

mediale) Quellen der Kunst. Wird es nun ernst?

Wenn Malerei generell etwas von Hexerei und irrationalen Spekulieren hat, dann trifft das für Polke neuerdings doppelt und dreifach zu. Schon bei der Documenta in diesem Sommer hat er Bilder in Violett gezeigt, deren Kolorit aber seltsam ins Grüne spielte. Eines davon war als Beschwörung, ja als eine Art übernatürlicher Vision gemeint.

Im Kunstmuseum der französischen Provinzstadt Lille hatte Polke sich an einem Goya-Gemälde festgesehen, auf dem zwei alte Frauen und eine mythische Saturn-Gestalt das unerbittliche Walten der Zeit symbolisieren. Im Hintergrund jedoch, nicht völlig übermalt, schien dem Betrachter eine andere Szene, vielleicht ein Kampfgemenge, durchzuschimmern – Hinweis auf eine ältere, tiefere Malschicht, eventuell das Werk eines anderen Künstlers. Um Klarheit zu bekommen, müßte man das Gemälde röntgen.

„Da mir aber solche Mittel nicht zur Verfügung stehen“, sagt Polke, „habe ich mich aufs Raten verlegt.“ Auf ein Raten mit Pinsel und Farbe. Als ob durch die Magie der Malerei Verborgenes offenbar würde, umschrieb Polke die Motive und Untergrund-Schemen des Goya-Bildes auf seine Weise. Das Rätsel freilich blieb ein Rätsel.

In Polkes Bilder-Labor kommt es nicht nur auf den Augenschein, sondern ebenso auf chemische Beschaffenheit und Wirkungskraft der Malsubstanzen an. Metallische Lacke sind zur Hand, und die 2,90 mal 2,90 Meter große „Magnetische Malerei einer antimagnetischen Landschaft“ ist mit wirklichen Eisenspänen versetzt, so daß sie mit der Zeit unweigerlich durchrosten wird.

Ein anderes, „neunschichtiges“ Gemälde ist dem Künstler angeblich „nach dem Genuß allzu vieler Alkoholfarben“ im Atelier erfroren. Und wenn er besonders exquisite, aus guten Gründen nicht mehr übliche Farben auftreibt, dann geht auch der Umstand, daß sie giftig sind, gewissermaßen in die Bildbedeutung ein.

Bildermachen als Alchimie: Für Polke konnte die Idee schon darum nicht ganz fremd sein, weil er auch seit langem unermüdlich filmt und photographiert. Dabei bringt er mit Doppelbelichtungen sowie allerlei unenthüllten Dunkelkammer-Tricks die eigenartigsten Effekte hervor – so in einer Photoserie über das Goya-Gemälde in Lille. Und auf einer Farbseite im Documenta-Katalog hat er ein Abbild wirkender Natur veröffentlicht, das ohne Kamera, aber auch ohne Pinsel entstand („Radiumstrahl auf Ektachrome“). Nur ein Erzbrocken hat den Film belichtet.

Ganz bestimmt: Bei Polke ist auch immer wieder Jux im Spiel. Aber wenn er lacht, dann – sagt ein Vertrauter – klingt das neuerdings so abgründig. „Als ob er was wüßte.“

SCHACHCOMPUTER

Lästig, nicht lustig

Größer denn je ist die Gefahr, für einen Schachcomputer mehr Geld auszugeben, als er wert ist.

Der Roboter aus Hongkong zeigt Gefühle, wenn auf dem Armaturenbrett die Taste „emotions“ gedrückt wird.

Mit dieser Ankündigung zogen die Produzenten, das Ehepaar Peter und Gabrielle Auge, schon durch die deutschen Lande, lange bevor nun im November ihr „Novag Chess Robot“ auf den hiesigen Markt kam.

