Buch ohne Autor

Eine schillernde Gestalt aus der Jahrhundertwende: Der Dichter und Schachkünstler Carl Hartlaub

VON ANDREAS CALIC

Bremen. Im Herbst 1897 erschien im Buchhandel der Städte Freiburg, Bremerhaven und Bremen ein schmaler Gedichtband: „Erlebtes, Erlauschtes, Erlogenes. Lyrische Leber-Ergüsse heiterer und ernster Gestaltung." Leber-Ergüsse? Das kleine Lyrikwerk verblüfft aber nicht nur mit Wortschöpfungen wie diesen. Das harmlos erscheinende Bändchen wirft nämlich allerlei Fragen auf. So ist fünf Jahre zuvor ein anderes Buch mit exakt demselben Haupttitel erschienen. Absicht oder Zufall? Zudem stellt sich die Frage, warum es ausgerechnet in den drei genannten Orten veröffentlicht wurde. Aber vor allem: Wer hat es geschrieben? Denn vom Verfasser sind lediglich Initialen und Ort genannt: „C.H. (Bremen)."

Enthält das Büchlein auch keinerlei direkte Hinweise, so scheinen doch einige der rund 80 Gedichte Autobiographisches zu verraten. So zum Beispiel das Einleitungspoem: „Gestattest Du, verehrter Leser, / Daß ich mich selbst bekannt Dir mache: / Mein Wohnsitz – Bremen an der Weser, / Mein Name – der thut nichts zur Sache; / Mein Stand – gelernter Phrasenreiter, / Glücklicher Vater u.s.w. (...)." Der Ausdruck Phrasenreiter lässt an Juristisches denken. Auch die im selben Gedicht verwendete Formulierung „Für mich plädir' ich gern auf ‚Schuldig'" verstärkt diese Assoziation. Und schließlich findet sich gegen Ende des Büchleins eine Strophe, welche die juristische Vermutung mehr als nur nahelegt: „Wer hockt am Gerichtsschreibertische herum – / Protokolle in Unzahl verfaßt er? / Er schreibt sich die sämmtlichen Finger krumm, / Debütiert vor dem löblichen Publikum / Nun auch als – Kanzlei-Entlaster... / Schon machen Senat sich und Bürgerschaft klar: / Das ist'n unbezahlbarer Referendar." Handelt es sich also um einen Bremer Justiz-Referendaren mit den Initialen C.H. aus dem Jahr 1897?

Eine vage Spur

Ein Blick ins „Staats-Handbuch der freien Hansestadt Bremen aufs Jahr 1897" hält die vage Spur am Leben. Denn unter den rund 30 dort aufgelisteten Referendaren gibt es einen und nur einen, auf den die Anfangsbuchstaben passen: Carl Hartlaub. Ist dies der Autor?

Ein weiteres Gedicht hilft, die Indizienkette zu schließen. Das achtstrophige „Das Schachspiel" ist nämlich mit einem Zusatz versehen: „Zum 20. Stiftungsfeste der Bremer Schachgesellschaft". Da dieser Klub 1877 gegründet wurde, war das besagte Fest also im selben Jahr wie die rätselhafte Publikation. Lässt sich noch 120 Jahre später klären, ob ein C.H. Mitglied des Vereins gewesen ist? Nicht nur das: Wie durch ein Wunder haben dessen frühesten Protokolle die Wirren des Jahrhunderts überstanden, und diesen lässt sich entnehmen, dass zum 20-jährigen Jubiläum ein humorvolles Schachgedicht vorgetragen wurde, und zwar vom „Gerichtsreferendar Carl Hartlaub".

Carl Otto Hartlaub (1869–1929) ist eine der schillerndsten Gestalten aus der Bremer Zeit der Jahrhundertwende. Er wurde in Bremerhaven geboren, studierte unter anderem in Freiburg Jura und lebte als Anwalt in Bremen. Zeit seines Lebens war er den schönen Künsten zugetan, und hätte es sein Beruf erlaubt, hätte er sich noch mehr der Dichtkunst verschrieben. Umso stärker widmete er sich einer anderen Leidenschaft, die er nicht minder künstlerisch betrieb: dem Schachspiel.

