, der i høj grad trækker på skakken som metafor for en social kamp, er *Det Flamske Maleri* af Arturo Pérez-Reverte. Omdrejningspunktet i bogen er Pieter van Huys' oliemaleri *Skakpartiet* fra 1471. På billedet ses hertugen af Ostenburg spille skak med sin ven ridderen Roger de Arras. Desuden er hertugens hustru Beatrix afbildet. Romanen starter med, at konservatoren Julie har opdaget en skjult sætning på billedet: "quis necavit equitem", der har været overmalet, siden billedet blev lavet. Sætningen, der betyder "hvem dræbte ridderen", henviser til, at Roger de Arras blev myrdet under mystiske omstændigheder, to år før billedet blev malet. Men den skjulte sætning kan også betyde "hvem slog springeren", som henviser til, at den hvide springer er fraværende på den afbil-

dede stilling på skakbrættet. I romanen præsenteres naturligvis den historiske baggrund for scenen på billedet, som kort fortalt er den, at hertugen af Ostenburg er presset mellem Frankrig og Burgund. Roger de Arras repræsenterer til en vis grad de profranske interesser ved hoffet, mens de burgundiske interesser støtter sig til hertuginde. I løbet af romanen udvikles der oplagte afbildninger mellem brikker på brættet og personer på billedet – som for eksempel at ridderen kan identificeres med springeren – og videre til den historiske kamp mellem Burgund og Frankrig.

Det geniale ved billedet er imidlertid ikke disse trivielle afbildningsrelationer, men den måde *tid* er repræsenteret på. Enhver stilling på et skakbræt er som et snit i en proces, der forløber i tid. Normalt er skakspilleren kun interesseret i denne proces' prospektive forløb, men sjældne gange – i praksis forekommer det næsten kun i problemskak – er det muligt at lave en retrospektiv analyse, dvs. det er muligt at analysere sig frem til hvilke træk, der umiddelbart er gået forud for den givne stilling. På den aktuelle stilling afbildet på maleriet kan man for eksempel slutte sig til, at det sidste træk må have været den sorte dronning, der flytter fra b2 til c2. Det mere end antyder, at umiddelbart inden stillingen fastholdes på maleriet, har den sorte dronning slået den hvide springer. Hertuginde er naturligvis klædt i sort, så der er yderligere en identifikation af hende og den sorte dronning. Men vigtigere er det, at disse relationer mellem brikker og personer, fremprovokeret af den skjulte sætning med den dobbelte betydning, gør det muligt at forbinde det afbildede mikro-univers med en makro-historie, hvori ridderen dræbes, fordi han modarbejder burgundiske interesser (og ikke for eksempel fordi han har haft en affære med hertuginde).

Stillingen har tid gemt i sig, og ved at folde denne ud er det muligt gennem den metaforiske afbildning at løse en fortidig gåde, men samtidig rummer den en potentiel ikke realiseret tid gennem den mulige fortsættelse af partiet. Mens den retrospektive analyse af partiet afslører begivenheder i det fortidige sociale rum, er den prospektive analyse forbundet med begivenheder i det nutidige fortalte rum. Der

begås nemlig et par mord, som synes at have forbindelse med en genoplivning af det 500 år gamle parti, i hvert fald efterlader morderen for hvert mord og også ved andre lejligheder et kort med forslag til en partifortsættelse, og det viser sig, at hver gang den sorte dronning slår en brik, begås der et mord i den fortalte verden. Dronningen slår to brikker, inklusive den hvide springer, der altså tæller med både i den historiske og den fortalte verden, og der begås to mord. De to mord opklares af skakspilleren Muñoz, ikke ved en logisk, men en psykologisk analyse. Sort undlader visse oplagte træk, der ville medføre den hvide dronnings "død", morderen vil altså spare den hvide dronning; man bemærker, at brikernes bevægelser ikke alene afslører begivenheder i det sociale rum, men også psykologiske forhold. Under antagelsen af at den hvide dronning på brættet kan identificeres med konservatoren Julia, rettes mistanken mod dennes nære ven og beskytter, den homoseksuelle antikvitetshandler César. Den sorte dronning kan altså identificeres med César, men der er yderligere den komplicering, at også den hvide løber er en metafor for Césars personlighed. Det er naturligvis Muñoz, der indser det ud fra den hvide løbers tilsyneladende beskyttende rolle i forhold til den hvide dronning. Der er altså en veritabel "blend" mellem nat og dag, mellem den mørke homoseksualitet og forelskelsen i den lyse Julia.

Løberen, fortsatte Muñoz – den brik man lettest forbinder med homoseksualitet, med dens dybe, diagonale bevægelser. Jo, de tildelte også Dem selv en storslået rolle med denne løber, der beskytter den hjælpeløse hvide dronning, og som til sidst... retter det dødbringende slag mod sin egen dunkle natur... (319)

I spillet slår den hvide løber nemlig den sorte dronning, og i den fortalte verden begår César selvfølgelig selvmord.

Der er i *Det Flamske Maleri* en lang række metaforiske relationer mellem skakspillet, det malede rum – gulvet er naturligvis skakternet –, det historiske rum og den fortalte verden. Brikkerne ikke alene repræsenterer personer, men deres bevægelser identificeres med begivenheder i det historiske og det

fortalte rum, og ikke nok med det, deres bevægelsesmønstre – for eksempel den sorte dronning – identificeres med psykologiske forhold i den fortalte verden. Romanen er derfor prototypisk for en særlig brug af skakken i litteraturen: skakken som kompression af et kompliceret socialt netværk, og skakspillets tidlige forløb med brikker der slår andre brikker som en kompression af tiden og døden.

