

KLANG REDEN

))) rombach
wissenschaft



Joachim Brügge / Hans Gruber (Hg.)

**Schach als Sujet in den Künsten
und der Wissenschaft**

Joachim Brügge / Hans Gruber (Hg.)

**Schach als Sujet in den Künsten
und der Wissenschaft**

ROMBACH WISSENSCHAFT • REIHE *klang-reden*
Schriften zur Musikalischen Rezeptions- und Interpretationsgeschichte

herausgegeben vom Institut für Musikalische Rezeptions- und
Interpretationsgeschichte der Universität Mozarteum Salzburg

Band 27

Joachim Brügge / Hans Gruber (Hg.)

Schach als Sujet in den Künsten und der Wissenschaft

 **rombach**
wissenschaft

Auf dem Umschlag: *Confusion* von Gyuri Lohmuller,
© mit freundlicher Genehmigung von Joachim Brügge.



Gedruckt aus Budgetmitteln des Instituts für Musikalische Rezeptions- und Interpretationsgeschichte der Universität Mozarteum Salzburg und Herrn Prof. Dr. Hans Gruber.

Die Abbildungsrechte sind nach bestem Wissen und Gewissen geprüft worden. Im Falle noch offener, berechtigter Ansprüche wird um Mitteilung des Rechteinhabers gebeten.

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-96821-836-6 (Print)

ISBN 978-3-96821-837-3 (ePDF)



Onlineversion
Nomos eLibrary

1. Auflage 2022

© Rombach Wissenschaft – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG, Baden-Baden 2022. Gesamtverantwortung für Druck und Herstellung bei der Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG. Alle Rechte, auch die des Nachdrucks von Auszügen, der fotomechanischen Wiedergabe und der Übersetzung, vorbehalten. Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier.

Inhalt

Verzeichnis der Schachbegriffe	11
Abkürzungen	17
Vorwort	19

EINFÜHRUNG I – ASPEKTE DER SCHACHREZEPTION

JOACHIM BRÜGGE (SALZBURG)

Einmal nicht Philidor (oder Stefan Zweig) – Schach als biographische Konstante verwegener Lebensläufe	27
I Die allbekanntesten Namen der Schachrezeption: François-André Danican Philidor und Stefan Zweig	28
II Schachspielende Musiker und die Mozarts des Schachs: José Raúl Capablanca und Magnus Carlsen	29
III Schachenthusiasten – auf Kosten der Kunst? Marcel Duchamp und John Cage	31
IV Schachspielende Filmstars u.a.: von Humphrey Bogart bis Stanley Kubrick	34
V Poeten – auch im Schachproblem: Vladimir Nabokov, Edward Dunsany und Oscar Blumenthal	37
VI Alpiner Okkultist trifft auf den Vierten Weg: Aleister Crowley und Georges Iwanowitsch Gurdjiew	41
VII (K)ein Ende der Schachrezeption? Petra Schürmann, Karol Józef Wojtyła und Bob Dylan	43

I SCHACH ALS SUJET IN DEN KÜNSTEN

STEFAN DREES (BERLIN)

Ordnung – Zufall – Form. Schach als konzeptueller Bezugspunkt in der Musik nach 1960	51
I – Prolog: »... ein einzigartiges Musikstück ...«?	52
II – Dem Zufall auf der Spur	54
III – Entfaltung kommunikativer Freiräume	59

Inhalt

IV – Passion und Transzendierung	64
V – Epilog: »... logisch und nicht rein willkürlich ...«	69
MATTHIAS WEISS (SALZBURG)	
»Durch die Dame im Spiel« Liebesschach in Kunst, Film und Fernsehen	77
Die Kastellanin von Vergi	78
Liebesschach in den bildenden Künsten	81
Liebesschach in Film und Fernsehen	83
Die Macht des Abschieds	85
Anhang	90
HILDEMAR HOLL (SALZBURG)	
Schach als Sujet in der Literatur	
Eine subjektive Auswahl aus einem großen Feld	99
I Schach als Parabel der ständischen Gliederung der Gesellschaft im späten Mittelalter: Schachzabelbücher	101
II Übertretungen von Regeln (Schachregeln, Verhaltensregeln)	104
III Der »Schachtürke« am Hofe Katharinas der Großen; der betrogene Betrüger	107
III.1 Henry Dupuy-Mazuels Roman <i>Le Joueur d'Échecs</i> im Film	111
IV Stefan Zweigs <i>Schachnovelle</i> als Beispiel für den erbitterten Kampf zweier Spieler	113
IV.1 Entstehungsgeschichte	113
IV.2 Inhalt und Sujets der Schachnovelle	115
V Schachspielende Autoren – schreibende Schachspieler	118
EINFÜHRUNG II – SCHACH ALS SUJET ZWISCHEN KUNST UND WISSENSCHAFT?	
JOACHIM BRÜGGE (SALZBURG)	
Paradoxien, Selbstreferenzialität und Conceptual Art im modernen Problemschach nach 1960 – den Zeitgeist im Rücken oder verquaster Kontextualismus?	125
I Schachgeschichte als kontextualistische Idealtypik?	126

