



Ladislav Babić

Čeka se potez

*"...i njih čeka slična dorečenost nakon što stignu
do posljednjeg pregiba vremena
koje im je dodijeljeno u strateškoj igrici
nesavladivo bolnog puta u nepovrat..."*

(Veljko Lukić, „[Međučin](#)“)

Šah je prastara, strategijska igra koju je nepoznati nam, genijalni indijski znalac ljudskog roda i njegove psihologije - negdje u zoru čovječanstva ili tek što je „*svanulo*“ - sa zaobljene lopte na kojoj se igra otkad je svijeta i vijeka, simbolički prenio na dvodimenzionalnu četvorinu. Kako na planeti križanje meridijana i paralela pokazuje gdje se što nalazi, tako je šahovska ploča sistemom uzajamno okomitih linija pretvorena u koordinatni sustav kojim se određuju pozicije figura na njoj. Kao što *GPS (Globalni Pozicioni Sistem)* napravicom možemo pratiti kretanje svega što je njome snabdjeveno, slično je i s kretanjem šahovskih figura, za što nam ona i nije potrebna. Dva čovjeka sučeljeni s nasuprotnih strana table, nenaoružani – sem vlastitim umovima – nastoje poraziti jedan drugog. Bijeli i crni, sa suprotnih strana šahovnice, poput *Zapada* i *Istoka* ili *Sjevera* te *Juga* odijeljenih početnim meridijanom, odnosno ekvatorom. Poredani – odnosno figurice kojima upravljaju umovi izvan igračkog polja - u dva reda, na igračkoj tabli od 8x8 kvadrata, nesmiljeni neprijatelji (eufemistički ublaženo terminom protivnici) pod vodstvima svojih suverena plave krvi kreću u osvajački pohod, nezadovoljni blaženim mirom koji vlada unutar njihovih kraljevstava, žrtvujući u ime „*viših interesa*“ svoju prateću kamarilu, uključujući i najbliže pobočnike vlasti. Ni prilježnica u vladavini i postelji nije izuzetak, sve zbog ostvarenja njihovih ambicija o vladavini cijelim svijetom – šahovskom pločom. Dva kralja su suviše (zato se uzajamno nastoje poraziti), a jedan je premalo za igru zvanu šah; jeli stoga čudno da se narodi svijeta sve više rješavaju svojih veličanstava, zamjenjujući monarhije republikanskim tipom vladavine, ipak - zadržavši stare navade „*penzioniranih*“ okrunjenika. Red topovskog mesa, na tabli zvanih pijunima a u životu narodom, postrojen u prvom redu, izložen je napadajima mesa podjednako niske kvalitete sa suprotne strane, štiteći zaleđe. Svoju vladarsku elitu, bez koje bi se namjesto podanicima osjećali samo

slobodnim ljudima. Gine se, bez krvi ali s potocima znoja niz napregnuta čela igrača koji naizmjenice vuku poteze na simboličnom bojištu, koje je ponekad – rijetko, doduše - umjesto mačeva, sjekira i helebaridi, služilo i za istinska osvajanja.

Primjerice, mit govori da je *hrvatski kralj Držislav* slobodu od mletačkog ropstva pridobio zalažući *dalmatinske otoke* (i sudbinu njihovih stanovnika; toliko o poklapanju ličnog i općeg interesa!), u šahovskoj igri protiv *mletačkog dužda*, što je - na ponos ekstremnih domoljuba i stid njihovih moralnih antipoda zbog bezočnog poigravanja sudbinom naroda - ovjekovječeno u hrvatskom grbu. Jeli svijetli hrvatski primjer slijedila i *carska Rusija* prodajući *Aljasku*, slijedom interesa popunjavanja carske blagajne? Kao u stvarnosti, tako se i za tablom koja humanizira vječnu neljudsku igru života i smrti - istovremeno s šahovskim partijama posvuda uokolo odigravajućih uz „*dizajnerske*“ dodatke krikova, silovanja, krvi, ranjenih, sakatih i mrtvih – nesmiljeno žrtvuju pioni koristeći ih na putu koji im je, kao i živim pandanima, nepoznat. Zagusti li, ne štede se ni *lauferi-ministri*, *konji-general*i, a bome se taktički dopušta i pad *kula-gradova* kako bi se snage osvježile i preraspodjelile za novi atak na neprijatelja i zemlju mu. I *dama-kraljica*, vladareva prilježnica, položiti će vlastiti život, ustreba li, za svog političkog i krevetskog partnera. Cilj je igre zarobiti protivničkog kralja, čime se postaje gospodarom cijelog kraljevstva, uključujući sve što se bojnim pohodom usput pridobilo – cijele šahovske ploče. Cijelog svijeta, što u krvavoj drami uzduž i poprijeko globusa – za razliku od humanizirane mentalne igrice – još nikome nije uspjelo. Ali, ima dana!

