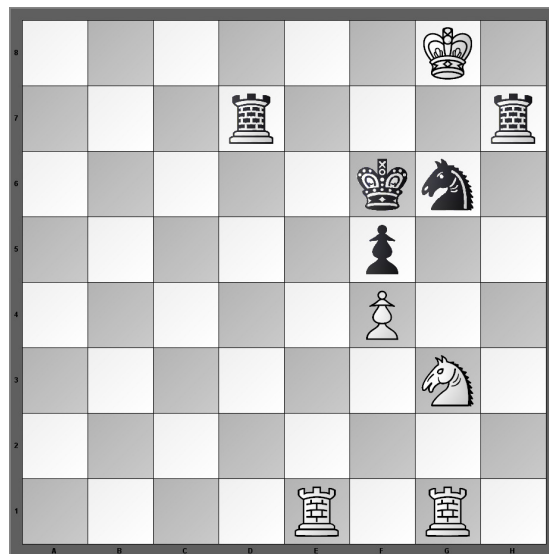


Шаховска композиција. Проблеми и студије.

У досадашњим разматрањима више пута се говорило о пет аспеката шаха, то јест о шаху као игри, спорту, науци (математичко-логичком изразу), дидактичком средству и уметности, где се последња компонента практично није ни разматрала као таква. Током низа година посвећених проучавању шаха, код ученика се оформљује како наклоност према овој племенитој игри, тако и база знања која је неопходна како би се уживање у дружењу са шахом подигло на виши ниво. Гари Каспаров, тринаести шампион света и једна од најјутицајнијих личности у историји шаха је за област *шаховске композиције* својевремено изјавио да је „најлепши и најмистериознији облик шаховске уметности“.

Шаховска композиција је термин у званичној употреби који се односи на креативан процес стварања позиција које нису настале у турнирским партијама, већ су као такве наменски обликоване ради решавања у складу са захтевима који их прате. Најчешћа подела таквих позиција је на загонетке, дидактичке позиције, студије и проблеме, којима треба додати конструкционе задатке и ретроградну анализу, којима се овде нећемо бавити. Прве четири групе још од деветог века (у време мансуба у шатранцу), па све до почетка деветнаестог века често нису имале самостално значење, да би се тек касније јасно дефинисале разлике међу њима.

Арапи су *мансубама* називали компоноване позиције, што се може закључити и из самог назива, који означава „оно што је изграђено, постављено или намештено“. Од сачуваних позиција које је сакупио Ал-Адли, вероватно је најзанимљивија она коју ћемо приказати, пошто преостале фигуре и њихов распоред чине да су правила иста као и у данашњем шаху, а и решење је врло поучно са становишта избора потеза са високим степеном присиле.



Пример 1 – Ал-Адли (IX век), бели на потезу

Овај пример се може сматрати загонетком (задатком), пошто је то изворно била намена свих компонованих позиција, а већ је образложена његова дидактичка вредност. Студија је по томе што бели на јединствен начин може да добије ову

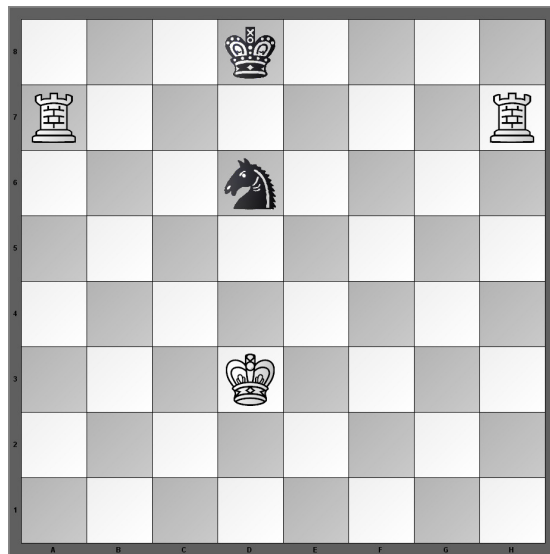
позицију (бели краљ је у матној мрежи), али је истовремено и проблем, пошто се тај добитак (који је истовремено и једини спас за белог) може извести искључиво као мат у три потеза, што га сврстава у категорију проблема. Пре него што јасно разврстамо ове категорије, приказаћемо решење:

1. ♖h5+! (бели открива линију за дејство топа са g1, а истовремено диригује црног топа на h5; смисао *дириговања у функцији блокаде поља* ће се врло брзо видети) ♜:h5 2. ♜:g6+! (бели одвлачи црног краља од контроле поља e6 и истовремено га диригује на поље g6, где му поље за бекство одузима претходно дириговани црни топ на h5) ♔:g6 3. ♜e6#.

