

## РАНИ ИСТОРИЈАТ И СИМБОЛИЗАМ ШАХА

Шах представља једну од најстаријих цивилизацијских творевина и с правом се назива „древном игром“. У уводном чланку, који је објављен у првом броју специјализованог шаховског часописа „Мат“ из јуна 1969. године, академик др Најдан Пашић говори о њој на следећи начин: „Вреди се замислити над чињеницом да је једна интелектуална игра, рођена у праскозорје цивилизације у источним азијским царствима – тада културно најразвијенијем делу света – преживела толике смене историјских епоха, савладала толике културно-историјске границе и дистанце и нашла своје место, чак достигла нови степен процвата у савременом индустријском друштву као један заједнички, повезујући елеменат у култури данашњег света. Шта је тој игри обезбедило такву изузетну историјску судбину, шта је ка њој привлачило људе различитих епоха и најразличитијих друштвених статуса, зашто су за њу налазили времена чувени научници, уметници, војсковође, политичари, али и обичан свет, старци и деца?“.

Покушај да се понуди одговор на ово питање неизбежно нас враћа на сам почетак. Напори многих историчара да прецизно лоцирају место и време настанка шаховске игре до дана данашњег нису уродили плодом у настојањима да се дефинише једнозначна и поуздана информација. Највећи кредибилитет у овом тренутку даје се британској школи, која заступа став да се процес који је довео до појављивања претходника шаховске игре заснива на трансформацији (квази)астролошких техника, које су биле распрострањене у Кини између првог и шестог века нове ере. Оне су служиле као вид установљавања равнотеже између супротстављених, а међусобно прожимајућих сила јина и јанга, да би временом дошло до њиховог преображаја у технику која је служила за прорицање исхода војних подухвата. У Индији је овај процес послужио као основа за *чатурангу*, једну од игара која се сматра директном претходницом шаха. Име ове игре на санскрту упућује на њену „четвороделност“ и означава како индијску армију која се састојала из четири рода (слонови, коњица, кочије и пешадија), тако и „ратничку игру“ са аналогним фигурицама слонова, коња, кочија и пешака, које су носиле иста имена као и одговарајући родови војске. Уз наведене формације у игри су учествовале и фигуре раце (владара) и његовог саветника.

Неупоредиво више историјских података може се наћи о исламској верзији ове игре под називом *шатранџ*. Распоред фигура у њој у великој мери подсећа на данас актуелну верзију, с том разликом што је уместо даме био фирзан (саветник), фигура веома лимитиране моћи, а наместо данашњег ловца стајао је фил, у то

време најслабија фигура. Потези који су карактеристични за савремени шах (*рокада, ан пасан*) нису постојали, док је *промоција* пешака била ограничена на трансформацију искључиво у саветника. Победа у игри остваривала се на један од три могућа начина: (1) неодбрањивим нападом на владара – матом (фраза „шах-мат“ заправо значи „краљ је мртав“), (2) уништавањем свих фигура сем краља, који тако остаје без одбране и (3) онемогућавањем противника да одигра било који регуларан потез – патом (ова реч подразумева да је из позиције исушен сваки живот; у савременом шаху ова ситуација резултира нерешеним исходом).

Поређење претеча са савременим шахом недвосмислено указује на чињеницу да је компаративна инфериорност тадашњих фигура у односу на данашње чинила игру неупоредиво споријом. Типично за раздобље карактеристично по освајачким походима, динамика игре пратила је логику ратовања: збивања на табли протичала су у дуготрајном маневрисању, а слабија страна је често далеко унапред могла да сагледа свој неумитан пораз и преостало време проводи у пасивном ишчекивању неизбежног. Надирање пешачких формација представљало је моћно оружје и претходило је наступу осталих фигура, док су директни напади на краља били веома ретки.

Златно доба шаха у исламском свету трајало је око 150 година и његов почетак везује се за владавину Харуна-ал-Рашида (786.-809.), легендарног четвртог калифа династије Абасида. Двор се бринуо о најбољим шахистима, којима су уз статус алија (узвишених, моћних, отмених) припадале највеће почести и њихово мишљење се веома уважавало. Значај који се придавао шаховској вештини може се видети и из древних списа у којима се наводи да је син Харуна-ал-Рашида калиф ал-Мамун веома жалио због чињенице да му шаховска игра није ишла од руке: „Чудно је да ја, који владам светом од Индије на истоку до Андалузије на западу, не могу да изађем на крај са 32 шаховске фигуре“.

Као што се може видети, историјски поглед на ова древна времена превасходно упућује на аналогije са ратовањем, где шаховска табла представља поприште за надмудривање војних стратега. За наше потпуније разумевање пожељно је закорачити у митску димензију и упознати се са легендама о постанку шаха. И на овом месту постоје несугласице око порекла појединих приповести, али то није од пресудног значаја, пошто њихов богат симболизам представља највећу драгоценост за нас. Да бисмо се бавили њиме, неопходно је темељито проучити и разумети саму природу симбола.