Durch und durch Ästhet ging es Hartlaub ausschließlich um „schönes Schach". Dem frönte er auf zwei Weisen: Zum einen komponierte er sein Leben lang Schachprobleme. Losgelöst vom schnöden Drumherum einer echten Partie lassen sich bei dieser Gattung schachlicher Betätigung minutiöse Manöver und verblüffende Verteidigungen in ihrer reinsten Form darstellen. Obwohl Hartlaub in dieser speziellen Schachkunst einige Preise errang, gab er sich aber mit dieser bloß theoretischen Schönheit nicht zufrieden; er wollte auch in praktischen Partien künstlerisch wirken. Dabei verfocht er das Schönheitsideal der Romantiker: Materie bedeutet nichts, Geist hingegen alles. Im Schach hieß dies: möglichst viele Figuren opfern, um mit möglichst wenigen Matt zu setzen. Als höchste Ausformung dieses Ideals steht Adolph Anderssens 1851 in London gespielte „Unsterbliche", in der er zuerst einen Läufer opfert, dann beide Türme und schließlich auch noch die Dame, um mit nur drei Leichtfiguren ein elegantes Matt zu weben.

Beim Nacheifern dieser Kombinationskunst ging es dem Idealisten Hartlaub kaum je ums Gewinnen; er konnte klaglos neun Partien in Folge verlieren, wenn nur die zehnte seinen ästhetischen Ansprüchen genügte. Am liebsten zettelte er Scharmützel auf dem ganzen Brett an; auf strategische Feinheiten war er weniger erpicht. Selbstredend, dass er dadurch zahllose Male verlor und nur selten stärker besetzte Turniere gewann. Aber dafür erschuf er bisweilen Juwelen, die noch heute funkeln: kühne Kombinationen, opulente Opfer, magische Matts. Dass es ihnen oft an schachlicher Objektivität gebricht, nimmt ihnen nichts von ihrer Aura.

Mit seinen artistischen Attacken voller brachialer Eleganz – halb Cocktail, halb Molotow – gewann er zahlreiche Schönheitspreise. Die meisten seiner Kunststücke gelangen ihm zwar nur gegen Amateure; aber zu seinen Opfern gehören auch die Meister Carls, Teichmann, von Bardeleben. Und selbst der Weltmeister Lasker wurde von dem Bremer gleich zweimal schrecklich zerzaust – zwar nur in Simultanpartien, aber dennoch: kaum je sah man einen Weltmeister derart untergehen!

All dies lässt sich nachspielen in dem ersten Schachbuch eines Bremers überhaupt: „Dr. Hartlaub's Glanzpartien" erschien in seinem 50. Lebensjahr zu Weihnachten 1919. Bei all diesem blieb der Lebenskünstler, Junggeselle und Frauenliebhaber voller Schalk und Selbstironie. Er wehrte allzu viel Lob humorvoll ab und nahm sich selbst nicht wichtig. Dies spiegelt sich auch in dem Vorwort seines Schachbuches: nachdem es ihm bei seinem poetischen Erstlingswerk versehentlich passiert ist, plagiierte er diesmal bewusst – und zwar sich selbst: „Gestattest Du, verehrter Leser, / Daß ich mich selbst bekannt Dir mache: / Mein Wohnsitz – Bremen an der Weser, / Mein Name – der thut nichts zur Sache."

Ein Schöngeist des Schachspiels: Der Bremer Carl Hartlaub. FOTO: PICASA

Bridge zwischen den Jahren

VON UWE SCHOOLMANN

BRIDGE Weihnachten liegt hinter uns. Die Weihnachtsturniere sind Vergangenheit. Zeit, vor dem Jahreswechsel gute Vorsätze für noch besseres und regelkonformes Bridge in 2018 zu fassen. Ich habe zehn Vorschläge: 1. Sie denken an die neuen Turnierbridgeregeln. 2. Sie vergessen die immer noch gültigen Sofortansagen nicht. 3. Sie deuten jedes Kontra Ihres Partners richtig. 4. Sie kritisieren Ihren Partner nie mehr. Wirklich nie. 5. Sie loben für gutes Spiel zu dessen Überraschung auch mal den Gegner. 6. Sie haben zum Erstaunen aller immer eine Konventionskarte auf dem Tisch. 7. Sie spielen bedingungslos Partners gereizte Farbe aus. 8. Sie achten erstmals in Ihrem Leben wirklich auf die Gefahrenlage. 9. Sie zählen nicht einfach nur Punkte, sondern orientieren sich an der Verteilung. 10. Sie lehnen den Hammelsprung über den Tisch von Andreas Kirmse dankend ab und spielen ihn schwindelig. Die Hoffnung stirbt zuletzt ...

Das neue Bridgejahr hat sofort eine große Herausforderung parat. Das große Turnier im Weserstadion am 7. Januar. Dazu in einer Woche mehr. Da wir dringend Bridgenachwuchs benötigen, geben Sie den Tipp weiter, dass es Anfängerschnupperkurse in der Volkshochschule Bremen am 27./28. Januar und 5./6. Mai sowie Fortgeschrittenenseminare am 29./30. Januar und 7./8. Mai geben wird. Anmeldungen über die VHS Bremen oder Susanne Neumann, 04 21 / 62 91 56 oder susbri@freenet.de. Die letzte gute Nachricht vor dem Jahreswechsel: Auch im Fischers geht es weiter. Ein neu gegründeter Bridge- und Kulturverein hat das Kommando übernommen. Man kann also nach wie vor wunderbar an allen bekannten Spieltagen im Fischers Bridge spielen. Bevor Sie sich in den Silvestertrubel stürzen können, hat der verspätete Weihnachtsmann aber noch eine knifflige Bridgeaufgabe für Sie. Geben Sie Ihr Bestes. Guten Rutsch!