Време је да пређемо на дефинисање студија и проблема, пошто су то позиције које су нам најзанимљивије по више основа. *Студије* су компоноване позиције у којима постоји форсиран, јединствен пут до победе или ремија. За потребе наших проучавања, где се стриктно задржавамо у подручју поштовања основних шаховских правила и логике игре, *проблеми* су компоноване позиције у којима (опет на јединствен начин) треба дати мат у тачно одређеном (минимално могућем) броју потеза. Значајно је напоменути да, ма колико да су необичне позиције у студијама и проблемима, морају бити такве да се до њих може доћи игром, ма како чудна та имагинарна партија била. У студијама и проблемима по правилу је на потезу бели и он треба да испуни постављени захтев.

За почетак ћемо наставити са проблемима. У односу на студије, њихова логика одступа од уобичајеног резновања са којим се сусрећемо у шаховским партијама, када смо окренути само ка циљу, а број потеза у којем ћемо га остварити од секундарне је важности. Код проблема је обично једна страна драстично јача (што је најчешће изражено кроз велику материјалну предност), али је за остваривање циља у минималном броју потеза потребно да нађе најчешће парадоксално решење са становишта уобичајене шаховске логике. У том смислу, оригиналност, садржај и добра конструкција свакако доприносе квалитету доброг проблема, али је *елемент изненађења* тај који усхићује решавача и доноси задовољство композитору након мукотрпног стваралачког процеса. Осим тога, овоме можемо додати и заступљеност геометријских елемената, а најчешће одређених облика *симетрије* (људски род је инстинктивно предиспониран да позитивно реагује на симетричне обрасце), било да су питању конструкције позиција, добитнички или одбрамбени маневри.

Један од првих проблема у којима се може сагледати суптилност у приступу и реализацији поменутих елемената је из XIII века и део је колекције коју је прикупио компилатор под псеудонимом *Bonus Socius*, то јест „добар пријатељ“ (одабрано име упућује на улогу коју могу да остваре шаховски проблеми као замена за садруга од крви и меса у тренуцима самоће). Сем елегантије причекног потеза који представља решење овог проблема (видети на следећој страни – пример 2), овај проблем је вредан и са становишта подучавања у школској пракси, пошто на врло упечатљив начин приказује завршну фазу матирања са два топа, коју ремети само присуство црног скакача.

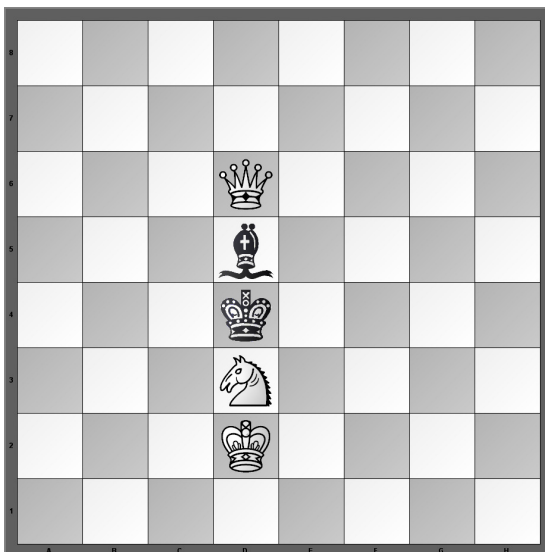


Пример 2 – Bonus Socius (XIII век)