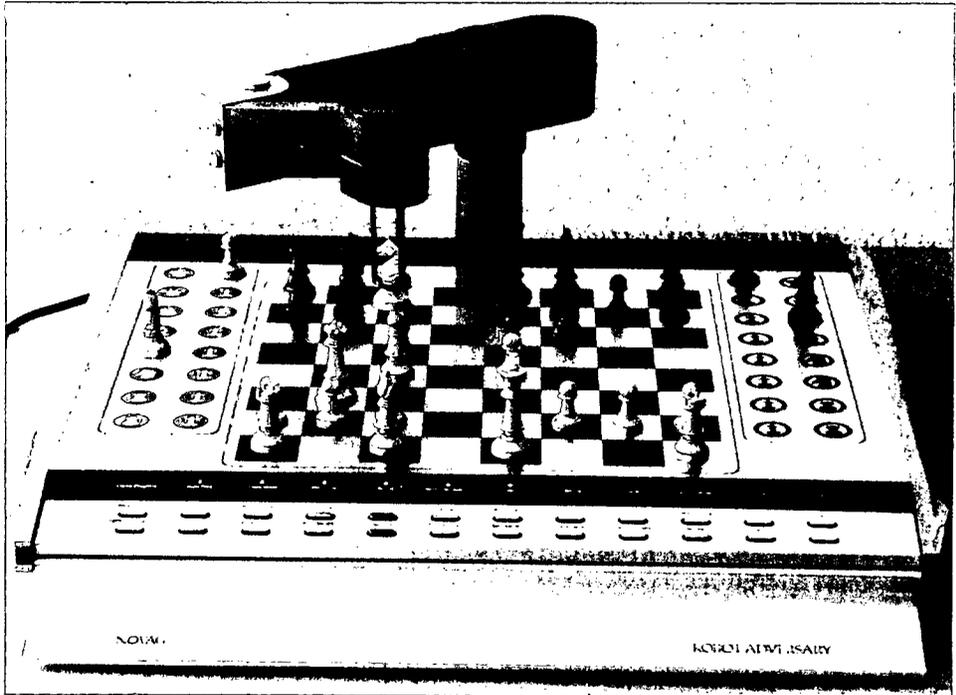
Es ist der erste Schachcomputer, der seine Figuren mit einem Greifarm selbst

Figur, die er zu ziehen empfiehlt, dann über das Feld, auf das sie gesetzt werden soll. Er zeigt auf Wunsch auch noch den zweit-, den drittbesten und sogar jeden weiteren möglichen Zug.

Erhält er das Kommando „trace back“, so spielt er die Partie zurück, vom letzten bis zum ersten Zug.

Werden „classic games“ gewünscht, führt er Partien vor, die Welt- und Großmeister einst spielten. Allerdings haspelt er Partien, an denen Schachgenies vier oder sechs Stunden saßen, in 10 oder 15 Minuten herunter. Da bleibt kaum Zeit zum Staunen, geschweige denn zum Mitdenken.

So präzise wie der rechnende Roboter alle Befehle ausführt, so strikt unterwirft er den jeweiligen „Partner“ seinem Ordnungssinn. Nur wenn die geschlagenen



„Novag“-Schachroboter: Spielt Tag und Nacht gegen sich selbst

bewegt. Und stolzer als auf jede andere Eigenschaft sind die Hongkonger Auges auf das „auto play“ ihres „Robot“: Nur eine einzige Taste braucht bedient zu werden, und das Gerät spielt beliebig lange, Tag und Nacht, gegen sich selbst.

Nach jedem Matt oder Remis baut der Computer, ohne daß es eines neuen Befehls bedarf, die Steine wieder auf und beginnt von neuem. Wird ein Zusatzgerät angeschlossen, drückt er die Partien sogar gleich, Zug für Zug.

Auch wenn der Strom ausfällt, gibt es nur eine Pause, keinen Abbruch. Sobald der Schachrechner wieder unter Strom steht, spielt er genau dort weiter, wo er aufhören mußte.

