

Handlungsüberblick

Herzschach

1. Akt

Denkphase 1:

Erinnerung Yumis, wie sie Schach mit dem Großvater spielt und verliert durch die Regelung „berührt geführt“. Daraufhin erklärt ihr der Großvater die „Bambusweisheit“: Man müsse mit Würde verlieren und sich Biegen wie Bambus im Sturm, um seine Kraft für den Moment aufzuheben, in dem der Wind nachlässt und man zurückschlagen könne.

Zug 1: Der Schachmeister

Der erste Schultag auf einer neuen Schule. Auf der Suche nach ihrem Klassenzimmer begegnet Yumi Setsuna Nagoya (Nagoya-Senpai), der ihr hilfsbereit den Weg zeigt. Sofort ist Yumi von ihm angetan.

Vor dem Klassenzimmer verabschieden sich die beiden.

Yumi lernt ihre Klasse kennen, insbesondere Miyako – alle sind beeindruckt, dass sie Nagoya-Senpai kennt (Respekt/Bewunderung gegenüber Höhergestellten/Älteren), der eine Art Legende zu sein scheint. Er ist der Meister im Juniorenschach.

Denkphase 2: Verliebt

Yumi führt ein Gedankengespräch mit ihrem zweiten Ich. Es wird klar, dass sie sich in Nagoya-Senpai verliebt hat. Das zweite Ich stiftet sie dazu an, offensiv zu sein und ihn unter dem Vorwand, Mathenachhilfe zu brauchen, zu besuchen.

„Ich weiß doch gar nicht, wo er wohnt!“

„Überlass das mir.“

Zug 2: Nagoya-Senpais Welt

Yumi besucht Nagoya-Senpai. Der will sie zunächst unter dem Vorwand, er habe keine Zeit, nicht reinlassen, gibt ihr dann aber doch ein paar Minuten. Im Flur fällt Yumi ein Familienaltar auf. Als sie nach dem Foto fragt, erfährt sie, dass Nagoya-Senpais Mutter verstorben ist. Dieser erzählt ihr, vor wie vielen Jahren und neben dem Foto sieht Yumi einen Springer (Eto) stehen, erhält auf die Frage nach dem Grund jedoch keine Antwort.

Kaum kommen Yumi und Nagoya-Senpai in dessen Zimmer an und beginnen mit der Mathematik (Gespräch über Parallelen zwischen Mathe und Schach), kommt sein Vater nach Hause. Auf dominante Art bittet er Nagoya-Senpai Yumi nach Hause zu schicken und dieser leistet Folge. Auf dem Weg zur Tür erfährt Yumi, dass Nagoya-Senpai sich auf sein Schachspiel konzentrieren soll, von dem sein Vater besessen scheint. Dieser droht Nagoya-Senpai Konsequenzen an. Für ein Mädchen ist kein Platz in seinem Leben.

2. Akt

Denkphase 3: Yumis Weg zum Ziel

Yumi erzählt ihrem zweiten Ich, dass sie dem Schachclub beitreten will. Sie sieht darin die einzige Chance einen Platz in Nagoya-Senpais Leben zu erlangen (etwas lernen, ohne, dass sie eigene Ehre verletzt wird).

Zug 3: Der Schachclub

Yumi stellt sich daraufhin dem Schachclub vor. Da sie noch nie Schach gespielt hat, ist der Vorsitzende Ito Kouji nicht gerade begeistert. Yumi gelingt es jedoch, sich ehrgeizig und

willensstark zu präsentieren und so Koujis Sympathie zu gewinnen. Als sie erwähnt, dass sie genauso spielstark werden will wie Nagoya-Senpai, erfährt sie, dass Kouji nicht gut auf ihn zu sprechen ist. Vielleicht auch deshalb willigt er ein, sie im Schach zu trainieren. Um dem Club beizutreten, benötigt Yumi allerdings noch die Erlaubnis ihrer Eltern.

Denkphase 4: Verbindung von Kouji und Nagoya-Senpai

Yumi fragt sich, wieso Kouji so schlecht auf Nagoya-Senpai zu sprechen sein könnte. Außerdem spricht sie mit ihrem zweiten Ich darüber, ob Yumi nicht aus falschen Motiven dem Schachclub beitreten wolle (**Scham für unpassendes/selbstsüchtiges Verhalten**). Diese ist jedoch fest überzeugt, das Richtige zu tun. Doch eine Hürde muss Yumi auf ihrem Weg noch nehmen: Sie muss ihre Eltern fragen.