Logik versus kunst

I de mytologiske fremstillinger af skakken ser det ud til, at logikken står i en modsætning til fantasien, kunsten, det sublime. Denne modsætning finder vi også i *Det Flamske Maleri*. På den ene side er skakspilleren Muñoz overbevist om, ikke alene at skakken er logisk, men at denne logik også breder sig til billedet og i sidste instans til den fortalte verden:

Lige nu bevæger vi os på et niveau, som vi kan trække mange informationer ud af: partiet på brættet. Når vi har løst det, kan vi anvende konklusionerne på resten af billedet. Det er et simpelt spørgsmål om logik. Om matematisk logik. (117)

Imidlertid viser det sig, at der også er et andet princip tilstede i romanen og måske også i skakspillet. Dette andet princip repræsenteres af morderen César, der som barn/ung har været en stærk spiller, men dog tabt en afgørende finale:

Hans modstanders *metodiske* og ubønhørlige spil havde i de sidste træk uhjælpeligt trængt ham op i en krog. (322)

Et *fantasiforladt* spil, der intet risikerede, men som, og af selv samme årsag, havde knust ethvert forsøg på angreb mod kongen fra de sorte brikkers side... (323)

Kursiveringen er min og understreger det paradoksale, at i skakken kan det fantasiforladte være fantasien overlegen, hvis det første er metodisk. Man kan sige, at denne kamp fra Césars tidlige ungdom nu gentages i kampen med Muñoz. Omend Muñoz måske ikke er fantasiforladt, er han dog metodisk og logisk. Omend han ikke er usympatisk, har han dog de træk, der klassisk tilskrives skakspilleren: monomanien, usikkerheden uden for skakkens domæne,

manglende sans for kunst osv.

Beskrivelsen af Muñoz danner et semantisk netværk, der står i modsætning til Césars karaktertræk. De to er således bundet til hinanden som sort til hvid, derved danner de *tilsammen* skakspillets essens; det er da også César selv, der har trukket Muñoz ind i opklaringen af sagen, og dermed valgt ham som modstander. Men César taber jo, som han tabte i sin ungdom. Er logikken så stærkere end fantasien og kunsten? Denne konklusion kan antagelig ikke drages, spillet er nemlig mere komplekst end det, der kommer frem i den binære kamp. Komplexiteten afsløres gennem den metaforiske identifikation mellem brikker og personer, som sætter en infinit regres i gang. Brikkerne bevæges af andre end dem selv, så hvis brikkerne identificeres med personer, hvem bevæger så dem? Dette tema anslås gennem hele romanen med litterære henvisninger til for eksempel Borges' digt om skak, og har den konsekvens, at spørgsmålet om, hvorvidt det er logikken eller kunsten, der vinder, er uafgørligt, eller i hvert fald afhængigt af på hvilket niveau problemet betragtes. En Borge'sk løsning vil være, at fra et tilstrækkeligt abstrakt niveau er der slet ingen forskel mellem Muñoz og César.

Kampen mellem det metodiske og det fantasifulde finder især sin udfoldelse i Stefan Zweigs *Skaknovelle*. Den centrale begivenhed er her et skakparti om bord på passagerdamperen mellem New York og Buenos Aires mellem den eksisterende verdensmester Mirko Czentovic og den fremragende amatør benævnt dr. B. Kampen mellem disse to er på mange måder en variant af kampen mellem Muñoz og César. Om Mirko Czentovic siger fortælleren: "De farligste mestre, der hver især var ham uendeligt overlegne i intellektuel begavelse, fantasi og dristighed, bukkede under for hans seje og kolde logik..." (15). Den opfattelse af skak, der er repræsenteret ved Czentovic, finder sin modsætning i dr. B. Denne har oprindeligt ikke haft nogen talent for skak. Efter nazisternes indtog i Østrig bliver han fængslet, da han som advokat for monarkiet og det klerikale parti besidder informationer, Gestapo er interesseret i. I sin celle får han fat i en bog med 150 skakpartier,

som han mekanisk spiller igennem, først ved hjælp af brødkrummer o.lign. senere blindt. Derved udvikler han en sans for skak: "Ved den oprindelige rent mekaniske efterspilning af mesterpartierne begyndte der gradvis at vågne en kunstnerisk, en lystbetonet forståelse i mig" (57). Kunst, lyst og fantasi står således over for sej og kold logik. Denne modsætning er i novellen forbundet med et helt netværk af modsætninger, for eksempel mellem det *materielle* og det *immaterielle*. Czentovic kan kun spille med et bræt foran øjnene, han var ikke i stand til at spille blindt, hvilket er usædvanligt for skakmestre, der normalt kan spille indtil flere partier på samme tid uden at bruge bræt og brikker. Fortælleren sammenligner det med en dirigent, der ikke er i stand til at dirigere uden at have partituret foran sig. Omvendt forholder det sig med dr. B. Det skal vise sig, at han stort set ikke er i stand til at spille med bræt og brikker; for ham er det at spille skak en helt igennem immateriel proces. Også her er der en sammenligning med musikken, nu som en dirigent der kan kaste et kort blik på partituret og straks forestille sig alle stemmer og samklange. De forskellige modsætninger er ikke blot aspekter af de to spillere, men præsenteres indledningsvis af fortælleren selv som inhærente egenskaber ved skakspillet, der både er "mekanisk" og "produktivt i kraft af fantasien", både "geometrisk begrænset" og indeholder "ubegrænsede kombinatoriske muligheder" osv. De to spillere kan således ses som inkarnationer af abstrakte modsætningsfyldte egenskaber ved skakken.

