

„Is life like a game of chess?“

Schach in *Twin Peaks*

Von Gregor Strick

In der Kultserie *Twin Peaks* kämpfen, wie es sich gehört, die Guten gegen die Bösen. Einer der Bösen, der Ex-FBI-Agent Windom Earle, ist ein leidenschaftlicher Schachspieler. Seine Markenzeichen sind das Schachbrett und ein irres Lachen. Windom meint, „all of life could be found in the patterns and conflicts on the board“¹. Mithin spielt Schach in *Twin Peaks* eine wichtige Rolle.

Twin Peaks, entworfen von Mark Frost und David Lynch, ausgestrahlt in den Jahren 1990/91, ist zwar Kult, aber schon ein wenig in Vergessenheit geraten. Dabei hat *Twin Peaks* die TV-Serie als Kunstform etabliert und das Fernsehen revolutioniert. Viele Serien, von *Akte X* über *Desperate Housewives* und *24* bis hin zu Jane Campions *Top of the Lake*, wären ohne Frosts und Lynchs Vorbild kaum denkbar. Auch Qualitätsfernsehen wie *Sopranos*, *Breaking Bad* oder *Mad Men* hat letztlich *Twin Peaks* die Bahn gebrochen.

Twin Peaks mixt Genres – Krimi, Horror, Mystery, Comedy – und kokettiert mit der Machart billiger Seifenopern². Vielerlei popkulturelle Klischees werden aufdringlich in Szene gesetzt, schief montiert und so auf amüsante Art hintertrieben. Bildlichkeit und Musik lehnen sich ans Kunstkino an. Die Charaktere sind oft skurril und stark melodramatisch angelegt. Bis Episode 16 dreht sich die Handlung um den Mord an der Schönheitskönigin Laura Palmer, dann um die Suche nach dem Bösen, das in den Wäldern haust. In diesem zweiten Erzählstrang von *Twin Peaks* wird Schach zu einem Treibmittel der Dramaturgie.

Es beginnt mit einem anonymen Brief an Special Agent Dale Cooper, den das FBI zur Aufklärung des Mordes an Laura Palmer nach *Twin Peaks* entsandt hatte. In der kurzen Mitteilung dieses Briefs, „P to K-4“, also 1.e2–e4, erkennt Dale den Eröffnungszug seines Ex-Vorgesetzten Windom Earle, der ihn offenbar zum Duell fordert.³ Nebenbei: dass die Spielzüge in beschrei-

1 Episode 21, 18:05–21:15. Das titelgebende Zitat dieses Artikels stammt aus dem Intro der Episode 18, wo die Frage bejaht wird (von der „Log Lady“).

2 Im TV von *Twin Peaks* läuft eine solche, von den Einwohnern gebannt verfolgte Schundserie: *Invitation to Love*.

bender Notation fixiert werden, ist im Jahr 1989 – der erzählten Zeit – bereits ein Anachronismus. Um 1980 war die algebraische Notation eingeführt worden.

Dale und Windom verbindet eine tödliche Rivalität. Windom war im FBI Dales Mentor und ihm in jeder Hinsicht überlegen gewesen, auch im Schach: drei Jahre hatten sie jeden Tag eine Partie gespielt, ohne dass Dale je gewinnen konnte. Dale hatte eine Affäre mit Windoms Ehefrau Caroline. Den Übergriff auf seine Dame konnte Windom nicht hinnehmen. Er attackierte die beiden mit dem Messer, was sie nicht überlebte. Windom täuschte daraufhin Wahnsinn vor und verschwand im Irrenhaus, dem er unlängst entfliehen konnte.



Böser Mensch, guter Spieler:
Windom Earle

Nach wie vor sinnt Windom, wie es scheint, auf Rache an Dale. Dafür nimmt er Twin Peaks in Geiselhaft. Sein Druckmittel ist das Schachspiel. Für jede Figur, die er seinem Gegner abjagen kann, muss jemand sterben – ein Spiel auf Leben und Tod. Windom lässt keine Zweifel daran, dass zum Schluss der „King“ selbst, also Dale, umkommen soll. Windom will zudem die gegnerische Dame.