Zug 4: Die Erlaubnis / Yumis Familie

Yumi spricht mit ihren Eltern über die Aufnahme in den Schachclub. Ihre Mutter ist strikt dagegen. Yumis Noten seien nicht so gut wie die ihres Bruders, ein Club würde sie nur ablenken. Ihr Großvater jedoch ist der Meinung, dass so ein Denksport sich sogar positiv auf Yumis Schulleistungen auswirken kann und **den Charakter bildet (Wert des eigenen Ichs, jap. Individualismus)**. Am Ende gelingt es Großvater und Tochter die Mutter zu überreden. Diese mahnt jedoch, dass Yumi keine gute Arbeit finden würde, wenn sie die Schule vernachlässigte und ihre Noten schlechter würden. Ihre Zukunft hänge davon ab (**Bedeutung von Schule und Leistung**).

Denkphase 5: Zweifel

Yumi spricht mit ihrem zweiten Ich über die Zweifel an der Richtigkeit ihrer Entscheidung, dem Club beizutreten, welche ihre Eltern in ihr geweckt haben. Ihr zweites Ich verhält sich recht neutral, sagt aber auch, dass es wichtig sei, sich auf das, was man sich vornimmt zu konzentrieren und dafür zu kämpfen (**Ideal: Zähigkeit**). Das gibt Yumi neuen Mut.

Zug 5: Schachtraining

Kouji erklärt Yumi die Grundregeln des Schachspiels. Yumi bemerkt dabei, dass ihr vieles bekannt vorkommt, doch sie ist sich nicht sicher, wieso. Dabei lernt sie auch Kouji besser kennen, die beiden verstehen sich auf Anhieb. Yumi bemerkt die besonderen weißen Figuren, mit denen Kouji spielt. Er gibt an, er habe sie selbst geschnitzt. Am Ende des Unterrichts übergibt Kouji Yumi einen Stapel dicker Schachbücher, Klassiker, wie er sie nennt. Sie solle das bis zur nächsten Woche lesen. Als Yumi sagt, dass sie das unmöglich schaffen könne und dass sie noch für einen Test lernen müsse, antwortet Kouji nur, man müsse sich umfassend theoretisch informieren, wenn man Schach lernen wolle und intensive Arbeit wäre der einzige Weg, wie Yumi ihr Ziel, eine gute Spielerin zu werden, erreichen könne (**wer sein Ziel erreichen will, muss mit Zähigkeit hart dafür arbeiten**).

Denkphase 6: Wahrheit über Kouji und Nagoya-Senpai

Yumi spricht mit ihrem zweiten Ich über ihre Fortschritte im Schach (hier wird deutlich, dass seit Yumis Eintritt in den Club Zeit verstrichen ist). Yumi gibt an, dass sie herausgefunden hat, was Kouji gegen Nagoya-Senpai hat. Eigentlich müsste dieser Vorsitzender des Schachclubs sein, doch er hat den Posten abgelehnt. Koujis Meinung nach lässt er den Club im Stich und denkt nur an sich selbst (**Ideal: Wer begabt ist, muss sein Wissen der Gruppe vermitteln, damit niemand zurückfällt**). Yumis zweites Ich bekommt erste Zweifel an Nagoya-Senpai, doch Yumi lässt sich nicht beirren.

Zug 6: Wertvolles Geschenk

Yumi übt wie so oft mit Kouji Schach. Im Anschluss erzählt er ihr, dass am kommenden Wochenende ein Freundschaftsturnier stattfindet. Er habe sie für die Anfängerpartie angemeldet. Yumi ist überrumpelt, willigt jedoch ein, als Kouji sein volles Vertrauen in ihre Fähigkeiten bekundet. Als Glücksbringer schenkt er ihr schwarze Schachfiguren – die Gegenstücke zu den

Figuren, mit denen er bei ihrem gemeinsamen Training immer gespielt hat.

Denkphase 7: Gefühle für Kouji

Yumi erzählt ihrem zweiten Ich, wie tief gerührt sie von Koujis Geschenk ist. Das zweite Ich deutet an, dass sich Yumi in ihn verliebt haben könnte, doch Yumi geht nicht darauf ein. Schließlich kommt Yumi auf das Schachturnier zu sprechen und meint, dass sie Kouji nicht enttäuschen wolle.