Skakken som kunst og skakken som et logisk system er uden tvivl to modsætninger, der begge er dele af skakkens mytologi. Hvorledes opstår disse forestillinger? Hvis logik handler om at drage nødvendige slutninger baseret på givne præmisser, så er det snarere den retrospektive end den prospektive analyse, der er logisk. Lægmandens opfattelse af skak som logisk beror formodentlig på to forhold: 1) For den umiddelbare betragtning ser det ud til, at tilfældigheden er elimineret fra skak, der foregår ingen distribution af muligheder som i for eksempel bridge. 2) Standardopfattelsen af skak er *den tvangsmæssige afgørelse*. Denne stereotyp præsenteres flere gange i såvel *Det Flamske Maleri* som *Skaknovelle*. Standard-

præsentationen af afgørelsen i skak er en scene, hvor den ene af spillerne proklamerer *mat* i et eller andet antal træk. Men denne spektakulære situation er givetvis marginal i forhold til, hvad der reelt afgør et parti. Problemet er ikke at proklamere *mat* i fire træk, men at få en stilling hvor dette er muligt, og denne proces er ikke så meget baseret på slutninger som på synets modalitet. I skakken drejer det sig om at se så meget som muligt. Denne *seen* kræver ikke nødvendigvis brættets fysiske tilstedeværelse, men kan ligesåvel foregå i forhold til en stilling, som spilleren forestiller sig. Men uanset om det er det ene eller det andet, så er der intet, der er skjult for blikket. I skakken er alle muligheder til stede for synet. Det gælder om at se en detalje i spillets udvikling, der undgår min modstanders opmærksomhed. Tilsvarende drejer det sig om at vurdere, hvor meget modstanderen har set. Hvis jeg har set mere end modstanderen, dvs. hvis det, modstanderen ser, er en delmængde af det, jeg selv kan se, vinder jeg. Denne binding til synets modalitet synes at nærme skakken mere til kunsten end til logikken eller det metodiske. Computerens skakprogram ser for eksempel ingenting, den er kun metodisk.

For at undgå misforståelser er det nødvendigt at understrege, at når jeg taler om at se, henviser jeg ikke til noget, der kan ses på brættet. Det, skakspilleren ser, er en virtuel stilling forbundet gennem en trækfølge med positionen på brættet. Når spilleren stirrer på de fysiske brikker, ser han/hun en anden stilling. Når partiet er færdigt, ser han/hun stadig mulige fortsættelser for sit indre øje. Efter et parti mod Judith Polgar hvor Garri Kasparov kun havde fået remis (uafgjort) i en lovende stilling, råbte han senere under middagen tværs gennem spisesalonen: "Hvis jeg havde spillet løberen til a3, ville du have været færdig." Skakspilleren lever således hele tiden i imaginære konditioner. I den forstand er dr. B. en mere realistisk figur end Czentovic. Det ville ganske enkelt være umuligt at blive verdensmester uden at kunne spille blindt, fordi blindspillet er hele kernen i skak. Kasparov, der råber tværs gennem lokalet om stillinger, der aldrig er blevet realiseret, er i denne situation ikke ulig dr. B i *Skaknovelle*.

At se, hvilke træk der er optimale i en given stil-

ling, er spejlbilledet af en anden færdighed, nemlig evnen til øjeblikkelig at sortere muligheder fra. Dvs. at *se* følges af evnen til at *undlade at se*, hvilket ikke må identificeres med at *overse*. Denne færdighed beskriver Muñoz på følgende måde: “Men spillerens tanker bevæger sig på et andet niveau end tilskuerens; logikken tillader ham ikke at se de eventuelle, men uegnede træk, fordi han automatisk udelukker dem” (118). Der er de eventuelle, men uegnede træk, og de eventuelle samt egnede træk. Den professionelle skakspiller kaster sig straks over de sidste, mens amatøreren har sværere ved at navigere mellem de to delmængder af spillets mulige udviklinger. Muñoz tilskriver i citatet denne færdighed logikken, men problemet er, at der ikke er inferencer af nogen art impliceret i processen; der er tale om en slags dømmekraft, som virker næsten øjeblikkelig, og som er baseret på et dybt kendskab til stillingstyper og skemaer for trækserier. Men dømmekraften er også impliceret i de stillinger, der faktisk udsættes for en nøjere analyse. Det er jo ikke nok, at spilleren er i stand til at forestille sig mulige udviklinger fra den givne stilling på brættet, det er også nødvendigt at kunne vurdere de virtuelle stillinger. Denne vurderingsmekanisme foregår på mange niveauer. Lad os for simpelhedens skyld sige der er et makro- og et mikro-niveau. På makro-niveauet sker den hurtige sortering, hvorved de fleste mulige fortsættelser udelukkes. De stillinger, der ikke sorteres fra, udsættes for en nærmere vurdering, hvor udslaget for, hvilket træk mesteren vælger, kan bero på mikroskopiske detaljer, som ikke er tilgængelige for amatøreren blik. Den, der kan vurdere mikroskopiske detaljer i virtuelle stillinger, langt fra den faktiske position på brættet, har en fordel.

I forbindelse med spørgsmålet om skakken har en særlig logik, og i hvilket omfang den så er sammenlignelig med andre logikker, der udfoldes i litterær sammenhæng, kan man se på i det mindste tre afgørende forhold, som determinerer, hvad spilleren ser og undlader at se.

a) Udvikling og ompostering af brikker baseres på en grundlæggende fornemmelse for brikkerens geometriske bevægelsesmønstre. En spiller kan vælge at

bruge tre træk på at flytte en løber fra ét felt til et andet, hvis den har en større effekt eller virker bedre i den overordnede plan på det nye felt. Løberens værdi bliver altså større ved at blive omposteret, i den forstand er det logisk at flytte den. Det er imidlertid ikke ved logiske ræsonnementer, at spilleren når frem til beslutningen om at flytte løberen, lige så lidt som det er gennem logiske betragtninger, Picasso vælger at male en kvinde både i profil og *en face*. Det gør han/hun derimod gennem en evne til at *få øje på* modstanderens svagheder i lyset af egne brikkers muligheder. Altså som hos maleren en *formbetragtning* i en abstrakt betydning af dette ord.