NORD
♠ A K D
♥ 10 8 7
♦ A K B 5 3
♣ A 4

WEST
♠ 6 3
♥ A K D B 5
♦ D 9 4
♣ B 10 9

OST
♠ B 4 2
♥ 9 3
♦ 10 8 2
♣ 7 6 5 3 2

SÜD
♠ 10 9 8 7 5
♥ 6 4 2
♦ 7 6
♣ K D 8

Versuchen Sie heute 4 Pik von Süd nach der bei West beginnenden Reizung 1 Cœur – x – p – 1 Pik – p – 2 Cœur – p – 2 Pik – p – 3 Pik – p – 4 Pik – p – p – p zu schlagen. Ausspiel Cœur-Ass.

Auflösungen dieser Ausgabe

SCHACH: 1.De6! (Ein stiller Zug. Allzumenschliche Schachreflexe auf h6 oder h7 hatten nur zum Remis geführt.) **1... Sd7** (Schneller verdirbt 1...Df6 2.Th7+! Kxh7 3.Dxf6 oder 1... bxc4 2.De5+ Kf7 3.Th7+.) **2.Td1 Sc5 3.Txd8 Sxe6 4.Txa8** (Mit klarem Vorteil für AlphaZero.) **4...Kf6 5.cxb5 cxb5 6.Kf3 Sd4+ 7.Ke4 Sc6 8.Tc8 Se7 9.Tb8** ... und bald **1:0.**

BRIDGE: Vorab ein Wort zur Reizung: Der 2-Cœur-Überruf von Nord in der zweiten Bietrunde war Support und versprach drei Pikkarten mit mindestens 18 Punkten. Nachdem Süd nochmals schwach reizt und Nord dennoch ein weiteres Mal einlädt, kann Süd sich nicht länger bitten lassen. Das Vollspiel wird angesagt. Zu schlagen ist der Kontrakt nur über einen Surcoup. In der dritten Cœur-Runde muss Ost signalisieren, dass er kein Interesse an einem Unterfarbwechsel hat. West spielt eine vierte Cœur-Runde und promoviert den dritten Pik-Buben seines Partners. Hiergegen kann sich der Alleinspieler nicht wehren.

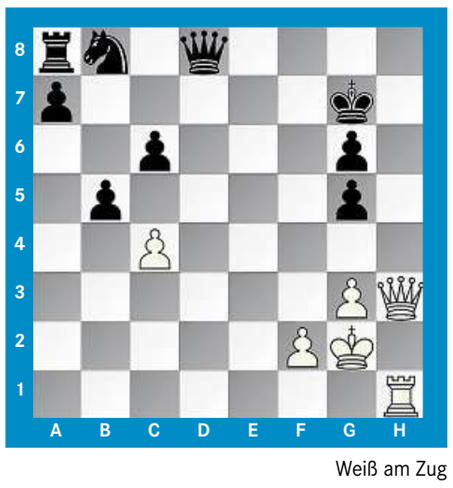
SKAT: Der Alleinspieler muss beide Zehner drücken. Dann kann er den Grand nicht verlieren. Die Gegner bringen höchstens Ass, Ass, 10, 10 und vier Könige heim, macht 58 Augen.

Die Monsterzüge von AlphaZero

VON MARTIN BREUTIGAM

SCHACH Für Menschenhirne ist Computerschach kognitiv schwer zu begreifen und auch langweilig, weil seelenlos. Doch nun staunen viele über AlphaZero von der Firma DeepMind, einer auf künstliche Intelligenz (KI) spezialisierten Google-Tochter. Laut Angaben der DeepMind-Forscher wurden AlphaZero nur die Schachregeln gelehrt. Danach habe die KI in wenigen Stunden 44 Millionen Mal gegen sich selbst gespielt, aus diesen Erfahrungen eigenständig gelernt und schließlich das führende Schachprogramm Stockfish in einem 100-Partien-Match deklassiert: 28 Siege, 72 Remis, null Niederlagen! AlphaZero habe pro Sekunde nur 80 000 Stellungen geprüft, Stockfish hingegen 75 Millionen, heißt es. Dennoch gelang es der KI mithilfe ihrer so genannten neuronalen Netze, viel versprechende Möglichkeiten effektiver zu selektieren und weiter vorauszusehen als Stockfish. Zum Beispiel hatte AlphaZero, in der Bildstellung mit Weiß, die Sache wohl schon 25 Züge zuvor als gewonnen abgeschätzt – mindestens einen früher als Stockfish.

