

Det sidste rationelle menneske

Noter om skak og litteratur, med reference til Samuel Beckett og Stefan Zweig

JACOB BURIS ANDERSEN

Kamp og system

Som motiv i litteraturen har skakspillet to sider. Det er en kamp, og det er et system.

Hvis skakspillet opfattes som en kamp, er der mulighed for sammenligninger mellem skakspillet og verden udenfor, idet alle bibetydninger bliver relevante. Brikker, åbninger, manøvrer og strategier er elementer i en høvisk strid mellem to hære eller to stater hvis interne organisering er streng hierarkisk efter et feudalt forbillede. Siden middelalderen har litteraturen brugt skakspillet allegorisk og metaforisk til at afspejle, karikere, belyse og fortolke sociale og kulturelle praksiser uden for spillet. Nutiden kender til kriminalromaner hvis plot lignes med et parti skak. Og i musicalen *Chess*, som delvist er baseret på den sovjetisk-schweiziske stormester Victor Korchnois liv, fungerer skakpartierne mellem de to hovedpersoner som en allegori over Den kolde Krigs politiske og militære rivalisering mellem øst og vest. Og man behøver ikke at gå længere end til sidste nummer af det anerkendte skaktidsskrift *New In Chess* for at finde den mere akademiske udgave af sammenligningen mellem skak og krigsførelse: Den svenske turneringsspiller og skakskribent Jesper Hall (2002) drager i et essay udførlige paralleller mellem moderne åbningsspil og historiske slag. Hans essay, som baserer sig på en samtale i et tog mellem forfatteren og en pensioneret officer, er komplet med diagrammer over troppebevægelser ved Cannæ, Chancellorsville og Stalingrad side om side med skakdiagrammer. Så kan læseren jo selv dømme og eventuelt fundere videre over sammenhængen mellem skakspillet og andre kulturelle praksiser.

Man kan dog også forstå skakspillet som et system

af regler der gælder uanset brikkernes navne og udseende, og som ikke forudsætter spillere med bestemte intentioner. Hvad sker der med kampen når man ved at dens forudsætning er et lukket system?

Samuel Beckett og Stefan Zweig besvarer begge spørgsmålet når de bruger skakspillet eksistentielt som en metafor for den menneskelige tilværelse. Fælles for dem begge er at der sker et sammenstød mellem de to sider af spillet, kampen og systemet. For de involverede ligner spillet stadig en kamp. Men den udkæmpes på vilkår som er uden for de kæmpendes kontrol. For overhovedet at kæmpe må man følge reglerne og være underlagt systemet. For at se de regler man kæmper efter, må man være i stand til at betragte spillet udefra. Og der findes ingen position der tillader at man gør begge dele. Men når det er sagt: fra hvilken position og med hvilket sprog kan man erkende denne umulighed af at være to steder på en gang?

Becketts slutspil

HAMM: Me—(*he yawns*)—to play. [...] Enough, it's time it ended, in the refuge too. (*Pause.*) And yet I hesitate, I hesitate to ... to end. Yes, there it is, it's time it ended and yet I hesitate to—(*he yawns*)—to end. (Beckett 1972: 12)

Det er Hamms første replik i Becketts enakter *Endgame* fra 1957. Hovedpersonerne er Hamm, en blind mand i sin rullestol, og hans opofrende tjener Clov. De befinder sig i en bunker eller et beskyttelsesrum, afventende deres endeligt uden at foretage sig særlig meget konstruktivt, og tæppet falder uden at nogen særlige begivenheder tilsyneladende har fundet sted. Deres eneste selskab er Nagg (vistnok Hamms fa-

der) og Nell som begge er karakteriseret ved at mangle begge ben og i øvrigt opbevares i to forseglede beholdere under det meste af forestillingen.

Hamm er kongen i et skakspil, der snart har varet for længe, og tjeneren Clov er en af hans brikker. Hamm giver Clov forskellige ordrer om at flytte sig rundt i lokalet. Med jævne mellemrum skal han desuden spejde ud af de høje vinduer, med eller uden kikkert. Man skulle kunne se både havet, himlen og jorden, men Clov ser aldrig noget distinkt, kun gråt i gråt. Clov er ude af stand til at sidde ned, Hamm ude af stand til at stå – “every man has his speciality”, bemærker Hamm (*ib.*: 16) og knytter betydningen af “man” tættere til “chessman”. Styrkeforholdet mellem de to ligger fast selv om de hele tiden tager det op til overvejelse. Hamm spørger således Clov: “Why don’t you kill me?”, hvortil Clov i første omgang svarer: “I don’t know the combination of the larder” (*ib.*: 15). Men denne forklaring viser sig snart utilstrækkelig:

CLOV: So you all want me to leave you.

