

Elisabeth Bronfen

Dame im Schach

Eine fortlaufende Serie

Regeln des Spiels

In seinen Überlegungen dazu, wie das Deuten von Regeln unsere Handlungen beeinflusst, stellt Ludwig Wittgenstein fest, wir seien zwar »zu einem bestimmten Reagieren auf dieses Zeichen [Ausdruck der Regel] abgerichtet«, würden uns aber nur aufgrund eines ständigen Gebrauches danach richten.¹ Weil Deutungen alleine die Bedeutung nicht bestimmen, heißt einer Regel zu folgen eben nicht, dies nur einmal im Leben zu tun, sondern das Handeln als eine Serie zu begreifen, die, wie das Spielen einer Schachpartie, von Gepflogenheiten, Gebräuchen und Institutionen geprägt ist. Um danach zu fragen, was passiert, wenn ein auf seriellem Gebrauch basierendes Spiel plötzlich eine ungewohnte Umcodierung erfährt, dient Wittgenstein hingegen ebenfalls eine Szene, in der zwei Leute an einem Schachbrett sitzen: »Aber nun denk dir eine Schachpartie nach gewissen Regeln in eine Reihe von Handlungen übersetzt, die wir nicht gewöhnt sind, mit einem *Spiel* zu assoziieren, – etwa ein Ausstoßen von Schreien und Stampfen mit den Füßen. Und jene beiden sollen nun, statt die uns geläufige Form des Schach zu spielen, schreien und stampfen; und zwar so, dass diese Vorgänge sich nach geeigneten Regeln in eine Schachpartie übersetzen ließen.«² Dabei ist zwischen einer sozialen und einer hermeneutischen Perspektive zu unterscheiden. In der sozialen Perspektive werden Regeln unter dem Aspekt des Handelns in den Blick genommen. Wir handeln (und

sprechen), indem wir Regeln, denen wir eine Gepflogenheit zugestehen, folgen und sie damit anwenden. Dadurch erhalten sie einen normativen Charakter. Die hermeneutische Perspektive hingegen nimmt Regeln unter dem Aspekt des *Regelformulierens* in den Blick. Verständigen wir uns über ein regelgeleitetes Handeln, tun wir dies, indem wir Formulierungen von Regeln, also den Ausdruck einer Regel deuten.

Laut Wittgenstein könnte man zwar weiterhin sagen, die beiden Menschen würden ein Spiel spielen, weil sie einer Praxis folgen, in der eine Serie von Handlungen den Regeln einer Schachpartie entsprechen, auch wenn diese ungewohnt sind. Dennoch gilt es zu präzisieren, wie genau sich das Deuten zu einem Bestimmen von Handlungsweisen, die auf dem Befolgen von Regeln basiert, verhält. Denn Wittgenstein ist nicht an einer hermeneutischen Auslegung gelegen, die hinter einer jeden Deutung eine weitere zu entdecken meint. Vielmehr geht es ihm darum zu behaupten, »dass es eine Auffassung einer Regel gibt, die *nicht* eine *Deutung* ist; sondern sich, von Fall zu Fall der Anwendung, in dem äußert, was wir ›der Regel folgen‹, und was wir ›ihr entgegenhandeln‹ nennen.«³ Deuten kommt also nicht dem langsamen Enthüllen übereinander gelagerter Bedeutungsschichten gleich. Es beinhaltet vielmehr, »einen Ausdruck der Regel durch einen anderen [zu] ersetzen.«⁴ Wenn wir uns also bezüglich des von ihm vorgeführten Beispiels fragen, welches Spiel eigentlich gespielt wird, so deuten wir die Regeln, oder besser gesagt die Regelformulierungen des Spiels. Hier geht es nicht darum, dass tatsächlich eine Partie Schach gespielt und Regeln angewendet werden, sondern dass wir uns über die Regeln verständigen, und fragen, welche Figuren zum Spielen einer Schachpartie gehören, welche Züge zugelassen sind, was das Ziel des Spiels ist.⁵

So kann in der hermeneutischen Perspektive durchaus ein Umdeuten, eine Umcodierung der Spielregeln geschehen, mit der Folge, dass ein anderes Spiel entstehen kann, das durchaus auch tatsächlich gespielt werden könnte. Geht es hier allerdings nicht vornehmlich um die Anwendung von Regeln, sondern um deren Aushandeln, betrifft die Frage der Serialität, die diesem Konzept der Regel als Deutungsoperation innewohnt, zudem den Umstand, dass das Schachspiel selber eine Reihe von Handlungen umfasst, die nur im ständigen Gebrauch ihre Bedeutung zum Ausdruck bringt. Äußert sich die Regel nur von Fall zu Fall in der Anwendung, so verweist auch diese auf zwei gegensätzlich verlaufende Serien. Aus der hermeneutischen Perspektive betrachtet, dient die Anwendung der Regel entweder der Fortführung einer Gepflogenheit oder unterbricht diese, indem sie die Handlungen in ein anderes seriell konzipiertes Spiel übersetzt, diesem anpasst und mit diesem verschränkt. Somit steht vornehmlich in Frage, wer die Regeln, die im Spiel dann in Geltung stehen, formuliert; wer die Deutungshoheit hat. Die entscheidende Umcodierung kann auf eine auktoriale Intention zurückgeführt werden. Sie kann aber auch sowohl einen textuell erzeugten Leseeffekt offenlegen als auch ein an die zu deutenden Textserien herangetragenes hermeneutisches Verfahren.

Für die folgenden Überlegungen zum seriellen Erzählen im zeitgenössischen *quality TV*, die ebenfalls am Spielen von unterschiedlichen Schachpartien festgemacht werden sollen, ist wiederum die Frage einer Anwendung von Spielregeln entscheidend, die bewusst auf die Übersetzung von einem Regelsystem in ein anderes setzt. Dadurch kommt eine Auffassung von Deuten ins Spiel, die ihrerseits gezielt das Ersetzen eines Ausdrucks der Regel durch einen anderen in den Blick nimmt, wobei Anwendung als textuelle Refiguration

zu verstehen ist, die entweder eine vorgegebene thematische Reihung befolgt oder dieser etwas entgegengesetzt. Zugleich gilt es, ein operativ konzipiertes serielles Lesen sowohl diegetisch auszuweisen – und zwar in Bezug auf fiktionale Figuren, welche die Situationen, in denen sie sich befinden, zu deuten und somit zu beherrschen suchen –, wie auch eine extradiegetische Verbindungslinie sichtbar zu machen, die zwischen den in verschiedenen Texten wiederholt eingesetzten Momenten des Spielens einer Schachpartie verläuft. Die Differenzen, die sich dabei ergeben, sind ebenso entscheidend wie die Ähnlichkeiten, von denen das Deuten als ein metatextuell gesetztes, serielles Spiel, ausgeht.