Inhalt

- II Paradoxien / Selbstreferenzialität / Conceptual Art: Denkfiguren im 20. Jahrhundert als ausgesuchte Motivkonstellationen im modernen Problemschach 129
- III Zweizüger quo vadis – zwischen unübersichtlicher Heterogenität und postfaktischem Substanzverlust? 137

II SCHACH ALS SUJET IN DER WISSENSCHAFT

HANS GRUBER (REGENSBURG)

Mind and Machine

Zur Entwicklung der Schachpsychologie zwischen Denken und Wissen

- I Schach und Psychologie – ein Abriss 148
- II Experimente und Sackgassen in der frühen Schachpsychologie 150
- III Erste Revolution: Informationsverarbeitung als Modell für kognitive Prozesse – die ›mind-and-machine‹-Analogie 152
- IV Zweite Revolution: Wissen ist Macht 154
- V Dritte Revolution: Denken und Wissen im Kontext komplexer menschlicher (und maschineller) Prozesse 158

TORSTEN LINSS (HAGEN)

Tablebases im Kunstschach 163

- I Was sind Tablebases? 164
- II Tablebases und Kunstschach – eine kleine Rückschau 165
- III Technische Anforderungen 171
- IV Was ist derzeit auf konventioneller Hardware machbar? 172
- V Auswertung der Tablebases 176
 - V.1 Allumwandlungen 178
 - V.2 Rundläufe 178
 - V.3 Kniest-Thema 181
 - V.4 Hilfsmatt-Inder 183
 - V.5 Zusammenfassung 185

Inhalt

Roundtable

HANS GRUBER (REGENSBURG), REINHARD KLAUSHOFER (SALZBURG) UND
SABINE PFEIFFER (NÜRNBERG)

MODERATION: JOACHIM BRÜGGE (SALZBURG)

Schöne Neue Welt – oder der Albtraum Künstlicher Intelligenz? 191

**III EXTERNE TEXTE ZUM SCHACH UND ZUM
KUNSTSCHACH**

OSWALD PANAGL (SALZBURG)

Schach dem begrifflichen Chaos 209

JOACHIM BRÜGGE (SALZBURG)

1954 – Kontextualismus im Schachproblem? 219

I Kontexte 1954? 220

II Boris Pasternak, *Dr. Schiwago* (1956) 221

JOACHIM BRÜGGE (SALZBURG)

Die erste Darstellung einer semi-bimagischen Damenwanderung
von William Walkington (2020) 227

MICHAEL KELLER (MÜNSTER)

INTERNATIONALER GROSSMEISTER FÜR SCHACHKOMPOSITION DER FIDE

Der Weg zum Modernen Dreizüger 239

I Das Schachproblem als Rätsel, Kunstwerk und Idee 240

II Die moderne Funktionswechsel-Thematik 242

III Aktuelle Trends im Modernen Dreizüger 250

IV Zur Problematik und Entwicklung des Modernen Dreizü-
gers 256

THOMAS BRAND (BORNHEIM)

Beweispartien – vom Hilfsmittel zur kunstvollen Aufgabenform 261

I Erste historische Beispiele für Beweispartien 262

II Problemschachliche Inhalte von Beweispartien 265

III Eindeutigkeit von Beweispartien 269

IV Ästhetik der Beweispartien 270

V Weitere ausgewählte Beweispartien 271

Inhalt

RETO ASCHWANDEN (LUZERN)