Mit 24 Tasten kann dieser Computer in Aktion gesetzt werden, will man gegen ihn spielen. Wird auf „hint“ getippt, schlägt er dem Gegner Züge vor: Er schwenkt seinen Greifarm erst über die

Figuren neben dem Brett auf „Parkfelder“ in Reih und Glied gestellt werden, kann die Partie zu Ende gehen. Sonst greift der „Robot“-Arm irgendwann fehl, und das Schreckenssignal „discrepancy led“ leuchtet auf. Dank der Nottauste „test“ ist zu erfahren, was falsch gemacht wurde. Da hilft laut Gebrauchsanweisung dann nur eins: „Führen Sie die Anweisung des ‚Robot‘ aus.“

Für diesen Schachroboter werden 2698 Mark verlangt. Doch so viel kann er wohl nur einigen wohlhabenden Schachnarren wert sein.

Werden „emotions“ bestellt, dann zickt und zackt der „Robot“-Arm über den Figuren des Gegners, als wollte er sie greifen, und dazu vollführt der Computer einen Lärm, der nur lästig, nicht lustig ist.

Geräusche gibt es ohnehin genug, wenn das Gerät Schach spielt. Bei jedem Zug heult – ähnlich wie bei einem Kran

auf einer Baustelle, wenn auch nur zimmerlaut – der Motor auf, der den Arm bewegt, und zwischendurch schließen und öffnen sich die „Finger“, mit denen der Roboter Damen und Bauern greift und von Feld zu Feld hebt.

Exklusiv sind an diesem Computer nur die „emotions“ und der Greifarm. Was er sonst bietet, leisten auch zwei andere Geräte derselben Firma für erheblich weniger Geld; der „Savant II“ (1098 Mark) und der „Savant Royale“ (1498 Mark).

Doch auch diese Geräte sind nicht die besten. Wer den spielstärksten oder den vielseitigsten Computer kaufen will und den Markt kennt, wird sich nicht für einen „Savant“ entscheiden.

Das zeigte ein SPIEGEL-Test von 13 neuen Schachrechnern, die seit Ende 1981 bis Mitte November 1982 zu Preisen zwischen knapp 300 und 1600 Mark auf den Markt gebracht worden sind (siehe Graphik Seite 226).

Etlliche Computer sind empfindlicher als ihre zwar primitiveren, aber auch robusteren Vorgänger. Bei dem Test

fielen nicht weniger als sechs Geräte aus und mußten ersetzt werden.

Die Computer spielen durchweg erheblich besser als noch vor zwei Jahren, und sie bieten größtenteils auch mehr Abwechslung. Bei allen lassen sich Züge zurücknehmen, bei einigen ganze Partien von Anfang an wiederholen. Etliche können als Schiedsrichter eingesetzt werden: Wenn zwei Menschen auf ihrem Brett spielen, kontrolliert die Maschine, ob die Regeln eingehalten werden, und speichert zumeist auch die Züge.

Mehr Eigenschaften als alle anderen besitzt ein Computer namens „Mark V“, der als einziger die Gewinnchancen beider Spieler anzeigt (ein anderer, „Mephisto II“, offenbart sie nur Formelfans) und sogar gegen zwölf Gegner simultan spielt. Seine Schwäche ist seine relativ geringe Spielstärke.

Computer wie „Mark V“ oder „Savant II“ mit Symbolfiguren und einem Sensorbrett, das kaum größer ist als eine Zigarettenschachtel, werden manchen enttäuschen, der gar zu sehr an ein großes Brett und Holzfiguren gewöhnt

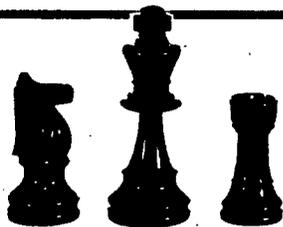
ist; anderen werden sie wegen ihrer relativ vielen Spielmöglichkeiten gefallen.