Schachcode

Als Einstieg dient mir nicht eine TV-Serie, sondern Tomas Alfredsons Verfilmung des Spionageromans *Tinker Tailor Soldier Spy* (2011) von John le Carré. Dies deshalb, weil sich an ihr der Anfang jener Reihe an Schachpartien festmachen lässt, die ich analysieren möchte. Erinnern wir uns: Ausgangspunkt der Filmhandlung ist ein missglückter Geheimauftrag. Jim Prideaux hätte in Budapest den Decknamen jenes Mitglieds im innersten Kreis des britischen Geheimdienstes (*the circus*) in Erfahrung bringen sollen, der für den sowjetischen Feind arbeitet. Seine Verhaftung führt stattdessen dazu, dass Control und dessen rechte Hand, George Smiley, entlassen werden. Als Control bald darauf stirbt, bekommt Smiley, der sich nun in der Position des außenstehenden Beobachters befindet, von seinem ehemaligen Vorgesetzten den Auftrag, dem Gerücht um diesen vermeintlichen Spion nachzugehen. Von Anfang an arbeitet seine Untersuchung mit der Verflechtung einer narrativen und einer filmsprachlichen Serie. Noch

bevor er den Auftrag annimmt, flackern vor seinem inneren Auge die Gesichter jener vier Männer auf, die als Verräter in Frage kommen. Es ist eine Flashback-Montage, die visuell an jenes Treffen des *circus* erinnert, bei dem Control aufgrund des Debakels in Budapest seine Abdankung als Chef dieser fünf Spione unterschrieben hatte. Mit dieser imaginierten Portrait-Reihe gewappnet, besucht Smiley mit seinem Gehilfen, Peter Guillan, die Wohnung des Verstorbenen und findet dort eine haptische Entsprechung dafür.

Bewusst wird diese Entdeckung als theatrale Szene konzipiert. Erst in dem Augenblick, in dem Peter die Vorhänge hinter dem Schreibtisch öffnet und Licht in die abgedunkelte Wohnung fällt, bemerken sie die Schachfiguren, auf die Control Fotos der anderen Mitglieder des *circus* geklebt hat: Percy Alleline als weißer Turm, Toby Esterhase als schwarzer Springer, Roy Bland als schwarzer König und Bill Haydon als weißer Läufer. Aus dem Off hört Smiley die Stimme des Verstorbenen ihn rufen, während sein Blick auf die schwarze Königin fällt, die, wie wir erst am Ende des eingefügten Flashbacks erkennen, sein eigenes Foto trägt. Diese Übersetzung einer Serie (der Schachfiguren) in eine zweite (der fünf Mitglieder des *circus*) bildet nicht nur ein Ordnungssystem, sondern weist zugleich auf das Kernproblem eines als Kriegsspiel gedeuteten Kalten Krieges hin. Die eigenen Reihen sind farblich gemischt als Zeichen dafür, dass Control seit längerem einen Doppelagenten im innersten Kreis des britischen Geheimdienstes vermutet. Deutlich wird auch, dass dieses Schachspiel im inneren Kreis des Geheimdienstes ausgefochten wird und weiterhin auch ausgefochten werden muss. Der erfolgreiche Angriff auf Control, der ihn seine Position als König kostete, wird filmsprachlich durch einen weiteren Flashback unterstrichen, den das Auffinden der Schachfiguren in Smiley auslöst: die Szene nämlich, in der Control und

sein Verbündeter Smiley von jenem streng geheimen Projekt »Witchcraft« erfahren, das sich erst im Verlauf der Filmhandlung als das brillante Machwerk ihres Erzgegners Karla entpuppen wird. Im Glauben, sie hätten eine verlässliche Quelle auf der sowjetischen Gegenseite kooptiert, haben Alleline und seine Kohorte – nicht zuletzt aus persönlichem Ehrgeiz und Machthunger – in Wahrheit eine Bresche in die eigene Verteidigungslinie geschlagen.

Zugleich wird narrativ mit diesem zweiten Flashback eine Serie erzeugt, die dazu dient, dass wir, von Smileys subjektivem Blick gelenkt, nun unsererseits anders auf die vorhergehende Portraitserie der vier Verdächtigen (und die verschiedenen Arbeitstreffen im fensterlosen Konferenzzimmer) blicken, und zwar durch die Brille jener Schachfigurenreihe, die ihre Fotos tragen. Mit anderen Worten: Die narrative Serialität operiert thematisch, indem die einzelnen Spieler sowohl auf bestimmte Rollen in einem am Schachspiel angelehnten Spionagespiel wie auf die zu diesen gehörenden Bewegungsmöglichkeiten festgelegt werden. Zugleich wird über den Schnitt, der wiederholt zu den in der Vergangenheit liegenden Arbeitstreffen als Flashback zurückkehrt, auch visuell eine Serie erzeugt. In diesem Fall gilt es nicht, ein Ordnungssystem zu erstellen, sondern aufgrund einer narrativ konstruierten heuristischen Serie den Verräter ausfindig zu machen. Mit Smiley blicken wir immer wieder zurück auf die Portraitreihe der Verdächtigen, die sich im Verlauf dieser seriellen Betrachtung verändert. Die Zusatzinformation, die aufgrund der Ermittlungsarbeit mit ins Spiel kommt, führt dazu, dass sich in die Wiederholung ein entscheidendes Moment der Ausdifferenzierung einschreibt. Eben in der seriellen Rückkehr zu den immer gleichen Gesichtern erkennt Smiley (und wir mit ihm) von Fall zu Fall mehr; er sieht etwas, das er vorher nicht gesehen hat

oder nicht sehen konnte. Darin besteht das Operative des Seriellen. Es ist entscheidend, dass er die von Control vorgegebene Übersetzungsarbeit fortführt, indem er die Reihung ergänzt. Er nimmt nicht nur die Schachfiguren mit in sein neues Büro, das in einem abgelegenen Hotel liegt. Er eröffnet dort auch eine zweite Schachpartie.

Auf seinem Schreibtisch stehen zuerst nur die schwarzen Figuren, um den Kontrast zur einzigen weißen Figur, der Dame, hervorzuheben, auf der anstelle eines Fotos der Name »Karla« klebt. Während er einen noch nicht beschrifteten, schwarzen Bauern in die Hand nimmt, gibt Smiley seinem Gehilfen Peter die erste einer Reihe von gefährlichen Aufgaben, die zur Lösung des Falls führen wird. Deutlich wird somit, dass sich die Filmhandlung um zwei unterschiedliche, wenn auch verschränkte Strategiespiele dreht. Das erste betrifft jenes Machtspiel im Inneren des britischen Geheimdienstes, das zuerst Control und dann Smiley von außen beobachten, in der Hoffnung, jene Figur ausfindig zu machen, die es Karla ermöglicht hat, ebenfalls als Beobachter an diesem Spiel teilzunehmen und es zu manipulieren. Als Zeichen dafür, dass er bereits begonnen hat, mit Hilfe der von Control vorgegebenen Figurenreihe den Fall zu lösen, setzt Smiley diese Serie nun fort und nimmt einen weiteren Verdächtigen in die Reihung auf. Neben der weißen Dame Karla steht bald auf seinem Schreibtisch ein schwarzer Läufer, auf den er das Foto des sowjetischen Kulturattachés Polyakov geklebt hat. Smiley hat begriffen, dass dieser wörtlich als Läufer seines persönlichen Gegenspielers fungiert und somit dem zweiten, übergeordneten Schachspiel zuzuordnen ist. In diesem sitzen sich Smiley und Karla gegenüber und spielen, durch die schwarze und die weiße Dame vertreten, eine Schachpartie, die nicht auf eine Matt-, sondern eine Pattsituation hinauslaufen wird, die beide überleben

dürfen. Wie sehr es in dieser seriell konzipierten Filmerzählung um diese parallel verlaufende Strategiespiele geht, wird in der Szene hervorgehoben, in der Smiley seinem Gehilfen gesteht, er habe Karla einmal persönlich getroffen. Für diese direkte Konfrontation der beiden Schachdamen bekommen wir kein Flashback. Stattdessen läuft Smileys Erinnerung auf den Satz hinaus, den er damals seinem Gegner verkündete: »We're not so very different.«