HAMM: Naturally.

CLOV: Then I’ll leave you.

HAMM: You can’t leave us.

CLOV: Then I shan’t leave you. (*Ib.*: 29).

Sådanne ordvekslinger optræder med mellemrum. Clov undrer sig over at han bliver ved at adlyde Hamm i stedet for at tage sit gode tøj og gå. Men de tos skæbner er knyttet sammen, hvad enten de vil det eller ej. Netop som Clov endelig har iført sig sit gode tøj og er klar til at forlade sin herre, bliver kongen sat mat, og spillet slutter. I regibemærkningernes punktstil ser slutningen sådan ud: “*Hamm [...] tried to move the chair, using the gaff as before. Enter Clov, dressed for the road. Panama hat, tweed coat, raincoat over his arm, umbrella, bag. He halts by the door and stands there, impassive and motionless, his eyes fixed on Hamm, till the end. Hamm gives up.*” (*Ib.*: 52). Når kongen går skakmat, bliver hans brikker stående på brættet uden at kunne foretage sig noget.

Skakspillet som metafor for det absolut rationelle og gennemtænkte er i Becketts skuespil vendt til at være en metafor for det irrationelle. Personerne

spiller skak mod tiden, en kamp som er tabt på forhånd: “The end is in the beginning and yet you go on” (*ib.*: 44), siger Hamm et sted. Som skakkonge har han befundet sig fjernt fra kampen indtil slutspillet: “I was never there [...]. Absent, always. It all happened without me. I don’t know what’s happened. (*Pause.*) Do you know what’s happened?” (*Ib.*: 47). Og som skakbrik har han heller ingen klar opfattelse af at spillet er et spil, men kan kun referere til det som “this ... this ... thing” (*ib.*: 13). En kritiker (Kumar 1997: 543) argumenterer for at Hamm nok er en skakbrik, men samtidig også skakspilleren, den som giver Clov ordre til at flytte sig, og den som er i trækket (“me [...] to play”). Skønt stykket nok viser at Hamm er mere skakbrik end skakspiller, adskiller han sig fra sin slave Clov ved at forsøge sig med en dobbelt bevidsthed: Han fornemmer at han er involveret i noget, “this thing”, og han ved også at han ikke kan slippe ud af det. For uden for bunkerens mure er “the other hell” (*ib.*: 23), måske en verden udslettet af krig, måske bordet ved siden af skakbrættet hvor de slæde brikker ligger, og hvor alt – med Clovs ord – er “corpse” (*ib.*: 25).

Mens Clov tænker over hvordan han kan flytte sig rundt på skakbrættet, uden håb om at noget skulle give mening, prøver Hamm at sætte spillet ind i en større sammenhæng:

HAMM: What’s happening?

CLOV: Something is taking its course.

Pause.

HAMM: Clov!

CLOV: (*impatiently*). What is it?

HAMM: We’re not beginning to ... to ... mean something?

CLOV: Mean something! You and I, mean something! (*Brief laugh.*) Ah, that’s a good one!

HAMM: I wonder. (*Pause.*) Imagine if a rational being came back to earth, wouldn’t he be liable to get ideas into his head if he observed us long enough. (*Voice of rational being.*) Ah, good, now I see what it is, yes, now I understand what they’re at! (*Clov starts, drops the telescope and begins to scratch his belly with both hands. Normal voice.*) And without going so far as that, we ourselves ... (*with emotion*) ... we ourselves ... at certain moments ... (*Vehemently.*) To think perhaps it won’t all have been

for nothing! (*Ib.*: 27)

Overvejelserne bliver afbrudt da det viser sig at Clov er blevet bidt af en loppe, og håbet om at de to skulle betyde noget slukkes tilsyneladende helt ved tæppefald. Foruden henvisningen til publikums ønske om at læse betydning ind i stykket, rummer Hamms tankeeksperiment en genspejling af hans egen situation i spillet. Spillet kan aldrig give mening for de brikker som flyttes rundt, men kan det måske for den der observerer det udefra.