INTERNATIONALER GROSSMEISTER FÜR SCHACHKOMPOSITION DER FIDE

Gedanken zum modernen Problemschach	283
I Die erzwungene Ökonomie	284
II Die Zukunft des modernen Problemschachs	292
III Problemschach und Computer	293
III.1 Status Quo der Löseprogramme	294
III.2 Die Zukunft der Löseprogramme	295
III.3 Status Quo der Generierungsprogramme	296
III.4 Die Zukunft der Generierungsprogramme	296
III.5 Klassische Algorithmen	297
III.6 Klassische Algorithmen bei Beweispartien	303
III.7 Künstliche Intelligenz	304
III.8 Schachprobleme und Pattern Matching	304
III.9 Den Menschen imitieren	306
III.10 Reinforcement Learning	306
III.11 Quantencomputer	307

HANS GRUBER (REGENSBURG)

Newman Guttman, Edgar Varèse und Marcel Duchamp (und John Cage)	311
--	-----

Autorinnen und Autoren	317
------------------------	-----

Verzeichnis der Schachbegriffe

!	In Zusammenhang mit einem Schachdiagramm: a) guter Zug in einer Schachpartie; b) Lösungsschlüsselzug in einem Schachproblem; c) Widerlegung einer Verführung
?	In Zusammenhang mit einem Schachdiagramm: a) schlechter Zug in einer Schachpartie; b) Verführungsschlüsselzug in einem Schachproblem
?!	In Zusammenhang mit einem Schachdiagramm: Zweifelhafter Zug in einer Schachpartie
Albrecht-Sammlung	Von Hermann Albrecht angelegte, später zunächst von Hans-Dieter Leiß und dann von Udo Degener weitergeführte Sammlung von Zweizüglern, die mittlerweile online verfügbar ist: http://www.schach-udo.de/dab/zwei.htm
Anti-Drohreversal	Buchstaben Thema im Zweizüger mit dem Schema: 1.A (droht 2.B#), 1.B (droht <i>nicht</i> 2.A?)
Auflöse-Aufgaben	Schachprobleme mit der Forderung »Löse auf«, bei denen herausgefunden werden muss, wie die Diagrammstellung aus der PAS erreicht wurde.
AUW Allumwandlung	= Bauernumwandlung in Dame, Turm, Läufer und Springer innerhalb einer Aufgabe.
Babson	Die vier Umwandlungen eines schwarzen Bauern in Dame, Turm, Läufer und Springer werden durch die Umwandlung eines weißen Bauern in Dame, Turm, Läufer und Springer beantwortet.
Bannij-Zyklus	Buchstaben Thema im Zweizüger mit dem Schema: 1.A? a! 1.B? b! 1.C? c! 1.X! a/b/c 2.B/C/A#. Die Erstzüge der Verführungen werden zu Mattzügen in der Lösung, und zwar zyklisch versetzt nach den Paraden, an denen sie scheiterten.
Beweispartie	a) Partie, die zum Nachweis dient, dass eine gegebene Stellung legal ist, also aus der Partieausgangsstellung erreicht werden kann. b) Forderung einer bestimmten Art von Schachproblemen; in der Regel wird eine Zugzahl angegeben und es soll nur eine einzige, eindeutige Partie in dieser Zugzahl geben.
Blindpartie	Partie, die von einem der Spieler (oder von beiden) ohne Ansicht eines Schachbrettes gespielt wird.
Block	Ein Stein, der dem König der eigenen Partei den Zugang zu einem Feld verwehrt, bildet auf diesem Feld einen Block.
Böhmische Schule	Ein ursprünglich vor allem von böhmischen Schachkomponisten in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts entwickelter Kompositionsstil, bei dem besonderer Wert auf »schöne« Mattbilder (vor allem Mustermatts) und deren echoartige Wiederholung gelegt wird.
Buchstabenprobleme	Ein vor allem im Zweizüger seit der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts entwickelter Kompositionsstil, bei dem besonderer Wert auf bestimmte, mit Buchstaben ausgedrückte, Funktionszusammenhänge zwischen Zügen in verschiedenen Phasen gelegt wird. Eine Generalisierung vom Zweizüger auf den Drei- oder Mehrzüger ist möglich.