Somit lenkt der Film unsere Aufmerksamkeit nicht nur darauf, dass für eine erfolgreiche Deutungsarbeit Handeln als Voraussetzung gilt, sondern dass Smileys Untersuchung eine eigene performative Handlung darstellt. Indem er die verdächtigen Figuren nicht nur als Serie begreift, sondern diese Serie auch fortsetzt, kann er seinerseits in das Spiel der vier verbleibenden Mitglieder des *circus* eingreifen, deren Bewegungen beeinflussen und eine Situation erzeugen, die dazu führt, dass der Spion im Inneren sich selber verrät. Dienen die als Serie konzipierten Schachfiguren dazu, die Spionagearbeit nicht nur zu kodieren, sondern auch einen Bruch im System ausfindig zu machen, muss Smiley im Zuge seiner Ermittlung ein Strategiespiel rekonstruieren, in dem ihm selber eine Rolle – nämlich die der Schachdame – zugeschrieben worden ist. Vom wiederholten Einmontieren der Flashbacks unterstützt, erzeugt er eine Serie innerhalb der Filmerzählung. Dabei begreift er nicht nur die Regeln der von Control vorgegebenen Reihe, sondern kann diese, nachdem er sie mental als Erinnerungen wiederholt hat, mit Hilfe einer Anwendung auf die Ermittlung auch deuten. Sein serielles Betrachten der verdächtigten Figuren führt dazu, dass unser Blick mehrmals adjustiert werden muss und eben dadurch an Schärfe gewinnt. Informationen, die auf der distributionalen Ebene der Filmerzählung verstreut in Erscheinung treten, werden über die nachträglich erzeugte Serie zu einer

Deutung integriert. Die von Smileys Blick ausgehende narrative Reihung ist heuristisch wirksam. Nur seriell gedacht (und von uns seriell gelesen), ergeben die auf der Handlungsebene versprengten Details eine Lösung des Falls.⁶

Konsequent leitet die von Smiley unternommene Fortführung der als Reihe konzipierten Schachfiguren auch das Flashback zu einer anderen Kernszene ein. Eingerahmt wird seine Erinnerung an jene Weihnachtsfeier im Geheimdienst, die sich als Urszene seiner Verwundbarkeit entpuppen wird, einmal mehr durch eine Aufnahme von ihm an seinem Schreibtisch. Dort betrachtet Smiley versonnen seine Batterie von mit Fotos versehenen Schachfiguren, die dieses Mal aus drei weißen und drei schwarzen Figuren besteht. Dann sehen wir im Flashback, wie deren Korrelate, die drei Verdächtigten – Alleline, Toby und Roy –, sich zueinander gesellen, um mit den anderen Feiernden die russische Nationalhymne zu singen. Smiley hingegen hat sich auf die Suche nach seiner Frau gemacht. Der Umstand, dass er sie im dunklen Garten in der Umarmung eines Mannes erspährt, lässt ihn vermuten, es handele sich dabei um seinen Kollegen Haydon. Am Ende dieses Flashbacks kehren wir zurück zu Smiley und seinen Schachfiguren, unter denen sich auch der weiße Läufer befindet. Als Reihe erkannt, können Erzählfragmente, die um diese Weihnachtsfeier kreisen, von Smiley in eine Deutung integriert werden, um eben diese Figur als den gesuchten Verräter zu enthüllen. In seinem letzten Gespräch mit Smiley wird Haydon gestehen, seine Affäre mit dessen Gattin sei ein brillanter Schachzug Karlas gewesen: »He reckoned if I was known to be Ann's lover, you wouldn't be able to see me straight.« Erst in der Rekonstruktion der Vergangenheit durch die Brille seiner gegenwärtigen Ermittlungen, und somit erst seriell gedacht, erkennt Smiley, was er an jenem Abend der Weihnachtsfeier eigentlich schon wusste:

Die Figur, die nicht mit den anderen in einer Reihe steht und singt, war nicht nur der Störer seiner Ehe, sondern auch der Verräter in ihrer Mitte.

Der Einsatz der Schachfiguren ist allerdings noch komplizierter. Erst spät in *TINKER TAILOR SOLDIER SPY* erfahren wir, dass Control mit einer zweiten Übersetzung seiner Portraitserie der Verdächtigen in ein ebenfalls als Reihung konzipiertes Spiel operiert hat. Während eines Gesprächs mit Smiley gesteht Jim Prideaux, er habe an jenem Abend, an dem Control ihm den Auftrag nach Budapest zu reisen erteilte, auch die Decknamen der Schachfiguren erfahren. Einmal mehr sehen wir als Flashback eine intime nächtliche Szene. Während Control die Namen aufzählt, stellt er die Schachfiguren in eine Reihe auf den Tisch: Alleline »Tinker«, Haydon »Tailor«, Bland »Soldier«. Weil weder »Sailor« noch »Rich Man« ihm für diese Übertragung passend erscheinen, gibt er Esterhase den Codenamen »Poor Man«, lässt aber die fünfte Figur, Smiley, aus. Sein Vertrauter fällt somit aus der Reihe, ist nicht Teil seines Verdächtigungsspiels. Dabei ist die Verschränkung von Schach mit einem Kinderreim, der gewöhnlich als *counting game* benutzt wird, deshalb entscheidend, weil dieser manchmal auch eingesetzt wird, um bei einem Versteckspiel herauszufinden, wer der Sucher sein wird. Und so kehrt die Filmmontage ein letztes Mal zu den Gesichtern jener vier Männer zurück, die nun auf eine Reihung in zwei unterschiedlichen Spielen (dem Schachspiel und dem Kinderreim) übertragen worden sind. Einmal mehr sitzt Smiley allein in seinem Büro und ruft sich ein letztes Mal das Treffen des *circus* im abgeschotteten Büro in Erinnerung. Nun allerdings geht es darum, das *counting game* in eine Handlung umzusetzen: Wer ist derjenige, der sich nicht verstecken darf, in diesem Fall, weil er als Spion der Justiz übergeben werden muss? Die vom Film angebotene Logik

der Ermittlung besagt: Einen Verdacht als überlagerte Serie durchzuspielen, lässt diesen konkret Gestalt annehmen. Die Deutung, die sich aufgrund von Smileys serieller Rekonstruktion entfaltet, ermöglicht es, den als Tinker bezeichneten, weißen Läufer als die gesuchte Figur zu identifizieren.