Hamm forsøger det umulige at være både inden for og uden for systemet på en gang. Hans tankeeksperiment begynder med en hypotese: hvad nu hvis nogen så os udefra? – hvilket leder til håbet om måske at kunne se sig selv udefra. Derfor er han også i gang med en fortælling, en "chronicle" som han selv siger, der handler om spillets hidtidige gang. Af de fragmenter man hører af denne fortælling, kan man for eksempel slutte at Clov er en springer der en gang har været slået af brættet, men er kommet med igen efter en bondeforvandling (Kumar 1997: 549). Hamm bruger lang tid på at finde så præcise ord som muligt til at beskrive slagets gang i håbet om at en mening vil vise sig.

Men livets skakspil mod tiden forbliver meningsløst. Hamm kan ikke være både uden for og inden for spillet på en gang. Han finder aldrig det rationelle menneskes sprog og hukommelse. Han kender og husker kun sin tilværelse som et tabt slutspil. Således slutter også hans eksistens sammen med skakpartiet. Den dobbelte bevidsthed viser sig at være et umuligt projekt. Eller rettere: den tillader ham netop at opleve den langstrakte og smertefulde afslutning på partiet mens Clov blot rammes af den øjeblikkeligt og bliver stående, ubevægelig og passiv, som en skakbrik der nu er lige gyldig, både indenfor og udenfor.

Zweigs skaknovelle

Den samme problematik gør sig gældende i Stefan Zweigs *Schachnovelle*. Alle forskelle usagt opfører også denne sammenstødet mellem kampen og systemet på den menneskelige psykes scene. Afgørende er igen umuligheden af at være uden for og inden for

systemet på samme tid, ligesom novellen også stiller spørgsmålet om hvilket sprog og hvilken position der kan erkende denne umulighed.

Novellen blev fundet efter forfatterens selvmord i Brasilien i 1942, og at domme efter skildringerne af den politiske situation må handlingen tidsfæstes til engang sidst i 1939. Handlingen udspiller sig på en damper på vej fra New York til Buenos Aires. Hovedpersonerne er to skakspillere. To vidt forskellige skakspillere.

Den ene er verdensmesteren i skak, Mirko Czentovic. Han er forældreløs og vokset op på landet i Sydøsteuropa. Han har ingen manerer, ingen dannelse, kan kun dårligt læse og skrive, er pengegrisk, hovmodig og til tider ubehøvlet; den eneste intellektuelle aktivitet han excellerer i, er skakspillet som han har lært sig med tålmodighed og praktiserer i dyb koncentration, altid med blikket stift rettet mod brikkerne. For i modsætning til andre skakspillere kan han ikke 'spille blindt'. Det vil sige at han ikke kan rekonstruere en stilling i hovedet og forholde sig til den. Han må have hjælp af brættet og brikkerne.

Den anden skakspiller om bord er den østrigske Dr. B. Han er Czentovic' diametrale modsætning. Han er af gammel, fornem familie, udtrykker og opfører sig korrekt og dannet. I Wien havde han et sagførerkontor der blandt andet forvaltede kejserfamiliens midler, så i forbindelse med nazisternes indtog i Østrig blev han anholdt og sat i fuldstændig isolation i Gestapos hovedkvarter, Hotel Metropole. Isolationsfængslingen blev brugt som et torturinstrument i forsøget på at få Dr. B. og de andre indsatte til at afgive oplysninger til Gestapo. Under ventetiden før et af de mange forhør lykkes det Dr. B. at stjæle en bog som viser sig at være en skakbog indeholdende 150 mesterpartier. De bliver hans eneste beskæftigelse i cellen. Han fremstiller først et primitivt skakspil af brødkrummer, men snart kan han repetere partierne i hovedet. Denne beskæftigelse holder sindssygen borte i cirka tre måneder inden den fængslede indser det nytteløse i også dette foretagende. De gamle partier kan han gennemspille mekanisk i hovedet på få sekunder, og de udfordrer ikke længere hans tanker. "Der var kun en vej ud af denne særegne labyrint: jeg måtte opfinde nye par-

tier i stedet for de gamle. Jeg måtte forsøge at spille med mig selv eller rettere mod mig selv” (Zweig 1954: 66).¹

Dr. B. har ingen modstander og må spille mod sig selv. Det ender i en personlighedsspaltning, “eine Schachvergiftung” (*ib.*: 74) (“en skakforgiftning”), som han selv udtrykker det. Et alvorligt anfald gør at man må indlægge Dr. B. Gennem sine gode forbindelser lykkes det ham at opnå friheden på den betingelse at han forlader Østrig inden fjorten dage.