Noch immer können es nur die besten Schachmaschinen mit Klubspielern aufnehmen, hingegen reicht die Spielstärke fast aller neueren Geräte für Gelegenheitsspieler aus. Lediglich für die Rechner, die weniger als 200 Mark kosten, gilt dies nur mit Einschränkung.

Doch die Entscheidung potentieller Käufer ist schwieriger denn je. Orientierung gibt es kaum, der Markt ist unübersichtlicher geworden.

In 550 000 bundesdeutschen Haushalten stehen bereits Schachcomputer, wie Infratest für den Münchner „Conchess“-Importeur Peter-Ingolf Gericke ermittelte. Und in hartem Konkurrenzkampf versuchen die Firmen, Käufer unter jenen weiteren 1,3 Millionen Bundesbürgern zu finden, die, wiederum laut Infratest, „starkes Interesse“ an Schachcomputern haben.

Die Produzenten und Importeure protzen in ihren Prospekten und Inseraten mit albernen Superlativen. Es gibt



DIE TEUERSTEN SIND NICHT DIE STÄRKSTEN

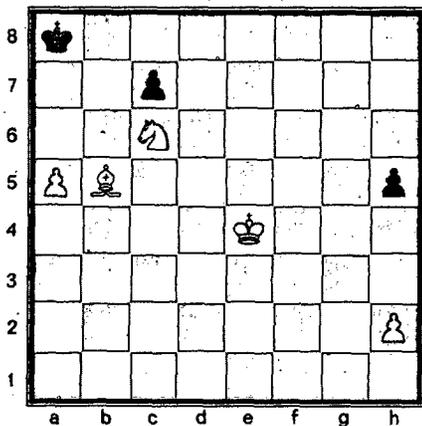
Der SPIEGEL verglich 13 neuere Schachcomputer, die derzeit auf dem deutschen Markt angeboten werden. Gemeinsam ist allen Geräten: Sie verweigern regelwidrige Züge, spielen beide Farben, kennen die Regeln auch für Rochade und „en passant“, können mit der Dame oder einem Turm mattsetzen, ermöglichen eine Stellungskontrolle während der Partie und spielen gegen sich selbst. Auch lassen sich (zum Teil allerdings mühsam) bei allen Computern Partie- und Problemstellungen eingeben.

Die Tabelle informiert über Unterschiede. Die Spielstärke wird in Sternen ausgedrückt: * = schwach, ** = durchschnittlich, *** = gut, **** = sehr gut. Bei den anderen Eigenschaften bedeuten (soweit nicht anders angegeben): - = nicht vorhanden, + = vorhanden, ? = wegen Gerätedefekts nicht getestet.

	Mephisto ESB Bundesrepublik 1598 Mark	TSB IV Regence Frankreich 1499 Mark	Savant II Hongkong 1098 Mark	Champion Sensory USA 949 Mark	Mark V Hongkong 898 Mark	Conchess Ambassador Irland 798 Mark	Mephisto II Bundesrepublik 698 Mark	Sensory 9 USA 495 Mark	Destiny USA 398 Mark	Sensor Chess Hongkong 398 Mark	Sensory 6 USA 345 Mark	Mephisto junior Bundesrepublik 298 Mark	Sensor Dynamic Hongkong 298 Mark
Spielstärke (getestet bei ca. 1 Minute pro Zug)	***	***	**	***	**	**	***	***	**	**	*	**	*
Mit Brett und Figuren: +++-normal, ++-klein, +-winzig	+++	+++	-	++	-	++	-	++	+	++	++	-	++
Mit Symbolfiguren auf Sensorbrett	-	-	+	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Schachuhr	+	-	-	+	+	-	+	-	+	-	-	-	-
„Denkt“, während Gegner am Zuge	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	-	+	+
Zeigt Züge, die er erwägt	+	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+	+
Gibt dem Gegner Tips für den nächsten Zug	+	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Computer-Zug kann vorzeitig „abgerufen“ werden	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Bauernumwandlung statt in Dame auch in Turm, Läufer, Springer	-	+	+	+	+	+	-	+	-	+	-	-	-
Gewinnchancen je nach Partiestellung werden berechnet	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-	-
Zeigt jedes Remis an	+	+	+	+	+	+	+	+	-	+	-	-	+
Remis wird angeboten/angenommen	-	-	-	-	+	-	-	+	-	-	-	-	-
Kündigt Matt an	+	-	+	+	+	-	+	+	+	-	-	+	-
Setzt mit zwei Läufern matt	+	?	-	+	+	+	+	+	+	+	-	+	+
Rücknahme von Zügen (= mögliche Zahl; + = beliebig viele)	+	3	+	19	+	+	+	12	3	3	1	1	8
Spielt simultan (= Zahl der Gegner)	-	-	-	-	12	-	-	-	-	-	-	-	-
„Schiedsrichter“- Funktion	+	-	-	+	-	+	-	+	-	+	-	-	-
Führt gespeicherte Meisterpartien vor (= Zahl)	-	-	16	64	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Programm (Modul) austauschbar	+	+	+	-	+	+	+	+	-	+	+	-	+

