



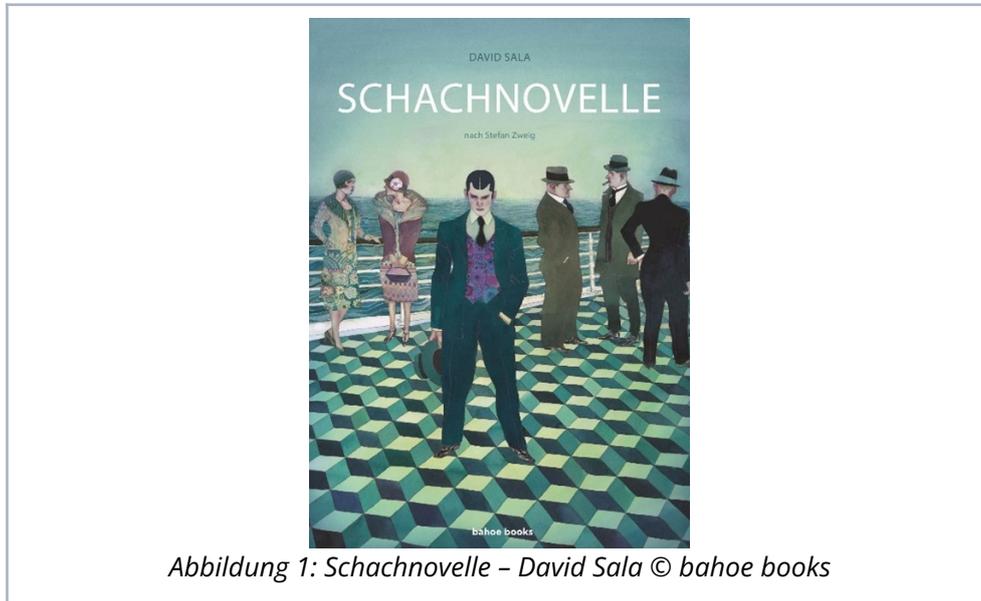
Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 62, Nr. 3, 2024
doi: 10.21243/mi-03-24-06
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension: Schachnovelle nach Stefan Zweig von David Sala

Günter Krenn

Als Pflichtlektüre von Schülerinnen und Schülern geschätzt und/oder gefürchtet, zählt Stefan Zweigs „Schachnovelle“ längst zum Kanon der Weltliteratur. Neben zwei Verfilmungen gibt es mittlerweile auch Comic-Adaptionen, wobei David Salas Graphic Novel, die bereits 2017 in Frankreich veröffentlicht wurde und nun auch auf Deutsch erschienen ist, sowohl ihrer Werktreue als auch ihrer eigenständigen Interpretation wegen beeindruckt.

Appreciated and/or feared as required reading by students, Stefan Zweig's "The Royal Game/Schachnovelle" has long been part of the canon of world literature. In addition to two film adaptations, there is now also a comic adaptation, with David Sala's graphic novel, which was published in France in 2017 and now also appeared in German, impressing both in terms of its faithfulness to the work and its independent interpretation.



Verlag: bahoe books

Erscheinungsort: Wien

Erscheinungsjahr: 2023

ISBN: 978-3-903478-05-3

Letztlich kapitulierten alle bisherigen Verfilmungen der *Schachnovelle*, wenn auch ehrenhaft, vor der bezwingenden Erzählkunst von Stefan Zweig, dessen knapper, präziser Text dem Leser und der Leserin das dazu passende Bild ganz individuell abverlangt. Wie wird es also einer Graphic Novel ergehen, die ebenfalls auf eine eigenständige bildhafte Lösung ausgerichtet sein muss? Mit dieser Frage nähert man sich der Version, die der französische Comickünstler David Sala im Wiener Verlag bahoe books vorlegt. Die Grundzüge der Handlung der *Schachnovelle* dürfen als bekannt vorausgesetzt werden: Auf einer Schiffsreise langweilt sich