Nun eignet sich das Spielen einer Schachpartie besonders gut für eine Übersetzung in die Regeln des Kalten Krieges, hat doch eben dieses Königsspiel, das in der frühen Neuzeit aus Arabien nach Europa kam, eine lange Tradition als Denkbild für Kriege, die zwischen feudalen Herrschern und Herrscherinnen ausgefochten wurden. Die Regeln dieses Spiels lassen sich deshalb auf das die Welt der Spionage organisierende Machtgefüge sinnvoll übertragen, weil Schach – wie Michel de Certeau festhält – auf einem Brett gespielt wird, auf dem Bewegungen in einem proportionalen Verhältnis zu Situationen stehen. Das Spiel formuliert und formalisiert nicht nur Regeln, welche die Auswahl jedmöglicher Schachzüge organisiert, sondern konstituiert auch die Erinnerung an vorherige Spielstrategien, auf die man von Fall zu Fall zurückgreifen kann.⁷ Jede Figur hat eine klar definierte Position mit vorgeschriebenen Handlungsmöglichkeiten innerhalb einer hierarchischen Ordnung, die dazu dient, das königliche Paar (bzw. dessen Macht) vor Angriffen zu schützen. Innerhalb des Geheimdienstes sind zudem alle Figuren auf das Schachbrett beschränkt, ist doch die Option, nicht zu spielen, nicht gegeben. Es gibt einzig die Möglichkeit, durch das Ausschalten anderer einen neuen Platz auf dem Spielfeld einzunehmen, wodurch der eigenen Seite oder einem selber mehr Macht eingebracht wird.

Indem die weißen und schwarzen Schachfiguren in der Übersetzung dieser Spielregeln in das im Titel des Films aufgerufene *counting game* durchmischt sind, lenkt *TINKER TAILOR SOLDIER SPY* aber zugleich die Aufmerksamkeit

darauf, dass es sowohl um den außenpolitischen Kampf zwischen dem Westen und der Sowjetunion geht als auch um einen Widerstreit, der im Herzen des britischen Geheimdienstes ausgefochten wird. Zugleich wird durch die Auslassung der Dame aus dieser zweiten Reihung deren besonderer Status deutlich. Und tatsächlich ist die Vorherrschaft jener Schachfigur, die im Englischen bezeichnenderweise als *Queen* bezeichnet wird, der Angelpunkt, an dem sich die Fortsetzung dieses Übertragungsspiels im zeitgenössischem *quality TV* festmachen lässt. So lohnt es sich, an das Portrait zu erinnern, mit dem Alfredsons Spionagefilm zu Ende geht. In der Abschlusszene sehen wir, wie George Smiley, im britischen Geheimdienst reinstalled, seine Arbeit gegen Karla wieder aufnimmt. Hatte der Pförtner ihm fröhlich beim Betreten des Gebäudes zugewinkt, lächelt sein Gehilfe Peter nur verschmitzt vor sich hin, nachdem sie sich auf dem Gang, der zum abgeschotteten Konferenzraum führt, kurz begegnet waren. Dann sitzt Smiley stolz lächelnd allein am obersten Ende des Tisches. Das Kriegsspiel, das auf einen Wettkampf der beiden Damen hinausläuft, kann weitergehen.

Die schwarze und die weiße Dame

Lässt sich für *TINKER TAILOR SOLDIER SPY* serielles Erzählen als thematisches Anliegen herausarbeiten, das filmsprachlich durch ein Montage-Verfahren unterstützt wird, gilt es nun darauf einzugehen, wie Intertextualität ebenfalls auf serielles Lesen setzt. Wenn ein Text auf einen Vorgängertext eingeht, steht grundsätzlich die Erwartung im Raum, der Zuschauer würde aufgrund gewisser Ähnlichkeiten narrativ brisante Episoden als eine Serie verstehen, die beide Texte miteinander verbindet. Einmal mehr werden Elemente auf

der distributionalen Ebene, nun aber von zwei unterschiedlichen Texten, zu einer Deutung integriert. Oder anders formuliert: Etwas wird deutlich aufgrund seines wiederholten Gebrauchs. Dadurch wird Deutung aber auch als performativer Akt verstanden, der über das Erstellen einer vom Text vorgegebenen Verbindungslinie zu einem zweiten Text seine Interpretation vollzieht. Ganz in diesem Sinn operiert die BBC-Miniserie *THE HONOURABLE WOMAN* (2014) mit einem zweifachen Gebrauch des Schachspiels als Denkfigur für ein vertracktes politisches Machtspiel. Zwar ist für das Erkennen des Zitats entscheidend, dass sich die Zuschauer an den strategischen Einsatz des Schachspiels in *TINKER TAILOR SOLDIER SPY* erinnert. Zugleich kann das Argument, das sich an diesem verdichtet, auch entschlüsselt werden, wenn den Zuschauern diese kulturelle Erinnerung fehlt. Nur entgeht ihnen dann jenes *genre memory*, auf das Hugo Blick mit seiner Verfilmung explizit setzt: Auch im Zentrum seiner internationalen Spionagespiele am Anfang des 21. Jahrhunderts steht die Dame, nur hat sie eine brisante Umschrift erfahren. Sie steht nicht mehr ein für ein Spiel unter Männern, das im Namen ihrer Majestät im Geheimen durchgeführt wird. Vielmehr lenkt sie unseren Blick auf die Frage weiblicher politischer Souveränität an unterschiedlichen und somit als Serie konzipierten Schauplätzen.⁸

Zweimal kommt in Hugo Blicks *THE HONOURABLE WOMAN* das Spielen einer Schachpartie zum Einsatz, das erste Mal bereits im Vorspann. In einem Club in London trifft Sir Hugh Hayden-Hoyle (Leiter des Middle East Desk im MI6) sein Gegenüber im israelischen Geheimdienst, um mit ihm Informationen auszutauschen. So beherzt schüttelt er den Beutel mit den Schachfiguren auf das Brett, dass eine Figur vom Tisch fällt, jedoch auf dem leeren Stuhl neben diesem aufrecht zu stehen kommt: die schwarze Dame. Diese kurze

Bildsequenz folgt auf zwei zeitlich getrennte Szenen aus der Vergangenheit, die dem Sturz dieser Schachfigur als Hintergrundinformation dienen. Die erste Szene betrifft die Geburt des Jungen, Kasim, als Folge einer Vergewaltigung während der Geiselhaft seiner Mutter, Nessa Stein, und ihrer Übersetzerin, Atika Halibi, in Gaza. Die zweite Szene stellt jene Urszene der Gewalt dar, die nun, 29 Jahre später, im Zentrum einer politischen Intrige nochmals aufflackern wird: die Ermordung eines anglo-jüdischen Waffenhändlers durch einen als Kellner getarnten palästinensischen Terroristen. Die Kinder eben dieses Waffenhändlers, Nessa und Ephra, die beim Attentat neben ihm am Tisch saßen, haben mit dem Vermögen ihres Vaters die Stein Foundation gegründet, um nicht auf Rache, sondern auf Versöhnung zu setzen und den Friedensprozess im Nahen Osten zu unterstützen. Geht somit dem Vorspann Gefangenschaft und Gewalt voraus (und zwar sowohl die Filmgeschichte wie auch die Bildmontage betreffend), fährt direkt im Anschluss zur Aufnahme der sich auf dem Stuhl aufrichtenden schwarzen Dame die Kamera in eine Nahaufnahme der erwachsenen Nessa Stein. Sie trägt eine mit Hermelin und schwarzen Schleifen besetzte rote Robe, als Zeichen dafür, dass sie gerade von ihrer Majestät, Elizabeth II., zur *life peer* ernannt worden ist und als *Baroness Stein of Tilbury* nun auch die Bezeichnung »The Honourable« für sich in Anspruch nehmen darf.