b) Skakspilleren har ‘blik’ for bestemte temaer. De fleste spil er variationer over tematiske elementer, der er kendt fra andre spil. Hvis temaet er af kombinatorisk art, skal trækfølgen kunne gennemskues med stor nøjagtighed, eller spilleren skal besidde en særlig evne til at vurdere styrkeforholdet i den fremkomne stilling. Det er især her amatøreren kommer til kort, under det første parti proklamerer dr. B. pludselig med triumf, at stillingen er tabt for Czentovic:

Uvilkårligt bøjede vi os ned over brættet for at forstå det træk, der netop var blevet bekendtgjort med en sådan triumf. Ved første øjekast var det ikke til at få øje på nogen direkte trussel. Vor vens ytring måtte altså sigte til en udvikling i spillet, som vi kortsynede dilletanter endnu ikke kunne regne ud. (76)

Vi kan også kalde temaerne for tankeskemaer. Det syn på skak, der præsenteres i *Skaknovelle*, kan umiddelbart forlede én til at tro, at skakken besidder et finit sæt af sådanne skemaer, som ganske vist kan varieres ubegrænset, men som dog kan tilegnes gennem de eksisterende mesterpartier. Da dr. B. første gang intervenserer i det spil skak, som passagererne har med Czentovic, siger han om den stilling, han kommenterer: “Det er næsten den samme konstellation, som Aljechin først bragte i anvendelse mod Bogoljubow ved stormesterturneringen i Pistryan 1922.” (31). Om det videre forløb siger fortælleren: “det var som om han læste trækkene ud af en eller anden trykt bog.” (32). Omend disse passager afslører en lidt naiv opfattelse af, hvorledes skak kan tilegnes, så er de dog også udtryk for en bestemt side

af skakken: variation over et tema. En side der i særlig grad kendetegner dr. B.s opfattelse af spillet, jvf. musikanalogien som blev nævnt ovenfor.

c) Det sidste element, jeg vil nævne, er det nærmeste, vi kommer logikken, og er desuden et aspekt, der i nogen grad forbinder skakken med andre former for social kommunikation. a) og b) er ikke tilstrækkelige til at beskrive de nødvendige forudsætninger for, at skakspilleren kan føre partiet til ende med succes. Isoleret betragtet kunne a) og b) få os til at tro, at skak er det samme som kunst: variationer over formmæssige temaer finder vi i musik, billedkunst, litteratur, skak – men ikke i dam, der er som et avanceret kryds og bolle spil med masser af tricks, men det besidder ingen *form* af nævneværdig kompleksitet. Problemet med at henholde os til vurderingen af stillingens geometri og de tematiske udviklinger er, at modstanderen også optimerer sit spil med henblik på disse elementer. Hvis A anslår et tema, så kan B gennemskue det og neutralisere de farlige elementer i A's spil. Af samme grund er det de færreste planer og temaer, der realiseres på brættet; en klog mand har sagt, at de mest effektive træk i skak er dem, der aldrig udføres. Det skal forstås på følgende måde: A antyder en plan P, B gennemskuer og gør sine modforholdsregler, A har imidlertid regnet med B's svar og bruger dette som udgangspunkt for den egentlige plan Q. Vi har her at gøre med en logik, der findes i ren form i skakken – man kunne kalde det fældens logik – som netop derfor kan fungere som metafor for de områder af den menneskelige virkelighed, hvor den samme logik findes. I *Det Flamske Maleri* er det sjovt nok ikke denne logik, personerne er underlagt. I stedet finder man her logikken i en mere elementær form: hvad kan der udledes af et givet antal præmisser, cf. den retrospektive analyse.

I *Skaknovelle* derimod er det netop fældens logik, dr. B. er underlagt i de forhør, som Gestapo gennemfører: "Indrømmede jeg noget, som de ikke vidste, så udleverede jeg måske unødvendigt en eller anden til kniven. Nægtede jeg for meget, så skadede jeg min egen sag." (47). Hvis dr. B. nægter noget, som de ved, at han ved, så ved de, at han lyver, og dermed vil de tro, at han også lyver om det, de ikke ved. Øvelsen

går altså ud på at vide, hvad den anden ved og at vide, hvilke konklusioner den anden drager af de informationer, der bliver givet dem:

... jeg rekapitulerede hvert spørgsmål, som de havde stillet, hvert svar, som jeg havde givet, jeg forsøgte at overveje, hvad de mon kunne have protokolleret af det, jeg havde sagt, og vidste dog samtidig, at jeg aldrig ville kunne udregne og erfare det. (47)

Denne passage beskriver den forhørtes, men også skakspillerens situation, idet man aldrig i spillet kan være sikker på, at man ikke er prisgivet den andens interpretation, man vil aldrig kunne udregne, hvad den anden ved. Denne metaforiske forbindelse mellem forhøret og skakken udvikles i novellen. Efter det er lykkedes dr. B. at tilegne sig bogen med de 150 mesterpartier, er det i første omgang en skuffelse for ham, eftersom han aldrig har interesseret sig for skak, og som nævnt blev regnet for en spiller "uden særlig talent". Han begynder dog at fatte interesse blandt andet for at slå tiden ihjel. Først laver han et skakspil af brødkrummer, dernæst lykkes det ham "at projicere skakbrættet med dets brikker indad", dvs. spille partierne blindt. Fra en rent mekanisk gennemspilning af partierne "begyndte der gradvis at vågne en kunstnerisk, lystbetonet forståelse i mig. jeg lærte at forstå finesserne, finterne og skarpsindigheden i angreb og forsvar, jeg tilegnede mig planlægningens, kombinerings og riposterings teknik..." (57). For dr. B. er der en klar identifikation mellem disse evner og de færdigheder, som er nødvendige for at klare sig ved forhørene:

At jeg tænkte klarere og mere koncentreret viste sig først og fremmest ved forhørene; ubevidst havde jeg perfektioneret mig på skakbrættet mod falske trusler og lumske kneb; fra nu af gav jeg mig ikke mere nogen blottelser ved forhørene... (58)

Novellen præsenterer os altså for et andet billede af skakken end det, der identificerer den med lysten og kunsten. *Skakkens specielle egenart er identisk med den logik, man finder i forhøret.*

Lysten og kunsten giver dr. B. en frihed i cellen.

