



## Wilde Schachmänner in Graz\_Wild Chessmen in Graz

Anlässlich der Computer-Schach-WM chess003 schlägt eine auf Welttournee befindliche Gruppe freischaffender Schachfiguren ihr Quartier für die Dauer einer Woche in Graz auf. Diese Figuren, welche sich selbst „Wilde Schachmänner“ nennen, streifen nach Lust und Laune durch die Stadt, besuchen die verschiedenen Veranstaltungsorte von chess003 und nehmen hie und da auch an Partien teil, die gerade im Gang sind. Um dem Vorwurf der Diskriminierung gleich zu entgegnen: In der Tat handelt es sich hier um eine Männergruppe ursprünglicher Schachfiguren, deren König noch ein Wesir zur Seite steht, dessen Stelle erst seit dem 13. Jahrhundert eine Dame einnimmt. Berüchtigt und gefürchtet sind die Wilden Schachmänner vor allem für ihr gnadenloses Stellungsspiel und das Vermögen, ihr Äußeres jederzeit den sie umgebenden Figuren eines Spiels anpassen zu können, wofür ihre Drahtgitterkörper beste Voraussetzungen bilden. Die gezielte Suche nach den Wilden Schachmännern wird so zum aussichtslosen Unterfangen, ähnlich den Versuchen, einen Schachcomputer zu entwickeln, der in der Lage ist, alle theoretisch möglichen Züge oder Varianten gegen einen menschlichen oder maschinellen Gegner ins Spiel zu bringen.

Die Organisatoren von chess003 fühlen sich durch die Anwesenheit der Wilden Schachmänner hoch geehrt. Doch ist es schlechthin unmöglich, dieser für die Schachwelt verdienstvollen Gruppe freischaffender, durch Zeit und Welt reisenden Figuren (erinnert sei an den historischen Aufruf: „Manderln, s ischt Zeit!“) wie immer geartete Vorschriften zu machen. Sie tauchen einfach auf, wann und wo sie wollen. Willkommen sind ihre freiwilligen Auftritte im Werbe- und Informationsmaterial der Computer-Schach-WM.

Unter diesen Voraussetzungen konnte insbesondere ein Augenblick festgehalten werden, in dem die Wilden Schachmänner gerade im Begriff sind, im Hintergrund des □ □ □ 3-Logos auf den Spielstättentafeln zu chess003 vorüberzuziehen. Spätestens ab diesem Zeitpunkt spielen sie ihr Spiel und verweisen auf das multimediale Ereignis. Formale Prinzipien wurden von den Wilden stets hintergangen, so auch im Fall der □-Rahmen – aber:

Vielfältige Interpretationsmöglichkeiten dieses im Bild festgehaltenen glücklichen Augenblicks werden offensichtlich: Die □-Rahmen des Logos, welche die im Dom verwendete Computerbildschirme symbolisieren, sind den Wilden Schachmännern ein vorbildlich abstrahierter Weg über jene Bildschirme. Ebenso stehen die dreifachen □-Rahmen für Filmkader als Hinweis auf den im Rahmen von chess003 präsentierten Filmessay zum Thema „Schach und Denkmaschinen“.

Werden die genannten Freischaffenden auch dort auftauchen?

Werden die Wilden Schachmänner zu den Spielstätten finden?

Werden die Spielstättentafeln zum Symbol für ihren so mutigen wie selbstlosen Einsatz, der zum Gelingen der Computerschach-WM chess003 führen soll?

Für die Wilden Schachmänner:

Walter Kastner & Wenzel Mraček