Gleich zu Beginn der Partie – einem kuriosen Fall von Fernschach – lässt Windom die alte Überlegenheit aufblitzen. Mit seinem wiederum brieflich mitgeteilten zweiten Zug, d2–d4, sah er 1...e7–e5 voraus, Dales Entgegnung, die erst am nächsten Tag im *Twin Peaks Chronicle* erscheint. Diese Art Hellseherei ist ihm möglich, weil er Dales Charakter, seine „predilection for the tidy and fastidious“⁴, kennt.

Dass er sich wegen Caroline rächen will, stellt Windom nur allzu klar. Während er die Ordnungskräfte von Twin Peaks durch eine Explosion und eine Feuersbrunst ablenkt, arrangiert er im Sheriff-Büro einen ermordeten Landstreicher neben einem Schachbrett.⁵ Den Landstreicher hatte er auf dieselbe Art erstochen wie Caroline. Man findet heraus, dass der Tote ihren

3 Episode 13, 32:10–32:45. Es ist Dales Chef Gordon Cole, a.k.a. David Lynch, als Macher der Serie wie Windom ein ‚Marionettenspieler‘, der diesen Brief überbringt.

4 Episode 18, 34:30–36:10 (vgl. a. Episode 19, 27:35–28:05).

5 Episode 20, 42:25–44:05, und Episode 21, 01:30–04:15.



Tod am Schachbrett...



...als Einladung zu einem Duell

Mädchenamen trägt. In seinem Mund steckt ein schwarzer Bauer – ein Hinweis auf Windoms nächsten Zug. Die Leiche hat Ähnlichkeit mit Dale. Windom legt außerdem die Totenmaske Carolines auf Dales Kopfkissen, dazu die Bemerkung: „It’s your move.“⁶

Windom ist, wie Dale feststellt, ein kühl und fehlerlos kalkulierendes, amoralisches Genie, das mit *Twin Peaks* ein krankes, irrsinniges Spiel treibt. Man muss ihn stoppen. Aber wie?

Der Sheriff weist Dale darauf hin, dass vor Ort einer der besten Schachexperten lebe: Pete Martell. Darauf wäre man nicht gekommen. Pete war bis dato als ein ebenso gutmütiger wie schlichter Mann aufgetreten, dem es schwerfällt, zwei mal vier zu berechnen. Doch

gleich darauf sieht man ihn, wie er bei einem Simultanturnier im *Double R Café* nacheinander den dicken Toad, Dale und Dr. Hayward mattsetzt. Nach dieser Vorführung beauftragt Dale den Capablanca-Fan Pete, ihm zu helfen. Das Spiel gegen Windom soll in ein Patt manövriert werden, am besten, ohne weitere Steine hergeben zu müssen.⁷

Diese Aufgabe ist nicht leicht. Nach **1.e2–e4 e7–e5** hatte Windom mit **2.d2–d4** das Mittelgambit angesteuert. Dale war mit **2...♘b8–c6** in die Nimzowitsch-Verteidigung ausgewichen, Windom spielte **3.d4xe5** (der schwarze Bauer!). Pete antwortet recht spontan mit **3...b7–b6** – ein Patzer; üblich ist

6 Episode 22, 42:50–44:00, und Episode 23, 01:30–03:05.

7 Episode 22, 25:35–27:30. Petes Schwierigkeiten mit der Mathematik sind schon im Pilotfilm zu besichtigen.

3...♖c6xe5. Pete glaubt aber, Windom müsse jetzt schlaflose Nächte erleiden, weil er mit vernünftigem Spiel die nächsten 5 oder 6 Züge keine schwarze Figur nehmen kann.⁸

Bei seiner Entscheidung für 3...b7–b6 beruft sich Pete auf die Begegnungen zwischen Capablanca und Lasker 1914 im St. Petersburger Turnier.⁹ Der Grund bleibt unklar. Ist es, weil der Kubaner in der berühmten



Dreifach-Matt im *Double R Café*

Entscheidungspartie gegen Lasker ebenfalls b7–b6 spielte (12. Zug)? Oder wegen der besonderen Dramatik, damals in St. Petersburg und heute in Twin Peaks? Windom erweist sich jedenfalls als wahres Genie, denn dem unbeholfenen 3...b7–b6 merkt er sofort an, dass Dale ein Patt ansteuert und ihm jemand zur Seite steht. Solche Tricksereien erzürnen Windom, und er schwört, viele Leute würden das bereuen.¹⁰ Mit 4.♖g1–f3 hält er den Mehrbauern fest.