Изворно значење речи *симбол* подразумева *предмет пресечен на два дела*. Према објашњењу које даје „Речник симбола“ Шевалијеа и Гербрана, два комада дрвета, керамике или кованог новца чувају две особе, свака по један. То могу бити домаћин и гост, дужник и повереник, два ходочасника или напросто два бића која се растају на дуг временски период. Када се поново састану, упоређивањем својих делова потврђују своју повезаност гостопримством, своје дугове или своје пријатељство и блискост. Код старих Грка симболи су представљали знакове по којима су родитељи могли препознавати своју децу од које су били раздвојени. Симбол истовремено обухвата и раздвајање и сједињење, подсећа на заједницу која је била подељена и која се опет може створити. Платон у „Гозби“ кроз Аристофаново обраћање скупу (оригиналан назив овог дела је „Симпозијум“, дакле скуп, окупљање) казује следећу приповест:

„Некада наша природа није била онаква каква је данас, већ је била мушка и женска, те је по изгледу и имену имала удела и у мушкоме и у женскоме. Човек је изгледао попут ваљка, све наоколо леђа и ребра. Имао је четири руке и четири ноге, два лица на облом врату, и над њима једно теме, четири уха, два полна органа и све друго како се може замислити. Ходао је усправно као и сада. Трчао је попут акробате који замахује ногама и премеће се... Ти су људи били снажни и високо су тежили. Покушали су се успети на небо и срушити богове.

Зевс и други богови дуго су већали шта да учине са тим људима. Напокон се Зевс досети: ‘Чини ми се да сам нашао начин да људи и даље постоје, али слабији који не би били тако обесни. Свакога ћу расећи напола.’ Рече то и стаде сећи људе попола, као што се крушке расецају за укувавање...

Чим је првобитно биће расечено на два дела, сваки се део дао у потрагу за својом другом половином, па су се половине грлиле и једна уз другу припијале у жудњи за тим да поново срасту и умирале су од глади и нерада, јер одвојене једна од друге нису ништа хтеле да ураде. И тако су редом пропадале. Тада им се Зевс смиловао и опет се досетио: преместио им је полне органе са предње стране... и тако им омогућио да зачињу децу заједно, мушко у женскоме, како би у њиховом загрљају настајало потомство. Тако су могли заситити своју жудњу за заједништвом и смирити се, те се поново вратити свом раду и бризи за живот. Отада је људима усађена љубав коју осећају једни за друге... Свако од нас је дакле део човека, свако вечито тражи своју половину...“.

Већ овде је могуће сагледати виталност симбола, који обичној знаковитости додаје још једну димензију – висине, стремљења. Јунг у својим делима говори о томе да је „симбол за посматрача највиши израз онога што се наслућује, али се још не зна. Он тада потиче несвесно да суделује, он ствара живот и потиче његов развој“. Мирча Елијаде сматра да се симбол као „трансцендентна категорија висине, надземаљског, бесконачног, открива целом човеку, и његовом разуму и његовој души. Симболизам је непосредна мисао потпуне свести, то јест човека који се открива као такав, човека који постаје свестан свога положаја у свету; та су првобитна открића тако органски повезана с његовом драмом да исти симболизам одређује и деловање његове подсвести и најплеменитије изразе духовног живота“.

Шаховска плоча (пре)носи симболику мандале, то јест „сажетка космичког објављења, слике света и приказа и актуелизације божанских сила“ („Речник симбола“, Шевалије и Гербран). Древна кинеска легенда о настанку шаха смештена је 569. године нове ере у доба династије Чоу, у време владавине цара Ву Тија (средина и друга половина шестог века). Обраћајући се боговима за помоћ у тешким временима за његово царство, на поклон добија игру којом се савршенство божанског, космичког поретка пројектује на шаховску таблу, која симболизује Земљу, за коју се тада сматрало да је равна плоча. Како би небески свод (приказан у виду полукруга) са тада познатим небеским телима сместио на таблу, одређује је као квадратну, димензија 9 x 9. По извршеним консултацијама са највиђенијим астролозима долази до смањења првобитних димензија табле са 9 x 9 на 8 x 8 поља, чиме је успостављена хармонија између овоземаљског света и универзума и повраћен нарушени склад. Однос површина полукруга пречника 9 јединица мере, који симболизује звездано небо, и квадрата странице 8 јединица мере, који симболизује пројекцију космоса на „земаљску плочу“, у складу са тадашњим знањима, представља први покушај решења једног од највећих метафизичких али и математичких проблема – квадратуре круга – односно прву апроксимацију Лудолфовог броја „пи“, као количника  $256 : 81$ .