Бели игра, мат у два потеза

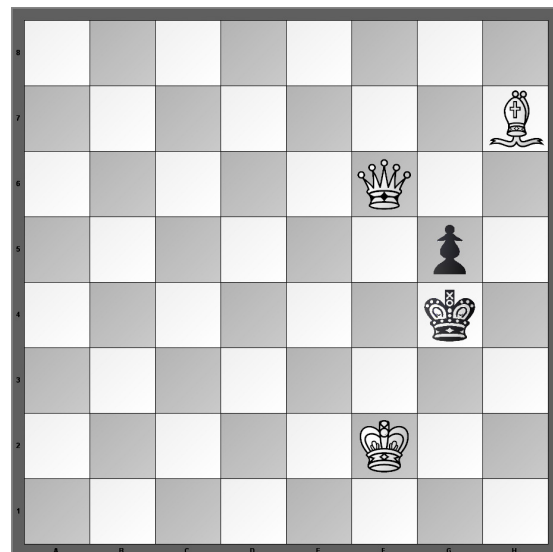
Добитничким потезом 1. ♖hg7! бели доводи позицију у стање симетрије у односу на d-линију и поставља црнога у изнудицу: било којим потезом црни ће напустити симетрију и омогућити беломе да га матира једним од својих топова.

Са становишта наставе у основним школама, практично је довољно задржати се на двопотезним проблемима и то са што мање фигура: деца ће моћи да их самостално решавају и уживају у свим фазама тог процеса, док ће сами проблеми и њихова решења бити пречишћених форми, тако да ће моћи да евентуално укажу на неку идеју или тактички мотив који се остварује у том примеру. У том смислу, навешћемо још четири примера:



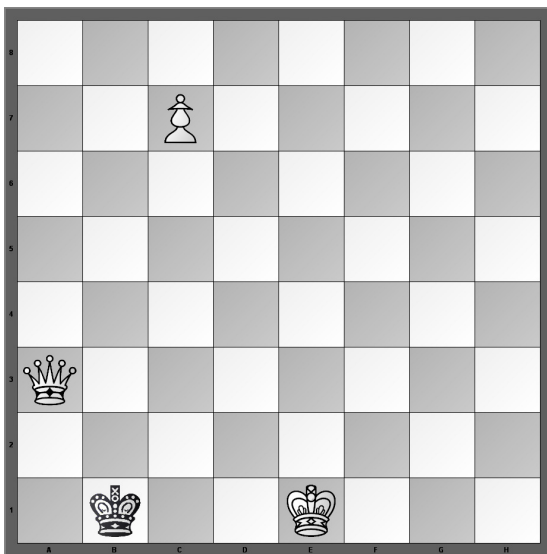
Пример 3 – Вихе, 1884.

Бели игра, мат у два потеза



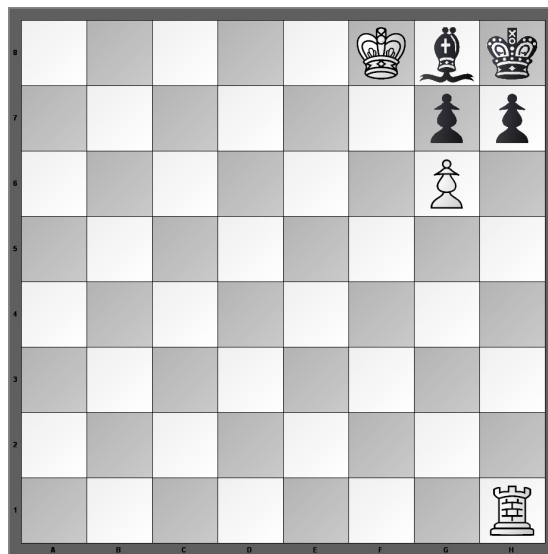
Пример 4 – Кембел, 1861.

Бели игра, мат у два потеза



Пример 5 – Шинкман, 1885.

Бели игра, мат у два потеза



Пример 6 – Морфи, 1856.