Unterdessen brütet Pete im Konferenzraum des Sheriff-Büros über Unmengen von Schachbrettern und -büchern, um das Patt-Problem zu lösen. Seine Überlegungen kreisen darüber hinaus ums Dauerschach. Sorgen bereitet Pete der Umstand, dass die Schachfiguren für Menschenleben stehen. Er habe sich alle in der Literatur dokumentierten Patts angesehen, aber ohne Erfolg: „there isn't a stalemate game on earth where you don't lose at least a few footsoldiers“¹¹, wie er Dale erklärt. Hier irrt er; der amerikanische

8 Episode 23, 25:50–26:45. In der Tat kann Schwarz einem baldigen Abtausch ausweichen, wird jedoch in eine passive Stellung geraten, z. B.: 3...b7–b6 4.♖g1–f3 a7–a6 5.♗f1–c4 h7–h6 6.♞d1–d5 ♞d8–e7 7.♗b1–c3 ♗c8–b7 8.♗c1–e3 – fast eine Gewinnposition für Weiß.

9 Siehe Robert Hübner, „Turnier in St. Petersburg 1914: Ende einer Epoche“ in: *Schachkalender 2014*. Berlin (Edition Marco), S. 76–97, bes. S. 92–94. Capablanca und Lasker hatten in der Vorrunde zweimal remis gespielt (kein Patt!), in der Endrunde gewann Lasker. Am Rand bemerkt: In der deutschen Synchronisation spricht Pete den Namen „Lasker“ englisch aus. Entweder hat man also Emanuel mit Edward Lasker verwechselt, oder weder der eine noch der andere war bekannt, so dass man eben bei der englischen Aussprache blieb.

10 Episode 24, 07:05–08:30.

11 Episode 24, 16:30–18:45.



Pete und Dale suchen verzweifelt ein Patt

Problemkomponist Charles Henry Wheeler hatte 1887 ein Patt in zwölf Zügen veröffentlicht, mit allen Steinen.¹²

Pete ist sich indes sicher, „the classic Herbstman (...) with six pieces“¹³ überbieten zu können, also Alexander Herbstmans und Leonid Kubbels Sechsstener von 1937¹⁴. Pete hofft, ein Patt mit zwölf Steinen zu erzielen, befürchtet aber, dass selbst dann sechs

Leute sterben müssten. Wieder irrt er: im besten Fall bleibt Weiß nur der König (12–1, macht 11 schwarze Überlebende), also käme man auf fünf Opfer (16–11). Man müsste allerdings das Kunststück vollbringen, mit elf Steinen patt- und nicht mattzusetzen, den Schachcrack Windom bis dahin jedoch geradezu allgewaltig zu dominieren. Dale widerspricht Pete nicht, erinnert ihn aber daran, dass es Windom nicht um Bauern gehe, sondern um Dame und König. Neben all dem hat Pete Mühe, Deputy Andy Brennan – seinen Schüler – zu überreden, mit dem Springer nicht geradeaus zu ziehen, sondern so einen kleinen Haken zu machen.

Schließlich wird Windom der Zug 4...a7–a6 übermittelt (*siehe Diagramm*). Dale erläutert dem Sheriff, Weiß könne den Bauern a6 zwar mit dem Läufer schlagen, gäbe damit aber seinen Vorteil auf¹⁵ – eine Fehleinschätzung: 5.♟f1xa6 wäre ein krasser Verlustzug (nach 5...♞c8xa6). Obwohl Schein und Sein in Twin Peaks notorisch auseinanderklaffen, fragt sich Dale nicht entschlossen genug, ob Windom ihn blufft.

Windom verliert nun – es ist seine Art – die Geduld. Die Schachfiguren fegt er beiseite und begeht neue Untaten. Er baut einen mannshohen schwarzen Bauern aus Pappmaché, lotst den debilen Musiker Rusty dort hinein und erschießt ihn per Armbrust – der tödliche Amor lässt grüßen. Das ‚Bauernopfer‘ stellt er nachts im Stadtpark von Twin Peaks ab, wo die Polizei

12 siehe am Schluss dieses Artikels, Seite 179

13 Episode 24, 16:30–18:45.

14 siehe am Schluss dieses Artikels, Seite 179

15 Episode 25, 30:30–30:50.

es findet. Rusty hängt ein Schild um den Hals: „Next time It will be Someone You Know.“¹⁶ Außerdem greift Windom, als Rappe verkleidet, im Wald Major Briggs an.¹⁷ Auch diese Attacke hatte er auf kryptische Weise angekündigt, als er Dr. Hayward eine Schachtel mit einem schwarzen Springer zustellte.¹⁸ Windom hatte zudem die Ermittlungen im Mordfall Laura Palmer belauscht, die zur *Black Lodge* führten, dem Hort des Bösen in den Wäldern.