Hans forståelse af finterne og skarpsindigheden i angreb og forsvar giver ham en frihed under forhørene. Skakkens uendelige muligheder, der ydermere er uafhængige af den materielle verden, er for dr. B. identisk med individets frihed – på samme måde som universets uendelighed var det for Bruno. Der ligger imidlertid en konflikt gemt her, som bliver tydelig for dr. B. Han bliver snart træt af at gentage partierne fra bogen; for at konsolidere den erfarede frihed må han derfor udvikle nye partier, men skakspillet, som kærligheden og forhøret, er afhængig af en anden. Det er her, skakken viser, at den ikke er kunst, men kamp, og kamp er ufrihed, da det indebærer bindingen til en modstander. Det lykkedes som bekendt dr. B. at løse problemet ved en fuldstændig internalisering af skakspillets situation. Det lykkedes ham at spalte selvet i to uafhængige enheder, der kunne spille mod hinanden. Virkningen var en nedbrydning af det ydre rum; forhørene, cellen og fangevogteren bliver altsammen en del af denne indre kamp. Resultatet blev sammenbrud, hospitalsophold og derefter frihed arrangeret af overlægen. På en paradoksal måde var det således alligevel skakken, der til sidst gav dr. B. sin frihed.

Tid

I skak spiller *tiden* to vigtige roller. For det første i form af en deadline. Hvis ikke spilleren har gjort sine træk inden for en afmålt tidsramme, afgår han/hun ved en symbolsk død, idet partiet er tabt. For det andet er spillets *rytme* afgørende. Rytmen er normalt ikke jævn gennem partiet – i modsætning til den måde Czentovic spiller på mod dr. B.: ti minutter til hvert træk uanset stillingen – men tværtimod stærkt variabel. Hvis man tager klassisk skak som udgangspunkt, kan man som hovedregel sige, at rytmen er hurtig i starten, hvor spilleren har gjort sig overvejelser om åbningsstrategien på forhånd, men ret hurtigt sænkes trækfrekvensen dramatisk – det er antagelig kilden til den stereotype opfattelse af skakspilleren som en ubevægelig sfinks – i den fase, hvor spilleren overvejer plan og strategi for spillets fortsættelse. Den spiller, der forstår at bruge tiden korrekt, dvs. er i stand til at bedømme hvilke stillinger, der kræver et særligt tidsforbrug, har en fordel. Fre-

kvensen vil igen stige, når deadline nærmer sig, fordi tiden er brugt, og tænkningen derfor må underlægge sig en hurtigere rytme. Denne beskrivelse af rytme er ikke helt præcis, for der er jo to spillere, dvs. der er min modstanders trækrytme, og der er min egen. Disse to rytmer segmenterer tiden i alternerende serier af tidsintervaller. Der er et interval, hvor jeg tænker, og der er et interval, hvor jeg venter (på min modstanders træk). Denne sidste type af tidsinterval er pinefuld, fordi jeg er ude af kontrol: *har modstanderen opdaget min plan? Laver han/hun et træk, som jeg har overset?* Denne fænomenologiske forskel spiller – som vi skal se – en stor rolle i *Skaknovelle*, omend det pinefulde i ventetiden dér skyldes dr. B.s specielle forhistorie.

I de to omtalte tekster har tiden en afgørende betydning, men på forskellige måder. I *Det Flamske Maleri* er der tale om *narrativ* tid. Vi husker, at den afbildede stilling har en allerede aktualiseret narration indfoldet – en springer er blevet slået – og også rummer en virtuel narration – andre brikker kan blive slået. Den tid, der tematiseres i romanen, er den tid, der aktualiseres, når vi spørger: *hvad er der sket?* eller *hvad vil der ske og hvornår?* Anderledes forholder det sig i *Skaknovelle*. Her er det det netop omtalte rytmiske aspekt af tiden, der spiller en afgørende rolle. Både i cellen og under partiet på båden er dr. B. underlagt forskellige rytmer, der er foldet ind i hinanden. Først er der en rytme bestemt af forhørene. Problemet er her, at han uden for forhørene er overladt til et rum uden muligheder for adspredelse. På sin vis er han overladt til det rene rum og dermed til tomheden, "... dette intet og intet og atter intet omkring én..." (49), "Der var intet at gøre, intet at se, overalt og uafbrudt var det fuldkomne intet omkring én, den fuldkomne rum- og tidløse tomhed." (45). Denne situation ændrer sig, da han får fat på skakbogen, som gør det muligt at indfolde en hurtigere rytmik i den langsomme pinagtige forhørsrutine. Bogen gør det muligt at strukturere dagen og forhindre, at den "flød så formløs som gelé". Dr. B. indfører en subrutine: "to partier om morgenen, to partier om eftermiddagen, og så lige en rask repetition om aftenen." (57). Imidlertid kan man

sige, at der er yderligere en rytme i gennemspilningen af partierne, som først var “mekanisk” men senere “lystbetonet”. Vi har altså en langsom rytmik, der består i forhørsrutinen, og som er segmenteret i en hurtigere rytmik, der inddeler dagen i periodiske helheder, som igen hver er segmenteret ud fra partiernes trækfølge.