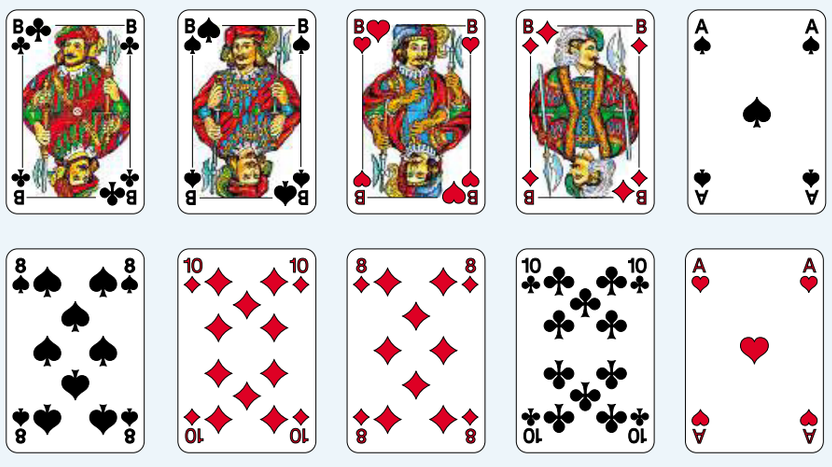
Bei aller Faszination formulierten Schachcomputerexperten auch Zweifel, ob es in diesem Fall wirklich gerecht zuging; etwa im Hinblick auf die von Stockfish verwendete Hardware oder den Umstand, dass die obligaten Eröffnungs- und Endspieldatenbanken nicht eingesetzt wurden.



Weiß am Zug

AlphaZero – Stockfish 8 (Computerpartie 2017)
1.Sf3 Sf6 2.d4 e6 3.c4 b6 4.g3 Lb7 5.Lg2 Le7 6.0-0 0-0 7.d5 exd5 8.Sh4 c6 9.cxd5 Sxd5 10.Sf5 Sc7 (Obwohl *AlphaZero* ohne Vorbilder eigenständig „gelernt" haben soll, wirken seine Eröffnungszüge erstaunlich menschlich. Beispielsweise wurde das Bauernopfer 8.Sh4 gegen die damenindische Verteidigung einst von Großmeister Lew Polugajewski ausgearbeitet. Im Kandidatenduell Polugajewski-Kortschnoi, Buenos Aires 1980, geschah 10...Lc5 11.e4 Se7 12.Sxg7! Kxg7 13.b4 Lxb4 14.Dd4+.) **11.e4 d5 12.exd5** (Galt bislang als harmlos. Üblich ist 12.Sc3.) **12...Sxd5 13.Sc3 Sxc3 14.Dg4 g6 15.Sh6+ Kg7 16.bxc3 Lc8 17.Df4 Dd6 18.Da4 g5?** (Wohl zu gierig. Die Nachteile dieses Zuges, der den weißen Springer erobert, aber den eigenen König Gefahren aussetzt, hatte *Stockfish* offenbar nicht tief genug berechnet. Sicherer sieht 18...Td8 19.Te1 Le6 aus.) **19.Te1! Kxh6 20.h4 f6 21.Le3 Lf5 22. Tad1 Da3 23.Dc4 b5 24.hxg5+ fxg5 25.Dh4+ Kg6 26.Dh1! Kg7 27.Le4 Lg6 28.Lxg6 hxg6 29.Dh3 Lf6 30.Kg2 Dxa2 31.Th1 Dg8 32.c4!** (Auch diesen Monsterzug dürfte *AlphaZero* weit im Voraus berechnet haben. Die Idee: Der schwarzen Dame soll ein wichtiges Feld blockiert werden. Falls nun nämlich 32... bxc4 33.f4! g4 34.Dxg4, wäre das rettende 34...Dc4 nicht möglich.) **32...Te8 33.Ld4 Lxd4 34.Txd4 Td8 35.Txd8 Dxd8** (Die Bildstellung!)

Ganz schön teuer ...



SKAT ... wurde in Vorhand der abgebildete Grand. Vorhand findet Karo- und Pik-7 und drückt Kreuz-10 und Pik-7. Nach: 1. Karo-7, König, Kreuz-Ass = –15; 2. Herz-9, 8, Ass; 3. Pik-Ass verliert der Alleinspieler mit Pauken und Trompeten. Welchen entscheidenden Fehler macht der Alleinspieler?