der regierende Schachweltmeister Mirko Czentovic im Jahr 1941 bei für ihn mühelos zu gewinnenden Schaukämpfen mit Bordpassagieren, bis ihm ein mysteriöser Fremder, der in der Geschichte stets nur als Dr. B. aus Wien bezeichnet wird, ein Remis abtrotzt. Während der professionelle Spieler „die Welt einzig auf die enge Einbahn zwischen Schwarz und Weiß reduziert“ und „in einem bloßen Hin und Her, Vor und Zurück von zweiunddreißig Figuren“ Lebenstriumphe sucht, ist B. ein feingeistiger Kulturmensch, dem – obwohl an sich nur ein durchschnittlicher Spieler – die Beschäftigung mit dem „königlichen Spiel“ half, eine Isolationshaft in einem Gestapo-Gefängnis zu überleben, in der man ihm jede geistige Anregung (Lesestoff, Papier, Schreibmaterial, Bilder, Kommunikation) vorenthielt, um seinen Widerstand dadurch zu brechen. In diesem Momentum sieht David Sala den idealen Ansatzpunkt für seine grafische Interpretation:

Alle Arten von monomanischen, in einer einzigen Idee verschlossenen Menschen, haben mich zeitlebens gereizt, denn je mehr sich jemand begrenzt, umso mehr ist er andererseits dem Unendlichen nahe; gerade solche scheinbar Weltabgeschiedenen bauen sich in ihrer besonderen Materie termitenhaft eine merkwürdige, durchaus einmalige Welt.

Der 1973 in Lyon geborene Franzose David Sala studierte an der dortigen École Émile Cohl und begann als Zeichner für Science-Fiction-, Fantasy- und Kriminalgeschichten. Heute illustriert er Kinderbücher ebenso wie Comics für Erwachsene, was er als perfekte Ergänzung empfindet. Erstes Aufsehen erregte er mit der gemeinsam mit Jorge Zentner verfassten Detektivtrilogie *Replay*, für

die er im Jahr 2000 den Serignan City Award erhielt. 2002 gewann Sala den Albert Uderzo Award als bester französischer Nachwuchskünstler. In den Jahren 2003 bis 2007 entstand die ebenfalls mit Jorge Zentner konzipierte historische Reihe *Nicolas Eymerich, Inquisiteur* nach Romanen des italienischen Autors Valerio Evangelisti. 2009 kreierte Sala mit der Science-Fiction-Serie *One of Us* seinen ersten Solo-Comic. Nach der *Le Joueur d'échecs/Schachnovelle* (2017) widmete er sich 2022 in der autobiografischen Graphic Novel *Le Poids des héros/Das Gewicht der Helden* der Geschichte seiner aus Spanien stammenden Familie, die dort im Bürgerkrieg gegen die Diktatur kämpfte und als Reaktion auf Francos Sieg nach Frankreich auswanderte.

Das Thema der *Schachnovelle* beschäftigte Sala nach eigenen Angaben seit Jahrzehnten und es war daher nur eine Frage der Zeit, wann er sich damit künstlerisch auseinandersetzen würde, obwohl man sich den Anlass weniger aktuell wünschen würde, als er ihn beschreibt:

Das Thema schien mir aktuell und passte zu unserer Zeit, da in dem Buch vom Aufstieg des Extremismus, in diesem Fall des Nationalsozialismus, die Rede ist. Zweig erzählt die Geschichte vom Ende einer Welt. Heute erleben wir ebenfalls große Veränderungen in unserer Gesellschaft.

Interessant und vielleicht bezeichnend ist, dass zeitgleich mit Salas Interpretation in Frankreich eine weitere Graphic-Novel-Version der *Schachnovelle* entstand, entworfen von dem Zeichner Thomas Humeau. Sala hält sich bei seiner Adaptierung an die literari-

sche Vorlage, geht, was die grafische Umsetzung betrifft, jedoch mit einiger Freiheit an das Thema heran. Vorgegeben ist der Ozeandampfer als ein Schauplatz der Handlung, den Rest der Geschichte gestaltet Sala sehr individuell, indem er zeitlich zwei Jahrzehnte zurückspringt:

Ich habe mich für Bilder entschieden, die eher an die 1920er- als an die 1940er-Jahre erinnern, auch wenn das Buch in diesen Jahren spielt. Es gab für mich den Wunsch, zu dieser Vorstellung einer Welt von gestern zurückzukehren. Zweig spricht von einer Welt, die im Begriff ist, zusammenzubrechen, vom Ende einer Zivilisation.