Vi har set, hvorledes den nye situation skærper dr. B.s opmærksomhed ved forhørene. Det var på mange måder en ideal situation: “denne for mig så lykkelige tid...” (58). Situationen ændrer sig imidlertid igen, da de eksisterende partier ikke længere kunne give udfordringer nok. For at kunne generere nye partier må dr. B. spalte sit jeg i to skakantagonister, en sort og en hvid spiller, men heraf følger, at den fint opbyggede struktur af tre i hinanden indfoldede rytmer bryder sammen. I den oprindelige gennemspilning af allerede eksisterende partier kunne skakken stadig være en musikalsk, kunstnerisk oplevelse, der kunne nydes, men i den nye situation bliver skak til en kamp mellem to jeg’er. Et nederlag er så pinagtigt for en skakspiller, at denne straks ønsker en revanche; under normale turneringsforhold er det selvfølgelig ikke muligt, men det er det under de usædvanlige omstændigheder, hvor dr. B. spiller: “næppe var et parti til ende, før jeg allerede havde udfordret mig selv til det næste, thi hver gang var jo et af disse to skak-jeg’er blevet besejret af det andet og krævede revanche.” (63). Der sker således det, at den hurtige træk-rytme overtager de to andre langsomme dags- og forhørsrytmer. Alt bliver til et element i dr. B.s indre kamp og sekvensen ender med, at han rasende kaster sig over fangevogteren i den fejlagtige tro, at han er en af de to skak-jeg’er. Skak er kamp og derfor uforenelig med den rolige rytme forbundet med nydelsen og æstetikken.

Omend der ikke her skal foretages nogen egentlig analyse af *Skaknovelle*, kan det nævnes, at den samme rytme genfindes under selve skakspillet mellem dr. B. og Czentovic, hvor den langsomme forhørsrytme svarer til Czentovics forhaling af partiet, idet denne hurtigt opdager doktor B.s utålmodighed og derfor presser tidsforbruget til det yderste: “Czentovic rørte sig ikke. Han grundede, stille, langsomt – og det følte jeg tydeligere og tydeligere – onskabsfuldt

langsomt.” (79). I et normalt skakparti er der et ligeligt forhold mellem de to serier af tidsintervaller, venten og tænkning. Denne symmetri er brudt her: “Hver gang denne (Czentovic) efter endeløse overvejelser bestemte sig til at flytte en brik frem med sin tunge hånd, smilede vor ven blot som én, der ser noget længe ventet indtræffe, og riposterede omgående.” (75). En konsekvens heraf er, at det bliver ventetidens fænomenologi, der kommer til at dominere hos dr. B., og dermed bliver pauserne mere og mere “uudholdelige”. Han efterlades i en vis forstand i den samme tomhed som i fængslet, og han falder derfor tilbage til de samme rutiner som for eksempel at vandre hvileløst op og ned af gulvet: “Og med et gys gik det op for mig, at denne hvileløse vandring op og ned ubevidst gengav størrelsen af hans tidligere celle.” (77). En anden fatal rutine, han genoptager, er at udfylde ventetiden med inde i hovedet at spille imaginære partier, der til sidst ikke kan adskilles fra det virkelige parti. På dette tidspunkt må partiet afbrydes, og dr. B. trækkes ud af sit delirium.¹

Selv om *Skaknovelle* er skrevet med særlige litterære og metaforiske pointer for øje, er den liden-skab, der beskrives i forbindelse med dr. B.s “skak-forgiftning” givetvis ret realistisk. De fleste har oplevet situationer, hvor kroppen og tanken underlægges en ydre hurtig rytme, som nedbryder andre rytmer, for eksempel skellet mellem dag og nat. For nylig var der en ung mand i Sydkorea, som faldt død om efter at have spillet på computer i 86 timer uden at spise, sove eller drikke. Det er fantastisk, at spillet således kan være stærkere end det autonome nervesystem, der regulerer søvn, sult, tørst osv. Den unge sydkoreaner er uden tvivl et tilfælde, der kan virke som analog til den fiktive dr. B., med den eneste forskel, at hos den sidste er der tale om en intrapsykisk proces.

Uendelig versus endelig

I skaknovellen begrundes fortælleren sin fascination af Czentovic med det overraskende: “... jo mere et menneske begrænser sig, jo nærmere kommer han på den anden side det uendelige;” (17). Det er en del af skakkens mytologi, at den er ubegrænset eller

uendelig, og at denne kvalitet slår tilbage på udøverne som en særlig åndelig kvalitet. Imidlertid er der som allerede nævnt en dobbelthed i skakken: "begrænset i det stivnede geometriske rum og samtidig ubegrænset i sine kombinationsmuligheder". Skakken er både endelig og uendelig, og deri ligger formentlig hemmeligheden bag den litterære fascination. Skakken består af et sæt enkle regler, der kan læres på 5 minutter, men det rummer muligheder, der formentlig aldrig kan udtømmes. Der er noget platonisk over det mulighedsrum af skakpartier, som aldrig er blevet og aldrig vil blive spillet. Det er som om, *Skaknovelle* udnytter de to aspekter af spillet, idet de inkarneres i de to antagonistiske. Dr. B.s tanker rummer en "uendelighed af afvekslinger", mens Czentovic ikke kan tænke uden for skakken, og i virkeligheden heller ikke indenfor eftersom han i skaklig henseende beskrives som "en skakautomat". Dr. B. er uafhængig af skakkens materielle grundlag, bræt, brikker osv., mens Czentovic ikke kan spille uden at have brikkerne foran sig. Dr. B. bevæger sig "frit og utvunget" under partiet, er afslappet og tænker "med let hånd en cigaret".