Men – og det er en pointe i novellen – friheden kommer for sent. Kulminationen på novellen er to partier i oceandamperens rygesalon mellem Czentovic og Dr. B. Dr. B. vinder det første, men rammes igen af »skakforgiftningen« i det andet. Han spiller utallige partier i hovedet mod sig selv mens han venter på at Czentovic skal udføre sine træk. Og til sidst blander han partiet på brættet sammen med partierne i hovedet.

Der er altså en konflikt mellem den udannede Czentovic som kun kan spille ‘seende’, dvs. med bræt og brikker, og den dannede Dr. B. som nu kun kan spille ‘blindt’, i hovedet, mod sig selv. Dr. B. er, ligesom Hamm i Becketts *Endgame*, en blind skakbrik. Czentovic’ opvisningsparti mod de andre ombordværende skakspillere trækker ham til sig, og som en skakbrik tvinges han til at deltage i kampen, skønt han kender faren for at sygdommen vender tilbage. Den udannede og uvidende Czentovic lader sig ikke tiltrække på denne måde. Hans stupide blik har intet begreb om systemer, og han gør ingen forsøg på at se spillet indefra; derimod forlanger han 250 dollars for hvert parti han spiller.

Med en konkurrencemæssig tilgang, hvor skak er kamp før det er et system, har man brug for en modstander for ikke at ende i sindssygen. Modstandere har Czentovic altid haft nok af, og han har lært sig at besejre dem fra gang til gang. Han er en slags *Übermensch* som har overvundet det menneskelige og nu kan beskrives som et dyr eller en maskine. Også han, som altid skal se brikkerne for at have et begreb om dem, viser sig således at være blind: blind for det menneskelige, for alle ting han ikke kan og ikke ved, og blind for at den ene ting han kan, skak-

spillet, er et system der netop forudsætter blindhed hos den som spiller det.

Dr. B.’s praksis i cellen er derimod et forsøg på at se systemet fra alle tænkelige sider. Selv om det eneste hans øjne ser, er tapetet i cellen, ser han for sit indre blik mange flere brikker end Czentovic overhovedet kan med sit ydre. Han udkæmper en kamp hvor Hvid og Sort bliver repræsentationer af hans spaltede bevidsthed, men samtidig må han være en tredje, den som kan skifte mellem den første og den anden:

[T]vunget, som jeg var, til at projicere disse kampe mod mig selv eller, om De vil, med mig selv ind i et imaginært rum, måtte jeg tydeligt fastholde hver eneste stilling på de fireogtres felter og ikke kun udregne de øjeblikkelige muligheder, men også de næste følgende træk fra begge sider af brættet og altså – jeg ved hvor absurd det alt sammen lyder – forestille mig mit jeg dobbelt og tredobbelt, nej, seksoobbelt, ottedobbelt, tolv-dobbelt, og måtte for hvert af mine jeg’er hele tiden være fire-fem træk foran. (*Ib.*: 68-69)²

For at kunne spille skak i sin isolation må Dr. B. være de to spillere der ikke kender hinandens planer, samtidig med at han skal kunne se og fastholde brættet i sin helhed. En sådan position, som i virkeligheden er flere positioner på en gang, lader sig ikke opretholde.

Skaknovellens handling udspiller sig et lignende sted, ombord på et skib på det åbne hav. Alting foregår inden for civilisationens rammer, og alligevel geografisk så langt uden for den. Hele tiden er der håbet om en havn. Det samme håb Dr. B. får, når han første gang besejrer verdensmesteren, men som slukes når sindssygen igen rammer, og det samme håb, måske, som han fik da han blev løsladt fra sit fængsel, men kun i to uger måtte opholde sig i sit fædreland.