Das zweite Mal findet diese Schachpartie innerhalb der Filmdiegese in der ersten Episode statt. Unwissentlich ist Nessa Stein zum Spielball einer komplexen politischen Intrige geworden, in der ihr Projekt, das Glasfaserkabelnetz in der West Bank auszubauen, dafür instrumentalisiert wird, die U.S.-amerikanische Vertretung im UNO-Sicherheitsrat von den Bemühungen um die Anerkennung eines palästinensischen Staates zu überzeugen. Somit verdichtet sich

dieser politische Machtkampf zu einem tragischen Drama um die Familie Stein, in dem der Junge Kasim im Zentrum steht. Seine Geiselnahme am Anfang der Filmhandlung löst eine Kette von Gewalttaten aus, die die Unmöglichkeit einer einfachen Lösung im Nahostkonflikt verdeutlichen, weil die involvierten Parteien widersprüchliche Interessen verfolgen. Der Umstand, dass, um ihn zurückzuholen, zwei *honourable women* in jenes politische Schlachtfeld ziehen, für welches das Schachbrett einsteht, rückt auch auf personalisierte Weise die Frage einer nicht lösbaren Loyalitätsambivalenz ins Blickfeld. Nachdem beide Frauen aus der Geiselhaft befreit worden waren, hatte Atika den Jungen als ihren Sohn ausgegeben und seitdem als Haushälterin für Ephra Stein gearbeitet. Im Verlauf der Filmhandlung wird Sir Hugh, der wie sein Genrevorgänger George Smiley eine Ermittlung leitet, diesen Tausch nicht nur offenlegen, sondern die Palästinenserin auch als Agentin in eigener Sache, und somit als die eigentliche Verkörperung der schwarzen Dame entlarven.

Diese zweite Schachpartie, nun Teil der Handlung, wird in *THE HONOURABLE WOMAN* durch eine pointierte Parallelmontage eingeführt, die ein Treffen zwischen den beiden Frauen in einem Café analog zu dem der beiden Geheimagenten setzt. Dieses Mal fällt, als Sir Hugh seinen Beutel mit Schachfiguren über dem Schachbrett ausleert, allerdings die weiße Dame auf den Stuhl und stellt somit den Angelpunkt einer seriell konzipierten Auslegeordnung dar, an der sich eine Vielfalt von Gegenüberstellungen festmachen lässt. Sitzt Sir Hugh bereits hinter den weißen Schachfiguren und wartet auf seinen Spielpartner, lässt sich seine weiße Dame unzweideutig auf Nessa Stein übertragen, insofern auch sie bereits am Tisch sitzt, bevor Atika das Café betritt. Um diese Reihung visuell zu unterstreichen, wird sowohl der Auftritt der trügerischen Palästinenserin wie auch der des

israelischen Geheimagenten durch eine Kamerafahrt inszeniert, die jeweils im Aufblicken der beiden Briten mündet, die auf die Ausländer warten. Der Umstand, dass in der Film- diegese die weiße Dame die schwarze aus der *credit sequence* ersetzt, öffnet wiederum eine Reihe an Deutungsmöglichkeiten. Die Serie, welche die weiße Dame mit Sir Hugh und der *honourable* Nessa Stein zusammenschließt, entspricht narrativ dem Umstand, dass seine Ermittlungen das Ziel haben, die Baroness Tilbury of Stein vor tödlichen Angriffen zu schützen. Die schwarze Dame wiederum, die am Anfang jener Serie an Figuren steht, die im Nahostkonflikt direkt involviert sind, verdichtet auch jenen Verdacht, der das vertraute Gespräch der vermeintlich Verbündeten trübt. Sowohl die beiden Frauen wie auch die beiden Agenten spielen zwar miteinander, sind aber im Kontext dieses Spiels auch Gegner, und eben diese Ambivalenz eröffnet eine weitere Ebene der Deutungsmöglichkeit. Wenn seriell gelesen die weiße Dame die schwarze ersetzt, dürfen wir nicht nur beide für die *honourable woman* des Titels halten. Vielmehr erweist sich ein Begriff der Ehrbarkeit auch als das, was diese zwei gegensätzlich gezeichneten Spielfiguren verbindet.

Stellt man nun diese erste am Schachspiel verhandelte Reihung der Figuren in Verbindung mit dem intertextuellen Verweis auf *TINKER TAILOR SOLDIER SPY*, wird jene Differenz deutlich, die für serielles Lesen entscheidend ist. Die beiden Männer, die miteinander eine Schachpartie spielen, sind keine Feinde, sondern nutzen das Spiel, um gegenseitig Informationen auszutauschen. Im Gegensatz zur Logik des Kalten Krieges, die von Smiley (schwarze Dame) und Karla (weiße Dame) verkörpert wird, ist jener übergeordnete politische Kampf, auf den sich auch diese Schachpartie bezieht, wesentlich widersprüchlicher. Weder gibt es bei den im Nahen Osten direkt involvierten Parteien eine klare Front,

noch zeichnet sich eine eindeutige Allianz zwischen den britischen und amerikanischen Geheimdiensten ab, die sich in diesen Konflikt einmischen. Zudem stehen die beiden Schachdamen nicht als Code für die männlichen Spione ein. Vielmehr geht von ihnen eine weitere Verbindungslinie aus, welche die ambivalent gezeichnete Verschränkung dieser beiden Schachfiguren auf eine andere Reihe von Machthaberinnen übertragen lässt. Diese Serie ist zwar vermeintlich auf das Paar Nessa und Atika bezogen, gestaltet aber einen Widerstreit im Inneren des britischen Geheimdienstes, bei dem es auch um das Stürzen oder Aufrichten einer weißen oder schwarzen Dame geht: Die dunkelhaarige Monica Chatwin, Taktikerin im British Foreign Office, will die blonde *Dame* Julia Walsh, Chefin des MI6, ausschalten, um ihre Stelle einzunehmen. Dafür schließt sie sich mit jenen palästinensischen Kräften zusammen, die auch Atika in ihrem trügerischen Doppelspiel mit der Familie Stein stützt. Zugleich steht hinter beiden Widersacherinnen eine weitere Politikerin: die (an Hilary Clinton erinnernde) amerikanische Außenministerin, die am Ende von *THE HONOURABLE WOMAN* öffentlich eine Zweistaatenlösung befürworten wird.

So ergibt sich eine Serie von politisch handelnden Damen, die sowohl miteinander als auch gegeneinander spielen, als Spiegelung und Kommentar für einen Konflikt, der sich nicht als fortlaufende Variation einer einfachen Opposition begreifen lässt. Zugleich lenkt eine serielle Lektüre der Austauschbarkeit der Schachdame unsere Aufmerksamkeit darauf, dass Blicks TV-Serie auch ein widersprüchliches Bild weiblicher politischer Handlungsmacht verhandelt. In *THE HONOURABLE WOMAN* dient die Schachdame nicht mehr einzig als Deckname, sondern zugleich als Hinweis, dass hier in der Loyalitätsambivalenz, die sich durch diese Reihung an politisch mächtigen Frauen zieht,

auch eine Angst gegenüber weiblicher Souveränität verschriftet wird. Dabei kündigt der Sturz der Schachdame im Vorspann an, dass eine Auflösung des narrativen Konflikts vom Schicksal derer, die mit dieser Schachfigur assoziiert werden, abhängt. Dieser Austauschbarkeit der schwarzen und weißen Damen, die eine von Duplizität gezeichnete weibliche politische Macht andeutet, wird der Umstand entgegengehalten, dass sich jeweils nur eine Dame nach ihrem Sturz aufrichtet: zuerst die schwarze und dann die weiße.