Бели игра, мат у два потеза

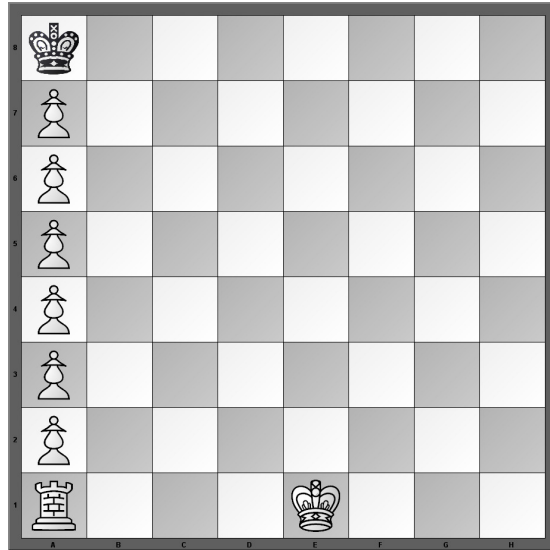
Решења углавном нису тешка, али садрже бар по један упечатљив мотив и на тај начин обогаћују знање решавача, откривајући му нове димензије лепоте у шаховском ставаралаштву. У примеру 3 све фигуре су постављене на d-линији и да је црни на потезу, све би било лако: пошто је ловац везан, остају само потези краљем налево (1... ♔c4) или надесно (1... ♔e4), после којих би уследили одговарајући матови дамом: 2. ♚b4# или 2. ♚f4#. Дакле, пошто је све спремно, потребно је пронаћи такозвани *причекни потез* којим се не нарушавају постојеће претње и црни тада остаје у *изнудици*. Решење налазимо у потезу којим се чува симетрија: 1. ♚d7! Сада је све јасно и матови су аналогни онима који су већ виђени: 1... ♔c4 2. ♚a4# и 1... ♔e4 2. ♚g4#.

Наредни проблем доноси нам већ помињани елемент изненађења, који је утолико вреднији пошто је остварен помоћу малог броја фигура (у проблемском шаху термин *минијатура* не подразумева кратку партију, као у „обичном“ шаху, већ означава проблеме са седам или мање фигура; за потребе наставе шаха у школама овакви проблеми су посебно драгоцени и сви овде изабрани примери припадају тој категорији). Бели неочекивано доводи своју најјачу фигуру у сам угао табле, где јој је дејство додатно ограничено положајем ловца: 1. ♚h8! Тиме се оформљује такозвана *батерија* даме и ловца, чије ће се дејство видети уколико црни краљ стане на било које од доступних поља на h-линији (h3, h4 или h5), пошто у том случају бели даје мат *откривеним шахом*: 2. ♘f5#. Црnome преостаје само да покуша да одигра 1... ♔f4, после чега се дама са одлучујућим ефектом враћа у сам центар: 2. ♚d4#.

У наредном примеру покушај претварања пешака у даму (1. c8♚) довео би до патирања црног краља, пошто би му се одузело једино слободно поље – c2. Решење је у такозваној *минорној промоцији* (то јест, у промоцији пешака у било коју фигуру сем даме – у топа, ловца или скакача), и у нашем случају потребно је „извући“ ловца: 1. c8♘! Црnome не преостаје ништа друго, сем да одигра једино могуће 1... ♔c2, после чега следи веома леп мат: 2. ♘f5#.

Последњи двопотез који овде разматрамо приписује се генијалном америчком шахисти Полу Морфију, мада никада није поуздано доказано да је баш он његов аутор. Потезом 1. ♖h6! бели жртвује топа да би извршио *блокаду* црног пешака на h7 и доводи црнога у *изнудицу*: уколико прихвати жртву потезом 1... g:h6, преостали бели пешачић својим потезом матира угушеног црног краља: 2. g7#, а уколико уклони ловца, бели узима небрањеног пешака на h7 и даје мат: 2. ♜:h7#.

Последњи пример који ћемо приказати у делу посвећеном проблемима је можда најчувенији проблем већ помињаног америчког проблемисте Вилијема Шинкмана и деци може бити веома занимљив како због своје несвакидашње форме, тако и због решења.



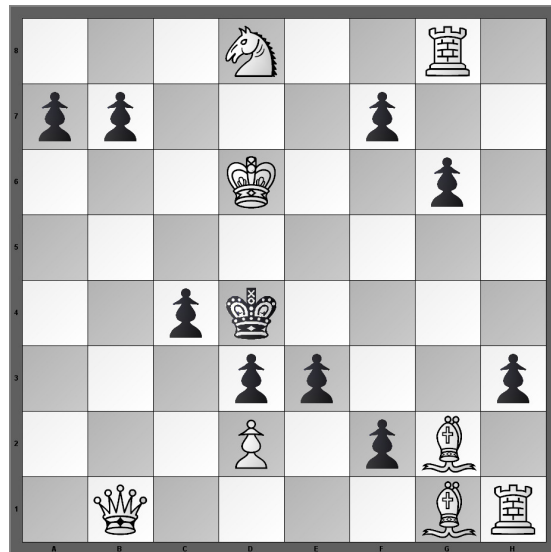
Пример 7 – Шинкман, 1887.