Men hvem fortæller da denne historie fra en verden hvor civilisationen, ligesom hos Beckett, ikke er til at finde, lige meget hvor langt man spejder ud over havet? Det gør en jegfortæller som selv er passager ombord på skibet, og som selv spiller skak. Måske er han den virkelige hovedperson. Han er

østriger ligesom Dr. B., og er den Dr. B. betror sig til. De taler samme sprog, og taler det endvidere på samme måde: med den samme stil, de samme lange, varierede sætninger og det samme forfinede, præcise ordvalg. Sådant en stemme ville Becketts Hamm gerne have haft. Når han anstrenger sig for at finde de rigtige ord til sin "chronicle" om det der er gået for sig i spillet, er det et på forhånd mislykket forsøg på at finde betydning der hvor der ikke er nogen. Zweigs fortæller er også "the rational being" som Hamm forestiller sig vender tilbage til jorden, og som kan fortælle, smukt og præcist, om hvad alting betyder.

Men også hos Zweig slukkes alt håb ved tekstens slutning. Sindssygen har for længst gjort Dr. B.'s stemme tavs. Den hjemrejse han symbolsk prøver at foretage om bord på skibet, er rejsen fra hjernens isolation fra alt menneskeligt og tilbage til mennesket, udtrykt som forsøget på igen at spille skak med en levende modspiller. Det mislykkes. Han undslipper døden, men ikke sindssygen. I novellens allersidste linier tier også fortællerens stemme, idet den imbecile skakverdensmester får ordet og konkluderer om Dr. B.: "Af en dilettant at være er denne herre egentlig usædvanlig begavet".³

Novellen og dens oceandamper bevæger sig ikke frem mod det menneskelige. Spillet er allerede slut. Czentovic, den imbecile verdensmester i skak, rationalitetens og hele civilisationens antitese har vundet det afgørende parti, og der er ingen verden af i går på den anden side af havet.

Hvis Zweig og Beckett ændrer noget ved den velkendte litterære brug af skakspillet, så er det at kampen og systemet er to uforenelige måder at se spillet på når det bruges som metafor for tilværelsen. Hvis spillet er en kamp, må man spille det blindt. Hvis derimod til kæmpende har begreb for at spillet også

er et system af regler i en anden sammenhæng, hvor der eksisterer andre systemer som tillader at spillet ses udefra, vil det forhindre ham i at spille for at vinde. Dr. B. kan ikke spille for at vinde efter i cellen at have været tvunget til både at spille og se spillet udefra. Foretagendet ender i galskab eller i en venter på at partiet skal ophøre og noget bedre træde i dets sted. Den som vinder, holder øjnene lukket.

Noter

1. "Es (gab) nur einen Weg auf dieser sonderbaren Irrbahn: ich mußte mir statt der alten Partien neue erfinden. Ich mußte versuchen, mit mir selbst oder vielmehr gegen mich selbst zu spielen" (min oversættelse).
2. "[G]enötigt, wie ich war, diese Kämpfe gegen mich selbst oder, wenn Sie wollen, mit mir selbst in einen imaginären Raum zu projizieren, war ich gezwungen, in meinem Bewußtsein die jeweilige Stellung auf den vierundsechzig Feldern deutlich festzuhalten und außerdem nicht nur die momentane Figuration, sondern auch schon die möglichen weiteren Züge von beiden Partnern mir auszukalkulieren, und zwar – ich weiß, wie absurd dies alles klingt – mir doppelt und dreifach zu imaginieren, nein, sechsfach, achtfach, zwölfmal, für jedes meiner Ich, für Schwarz und Weiß immer schon vier und fünf Züge voraus" (min oversættelse).
3. "Für einen Dilettanten ist dieser Herr eigentlich ungewöhnlich begabt" (min oversættelse).

Litteratur

- Beckett, Samuel, *Endgame: a Play in one Act, followed by Act Without Words, A Mime for one Player*. Translated from the original French by the author. London: Faber and Faber 1972.
- Hall, Jesper, "Chess and War". *New In Chess* 5 (2002), 58-64.
- Kumar, K. Jeevan, "The Chess Metaphor in Samuel Beckett's *Endgame*". *Modern Drama* 40: 4 (1997), 540-52.
- Zweig, Stefan, *Schachnovelle*. Passau: S. Fischer Verlag 1954.