Zug 7: Gerüchte und Nagoya-Senpais Zurückweisung

Als Yumi morgens in ihre Klasse kommt, wird aufgeregt getuschelt. Als man sie jedoch bemerkt, wird es plötzlich ganz still. Daraufhin nimmt Miyako sie zur Seite und spricht sie auf das Schachturnier an – dabei erzählt sie von den bösen Gerüchten, die über Yumi in Umlauf geraten sind. Yumi kann das nicht so recht glauben, doch bevor es zu einer heftigeren Auseinandersetzung zwischen den beiden Mädchen kommt, geht Nagoya-Senpai am Klassenraum vorbei. Yumi ruft ihm nach und versucht ihn anzusprechen, doch er ignoriert sie einfach, als würde er sie nicht kennen.

Denkphase 8: Verblendung

Yumi spricht mit ihrem zweiten Ich über Nagoya-Senpais abweisende Haltung. Sie versucht sich einzureden, dass er nur beschäftigt war (üblich, da Arbeit für Japaner innere Verpflichtung ist), doch ihr zweites Ich kennt die Wahrheit. Als es schließlich andeutet, dass Nagoya-Senpai die Gerüchte über Yumi in die Welt gesetzt hat, verteidigt Yumi ihn bis aufs Blut. Sie will alles tun, um seine Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und sich über die Bedeutung von Schach in seinem Leben zu stellen. Und ihre große Chance dafür sieht sie im anstehenden Turnier.

Zug 8: Das erste und letzte Turnier?

Die letzten Züge des Turniers. Parallel zum Ticken der Schachuhr und zum Setzen der Figuren hört Yumi geisterhaft die Stimmen ihrer Mutter, die ihr Vorwürfe wegen ihrer schlechten Noten macht und eine schwarze Zukunft ausmalen. Yumi ist unkonzentriert und verliert das Spiel.

Als Yumi am Boden zerstört ist, erzählt Miyako ihr, dass die Noten des letzten Tests aushängen, um sie abzulenken. Als Yumi aber die Ergebnisse sieht, ist sie entsetzt – sie ist durchgefallen.

Denkphase 9: Scham

Yumi spricht mit ihrem zweiten Ich über die Zensur und gibt an, dass sie sich davor fürchtet, ihren Eltern davon zu erzählen. Ihr zweites Ich hält sie jedoch dazu an, da eine Lüge die Situation nur verschlimmern würde (Ideal: Ehrlichkeit, Prinzip der Höhergestellten: Die Jüngeren vertrauen sich der Führung der Älteren an).

Außerdem fragt sie sich, ob es noch einen Sinn hat, Schach zu spielen. Sie empfindet sich als nicht gut genug, doch ihr zweites Ich macht ihr Mut und erinnert sie an die Bambusweisheit ihres Großvaters. Hier wird Yumi klar, dass sie früher schon einmal Schach gespielt hat.

Zug 9: Die Beichte

Als Yumi nach Hause kommt, ist ihr Großvater nicht da. Yumis Mutter erwähnt, dass ein Brief für Yumi eingeworfen worden sei. Dann berichtet Yumi ihrer Mutter von der schlechten Note, die sofort beginnt ihr Vorhaltungen zu machen und sie dazu drängt, den Schachclub wieder zu verlassen und sich auf ihre schulischen Leistungen zu konzentrieren, wenn sie eine Chance auf einen festen Job haben will. Yumi schämt sich, weil sie nicht auf den Rat ihrer Mutter gehört hat und diese nun tatsächlich Recht behält, beginnt unter den Vorwürfen ihrer Mutter allerdings zu blockieren, da sie ihr Versagen während des Schachturniers auf eben diese Vorwürfe zurückführt. Ob Yumi klein beigibt bleibt offen. Es scheint aber durch, dass sie weiterspielen wird.

Denkphase 9: Herausforderung zum Duell

Yumi ist immer noch am Boden zerstört, doch ihr zweites Ich fordert sie auf, den Brief zu öffnen. Sie wisse, von wem er sei.