Бели игра, мат у осам потеза

Ученицима се, пре него што пређу на решавање овог проблема (у чему им свакако треба помагати), може поставити задатак да објасне како је уопште могло да дође до овакве позиције. Бели пешаци су, крећући се са својих почетних позиција, у сваком потезу узимали по једну фигуру црнога (b2xa3, c2xb3xa4, d2xc3xb4xa5, e2xd3xc4xb5xa6 и f2xe3xd4xc5xb6xa7), чиме су коначно узели свих 15 фигура црнога сем преосталог краља (пешак са b2 узео је једну фигуру, онај са c2 је узео две фигуре, са d2 три, са e2 четири и онај са f2 чак пет фигура, што је укупно 1+2+3+4+5=15). Само решење је неочекивано и изузетно ефектно: 1. 0-0-0!! Наравно, елемент изненађења се састоји у томе што ће ретко коме пасти на памет да у завршници рокира, пошто се тај потез готово увек одиграва у фази отварања (најкаснија икад одиграна велика рокада виђена је у 46. потезу партије између велемајстора Федоровича и Акопјана, док је мала рокада на коју се најдуже чекало такође виђена у 46. потезу, али у партији између Бобоцова и нашег велемајстора Ивкова!). Црни је сада принуђен да узме белог пешака на a7 (1... ♔:a7), а бели му не да мира и потезом 2. ♜d8! присиљава црнога да настави да их „брсти“ – 2... ♔:a6. После потеза белог 3. ♜d7, већ се назире решење: црни краљ се усмерава ка углу, где га чека бели

краљ (ето због чега је било потребно рокирати у првом потезу!): 3... ♔:a5 4. ♖d6 ♕:a4 5. ♜d5 ♕:a3 6. ♜d4 ♕:a2 7. ♜d3 и црни сада мора да се „ушета“ у већ припремљену матну слику: 7... ♕a1 8. ♜a3#.

Најчувенији амерички проблемиста Семјуел Лојд нам је оставио преко 700 проблема, од којих је сваки права мала загонетка која у себи садржи неочекиван духовит обрт (сем шаховских проблема овај „генијалац“ нам је оставио и на стотине подједнако занимљивих математичких проблема). Често су ти проблеми претешки за децу, мада се могу приказивати заједно са решењима уз пратеће приче, како би се деца мало разонодила. У том смислу, овде ћемо дати један проблем који је заправо лукав трик, тако да ће деца, чим схвате у чему је скривена замисао аутора, на своје велико задовољство лако решити проблем до краја:



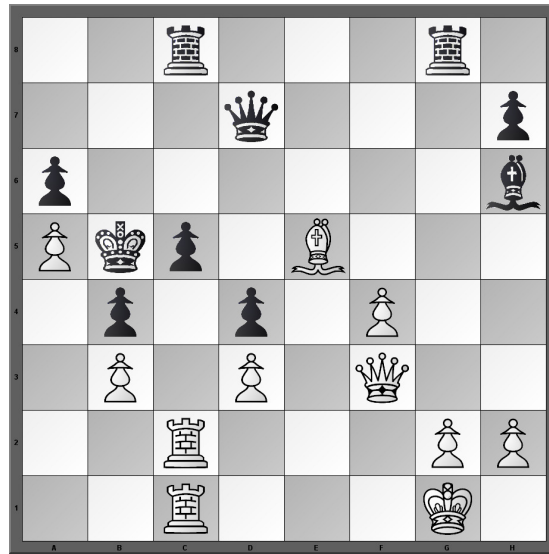
Пример 8 – Лојд, трик-проблем

Бели игра, мат у једном потезу

Да би приказивање овог проблема остварило жељени ефекат код деце, потребно је приказати га као дијаграм: трик се састоји у томе да се на табли налази девет црних пешака, што позицију чини немогућом! Наравно, све док решавач то не уочи, узалуд ће се мучити тражећи мат у једном потезу у приказаној позицији, пошто га тамо нема! Да би се позиција учинила регуларном, потребно је уклонити неког од црних пешака и који год да се уклони, бели ће на други начин давати мат у једном потезу, што ће деци причињавати велико задовољство да сама открију, пошто није тешко.