Als Illustrator musste sich David Sala der Herausforderung stellen, einen bekannten Text in neue Bilder umzusetzen. Untypisch im Vergleich zu anderen Comickünstlern arbeitet er seine Bleistiftskizzen selbst in Aquarelltechnik aus. Das gestaltet sich aufwändiger als herkömmliches Kolorieren, die Resultate geraten allerdings beeindruckend. Eines von Salas erklärten Vorbildern in punkto Illustration ist der uruguayische Comiczeichner und -autor Alberto Breccia (1919–1993), der in den 1950er-Jahren Ehrenmitglied der italienischen Künstlervereinigung *Gruppe von Venedig* wurde und gemeinsam mit seinem italienischen Freund und Kollegen Hugo Pratt in Buenos Aires die sogenannte panamerikanische Kunstschule gründete. Breccia gilt als Meister einer pittoresken Chiaroscuro-Technik, in der Fotorealismus gekonnt in karikaturistische Überzeichnung mündet.

Dass Zweig wenig an konkreter Beschreibung vorgibt, lässt dem Illustrator beträchtliche Freiheit in der Gestaltung. Dem Vorbild des im Text vielzitierten Schachbretts folgend, setzt Salas grafische Umsetzung auf repetitive Muster in jeglicher Form. In Ornamenten auf der Kleidung und dem Mobiliar, der Geometrie einer Reling, eines Landungsstegs und natürlich dem intellektuellen Hoheitsgebiet eines zweifarbigen quadratischen Spielbretts, das sich in Teppichböden, Kacheln, Fliesen, Dielen, Schiffsdecks oder Wellen unendlich fortzusetzen scheint. Damit kontrastieren unruhige Muster, in denen man vergebens nach der vertrauten Geometrie sucht, in der man imaginierte Schachfiguren fantastische Züge ausführen lassen könnte. Türkis, Purpur und Grau sind die primären Farben, in denen Sala die Welt von gestern nachkoloriert. Kleidung, Mobiliar und Tapeten nehmen Anleihen beim Wiener Jugendstil, Zitate von Vorbildern wie Gustav Klimt oder Egon Schiele überraschen nicht. An Maurits Cornelis Escher erinnert ein dreidimensionaler Raum mit schachbrettartig gemusterten Wänden, auf denen sich Dr. B. weiß und schwarz gewandelt unendlich potenziert. In Rückblicken lässt Sala das berühmte Hotel Métropole in Wien, das Hauptquartier der Gestapo, historisch getreu wiedererstehen. Dort zerlegt er das Gesicht seines Helden in starre Einzelbildsequenzen, in denen eine immer leerer wirkende Physiognomie gegen den Stumpfsinn ankämpft und daran zu zerbrechen droht. Hier reiht sich Sala selbstbewusst mit eigenständiger Handschrift in die Gemeinschaft serieller Meister wie Alberto Breccia, Guido Crepax oder auch Otto Dix ein. Es ist ein schöner Abschluss der Geschichte, auf den letzten Seiten ein doppelseitig-

ges Foto aus Salas Atelier in Nîmes vorzufinden. Ein pittoreskes Stillleben voller Farbtests, ausgedrückten Ölfarbtuben, Bleistiften, Kugelschreibern und natürlich einem Aquarellkasten. Die rechte Bildseite zeigt Textstapel und Skizzen, fertige Seiten und das Cover der *Schachnovelle*.

Der Berliner *Tagesspiegel* nannte Stefan Zweigs Novelle ein Vermächtnis und betonte die Erzählpassion, mit der dieser

in unersättlich produktiver Neugierde die Weltgeschichte durcheilte und mit unfehlbarem Instinkt da haltmachte, wo ein verborgener Schatz zu heben, ein psychologisches Rätsel zu lösen war.

Die kurze Erzählung als Vermächtnis anzusehen, ist zutreffend. *Schachnovelle* war Stefan Zweig letztes vollendetes Werk, entstanden zwischen 1941 und 1942 in seinem brasilianischen Exil, bevor er im finalen Schachspiel seines Lebens den von ihm geführten König neben seiner Dame resignierend auf das imaginäre Brett legte. Die Begegnung mit Salas grafischer Umsetzung macht Lust, die knapp 100 Seiten des Originals erneut zu lesen. Das spricht ebenfalls für eine gelungene Adaption.