Stellung nach 4...a6

Zum Finale macht sich Windom an Dales neue Liebe heran, Annie Blackburn, die „Queen of Hearts“¹⁹. Annie gewinnt den „Miss Twin Peaks Contest“, und zu dieser Gelegenheit verschleppt Windom sie, vor Dales Augen. Er bringt sie in die *Black Lodge*, deren Kräfte er sich schon lange dienstbar machen wollte. Dale folgt den beiden. Ihm war endlich aufgegangen, dass Windom nur hatte auskundschaften wollen, wann und wo der Zutritt zur *Black Lodge* möglich ist. Die Partie hatte lediglich den Zweck gehabt, Dale abzulenken.

In der *Black Lodge* fordert Windom, im Tausch gegen Annies Leben, Dales Seele. Dale willigt ein, opfert sich, und Windom ersticht ihn. Doch „BOB“, der Dämon, der Twin Peaks terrorisiert, schaltet Windom aus, erweckt Dale zu neuem Leben und ergreift von ihm Besitz. Dale und Annie kehren zur Oberwelt zurück, aber der bislang vorbildlich integre Dale ist nun das Gefäß BOBs.

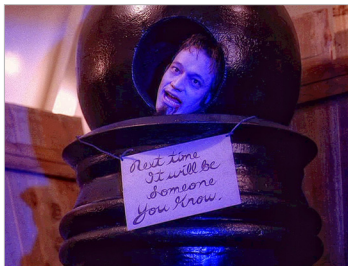
Im letzten Drittel von *Twin Peaks* wird Schach neben und mit anderen Plots zu einem dynamischen Faktor der Handlung. Schach bestimmt zu ei-

16 Episode 26, 42:05–44:10. Diese Ansage bezieht sich, wie man sehen wird, letzten Endes auf Dale. Rustys Tod ist nicht durch die Partie gedeckt, da kein weiterer Abtausch stattfand. Dale resümiert, Windom spiele nun außerhalb des Bretts (Episode 27, 01:30–04:00).

17 Episode 27, 26:10–27:25.

18 Episode 24, 13:45–16:30 und 22:10–23:35. Dem Springer liegt ein Kärtchen mit dem Text „KN TO KB3“ bei, was den Perspektivismus der beschreibenden Notation bloßlegt: „Königsspringer“ – welcher? – „nach f3“ oder „f6“.

19 Episode 25, 11:50–13:45. Windom plant wieder einmal weit im Voraus, genau wie im Fall Rustys (s. Episode 18, 34:30–36:10: „Pawns will naturally be forfeit.“). Die im Folgenden skizzierten Vorgänge spielen in den Episoden 28 und 29.



Rusty, ein Bauernopfer

nem Gutteil die Personenkonstellationen, speziell das Verhältnis der beiden ‚Helden‘, Dale Cooper und Windom Earle. Das Schachspiel bewährt sich unter anderem als Bote geläufiger literarisch-filmischer Klischees, die grotesk zugespitzt werden, etwa das des teuflischen Masterminds, das andere zu Spielfiguren herabwürdigt. Die schachtechnischen Inhalte von *Twin Peaks* schwan-

ken ironisch zwischen anspruchsvoll und primitiv. Die Mischung von ‚hohen‘ und ‚niedrigen‘ Niveaus ist bezeichnend für die Ästhetik von *Twin Peaks*.

Im Geflecht der Motive und Themen, das *Twin Peaks* strukturiert, bildet Schach einen Knotenpunkt. Das Leitmotiv von *Twin Peaks* ist das Geheimnis. Alle Bewohner des täuschend idyllischen Städtchens haben Geheimnisse, die um *Sex and Crime* kreisen. Schach erscheint einerseits als esoterisches Spiel, dessen Mysterien nur Eingeweihten zugänglich sind, also als Verkörperung des Geheimnisses schlechthin. Andererseits ist Schach mit *Sex and Crime* assoziiert, insbesondere durch die rabiaten Gefechte um die Damen. Als Kriegs- und Strategiespiel verbildlicht Schach in *Twin Peaks* ebenso die berechnende Arglist einer Gemeinschaft, in der jeder etwas verbergen und andere manipulieren will. Nicht zuletzt spiegelt sich im Schachspiel der Kampf von Gut und Böse, der die gesamte Szenerie einnimmt.