Nevježe vjeruju kako pijun-pješak, sirovina za mljevenje ratnom flajšmašinom, biva nevažan u cijeloj igri (termin prikladan za stvarna zbivanja kao i simboliziranu inačicu), pritom se grdno varajući. Anonimni bezznačajnik koji se uspije probiti u samo zaleđe protivnika, bezimena „*seljčina*“ koja poslije herojskog djela biva slavljena narodnim herojem širom krda iz kojeg je uspjela ostvariti smrtonosni podvig, žrtvuje svoj jedinstveni život slobađajući velmožu kojeg će kralj – slijedom situacije na bojištu – odabrati. Najčešće utamničenu kraljicu, dali rad upravljanja državnim poslovima ili seksualnim potrebama partnera, to samo veličanstvo znade. Na nekom dijelu šahovnice odstranjena je figurica, da bi negdje uskrsla druga, u zamjenu za položeni život vjernog, junačkog pješaka. Trodimenzionalna zbilja (četverodimenzionalna, dodamo li joj vremensku komponentu) koja se svakog trena odvija širom zemljine oble, prenešena je na dvodimenzionalnu četvorinu iza koje užagreni, intelektualno prenapeti igrači, bez opasnosti po svoje živote manipuliraju figuricama, možda usput uvježbavajući strateške sposobnosti za poziv na stvarnu mobilizaciju.

Svemir je, tvrde kozmolozi, četverodimenzionalni kontinuum prostor-vrijeme, i pozicija ma koje točke u njemu mora se opisivati s četiri broja. Prva tri pokazuju prostorni položaj, a četvrta trenutak koji nas zanima u pogledu njenog vremenskog statusa. Dapače, možda je i peterodimenzionalni, s obzirom da prvo trebamo odabrati nebesko tijelo koje nas zanima (recimo *Zemlju*), a potom s četiri koordinate opisati položaj točke tog tijela u izvjesnom času – uključujući cijeli volumen planete na koju usmjeravamo pažnju. Upravo dok čitate negdje u *Siriji* skončao je nesretnik, bilo prirodnim slijedom okolnosti (od starosti ili bolesti), možda nesretnim slučajem ili žrtvujući se za neku od tko zna koliko strana koje su mu darovale pravo poginuti za nju. Isti trenutak, bliže nama, u *Sarajevu* se rodila beba, kad tad neizbježni *Kronov* zalogaj, a

možda i prije toga potencijalno topovsko meso u za nas nepredvidivoj budućnosti. Kakve to veze ima sa šahom, zbunjeno pitate?

Negdje, u beskrajnu vasione skrivena od naših očiju, čak i od zamisli o njihovom opstoju, dva igrača vuku svoje poteze. Bijeli svoj, čemu crni odgovara svojim; nestanak figure s njihove igrače table rezultira skoro istovremenom pojavom druge na njoj. *Bog* i *Vrag* nadmeću se u šahu sa živim, napredujućim figurama prema nasuprotnoj stranici šahovske ploče obrubljene njihovim životima. Kad dođu kraju, zamjenjuju se novima. Vaša će sestrična jula mjeseca postati mamica. Taj čas će neka od potrošenih figura s šahovnice besmrtnika zauvijek nestati, u razmjeni živo za mrtvo. Kad ste dobili unučice, moguće je vaš susjed morao napustiti poprište strateške igre sila ponad naših moći poimanja. O bojama igrača još uvijek se vodi rasprava; jedino što možemo reći o stvarima za koje ni ne znamo jesu li ili nijesu. U šahu života, igri koju mislimo da svojevolumno igramo, možda tek slijedeći poteze nevidljivih igrača, *Sotona* je odigrao potez. *Jahve* još razmišlja. Figure žive, rade, ljube se i rađaju, šahiraju na tabli od 64 polja, ..., nesvjesne kad i kojeg nebeskog igrača ruka će ih taknuti, na koju stranu pomaknuti; hoće li nestati zauvijek ili biti zamijenjeni novim životom, ni ne sluteći čiju stranu predstavljaju. A potom, taknuto, nepovratno maknuto. Šah-mat osobi, a hoće li uskoro i cijeloj vrsti, još nedirnuti rukama vječitih rivala svakodnevno strijepe, skoro kao za sebe sama. U osnovi dođe im na isto. Od pokojnika nedostaju vijesti. Moguće su suparnici postali ovisnici igre, pa strašću obuzeti ne kane završiti partiju koja kao da tendira vječnom, dinamičkom remiju crnoga i bijeloga, dobra i zla – ma koji od njih bio koji. Mrtvi se ne žale, a živi ne znaju adresu za priziv. Sve se čini kao *NeverEndingStory* – planirana beskrajna priča, u kojoj najviše uživaju igrači. Ne čudite se što ju je zadivljeni genijalni predak simulirao na crno-bijeloj pačetvorini, kako bismo i mi uživali dok nam se red čekanja svakodnevno smanjuje u igri svemirskih sila, koja rađanje, život i smrt znači.

3.3.2018.

PR

DIOGEN pro kultura

<http://www.diogenpro.com>