Czentovic er derimod tung og ubevægelig under det meste af partiet, når han endelig bevæger sig, foregår det langsomt og under stor kraftanstrengelse: "Czentovic løftede langsomt sin store hånd, ..." (77). Dr. B. er diskursiv, mens Czentovic er tavs og umælende, som den materie hans krop efterligner. Det er således klart, at der er en semantisk modsætning mellem dr. B. og Czentovic på nær det ene punkt, at de begge er fremragende skakspillere. Det er som om den modsætningsfyldte beskrivelse af skakspillet: mekanisk og dog et produkt af fantasien, stivnet og dog ubegrænsede kombinationsmuligheder, sterilt og dog under udvikling korresponderer med beskrivelsen af de to spillere. Czentovic er således "hinsides det uendelige", fordi han i sin begrænsethed inkarnerer spillets elementære udgangspunkt, dets materielle og mekaniske aspekt. Uendeligheden er derimod et platonisk, åndeligt princip, som er fremmed for Czentovic, men ikke for dr. B.²

En sammenlignelig problemstilling finder man i Jack Londons roman *Spændetrojen*. Her sidder den dødsdømte Darrell Standing i en celle i fængslet i

Folsom. Nøjagtig som dr. B. forsøger han at fordrive tiden ved at spille skak med sig selv blindt. Han har imidlertid ikke helt de samme evner: "Jeg forsøgte – og forsøgte forgæves – at splitte min personlighed op i to og hidse den ene op mod den anden" (citatene er taget fra Christensen (1963)). I stedet finder han en anden løsning, idet han lærer en medfange tretten celler borte at spille skak ved hjælp af et bankesystem. Den anden fange, der aldrig har set en skakbrik i sit liv, udvikler stor færdighed i spillet. Jack London konkluderer gennem Standings stemme, at kun ånden er virkelig: "... hvordan kan et legeme, et stof i nogen som helst form spille skak på et indbildt skakbræt med imaginære brikker, tværs over et tomt rum af 13 celler, hvor det eneste kommunikationsmiddel er bankning med en kno?" Mens der hos Stefan Zweig er en dual relation mellem materiens stivnen og de immaterielle kombinationsmuligheder, er den materielle, finite side af skakspillet forsvundet hos Jack London. I begge tilfælde finder man imidlertid en typisk brug af skakspillet som metafor for en bestemt opfattelse af ånd, fantasi og det ubegrænsede. Antagelig fordi skak optimerer relationen mellem to parametre: regelsættets økonomi og kombinationsmulighedernes kompleksitet. Man kan sagtens forestille sig mere komplekse spil, hvis vi opgiver regelsættets enkle form. Omvendt kan man let gøre reglerne simplere – som for eksempel i damspillet –, men det vil sænke kombinationernes kompleksitet betragteligt.

Strukturelle ligheder

Vi har set eksempler på, at forskellige aspekter af skakkens mytologi kan optræde som metaforer i en litterær eller narrativ sammenhæng. Til sidst vil jeg kort skitsere den mulighed, at strukturelle forhold i en fortælling kan have ligheder med strukturelle forhold i skakspillet. Skakspillets forløb har næsten en klassisk narrativ struktur. Et *åbningsspil* hvor den rumlige fordeling på brættet aftegnes, hvis denne fordeling ikke indeholder noget tegn på asymmetri,³ kan kampen afblæses. I modsat fald får man et *midtspil*, hvor der lægges en plan for spillets forløb, og hvor kampen udvikles og skærpes. Endelig er der *klimaks*, som regel omkring de 40 træk, hvor forde-

len tipper til den ene eller den anden part. Her vil en lille fordel erhvervet under midtspillet ofte kunne udbygges med partiets afslutning eller et vundet slutspil til følge. *Slutspillet* er således sidste fase; altså indledning, udvikling af kampen, klimaks og afslutning er strukturelle forhold i narrationen såvel som i skakken. Udviklingen af kampen er i skakken lig med erhvervelse af positionelle fordele, som er afgørende for realiseringen af en eventuel gevinst. Det er i fuldstændig analogi med det, der i den greimasianske narratologi kaldes *erhvervelse af kompetence*, som er nødvendig for at besejre modstanderen. Tilsvarende er klimakset, som er den kombinatoriske realisering af de positionelle fordele, analog til narratologiens *finale kamp*. Disse strukturelle analogier kan begrunde, at man leder efter andre forhold, der gør det muligt at sammenligne skak med litteratur. Når jeg her skriver litteratur, tænker jeg udelukkende på narrative forløb, der har en antagonistisk relation mellem to aktanter som det centrale tema.

Lad mig vende tilbage til spørgsmålet om skakkens uendelighed. Reelt er skakken naturligvis et endeligt spil, men set fra skakspillerens fænomenologi kan det alligevel betragtes som uendeligt. Uendelighed betyder her, at der kan optræde positionelle omstændigheder i spillet, der i en given situation får en ikke-intenderet og uforudset betydning. En sådan omstændighed kan kaldes en *tilfældighed*. Skakken er altså tilstrækkelig kompliceret til, at det tilfældige har en operativ betydning. Lad mig illustrere begrebet mere eksplicit. Man kan ofte i kommentarerne til et parti læse noget lignende som: "Hvis bonden stod på a7 i stedet for a6, ville sort kunne redde stillingen". Men hvis a6 var spillet med et helt andet problem for øje, vil det fra sorts synsvinkel være en tilfældighed i stillingen, der er årsag til tabet. A6 kan udmærket have været et fremragende træk i den stillingstype, hvor det blev spillet, men senere i en anden stilling og i forbindelse med en anden strategi får det en ikke-intenderet, måske fatal, betydning – det forhold finder vi aldrig i damspillet, hvilket viser graden af kompleksitet i skak i forhold til dam. Denne beskrivelse har en større generalitet end til kun at gælde for skakken. Der er

formodentlig tale om et erfaringskema, som kan have forskellige udformninger, blandt andet: *et element, der i én sammenhæng har en bestemt værdi, kan i en anden uafhængig sammenhæng erhverve den modsatte betydning*.