Im Gegensatz zum Abschlussbild von *TINKER TAILOR SOLDIER SPY* läuft Blicks Spionagegeschichte nicht auf eine offen gehaltene Fortführung der Serie hinaus, sondern auf eine entscheidende Konfrontation. Ist Palästina im übertragenen Sinn das Schachbrett, auf dem widersprüchliche Interessen ausgefochten werden, wird sich Atika opfern, damit Nessa mit jenem Kind, deren Mutter beide sind, überleben kann. Dies geschieht dank ihres ehrenhaften Einsatzes für ihre Heimat, wenngleich dies einen heimtückischen Verrat an der Familie Stein fordert. Diese tragische Entscheidung löst zwar den von diesem Frauenpaar verkörperten Zwiespalt auf, nicht aber die an ihm verhandelte politische Unentscheidbarkeit. Zugleich lässt der Umstand, dass *Dame* Julia ihrerseits im Zuge einer internen Säuberungsaktion ihre Kontrahentin ausschaltet, einen weiteren Widerspruch aufklappen. Im Bezug auf die Familie Stein ist die Schachpartie zu Ende gespielt worden, im Bezug auf den politischen Konflikt im Nahen Osten, für den dieses Spiel einstand, bleibt ein serielles Gewaltdenken bestehen, das als Gegenzug zur Rache immer Vergeltung setzen will. Auch die *Dame*, die alle Angriffe auf ihre Herrscherinnenposition im MI6 erfolgreich abwenden konnte, kann sich – wie ihr Genrevorgänger George Smiley – darauf verlassen, dass das nächste politische Machtspiel bereits begonnen hat.

Eine Dame, weiß wie schwarz

Wie der amerikanische Philosoph Stanley Cavell festhält, liegt der heuristische Wert, ein intertextuelles Verhältnis festzustellen, darin zu fragen, was dessen Konsequenzen sind. Das serielle Erscheinen vergleichbarer Themen oder Denkfiguren lenkt unsere Aufmerksamkeit auf jene textuellen Ereignisse, denen eine größere Bedeutung zugeordnet werden muss.⁹ Vornehmlich an den Differenzen, die bei solch einer seriellen Lektüre sichtbar werden, lassen sich die für jeden Text spezifischen Formalisierungen und Anliegen erörtern, die sich hier am Detail des Spielens einer Schachpartie festmachen. Als dritter Schritt soll deshalb eine weitere TV-Serie angesprochen werden, in der die Schachdame als Chiffre für weibliche politische Souveränität die zentrale Rolle übernimmt, obgleich es sich nicht um einen expliziten Intertext handelt. Vielmehr gilt es nun durch eine performativ erzeugte Reihung, das Deuten selber als serielles Spiel vorzuführen.

Beau Willimons *HOUSE OF CARDS* (seit 2013) setzt nicht auf eine gegenseitige Verwicklung einer schwarzen und einer weißen Schachdame. Vielmehr besetzt die Heldin, Claire Underwood, beide Positionen und bringt somit ihre innere Gespaltenheit zum Ausdruck. Die Schachpartie, die dreimal in der ersten Staffel auftaucht, spielt zudem ihr Gatte, Francis Underwood, mit sich selber. Ein serielles Lesen macht deutlich: Wir haben es im Gegensatz zu den anderen beiden Texten mit einem beunruhigend hermetisch geschlossenen Spielfeld zu tun. Weder ein der binären Logik des Kalten Krieges entlehnter Widerstreit zwischen zwei Nationen noch eine Loyalitätsambivalenz steht hier auf dem Spiel. Vielmehr lenkt dieser Politthriller unsere Aufmerksamkeit auf einen im Innern der amerikanischen Demokratischen Partei

ausgetragenen Machtkampf, als Chiffre für eine Krise demokratischer Prozesse. Hängt alles auch in diesem Fall an der Dame, wird sowohl an ihrem Zweifel wie auch an ihrer Überzeugungskraft das Überleben postdemokratischer Machtgelüste verhandelt. Nochmals zur Erinnerung: Nachdem der Präsident der Vereinigten Staaten und seine Beraterin Francis Underwood anfangs für das Amt des Secretary of State übergehen, weil er ihnen als *Democratic Whip* im Kongress wichtiger erscheint, beginnt jene lange Intrige, die Underwood schließlich am Ende der zweiten Staffel selber Präsident werden lässt. Nachdem er in der dritten Staffel seine Gattin zur amerikanischen Botschafterin bei der UNO ernannt hat, wird sie, während er in der vierten Staffel für eine Wiederwahl kandidiert, zur Anwärterin auf das Amt der Vizepräsidentin aufsteigen. An der Frage, ob die Ehe dieser beiden von Ehrgeiz getriebenen Figuren halten wird, hängt auch ihr politisches Glück. Können sie immer wieder zueinander finden, obgleich sie teils unterschiedliche Projekte verfolgen, oder reißt sie ihr Ehrgeiz unwiderruflich auseinander?

Augenfällig wird in *HOUSE OF CARDS* das Schachbrett zur Chiffre für das politische Schlachtfeld, in dem sich die Underwoods gegen alle Hindernisse kaltblütig durchzusetzen wissen, zum ersten Mal in einer nächtlichen Szene (Staffel 1, Episode 5). Während Francis mit seinem engsten Berater, Doug Stamper, eine Strategie entwickelt, um einen Lobbyisten der Lehrgewerkschaft außer Gefecht zu setzen, spielt er zugleich mit sich selber einige Züge Schach: Zuerst bewegt er einen schwarzen Springer, dann eine nicht erkennbare weiße Figur, als wäre dies ein Hinweis auf den noch geheimen Zug, mit dem er seinen Opponenten erfolgreich anzugreifen hofft.¹⁰ Im Gegensatz zum hell beleuchteten Raum, in dem die beiden Männer laut miteinander diskutieren, sitzt Claire allein im Dunkeln am Tisch im Esszimmer nebenan.

Nur der Bildschirm des Laptops, an dem sie eine Gala für die Non-Profit-Organisation *Clean Water Initiative* organisiert, deren CEO sie zu diesem Zeitpunkt noch ist, wirft Licht auf ihr Gesicht.