Проблемске теме се могу појављивати и у шаховским партијама, при чему могу „скривене“ у виду много пута поновљених маневара, нпр. када играч одигра ловцем са d3 на b1, да би затим довео своју даму на c2 и тако спрегнуо њихово дејство и напао тачку h7 у рокадном положају црнога. Овај маневар је познат и шаховским почетницима, али ће мало ко чак и од врхунских шахиста знати да је тиме заправо спроведена *Туртонова тема*. Голомбек у својој Шаховској

енциклопедији сем овог примера наводи и низ ефектних комбинација са проблемским мотивима, а овде ћемо као пример навести само једну од њих:



Пример 9: Тараш – Мароти и консултанти, Напуљ 1914.

Бели на потезу добија

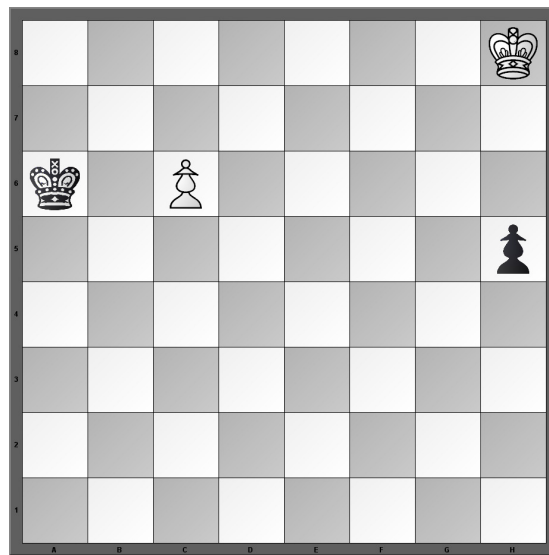
Бели ефектним добитничким потезом 1. ♖c7!! заправо остварује такозвано *сеџиште Плахуте*, којим остварује двоструку матну претњу и неповратно руши садејство црне даме и топа, тако да црни више није у могућности да одбрани рањива места (b7 и c5) у својој позицији: 1... ♜:c7 2. ♚b7+! (одвлачење црног топа од одбране пешака на c5) ♜:b7 3. ♜:c5#, или 1... ♚:c7 2. ♜:c5+! (одвлачење црне даме од контроле поља b7) ♚:c5 3. ♚b7+ ♔:a5 4. ♜a1#.

За разлику од проблема, код студија није од значаја број потеза који је потребан да би се остварио циљ, колико да бели успе да избори победу или реми у компонованој позицији која на први поглед не нуди такву могућност. Према такозваном *Пиранском кодексу*, који је усвојен 1958. године на заседању сталне комисије ФИДЕ за шаховску композицију, такво решење мора бити јединствено (то јест, да постоји само по један задовољавајући потез за белог сваки пут када је на потезу) против тзв. *најбоље одбране црнога*. Како композитор рачуна на изненађење и естетски моменат (о чему је већ било речи), најчешће је та „најбоља одбрана“ заправо најатрактивнија варијанта са ефектним завршетком, али ни остали огранци не дају црnome могућности да рачуна на бољи исход за њега. Најзаступљенији сценарио стога подразумева да се бели стално налази у тешкоћама, али се из потеза у потез некако извлачи из невоља, ма колико остваривање задатог циља (победе или ремија) изгледало неостварљиво током решавања.

Историјски гледано, компоновање студија један од својих врхунаца достиже током IX и X века, за време златног доба шатранца у исламским земљама. Најистакнутији композитор био је ал-Сули, један од најученијих људи тог времена. Уследио је дуг период током којег је овај облик стваралаштва био у другом плану, све до средине XIX века када су 1851. године Клинг и Хорвиц

објавили капитално пионирско дело *Шаховске студије; или Завршнице партија*. У овом делу нашло се 207 примера, од којих су неке аутори класификовали као студије, док су други окарактерисани као дидактичке позиције, мада су заправо сви били намењени подучавању. Интересовање за студије почиње да расте и појављују се аутори који ће својим стваралаштвом поставити стандарде у овој области, али и очаравати будуће генерације заљубљеника у шах. Крајем XIX века пробој су начинили Троицки и Ринк, а затим су се појавили и браћа Платов и Кубељ, чиме је најављена будућа доминација композитора са подручја некадашњег Совјетског савеза. Радови се обједињују у колекције и класификују (међу првим капиталним ауторским делима издваја се опус Каспарјана, који је квалитетом и обимом својих радова остао једно од највећих имена за сва времена), чиме се стварају репрезентативне референтне базе за вредновање будућих радова и њихово поређење са претходницима.