Verzeichnis der Schachbegriffe

Ceriani-Frolkin	Im Verlauf der Lösung wird ein Bauer eindeutig umgewandelt und die Umwandlungsfigur anschließend geschlagen. Die thematische Umwandlung wird Ceriani-Frolkin-Umwandlung genannt. Das Thema wird zumeist bei Beweispartieproblemen dargestellt.
Chess Database	Eine Datenbank, in der Schachpartien oder Schachprobleme verwaltet werden, in der somit große Datenmengen effizient, widerspruchsfrei und dauerhaft gespeichert und für geeignete Abrufe bereitgestellt werden.
Djurašević	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.A (2.B#) a 2.C# 1.B (2.C#) a 2.A#. Zyklus von Erstzug, Drohung und Mattzug bei gleicher schwarzer Parade.
Dombrovskis	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.? (2.A#) a! 1.? (2.B#) b! 1.! (nicht 2.A/B#) a/b 2.A/B#. Die Drohungen kehren in der Lösung als Mattzüge zurück, und zwar nach den Paraden, an denen sie zuvor scheiterten.
Dualfreiheit	Jeder schwarze Zug eines Schachproblems wird durch eine eindeutige Fortsetzung beantwortet.
Dunsany Chess	Variante des Schachspiels, bei dem Weiß statt der üblichen 16 Steine 32 Bauern besitzt. Weiß gewinnt, falls er Schwarz mattsetzt; Schwarz gewinnt, falls er alle weißen Steine schlägt.
Elozahl	Auf den Ergebnissen von Schachpartien basierende Kennzahl zur Erfassung der Spielstärke eines Partierspielers. Das auf Arpad Elo (ungarisch Árpád Élő) zurückgehende, weltweit angewandte System berücksichtigt das Ergebnis gespielter Partien sowie die Stärke der Gegner.
Fluchtfeld	Ein dem König zugängliches Feld.
Grimshaw	Schnittpunktkombination zweier schwarzer langschrittiger, ungleicher Figuren (in der Regel Läufer und Turm), wobei sich durch wechselseitige Verstellung dieser zwei Matts ergeben
Funktionswechsel	Eine Schachfigur nimmt in verschiedenen Varianten oder Phasen eines Schachproblems verschiedene Funktionen wahr (z.B. Decken eines Fluchtfeldes, Verstellen einer Linie, Schach bieten).
Hannelius	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.? (2.A#) a! 1.? (2.B#) b! 1.! (2.C#) a/b 2.B/A#. Die Drohungen der Verführungen kehren als Mattzüge in der Lösung zurück und zwar reziprok vertauscht nach den Paraden, an denen sie zuvor scheiterten.
Hilfsmatt	Forderung eines Schachproblems, bei dem Schwarz beginnt und bei dem Schwarz und Weiß zusammenhelfen, um den schwarzen König mattzusetzen.
Homebase	Alle in einer Diagrammstellung vorhandenen Steine einer Partei stehen auf ihren Ausgangsfeldern in der Partieanfangsstellung.
Königsbatterie	Eine Batterie ist eine Konstellation von zwei Steinen derart, dass durch den Wegzug des Vordersteins ein Abzugsschach entsteht; ist der Vorderstein der König, liegt eine Königsbatterie vor.
Kreuzflucht	Der König nutzt alle vier Fluchtmöglichkeiten in orthogonaler Richtung (waagrecht und senkrecht).
Lačný	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.? a/b/c 2.A/B/C# 1.! a/b/c 2.B/C/A#. Zyklische Mattverschiebung von wenigstens drei Matts auf dieselben schwarzen Züge.

