

Inhaltsverzeichnis

<i>Siglenverzeichnis</i>	11
<i>Zusammenfassung</i>	13
<i>Abstracts</i>	15
I. Die Welt, ein Spiel.....	17
1.1 Einleitung – Ein Automat geht um die Welt	17
1.2 Zum Forschungsstand	22
1.3 Zielsetzung der Arbeit.....	27
1.4 Kriterien der Textauswahl.....	30
II. Historisches	33
2.1 Paradigmenwechsel der Textspiele	33
2.2 Zwischen Fabeln und Fakten	38
2.2.1 Eine kurze Geschichte des Schachspiels	39
2.2.2 Mythologische Ursprünge	45
III. Das Harte und das Amorphe	51
3.1 Definition.....	51
3.2 Schwarzweiß: Sprach-, Schach- und Textstruktur.....	56
3.3 Phantasma ex machina	65
3.4 οὐδέποτε νοεῖ ἄνευ φαντάσματος ἢ ψυχῆ	69
3.5 Eine Art Magie	72
3.6 Cupido auf dem Schachbrett.....	77
3.7 Le roi est mort – Todessymbolik in Schwarzweiß	84
IV. Das Brett, das die Welt bedeutet.....	87
4.1 G.E. Lessing – der gelehrte Schachspieler und der schachspielende Gelehrte.....	87
4.2 Gottschalls Poetik	90
4.3 Kontingenzbewältigung bei Lessing	96

4.4	Zufall und Notwendigkeit: Schach als Ordnungs- und Organisationsprinzip.....	98
4.5	Die ‚Schachlogik‘ im <i>Nathan</i>	100
4.6	Schachpoetologische Konzeption des <i>Nathan</i>	104
4.6.1	Joachim Petzold: Das Schachspiel als Toleranzsymbol	106
4.6.2	Armin Volkmar Wernsing: “Spielmetaphorik” im <i>Nathan</i>	108
4.6.3	James L. Hodge: Die Ringparabel als Gambit	111
4.7	Memorierte Genealogie	117
4.8	Imaginierter Inzest – Saladin und Sittah spielen Schach	118
4.9	Das Schachspiel als Konstruktionsprinzip des <i>Nathan</i>	126
4.10	<i>Nathan der Weise</i> als Schachspiel – eine Lesart	130
4.11	Der Aufbau der Akte als Rösselsprünge	141
4.12	<i>Laokoon</i> – Die Autonomie der Imagination	144
4.13	„mit dem Spiele spielen“ – Schach als Imaginationsmodell des <i>Nathan</i>	146
4.13.1	Fehlgeleitete Phantasmen.....	147
4.13.2	Eros der Manipulator	152
V.	Jean Paul, das Spiel mit dem Leser	153
5.1	Einleitung.....	153
5.2	Jean Pauls Schachprosa	157
5.3	Mechanisches am Werk. Die Maschine als Welt- und Literaturmodell	162
5.4	Der neue Prometheus im Türkengewand	166
5.5	Der Autor in der Holzkiste. ‚Automatisches‘ Erzählen in den frühen Romanen	172
5.6	„Verlobung-Schach – ein graduiertes Rekrut – Kopulierkatze“	174
5.6.1	Die Eröffnungsszene der <i>Unsichtbaren Loge</i>	176
5.6.2	Das Schachspiel als poetologisches Konzept der <i>Unsichtbaren Loge</i>	182

5.6.3 Fenk / Knef.....	186
5.7 Schwarze Kunst und aqua tinta – Phantasmenerzeugung und -manipulation	188
5.8 Das ‚andere‘ Sehen.....	191
5.8.1 Die Schachszene der <i>Unsichtbaren Loge</i> als Imaginationsmodell	197
5.8.2 Schöpfungsgeschichte aus der <i>Loge</i>	199
5.9 Hängepartie – Der Fortsetzungsroman <i>Hesperus</i>	200
5.9.1 Vom Erzähler zum Mitspieler.....	202
5.9.2 Mechanisches‘ Erzählen	205
5.10 Rösselsprünge - Die Tektonik der <i>Flegeljahre</i>	208
5.10.1 Die Erzählbewegung der <i>Flegeljahre</i> als „umstandsloses Springen“	211
5.10.2 64:32:16:8:4:2 – Schach und Zahl in den <i>Flegeljahren</i>	214
5.10.3 Die „festgefügte“ und „lockere“ Struktur der <i>Flegeljahre</i>	217
5.10.4 Eine experimentelle Lektüre.....	220
VI. Der Leser gegen den Spieler	225
6.1. Canettis <i>Die Blendung</i> . Deformierte Körper und destruierte Phantasmen	225
APPENDIX I	
Das <i>Schachzabelbuch</i> des Jacobus de Cessolis.....	235
APPENDIX II	
Herders Gedicht „Das Schachspiel“	239
Literaturverzeichnis	241