Сама чињеница да су студије некада биле практично исто што и дидактичке позиције упућује на логичан закључак да је природно тражити им место у обуци деце. Наравно, већина врхунских студија је претешка за самостално решавање, али се ипак неке позиције могу издвојити због изузетно поучних решења, а неке се могу приказивати и ради чистог уживања у лепоти шаха. Можда и најпознатија студија свих времена обједињује ова два идеала уз непревазиђену чистоћу форме и минимум расположивих ресурса:



Пример 10 – Рети, 1922.

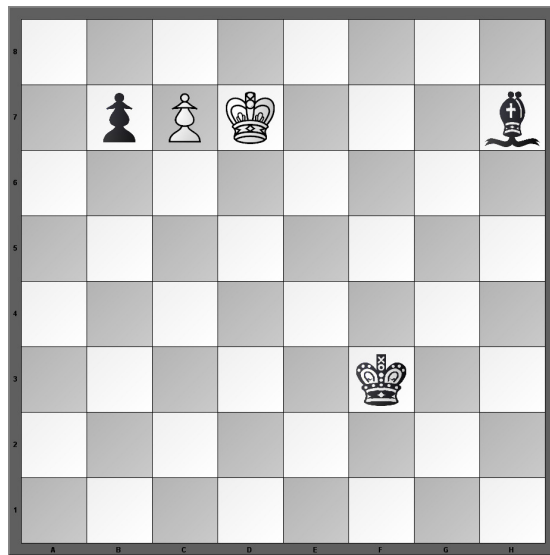
Бели игра и ремизира

Аутор ове студије је мађарски велемајстор Рихард Рети, један од оснивача хипермодернистичког покрета у шаху, који је у свом пуном замаху био током двадесетих година прошлог века. У свом делу *Модерне идеје у шаху* (1922.) Рети је изнео неке од нових идеја пре свега у фази отварања и области позиционе игре, али је можда најпре у области композиције студија дошла до изражаја његова уметничка страна личности. У позицији на слици задатак белог је наизглед безнадежан: црни пешак је незауостављив, а бели пешак је лак залог за црнога краља. Ипак, користећи особеност кретања краља за којег је потез по

линији или реду подједнаке „дужине“ као и потез по дијагонали (то јест, математички посматрано, приликом кретања краља „изједначавају“ се по дужини катете и хипотенуза једнакокраког правоуглог троугла, где су потези по линији и реду „катете“, а потез по дијагонали је „хипотенуза“), краљ крећући се по дијагонали прелази визуелно дужа (а у шаху подједнака) растојања и тако остварује „немогућу мисију“:

1. ♔g7 (покушај црнога да одмах елиминише белог пешака такође не доноси успех: 1... ♖b6 2. ♖f6 h4 (2... ♗:c6 3. ♗g5 и пада црни пешак) 3. ♗e5! ♗:c6 (3... h3 4. ♗d6 h2 4. c7 ♗b7 5. ♗d7 h1♞ 6. c8♞+ и реми) 4. ♗f4 и бели краљ је сустигао црног пешака) h4 2. ♖f6 h3 3. ♗e7 (изненада је бели краљ стигао у помоћ свом пешаку!) h2 4. c7 ♖b7 5. ♗d7 h1♞ 6. c8♞+ и бели је остварио жељени циљ.

Ретијево генијално откриће послужило је као основ за читав низ каснијих радова, од којих је међу најуспелијима студија браће Саричев:



Пример 11 – браћа Саричев, 1928.