Verzeichnis der Schachbegriffe

Le Grand	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.? (2.A#) a 2.B# 1.! (2.B#) a 2.A#. Reziproker Tausch von Drohung und Mattzug nach gleichbleibender schwarzer Parade.
Le Grand-Zyklus (Ukraine-Zyklus)	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.? (2.A#) a 2.B# 1.? (2.B#) a 2.C# 1.! (2.C#) a 2.A#. Zyklus von Drohung und Mattzug bei gleicher schwarzer Parade.
Lewman	Ein Thema der weißen Linienkombinationen: Weiß droht Matt, indem eine maskierte weiße Linie im Mattzug geöffnet wird und Weiß so eine andere weiße Linie verstellen kann. Schwarz verteidigt sich durch das Verstellen der maskierten Linie.
Märchenschach	Sammelbezeichnung für Varianten des Schachspiels, zum Beispiel mit anderen als den üblichen Figuren oder auf einem anderen als dem 8x8-Schachbrett oder mit einer anderen Forderung als ›Matt in n Zügen‹, ›Weiß gewinnt‹ oder ›Weiß hält remis‹.
Magnet-Thema	Ein Langschrittler zieht und wird von einer gleichschrittigen Figur bis zum Nachbarfeld verfolgt, aber nicht geschlagen.
Materialökonomie	Ein Grundprinzip der Komposition von Schachproblemen: Es sollen nur die für den Inhalt des Problems notwendigen Steine verwendet werden, und die verwendeten Steine sollen möglichst reichhaltig genutzt werden.
Miniatur	Eine Schachkomposition mit höchstens sieben Steinen in der Ausgangsstellung. Der Begriff wurde 1902 von Oscar Blumenthal eingeführt.
Nebellösung	Eine vom Komponisten nicht beabsichtigte Lösung eines Schachproblems, die das Problem entwertet.
Paradoxe Themen	Sammelbezeichnung für den Inhalt von Zweizügern, bei denen überraschende oder scheinbar widersprüchliche Verhältnisse zwischen Zügen in verschiedenen Phasen bestehen (z.B. Dombrowskis).
Philidor-Verteidigung	Eröffnung einer Schachpartie, die mit der Zugfolge 1.e4 e5 2.♖f3 d6 beginnt.
Plachutta	Gehört zur Gruppe der Schnittpunktcombinationen: Erzwungene schädliche Verstellung des Schnittpunktes zweier gleichschrittiger schwarzer Steine durch einen weißen Opferstein mit Ausnutzung durch eine sekundäre Lenkung des schnittpunktsperrenden Steines.
Platzwechsel	In der Schlussstellung eines Schachproblems (gelegentlich auch: im Verlauf der Lösung) haben zwei Steine ihre Felder im Vergleich zur Ausgangsstellung reziprok getauscht.
Pronkin	Thema eines Beweispartieproblems: Eine Partei schlägt einen Offizier, der dann vom Gegner durch eine Bauernumwandlung in einen gleichartigen Offizier ersetzt wird; anschließend zieht der Umwandlungsstein auf das Standfeld des geschlagenen Offiziers in der PAS.
Reines Matt	Eine Mattstellung, in der dem mattgesetzten König jedes Fluchtfeld nur aus einem einzigen Grund (Block oder Deckung) unzugänglich ist.
Retros	Sammelbezeichnung für Probleme, zu deren Lösung die Analyse der Zugfolge notwendig ist, die vor Erreichen der Diagrammstellung gespielt wurden.