„Nagoya-Senpai“

In dem Brief fordert Nagoya-Senpai Yumi zum Duell. Zunächst ist Yumi erstaunt, doch dann fordert ihr zweites Ich sie auf, näher hinzusehen. In dem Umschlag befindet sich auch ein persönlicher Brief. Darin erklärt Nagoya-Senpai, dass er eigentlich nicht gegen Yumi spielen möchte, da sie keine Chance hätte zu gewinnen und dass sein Vater es von ihm verlange, um zu beweisen, dass Yumi ihm nichts bedeutet.

Yumi wird klar, dass sie Nagoya-Senpai nicht über das Schachspiel gewinnen kann und reflektiert noch einmal seine familiäre Situation – dann kommt sie zu dem Schluss, dass sie unmöglich gegen ihn antreten kann (**Ideal: Einfühlungsvermögen**). Sie erwähnt auch die schulischen Leistungen und fragt ihr zweites Ich um Rat, doch das ist plötzlich verstummt.

„Ich kann so nicht weitermachen...“

3. Akt

Zug 9: Der Austritt

Yumi erklärt Kouji, dass sie aus dem Schachclub austreten will. Dieser ist bestürzt, da Yumi die neue Hoffnung für den Schachclub sei und versucht ihr klarzumachen, dass sie nicht gleich gehen muss, nur weil sie ihr erstes Turnier verloren hat. Doch Yumi lässt sich nicht beirren und führt ihre schlechten Noten ins Feld. Als Kouji ihre Austrittserklärung immer noch nicht annehmen will, gesteht Yumi, dass sie wegen Nagoya-Senpai austreten will. Da das auch bedeutet, dass sie nur wegen ihm eingetreten ist, reagiert Kouji enttäuscht und verletzt (**Verstoß gegen Ideal des Kollektivs. Yumi war egoistisch**). Er fordert seine Schachfiguren von ihr zurück. Yumi, welcher das Gespräch ohnehin schwer gefallen ist, bricht zusammen und entflieht der Situation ohne ihren Austritt zu besiegeln.

Denkphase 10: Wahrheit

Yumis zweites Ich fragt sie, ob der Austritt aus dem Schachclub wirklich das ist, was Yumi will. Sie sprechen über Koujis Enttäuschung und seine Rückforderung der Schachfiguren. Dabei wird klar, dass Yumi längst in Kouji und nicht mehr in Nagoya-Senpai verliebt ist. Sie muss sich nun zwischen Spielen und Gewinnen (=Kouji) oder Spielen und verlieren (=Nagoya-Senpai) entscheiden. Ihr wird klar, dass sie sich dem Spiel nicht entziehen kann, da sie sonst beide verlieren würde.

„Wieso willst du austreten, wenn dir Kouji so viel bedeutet. Du musst dich entscheiden.“

„Meine Entscheidung steht fest.“

„Hör auf, dich selbst zu betrügen.“

Zug 10: Die Meisterschaft

Diese Szene wurde bereits das Hörspiel über vorbereitet, indem Züge des Schachspiels eingestreut wurden. Nun wird über einen Kommentator vermittelt, dass Yumi gegen Nagoya-Senpai spielt. Sie gewinnt durch die Regel, die sie als Kind bei ihrem Großvater gelernt hat, „berührt geführt“, wobei sie ihr Wissen über die Verbindung zwischen Nagoya-Senpais Mutter und dem Springer (**gestorben im Jahr des Pferdes**) nutzt (**Ideal: Klugheit**). Nagoya-Senpais Vater verneigt sich gezwungenermaßen vor ihr (**Bambusweisheit**).

Nach dem Spiel trifft Yumi Kouji, der das Spiel verfolgt hat. Sie will ihm seine Schachfiguren zurückgeben, doch er möchte, dass er sie behält, da sie sich diese verdient hat – sie hat Nagoya-Senpai geschlagen und das hat für Kouji großen symbolischen Wert.

Zum Abschluss bringt Yumi noch einmal die **Bambusweisheit** zur Sprache und schlägt so einen Bogen zur ersten Szene.

Credits

„Ich habe ein leises Gefühl des Bedauerns für jeden, der das Schachspiel nicht kennt, ungefähr so, wie ich jeden bedauere, der die Liebe nicht kennengelernt hat. Das Schach hat wie die Liebe, wie die Musik die Fähigkeit, den Menschen glücklich zu machen.“ (Dr. Siegbert Tarrasch)