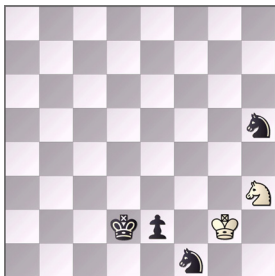
Schach ist das große gesellschaftliche Symbol von *Twin Peaks*.²⁰ Es liefert triftige Sinnbilder des Geschehens. Vor allem sei auf das Patt hingewiesen. Bei ihren Versuchen, doppelte Spiele zu spielen und die anderen unterzuzukriegen, bringen sich die Menschen von *Twin Peaks* wechselseitig in ausweglose Lagen. Benjamin Horne, der Tycoon des Orts, redet einmal, als er in eine solche Situation gerät, schlankweg von „stalemate“²¹. Noch treffen-

20 Eine erschöpfende Deutung müsste zusätzlich eine mystisch-existentielle Ebene beachten, in der Schach für das Sein im Kosmos stünde. Grundlegend ist ebenso der Aspekt des Metareflexiven. Schach ist in *Twin Peaks*, um auch das wenigstens anzudeuten, mit einer langen Reihe weiterer Sujets verzahnt: künstliche Welten bzw. Paradiese, Meister und Schüler, Symboltiere und -farben, Spiele, Doppelgänger (Leicht- und Schwerfiguren kommen bekanntlich paarig vor), Pazifismus u. a. m.

der ist das Bild des Doppelpatts. Das klarste Beispiel geben Windom und Dale, die sich in der Vorhölle der *Black Lodge* gegenseitig kaltstellen. Das Doppelpatt steht, so gesehen, für das Scheitern einer Gesellschaft, in der jeder gegen jeden kämpft. Es gewinnt: das Böse.

PATTSTUDIEN

(I) A. Herbstman & L. Kubbel
Troitzki Turnier 1937, 1. Preis



Weiß hält remis

(II) Charles H. Wheeler
Sunny South 1887



Endstellung der kürzest möglichen
Pattpartie ohne Schlagfall

Lösungen:

- (I) 1. ♖g1 ♗e3† (1... ♜f4† 2. ♜h1 e1=♗ 3. ♜f3† ♜xf3) 2. ♜h3 ♜f4† (2... e1=♗ 3. ♜f3† ♜xf3) 3. ♜h2 ♜g4† (3... e1=♗ 4. ♜f3† ♜xf3† 5. ♜g3 ♜e2 6. ♜xf4) 4. ♜h1 ♜f2† (4... e1=Q) (4... e1=♗ 5. ♜f3† ♜xf3) 5. ♜h2 e1=♗ 6. ♜f3† ♜xf3† 7. ♜g3 ♜e3 patt.
- (II) 1. a2-a4 c7-c5 2. d2-d4 d7-d6 3. ♖d1-d2 e7-e5 4. ♖d2-f4 e5-e4 5. h2-h3 ♜f8-e7 6. ♖f4-h2 ♜e7-h4 7. ♜a1-a3 ♜c8-e6 8. ♜a3-g3 ♜e6-b3 9. ♜b1-d2 ♖d8-a5 10. d4-d5 e4-e3 11. c2-c4 f7-f5 12. f2-f3 f5-f4 patt. Diese Komposition wird gelegentlich – mit leicht abweichender Zugfolge – Samuel Loyd zugeschrieben; Wheeler ist aber der Urheber. Wheelers Patt taucht vereinzelt in der Turnierpraxis auf, so etwa bei Thomas und Elisabeth Pähtz, jeweils gegen Raj Tischbierek (Bad Blankenburg 1990 und Berlin 2009). □

21 Episode 13, 23:50–27:15, da er und Josie Packard sich erfolglos zu erpressen versuchen (ihr gesamtes Gespräch ist von Schachmetaphern durchzogen). Die Synchronisation übersetzt „stalemate“ grob sinntestellend als „Schachmatt“.