Anmerkungen: „Mephisto II“ und „Mephisto junior“ sind Tasten-Computer. Die Züge werden eingetippt, zusätzlich sind Brett und Figuren notwendig. Das gleiche Programm wie „Savant II“ haben „Savant Royale“ (1498 Mark, höhere Rechengeschwindigkeit) und „Novag Chess Robot“ (2698 Mark, mit Greifarm). „Conchess“ liefert neben „Ambassador“, mit gleichem Programm, aber in anderer Ausstattung auch „Escorter“ (598 Mark) und „Monarch“ (998 Mark).

DER SPIEGEL



Testaufgabe „Matt in 7 Zügen“
48 Tage gerechnet

kaum eine Firma, die nicht irgendeines ihrer Geräte als „Weltmeister“ plakatiert.

Der Titel wurde mittlerweile auf so vielen Turnieren vergeben, daß sein Besitz ebensowenig ein Qualitätsbeweis ist wie die Meldung, ein Computer habe sich gegen einen Ex-Weltmeister oder berühmten Großmeister gut behaupten können. Das geschieht nur selten, und auch nur dann, wenn ein Schachprofi zugleich noch gegen 20 oder 30 andere Gegner spielt.

Längst führen auch Kaufhäuser und große Geschäfte nicht mehr alle Fabrikate. Und manche Firmen haben sich dertart mit Geräten früherer Jahre eingedeckt, daß sie die neueren nicht in ihr Sortiment aufgenommen haben. Bei Horten etwa gibt es in mehreren Städten nur den vorjährigen „Savant“, nicht den besseren, neuen „Savant II“.

Auch der erste deutsche Computer „Mephisto“ ist für 548 Mark noch immer im Handel, obwohl es für 298 Mark inzwischen einen „Mephisto junior“ gibt, der das gleiche Programm hat und deshalb genauso gut spielt, und obwohl der wesentlich bessere „Mephisto II“ 698 Mark, 150 Mark mehr kostet.

Auf einem Nebengebiet waren auch schon Rechner aus der älteren Produktion recht gut: Sogenannte Schachprobleme konnten sie in wenigen Sekunden und damit sogar schneller als Klubspieler lösen, wenn es um ein Matt in zwei oder drei Zügen ging.

Bei schwierigeren Aufgaben allerdings brauchen sie noch immer mehr Zeit, als ein Schachfan je zu opfern bereit wäre.

Der Wuppertaler Justitiar Ulrich Auhagen, in seiner Freizeit als „Problemkomponist“ tätig, stellte einem Computer am 18. September die Aufgabe, ein „Matt in sieben Zügen“ zu berechnen (siehe Diagramm).