Für einen kurzen Augenblick wendet sie schweigend ihren Blick auf ihren Gatten, bevor sie die eigene Arbeit fortsetzt. Als hätte er diesen Blick gespürt, unterbricht Francis seine hitzige Unterredung und schreitet ihr entgegen mit der Frage »I'm sorry, are we being too loud?« Ohne vom Bildschirm aufzublicken antwortet sie souverän, »A little.« Während die beiden nun gemeinsam über ihre Arbeit sprechen, steht auch Francis im Dunkeln. Haben sie anfangs noch an zwei unterschiedlichen Strategien gearbeitet, bei denen es jeweils darum geht, andere von ihren Interessen zu überzeugen, hat sie ihn nun erfolgreich auf ihre Seite gelotst. Mit anderen Worten, während die absolute Macht, die Francis anstrebt, sich an jenem Schachspiel verdichtet, das er einzig und allein mit sich selber spielt, benötigt seine reale politische Intrige das Gespräch mit seiner Gattin. Erst dann, wenn sie bereit ist, diese Zweisamkeit, für den Moment zumindest, abzubrechen, darf er sich wieder dem Geschäft um den landesweiten Lehrerstreik zuwenden. Was sich über den kurzen Einsatz des Schachspiels zeigt, ist ein Detail auf der distributionalen Ebene der Erzählung, das sich in den folgenden Szenen zu einer Deutung integrieren lässt. Francis Underwoods Handlanger führt seine Befehle aus, ohne einen Blick auf das Schachbrett zu werfen und deutet somit an, er gehorche, ohne die Regeln des Spiels zu kennen (und somit auch ohne ihnen etwas entgegenzuhalten). Claire hingegen überträgt leise, aber bestimmt das solitäre Spiel ihres Gatten in eines, das auf eine Anerkennung ihrer Position besteht – das Gespräch zwischen ihnen als gleichberechtigte politische Spieler.

In der darauf folgenden Episode lädt Claire den Leibwächter ihres Gatten, Edward Meechum eines Abends auf eine Tasse Kaffee in ihrer Küche ein (Staffel 1, Episode 6). Dieser hatte vorher im Nahen Osten für die Marines gedient. Während er ansetzt, von seinen Kriegserfahrungen in Afghanistan zu berichten, fliegt plötzlich ein Ziegelstein durch das Wohnzimmerfenster. Doug Stamper steckt dahinter, will er diesen Gewaltakt doch anschließend den streikenden Lehrern anlasten. Bezeichnenderweise ist der Ziegelstein durch eben jenes Fenster geworfen worden hinter dem Francis Underwoods Schachbrett steht, sodass dessen Wucht einige der Figuren umstürzen lässt. Eine einzige fällt zu Boden und liegt inmitten der Glasscherben als markantes visuelles Gegenstück zum Ziegelstein: der weiße König. Seriell gelesen lässt sich an diesem Detail zweierlei festmachen. Der Sturz, der Francis droht, wenn er die prekäre Lage der streikenden Lehrer nicht in den Griff bekommt, wird stellvertretend über den Fall der ihm zugeschriebenen Schachfigur artikuliert. Zugleich antwortet dieser Anschlag, insbesondere wenn man herausfindet, wer dahinter steckt, auf jene Eigenständigkeit, die Claire für sich als seine weiße Dame zu behaupten sucht. Immer wieder im Verlauf von *HOUSE OF CARDS* wird sie einsehen müssen, dass sie zwar den Handlungen ihres Gatten fern bleiben, nicht aber sich den Konsequenzen entziehen kann, die diese mit sich bringen.¹¹

Ein drittes Mal kommt das Schachspiel besonders prominent zum Einsatz, nachdem Claire sich entschlossen hat, aus Ärger darüber, dass ihre eigenen politischen Ziele in den Augen ihres Gatten zweitrangig sind, einen ehemaligen Geliebten, den Fotografen Adam, in Manhattan aufzusuchen. Indem sie Francis verlässt, will sie ihm vor Augen führen, dass sie nur dann politisch als Paar stark sind, wenn sie alle Entscheidungen gemeinsam fällen. Diesmal rückt die Kamera

dicht an das Spielbrett heran, an dem Francis einmal mehr während eines Gesprächs mit Doug Stamper seine Schachzüge vollzieht (Staffel 1, Episode 19). Dort sehen wir den weißen König mit einem Springer und einem Turm, jedoch ohne Dame an seiner Seite. Diese hat er gerade ans andere Ende des Schachbretts gerückt. Plötzlich fragt er seinen Handlanger, ob er mit ihm eine Partie spielen möchte. Mit dem Hinweis, er würde die Regeln des Spiels nicht kennen, lehnt Doug ab und weicht auch der Frage seines Vorgesetzten aus, ob er sie ihm beibringen soll. Nachdem Doug den Raum kurz darauf verlässt, folgt eines jener berühmten Selbstgespräche, in denen Francis seine innersten Gedanken dem Publikum anvertraut. Während die Kamera in eine Nahaufnahme fährt, gesteht er seine eigene Verärgerung darüber, von Claire alleingelassen worden zu sein, und zieht langsam aber entschlossen die weiße Dame wieder zurück zu seinem König. Einmal mehr wird somit filmsprachlich hervorgehoben, dass die Schachpartie im übertragenen Sinn jene Konfrontation durchspielt, die er mit seiner Gattin austragen muss, damit sie in ihr politisches Bündnis als Paar wieder einzuwilligen bereit ist. Noch macht Francis diesen Zug für sie, aber die Regel gibt vor, welche Handlung Claire auf ihre Situation übertragen muss. Der Handlanger, der treu alle Befehle ausführt, ist weiterhin wortwörtlich nicht mit von der Partie.

Dreht sich alles um die weiße Dame – sie fällt zu Boden, sie wird zurück an ihren Platz gerückt –, so wird zugleich deutlich, dass sie weder als Code für ein Spiel unter Männern eingesetzt wird, noch als Chiffre für die Austauschbarkeit zweier Heldinnen. Betrachtet man den Einsatz der Schachdame als Fortführung einer Reihe, die *HOUSE OF CARDS* sowohl mit *THE HONOURABLE WOMAN* als auch Alfredsons Spionagefilm verbindet, kommt auch eine Portion *genre memory* betreffend der weißen Dame, mit der Claire

Underwood unzweideutig assoziiert wird, mit ins Spiel. Strategisch ist sie, wie Smileys Karla, ihrem Gegenüber ebenbürtig, und zugleich ist sie, wie Nessa Stein, von inneren Ängsten heimgesucht. Denn Claire ist zwar ebenso machthungrig und skrupellos wie ihr Gatte, doch im Gegensatz zu Francis, der – trotz seiner Selbstgespräche mit den Zuschauern – statisch und eindimensional als Tyrann gezeichnet ist, erweist sie sich als eine emotional schillernde Figur, deren Alpträume zudem verborgene Gewissensbisse artikulieren. Zwar wird die politische Ambition, die sie als Paar verfolgen, nicht in Zweifel gezogen, doch ist sie diejenige, die ihren Blick gleichzeitig nicht von den Konsequenzen abwendet. Sie beherrscht nicht nur perfekt die Rolle der politischen Dame, welche die Herzen seiner Wählerinnen zu gewinnen vermag, sondern verspürt auch in entscheidenden Augenblicken eine Verantwortung, die manchmal zu Entscheidungen führt, die ethisch richtig sind, sich aber politisch als verhängnisvoll erweisen.

Die Gefühlsambivalenz, die in *THE HONOURABLE WOMAN* noch auf die beiden Heldinnen verteilt wurde, verdichtet sich weiter in der Figur Claire Underwoods, indem sie die beiden Schachdamen auf ihre Kleiderwahl überträgt. In einer Reihe von Szenen hadert sie zwischen einem schwarzen und einem hellen Kleid – so auch, als sie das erste Mal den Fotografen Adam wieder trifft oder als sie am Ende der dritten Staffel Francis tatsächlich verlässt. Wie sehr sie den Versuch ihres Gatten, sie als seine Spielfigur in Besitz zu nehmen, performativ überhöht, wird nochmals an einem Detail zu Beginn in der vierten Staffel angesprochen. Während einem Telefongespräch fragt sie ihre Mutter, ob sie zur *State of the Union* ein schwarzes oder ein elfenbeinfarbenes Kleid tragen soll und wählt gegen den Ratschlag ihrer Mutter bewusst das hellere. Soll der Öffentlichkeit weiterhin die den Präsidenten unzweideutig unterstützende Gattin vorgeführt

werden, dann soll Francis dies auch als bewusstes Rollenspiel erkennen.