Verzeichnis der Schachbegriffe

Ruchlis	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.? a/b 2.A/B# 1.! a/b 2.C/D# 1.- c/d 2.A/B#. Kombination von mindestens zwei Matt- und zwei Paradenwechsln. Die Mattzüge aus Satzspiel (oder Verführung) folgen in der Lösung auf andere Paraden, den Satzspiel-Paraden folgen andere Matts.
Rückkehr	Ein Stein zieht im Verlauf der Lösung von seinem Standfeld weg und später auf dieses Feld zurück.
Rundlauf	Ein Stein zieht im Verlauf der Lösung von seinem Standfeld weg und später auf dieses Feld zurück, jedoch nicht auf direktem Weg, sodass die Zuglinien eine bestimmte geometrische Form (z.B. Quadrat, Rechteck, Dreieck) erlangt.
Schacholympiade	Der bedeutendste Wettbewerb für Nationalmannschaften im Schach, der von dem Weltschachverband FIDE organisiert wird; seit 1950 findet das Turnier alle zwei Jahre statt.
Schnoebelen	Eine Sonderform des Ceriani-Frolkins derart, dass der Umwandlungsstein auf seinem Umwandlungsfeld geschlagen wird, ohne zuvor gezogen zu haben.
Schwalben-Thema	Eine Form der Darstellung einer logischen Kombination, bei der alle thematischen Züge von einer einzigen weißen Figur gespielt werden. <i>Die Schwalbe, deutsche Vereinigung für Problemschach e.V.</i> ist der Name der deutschen Problemschachvereinigung, die Mitgliedsorganisation im Deutschen Schachbund e.V. ist.
Selbstmatt	Forderung eines Schachproblems, bei dem Schwarz von Weiß gezwungen wird, den weißen König mattzusetzen.
Simultanpartie	Teil einer Simultanveranstaltung, bei dem ein Spieler gleichzeitig Partien an getrennten Brettern gegen mehrere Gegner spielt; der Weltrekord liegt bei über 600 gleichzeitig gespielten Simultanpartien.
Sternflucht	Der König nutzt alle vier Fluchtmöglichkeiten in diagonaler Richtung.
Stille Drohung	Eine Drohung, mit der weder geschlagen noch Schach geboten wird.
Unsterbliche Partie	Eine berühmte Partie, die in London 1851 von Adolf Anderssen gegen Lionel Kieseritzky gewonnen wurde.
Veränderungsökonomie	Eine Grundprinzip der Komposition von Schachproblemen, vor allem von Retroproblemen, insbesondere Beweispartien. Die Stellung soll eine möglichst geringe Abweichung von der PAS beinhalten.
Vier-Parteien-Schach	Eine Sammelbezeichnung für Varianten des Schachspiels auf besonders gestalteten Schachbrettern, bei denen nicht zwei Spieler gegeneinander spielen, sondern bei denen vier Spieler beteiligt sind, die – ähnlich wie bei Kartenspielen – oft paarweise in Teams agieren.
Weißer Linienkombinationen	Sammelbezeichnung für Zweizüger-Themen, bei denen die Verstellung weißer Linien eine zentrale Rolle spielt.
Wladimirow-Thema	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: auf zwei weiße Verführungszüge folgen jeweils zwei widerlegende Paraden. In der Lösung erfolgen diese Züge auf diejenigen Paraden, die sie soeben noch widerlegten.

Verzeichnis der Schachbegriffe

Zugökonomie	Ein Grundprinzip der Komposition von Schachproblemen: Der Inhalt des Problems soll in der minimal notwendigen Zugzahl erreicht werden.
Zugzyklus	Drei (oder mehr) Züge einer Partei werden in verschiedenen Phasen eines Schachproblems in zyklisch veränderter Reihenfolge gespielt, z.B. A-B-C & B-C-A (zweiphasiger dreigliedriger Zugzyklus) oder A-B-C & B-C-A & C-A-B (dreiphasiger dreigliedriger Zugzyklus).
Zyklische Trialvermeidung	Buchstabenthema im Zweizüger mit dem Schema: 1.! (2.X#) a 2.A# (aber nicht 2.B/C?) 1.- b 2.B# (aber nicht 2.C/A?) 1.- c 2.C# (aber nicht 2.A/B?). Schwarz verteidigt sich gegen die Mattdrohung und verhindert jeweils zwei (oder mehr) der dadurch möglichen weißen Mattzüge, die nach einem anderen schwarzen Themazug wieder zyklisch erscheinen.

Neben allgemein zugänglichem Wissen wurden insbesondere folgende Quellen für einige Erklärungen verwendet:

Udo Degener, *Von Ajec bis Zappas. Problemschach-Lexikon der Zweizüger-Themen* (2., korr. u. erw. Aufl.), Potsdam: Udo Degener Verlag 2012.

Werner Sidler, *problemschach. Alphabetisch geordnete Begriffsübersicht*, Luzern: Selbstverlag Werner Sidler 1968.

Abkürzungen

Abb.	Abbildung
Anm.	Anmerkung
Art.	Artikel
Aufl.	Auflage
Bd.	Band
Bde.	Bände
bearb.	bearbeitet
bzw.	beziehungsweise
d.h.	das heißt
ders.	derselbe
dies.	Dieselbe
ebd.	ebenda
f.	folgende
ff.	fortfolgende
Hg.	Herausgeber/Herausgeberin
hg.	herausgegeben
mod.	modifiziert
Nr.	Nummer
o.ä.	oder ähnlichem
o.g.	oben genannte / oben genannter
o.J.	ohne Angabe zum Erscheinungsjahr
op.	Opus
S.	Seite
s.o.	siehe oben
s.u.	siehe unten
Sp.	Spalte
T.	Takt/Takte
u.a.	und andere / unter anderem
v.a.	vor allem
vgl.	vergleiche
Vorb.	Vorbereitung
z.B.	zum Beispiel