Am 6. November zeigte ein Piepton an, daß der Rechner die Lösung gefunden hatte: nach 48 Tagen, 9 Stunden, 46 Minuten und 53 Sekunden.

* Die Lösung des Problems (Autor: Manfred Zucker): 1. Lf1 h4, 2. Lh3 Kb7, 3. Kd5 Ka6, 4. Kc5 Kb7, 5. a6+ Ka8, 6. Lc8 h3, 7. Lb7 matt.

THEATER

Veteranentreffen

Die Berliner „Schaubühne“ bereitet ihre erste Groß-Unternehmung im neuen Haus vor: „Hamlet“, inszeniert von Klaus Michael Grüber.

Vor 17 Jahren, er war 24, hat Bruno Ganz den Hamlet gespielt – in Bremen, und die Rolle machte ihn zum ruppigen Jung-Star des Theaters, das damals unter dem Triumvirat Hübner/Zadek/Minks als Pilot-Bühne des ästhetischen Fortschritts galt. Seinem ruppigen Image entsprechend fand Bruno Ganz damals seinen Hamlet jedenfalls „besser als den von Laurence Olivier“.

Ein paar Jahre später arbeiteten auch die Jung-Regisseure Peter Stein und Klaus Michael Grüber in Bremen, und 1969 spielte Bruno Ganz Goethes Tasso, mit Edith Clever und Jutta Lampe als Partnerinnen. Die Aufführung erhob einen Anspruch, setzte ein Zeichen und machte Geschichte: Mit der Gruppe, die sich in Bremen um ihn scharte, übernahm Peter Stein 1970 die Berliner „Schaubühne“, und ihr erster Schauspieler wurde – Kollektiv hin oder her – Bruno Ganz: ihr Peer Gynt, ihr Prinz von Homburg, ihr Pentheus, ihr Empedokles.

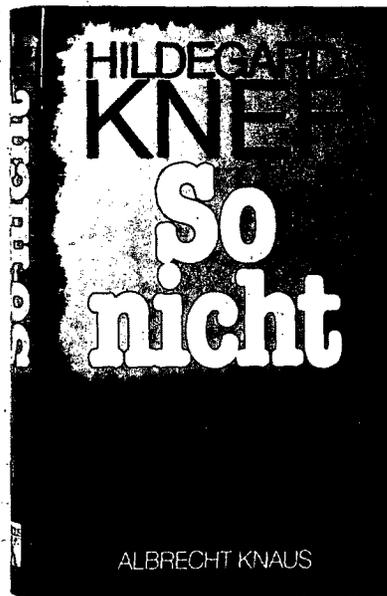
Hölderlins Empedokles in der Inszenierung von Klaus Michael Grüber, 1975, war die letzte Bühnen-Rolle von Bruno Ganz; und lange sah es aus, als hätte er sich für immer vom Theater abgewendet – als Protagonist bei Herzog und Hauff, Wenders und Schlöndorff, aber auch in französischen und italienischen Produktionen machte er Kino-Karriere, versuchte sich schließlich (mit einem TV-Porträt von Bernhard Minetti) selbst als Filmemacher. Jetzt kehrt



„Hamlet“-Regisseur Grüber
Fast wie zu Bremer Zeiten

Der neue
Knef-Erfolg.
«Ihre Sprache
ist von praller
Lebensfülle,
derb und witzig
zugleich.»

Badische Neueste Nachrichten



320 Seiten,

DM 34,-

«*So nicht* ist glänzend geschrieben, voll Spannung, beinhart bis zur Grausamkeit, und es steht eine Frau dahinter, die im Sezieren der eigenen Seele und derjenigen ihrer Mitmenschen bis zum Äußersten geht.»

ORF

«In der Tat die Arbeit einer professionellen Schriftstellerin. Ganz selten dürfte in einem Memoirenbuch Intimes so unspekulativ, Privates so bewegend dargestellt worden sein.»

Kölnische Rundschau

Albrecht Knaus
Verlag
Hamburg