So lässt sich an der Übertragung der Schachdame auf das politische Machtspiel innerhalb dieser Ehe auch die für die Serie *HOUSE OF CARDS* entscheidende Frage ablesen: Lässt sich Claire auf diese, wenn auch mächtige, Figur im Spiel ihres Gatten reduzieren, oder wird es ihr gelingen, ihm gegenüber am Schachbrett zu sitzen? Denn weil sie nicht nur in eine Reihe gestellt wird mit der weißen Dame, die er in seinem solitären Spiel bewegt, sondern auf dem politischen Machtfeld, auf das er die Regeln des Schachs überträgt, sich selber im Wechsel zwischen schwarzer und weißer Dame bewusst für den öffentlichen Blick inszeniert, zeigt sich: Diese TV-Serie operiert nicht nur mit zwei übereinander gelagerten Schachbrettern. Lässt sich die weiße Dame auf dem eigentlichen Schachbrett Francis Underwoods seinen Wünschen entsprechend bewegen, stellt sie auf dem übertragenen politischen Spielfeld eine Gefahr dar, die nur durch das Wiederherstellen eines gemeinsamen Gespräches entschärft werden kann.

Die Serie der Schachdame, übertragen auf Robin Wrights Darbietung einer Politikerin, die mal als weiße, mal als schwarze Dame in Erscheinung tritt, greift intertextuell sowohl jene Reihung von verschränkten politischen Spielern auf, die in *THE HONOURABLE WOMAN* mit einer Paarung der weißen Dame, Nessa, mit der schwarzen Dame, Atika, eingeführt wird. Im Gegensatz zum Spionagethriller *TINKER TAILOR SOLDIER SPY*, der in der einfachen Opposition zweier Geheimagenten die Logik des Kalten Krieges widerspiegelt, zeigt sich durch die von mir konstituierte Serie nicht nur ein geschlechtsspezifischer Wandel in der Art, wie am Anfang des 21. Jahrhunderts *quality TV* die Frage der politischen Macht zeitgenössischen Anliegen entsprechend gestaltet. Vielmehr

geht es mir ebenso um ein hermeneutisches Verfahren. Indem die von mir gestiftete interpretatorische Serie ein mit Wiederholungen operierendes narratives Ordnungsprinzip sichtbar macht, rückt auch die Frage der dieser Wiederholung eingeschriebenen Differenzen in den Vordergrund. Nachdem ich diese Serie erkannt habe, führt sie mich zur Frage, warum HOUSE OF CARDS das Schachspiel benutzt, um seine ganz spezifischen kulturkritischen Anliegen zu gestalten. Dabei gilt es zudem weiter zu fragen, welche spezifischen Anliegen in allen drei diskutierten Texten über den besonderen Stellenwert, welcher der Schachdame zugesprochen wird, verhandelt wird. Ferner regt es mich dazu an zu fragen, wie man die Gestaltungen zu verstehen hat, die an dieser Übertragung eines Spiels in ein anderes – das des fiktionalen Textes – festgemacht werden. Das wäre die Wette des seriellen Lesens.

Anmerkungen

¹ Wittgenstein, §198, S. 344. | ² Ebenda, §200, S. 345. | ³ Ebenda, §201, S. 345. | ⁴ Ebenda. | ⁵ Für diese Unterscheidung zwischen einer sozialen und einer hermeneutischen Perspektive auf Regeln bei Wittgenstein danke ich Benno Wirz. | ⁶ Für das Zwischenspiel von distributionalen Erzählelementen und deren progressive Zusammenführung auf der Ebene der Narration, siehe Barthes, »Structural Analysis of Narratives«, S. 79–124. | ⁷ Siehe de Certeau, S. 15–18. | ⁸ Der von Mikhail Bakhtin geprägte Begriff des *genre memory* begreift ästhetische Texte als Organe der Erinnerung, die Erfahrung und Wissen formalisieren und dieses von einer Generation zur nächsten transportieren. Jeder nachträglich erzeugte Text erinnert an frühere Formalisierungen und trägt zugleich eine neue, der Gattung zuschreibbare Schicht an thematischen, figuralen oder rhetorischen Artikulationen auf die bereits vorhandenen. | ⁹ Siehe Cavell, »The Importance of Importance«, S. 145. | ¹⁰ Auf einem Werbeplakat für die erste Staffel der Serie HOUSE OF CARDS sitzt Francis Underwood auf einem Marmorthron und blickt verächtlich auf uns herab, während Blut von beiden Händen den weißen Stein befleckt. In der unteren Hälfte des Bildes ist eines seiner berühmtesten Zitate, in weißen Lettern, zu lesen:

«Congress is a game of chess, and you must never let your opponent see your pieces.» | ¹¹ An dem innigen Zusammenspiel dieses Paares lässt sich im Sinne eines Crossmapping eine strukturelle Parallele zu Shakespeares Drama *Macbeth* herausarbeiten. Löst erst der Tod der Lady den Untergang des Tyrannen aus, hängt Frank Underwoods Überleben als Politiker ebenfalls davon ab, dass er seine Dame an seiner Seite halten kann. Seine direkt in die Kamera gesprochenen Selbstgespräche ergeben eine weitere Parallele zum shakespearischen Theater.

Noch einmal anders

Zu einer Poetik des Seriellen

Herausgegeben von Elisabeth Bronfen,
Christiane Frey und David Martyn

diaphanes

Reihe **DENKT KUNST** des Instituts für Theorie (ith) der
Zürcher Hochschule der Künste (ZHdK) und des
Zentrums Künste und Kulturtheorie (ZKK) der Universität Zürich.

1. Auflage
ISBN 978-3-03734-637-2
© diaphanes, Zürich-Berlin 2016
Alle Rechte vorbehalten

Umschlag, Layout, Satz: 2edit, Zürich
Druck: Steinmeier, Deiningen

www.diaphanes.net

Inhalt

Vorwort

Elisabeth Bronfen, Christiane Frey und David Martyn 7

Elisabeth Bronfen

Dame im Schach. Eine fortlaufende Serie 17

Lars Koch

**Televisional Cinema. David Finchers filmische
Auseinandersetzung mit der seriellen Form** 45

Mladen Dolar

Offiziere, Dienstmädchen und Schornsteinfeger 65

Christiane Frey und David Martyn

Listenwissen. Zu einer Poetik des Seriellen 89

Eva Geulen

Morphologische Reihen 105

Rüdiger Campe

To Be Continued.

Einige Beobachtungen zu Goethes *Unterhaltungen* 119

Christine Blättler

Wider die Tragödie der Kultur.

Vier Thesen zur Serialität und Poiesis 137

Heike Paul

Das Geschlecht der Serie 151

Barbara Straumann

Der viktorianische Roman denkt seriell.

Wiederholung und Differenz bei George Eliot 163

Alys X. George

Tanz seriell. Fotografie, Sammellust und

die Bewegungsstars der Weimarer Republik 181

Literaturverzeichnis 199