Можда најпознатија легенда говори о мудрому браману Шиши, који је изумео игру како би свог деспотског владара поучио животној истини да монарх не може извојевати победу без помоћи својих потчињених. У знак захвалности, владар се обавезује да испуни сваку мудрачеву жељу. Шиша предлаже да му се као награда на прво шаховско поље постави зрно пиринча, на следеће два, затим четири, и да се тако број зрна удвостручује са сваким следећим пољем. Увређени владар у првом тренутку одбија да испуни такву жељу, инсистирајући на томе да је браман заслужио нешто вредније. Када је ипак одлучио да испуни наизглед

скромну жељу, његови саветници су му предочили да се толиким зрнима може засејати цела планета 76 пута узастопно! Коначна цифра, која представља суму најпростијег геометријског реда, сведочи о готово неисцрпном богатству шаха и износи  $2^{64}-1$ , а то је двадесетоцифрени број: 18.446.744.073.709.551.615.

Остале легенде о постанку шаха су из данашње перспективе неупоредиво мање занимљиве и најчешће представљају варијације на теме подучавања вештини вођења рата, подизања морала трупа исцрпљених сталним ратовањем или пружања разбихриге народу који је притиснут тешким наметима. Међу онима које се унеколико издвајају својом оригиналношћу доминирају оне које говоре о шаху као суптилном начину да се краљици саопште трагичне вести о синовима који су настрадали у боју.

Ако говоримо о значају шаха и томе какав му је значај придаван у давним временима, у старој Индији он је био резервисан за повлашћену касту брамана, коју су чинили свештеници и учени људи, а делом и за кшатрије, тадашње ратнике. Сматрало се да је играчева интелектуална способност та која му омогућава да да свој допринос универзалном космичком уму (Вирај), чији је симбол Васту-пуруша-мандала, о чему је већ било речи.

Уопштено посматрано, симболизам шаха обухвата симболику како шаховске табле, тако и саме игре. На тај начин враћамо се шаховској плочи, чија 64 поља представљају симбол остваривања космичког јединства. Исти шаблон коришћен је за подизање храмова, пошто се шаховница (која представља Земљу) користила за установљавање универзалних ритмова космичких циклуса. Како се ту сустичу силе космоса, а како мандала симболизује бивство, на тај начин се борба транспонује унутар највећих дубина сопства. Конфликт који настаје може одражавати дуализам уређености и ентропије, или супротстављеност егзистенцијалних могућности које стоје пред нама на животној прекретници. На тај начин шах не само да представља стање духа, већ и отеловљује борбу епских размера између човека и универзума. Када људско биће превазиђе тај конфликт, шах постаје јединство супротстављених сила и нагона. Само тада храм, који је чувар наше душе, утемељене у Земљи, може да се вине ка небу у нади да ће достићи божанске висине. То кореспондира и са симболиком дрвета живота, које чврсто укоревљено у плодној земљи хранитељки може да израсте тако да му је само небо граница. У келтској митологији шах је називан „интелектом дрвета“, а и саме фигуре се традиционално израђују од овог материјала.

Наставак приче говори о томе како су легендарни келтски краљеви проводили трећину дана играјући шах. Символизам нам не може промаћи: људи проводе трећину својих живота спавајући, или, што је за нас битније – сањајући. На тај начин прича о шаху директно се спреже са колективним несвесним и добија архетипску димензију. Наставак говори о томе како се краљ усудио да изазове и самог бога Мидира, једног од најмоћнијих у келтском пантеону. Улог је био такав да је свако могао затражити било шта и тријумфални бог је узео краљицу Итејн као своју заслужену награду. Каква је, дакле, то моћ ове игре да човек у њу уложи све у покушају да се гоњен својим сном уздигне до божанских висина?

У шаху је, како у делу „Шах – симбол космоса“ тврди Павле Бидев, садржана универзална формула и код за сва времена – квинтесенција апсолута. Његов симболички динамизам у себи носи истраживачку и посредничку функцију, кроз своју улогу посредника тежи уједињењу снага, као сјединитељ у себи носи педагошку, социјализирајућу, па и терапеутску функцију. Шах супротставља белог црноте, светлост сенци, Титане боговима и људе небесима. Смењују се порази и победе, разум и нагон, ево и сенка, свесно и несвесно, дан и ноћ. Из непрекидне борбе супротстављених принципа тек понекад запламти божанска искра и као Волтин лук помири два пола, који тада у савршеном садејству постају симбол који трансформише у ванвременском тренутку апсолутне истине, чији сведоци постајемо у чину митске партиципације. Тај однос може бити уравнотежен само у складној синтези антагонистичких сила, где символизам шаха својом трансцендентном функцијом превладава супротности и утире пут ширењу свести. Док свакога дана шахисти као својеврсну мантру нижу секвенце потеза и померају границе својих знања, шах је као живи симбол у резонанци са њиховим напорима и врши функцију трансформатора психичке енергије. Древна игра остаје немилосрдни судија и са своја три исхода – победа, нерешено и пораз – нуди супериоран увид и представља готово неисцрпно пројекционо поље за наше животе и њихово место у универзалном поретку.