Dette skema har ikke spillet nogen rolle i de litterære eksempler, der har været omtalt hidtil, fordi begrebet *uendelig* dér har været identisk med skakkens kombinationsmuligheder. Ikke desto mindre er denne abstrakte bestemmelse af tilfældigheden hyppigt forekommende i litteraturen. Lad mig kort illustrere med *Teologerne* af J. L. Borges. I denne novelle er der en konflikt mellem to teologer Aurelianus og Ioannes af Pannonien, som konkurrerer om at finde den bedste gendrivelse af en kættersk bevægelse, de *monotone*, der prædiker altings gentagelse. Ioannes vinder med en kort og præcis traktat, der understreger, at ingen begivenheder kan vende tilbage. 20 år senere dukker nye kætterbevægelser op; de, der opholdt sig i Aurelius' bispedømme, prædikede, at tiden ikke tåler gentagelse. I sin beskrivelse af kætterbevægelsen gentager Aurelius – først ubevidst – Ioannes af Pannoniens traktat. Vi har her skemaet i dets rene form: den traktat, der var en gendrivelse af en kætterbevægelse, bliver i en anden sammenhæng en beskrivelse. Ioannes bliver naturligvis dømt og brændt som kætter.

Man kan vel påstå, at en hvilken som helst narration, der indebærer en konflikt mellem to intentionelle aktanter, umiddelbart som sådant også indebærer en strukturel lighed med skak. Ud over tilfældighedens skema kan man pege på, at også *fælden* som en abstrakt skematik genfindes i såvel skak som narration. Fældens skema kan vi beskrive på følgende måde: *et tegn, der for modtageren har en oplagt betydning, men som samtidigt rummer en skjult betydning, hvis værdi er den modsatte af den første*. Musefælden er i den henseende prototypisk: den oplagte betydning for musen, når den ser osten, er mad og livets opretholdelse. Den skjulte betydning er imidlertid døden. I skak er en fælde et træk, der synes at være indledning til en oplagt trækserie, som fører til en dårlig stilling for hvid (hvis det er hvid, der sætter fælden op), men hvor der er en mere skjult trækserie, der i stedet

fører til en dårlig stilling for sort. Det er naturligvis en mulighed, at sort gennemskuer fælden og undviger, eller at han i den åbenlyse trækserie ser en mulighed, der er undgået hvids opmærksomhed, osv. Netop dette skema er gennemgående i fiktioner; et oplagt eksempel er *Døden og Kompasset*, også af J. L. Borges. I novellen søger detektiven Erik Lönnrot løsningen på en rabbiners død inden for kabbalaen. Det får hans arvefjende Scharlach til at simulere to andre mord og udlægge en række spor, hvis oplagte betydning (for Lönnrot) gør dem til elementer i en serie af mord, der står i forbindelse med Guds navn, men hvis skjulte betydning gør dem til elementer i en serie af begivenheder, der skal føre Lönnrot hen til Scharlach for der at møde sin død. En sådan konstruktion bygger på et tankeskema, som ikke er ulig den, der ligger bag en skakspillens fælde.

Konklusion

Det er min umiddelbare opfattelse, at der hvor skakken eksplicit spiller en rolle i litteraturen, der tiltrækker den en metaforisk betydning. Det foregår typisk på den måde, at personer i det fortalte univers står i en metaforisk relation til elementer i skakspillet, det kan enten være figurer i spillet som i *Det Flamske Maleri*, eller det kan være elementer fra skakkens mytologi, der identificeres som personsegenskaber som i *Skaknovelle*. Via disse forbindelser kan der udvikles abstrakte udsagn om de betingelser, disse personer lever under, de være sig sociale eller metafysiske. Man må her gøre opmærksom på, at denne mytologi ikke nødvendigvis er en konstant størrelse. I én roman kan skakken være et symbol på en platonisk realitet som hos Jack London, i en anden kan den tværtimod bruges til at karakterisere den yderste indskrænkethed og binding til den materielle verden.

Ud over den metaforiske betydning har skakken strukturelle træk, der kan genfindes i litteratur, som ikke i øvrigt henviser til skak. Jeg har her indskræn-

ket mig til at påvise denne strukturelle overensstemmelse via to skemaer: skemaet for det tilfældige og skemaet for fælden, som er de hyppigst forekommende, og som er en af motivationerne for at spille skak og for at læse en særlig type af litteratur.

Noter

1. Man kan også sige, at dr. B. trækkes op af afgrunden. *Afgrunden* er en hyppigt anvendt metafor for fortabelsen i skak. Den findes også i V. Nabokovs "Luzjins forsvar", hvor imidlertid protagonisten ikke kommer op, men begår selvmord.
2. Alle forskelle ufortalt, så er der en stærk lighed mellem forholdet Czentovic/dr. B. og forholdet Muñoz/César, hvilket kunne tyde på, at modsætning mellem for eksempel det logiske og det fantasifulde er en tvingende figur, når skakspillet får så fremtrædende position som i de to tekster.
3. Med asymmetri tænkes der her ikke på, om brikkerne står direkte symmetrisk over for hinanden eller ej, men derimod på en form for strukturel asymmetri, der sætter partiet på spidsen. Afbytning af en løber for en springer er i princippet en sådan asymmetri, men ikke nødvendigvis nok til at partiet får et åbent forløb.

Litteratur

- Borges, Jorge Luis: *Alef*, Centrum. 1983
- Borges, Jorge Luis: *Fiktioner*, Samlerens Bogklub. 1989
- Christensen, Johs.: "Skak i Litteraturen", in Christensen, J. & H. Enevoldsen (red.): *Skakspilleren*, Politikens Forlag. 1963
- Fauconnier, G. & M. Turner: *The Way We Think*, Basic Books. 2002
- Hjelmlev, Louis: *Omkring Sprogteoriens Grundlæggelse*, Ejnar Munksgaard. 1943
- Pérez-Reverte, Arturo: *Det Flamske Maleri*, Samlerens Paperbacks. 1995
- Saussure, Ferdinand de: *Course of General Linguistics*, Peter Owen, London. 1960
- Zweig, Stefan: *Skaknovelle*, Lindhardt og Ringhof. 1986