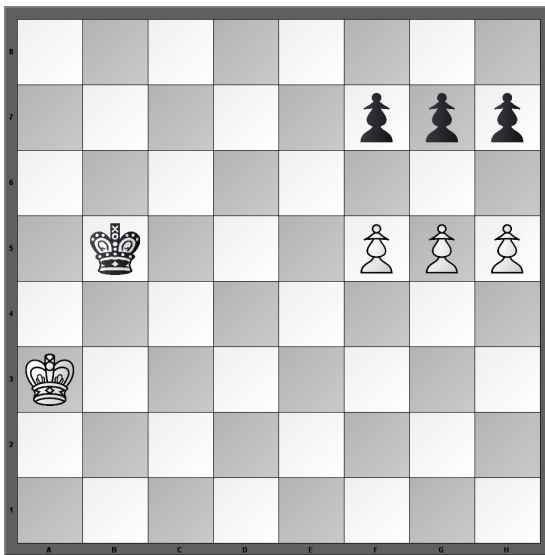
Бели игра и ремизира

На први поглед, као што то обично бива у студијама, бели се налази у безизлазној ситуацији: уколико промовише свог пешака у било коју фигуру, уследиће шах ловцем на f5 са одлучујућим ефектом: 1. c8♞? ♗f5+ 2. ♖c7 ♗:c8 и бели губи, пошто не сме да узме црног ловца јер би тиме омогућио несметано напредовање црног пешака и његову неизбежну промоцију у даму. Уколико покуша да спречи шах на f5 потезом 1. ♗e6, црни игра 1... ♗e4 и на 2. c8♞ опет следи 2... ♗f5+ са узимањем даме и лаким добитком. Ако би бели покушао да обилазним маневром 1. ♗d6 нападне црног пешака са друге стране, црни стиже да потезима 1... ♗f5 и затим 2... ♗c8 одбрани свог пешака, али и заустави белог слободњака, тако да му после тога само преостаје да се приближи својим краљем са одлучујућим ефектом.

Ако из ових варијаната извучемо правилан закључак, а то је да је црни пешак најсигурнији управо на пољу b7, пошто ту може да рачуна на заштиту од стране свог ловца (и то са поља c8, где га бели краљ не може узети, пошто би онда црни пешак кренуо у неодбрањив марш), онда нам постаје јасан смисао наизглед парадоксалне игре белог:

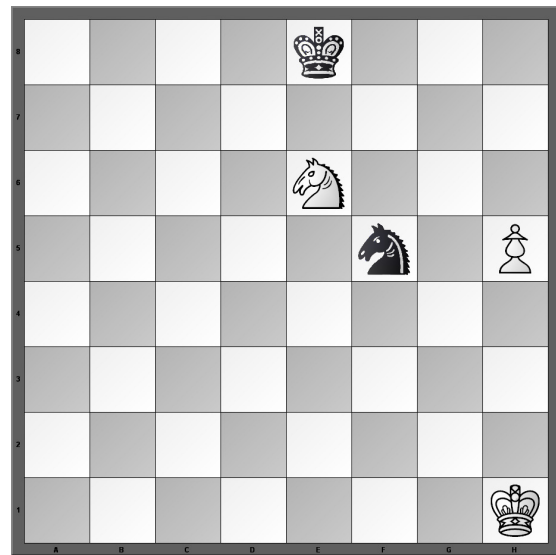
1. ♔c8!! (бели својим краљем зауставља свог пешака, само да би уздрмао црног пешака на b7) b5 2. ♔d7!! (бели се враћа одакле је дошао и тако губи два темпа, али постиже жељени циљ: црни пешак више није на сигурном) b4 3. ♔d6 ♕f5 4. ♔e5! (сада постаје јасно зашто се бели враћао својим краљем баш овим путем: одлучујући темпо за пристизање одмаклог црног пешака бели добија нападом на црног ловца који контролише поље промоције белог пешака) ♔g4 4. ♔d4 b3 5. ♔c3 ♕e6 6. c8♞! (одвлачење црног ловца) ♕:c8 7. ♔:b3 и реми.

За крај ћемо приказати две дидактичке позиције, које задовољавају критеријуме по којима би се могле сматрати и студијама, а значајне су за практичног играча:



Пример 12 – дидактичка позиција

Бели игра и добија



Пример 13 – Шерон, 1952.

Бели игра и добија

Пример 12 приказује како се врши продор пешацима који су у распореду 3-на-3:

1. g6! (једини потез који добија) h:g6 (1... f:g6 2. h6! g:h6 3. f6 и бели добија)
2. f6! g:f6 3. h6 и бели добија.

У примеру 13 можемо сагледати немоћ скакача у борби против ивичног пешака:

1. ♞g7+! (одвлачење црног скакача од поља h6 и његово истовремено дириговање на поље g7, одакле не може да заустави продор слободног пешака, а истовремено блокира пролаз свом краљу) ♞:g7 2. h6 ♔f7 3. h7 и пешак ће у следећем потезу бити промовисан у даму, чиме бели остварује одлучујућу предност.