

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU  
ODSIJEK ZA LIKOVNU UMJETNOST  
STUDIJ LIKOVNE KULTURE

DORIAN TREPIC

## **ŠAH I VIZUALNI PROSTOR**

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

doc.art. Zlatko Kozina

Osijek, 2018.

## Sadržaj

UVOD .....	II
1. ŠTO JE ŠAH?.....	1
2. POVIJEST ŠAHA .....	6
2.1. Hrvatska i šah .....	6
3. ZAŠTO IGRATI ŠAH?.....	8
4. ŠAH I VIZUALNO PROMIŠLJANJE .....	10
5. LIKOVNA KULTURA I ŠAH U OSNOVNOJ ŠKOLI .....	14
6. KORELACIJA S DRUGIM PREDMETIMA .....	16
7. ZAKLJUČAK .....	18
8. SAŽETAK.....	19
9. LITERATURA.....	20

## UVOD

U ovom diplomskom radu naziva *Šah i vizualni prostor* istražiti ću korelaciju između igre *šaha* i prostornosti u likovnom izražavanju. Promatrat ćemo razliku između šaha i šahovske ploče te cjelovite šahovske partije koja kao i likovni čin ima svoj početak, središnjicu te završetak. Navest ću neke povijesne činjenice, primjere, argumente i teze zašto uopće igrati šah što može utjecati na promatranja i izvođenja likovnih djela. Nadam se da će ovakvi primjeri pomoći generacijama u obrazovnom sustavu u izgradnji novih tendencija. Promatrat ćemo igru šaha koristeći likovni govor kroz perspektivu, percepciju, format i vrijeme, kako bi se približili ne samo površnom vizualnom izgledu igre već samom eklektičnom značenju onoga što zaista šah jest.

Svaki odabir šahovskog poteza ima svoju pozitivnu i negativnu posljedicu koja se unaprijed veže za cijeli kozmos ideja svijeta koji se nalazi na šahovskoj ploči. Ideja diplomskog rada nije u stvaranju gotovog idealnog proizvoda za rad u nastavi, već ona ima zadatak pomoći u odgoju, kojem je cilj oplemeniti svijest, učiti kako promatrati, kako svjesno opažati te promišljati, kako donositi vlastitu kritiku, razviti kognitivne sposobnosti te kako je svaki čin u životu sličan potezima šahovskih partija.

“U životu, kao i u šahu, vlastiti pijuni nam staju na put. Čovjekovo bogatstvo, udobnost, dokolica, djeca, knjige, stvari koje bi mu trebale pomoći da pobjedi su upravo ono što ga najčešće matira (Charles Buxton)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <https://www.ichess.net/blog/chess-quotes/>

## 1. ŠTO JE ŠAH?

Pitanje „što je šah?“ staro je gotovo koliko i suvremena povijest šaha, a na njega još uvijek postoje brojni odgovori. Šah je najraširenija igra u svijetu koja se igra na svim kontinentima i u svim državama, igraju ga ljudi neovisno o dobi, spolu, obrazovanju, tjelesnim ili bilo kojim drugim predispozicijama, te ga to čini jedinstvenim među igrama. U Republici Hrvatskoj šah nalazimo kao izvan nastavnu aktivnost zahvaljujući nekim šahovskim klubovima ili pojedincima u obrazovnom sustavu diljem Republike.

Šah se svakako promatra kao heterogena igra, to jest igra koju povežemo s više različitih značenjskih aspekata. 2000. godine Internacionalni olimpijski odbor je igru prozvao sportom. Šah nazivamo sportom istodobno zbog natjecateljskog karaktera, psihičke te fizičke spretnosti, kategorija igre poput brzopoteznih partija, ocjenjivanja te svjetskih prvenstava. Promatrati šah u smjeru znanosti možemo primjerom kognitivnih znanosti. Kognitivna znanost je definirana kao znanost koja proučava čovjekov um i inteligenciju. Prema tome kognitivna znanost je interdisciplinarna jer se veže za antropologiju, filozofiju, lingvistiku, neuroznanost, psihologiju i računarstvo. Kao primjer uzet ćemo znanstvenicu Michelle Cowley koja je željela dokazati kako falsifikacija može razgraničiti znanost od ne-znanosti. Za primjer je uzela različite šahovske igrače od početnika do velemajestora te je proučavala na koji način um šahista razlučuje koji potez odabrati.

„Odlučujući o svojim potezima, igrači šaha mentalno prolaze kroz moguće sljedove igre. Michelle Cowley, kognitivna znanstvenica i gorljiva igračica šaha sa Trinity Collega iz Dublina, Irske, odlučila je proučiti kako različiti igrači šaha odlučuju o svojim strategijama i hoće li one biti pobjedničke ili gubitničke. Zajedno sa svojom kolegicom Ruth Byrne, zaposlila je 20 šahista, po rangu od običnog igrača šahovskih turnira do velemajestora. Svakom sudioniku predstavila je šest različitih šahovskih pozicija jedne 'na pola' odigrane partije u kojoj su i bijeli i crni imali jednaku mogućnost pobjede, a sljedeći potez nije bio odmah očigledan. Svaki igrač morao je naglas razmišljati dok je odlučivao o svojim potezima. Cowley je ocjenjivala kvalitetu sekvenci poteza uspoređujući ih sa programom Fritz 8. Otkrila je da su novaci skloni sami sebe uvjeriti da će loši potezi rezultirati ishodom u njihovu korist jer su bili fokusirani na protupoteze kojima bi pospješili svoju strategiju, pri tome ignorirajući one poteze koji su u konačnici uzrokovali propast njihovih cijenjenih hipoteza. S druge strane, majstori su skloniji točnom predviđanju kada konačni ishod jednog

poteza vodi to oslabljenja njihove pozicije. „Velemajstori više razmišljaju o tome što će učiniti njihov protivnik,“ komentirala je Byrne. „ Skloni su falsificiranju svojih hipoteza“. (Cowley i Byrne, 2004)

Šah nalazimo i u različitim umjetničkim praksama, od primjera motiva u tradicionalnom slikarstvu gdje motiv šaha može postati geometrijska struktura koja ponavlja poteze izvedene u šahovskoj partiji poput radova hrvatskoga umjetnika Sandra Đukića<sup>2</sup>, do interesa za dizajn figura poput umjetnika dvadesetog stoljeća Mana Raya, Maxa Ernsta i Marcela Duchampa.<sup>3</sup>



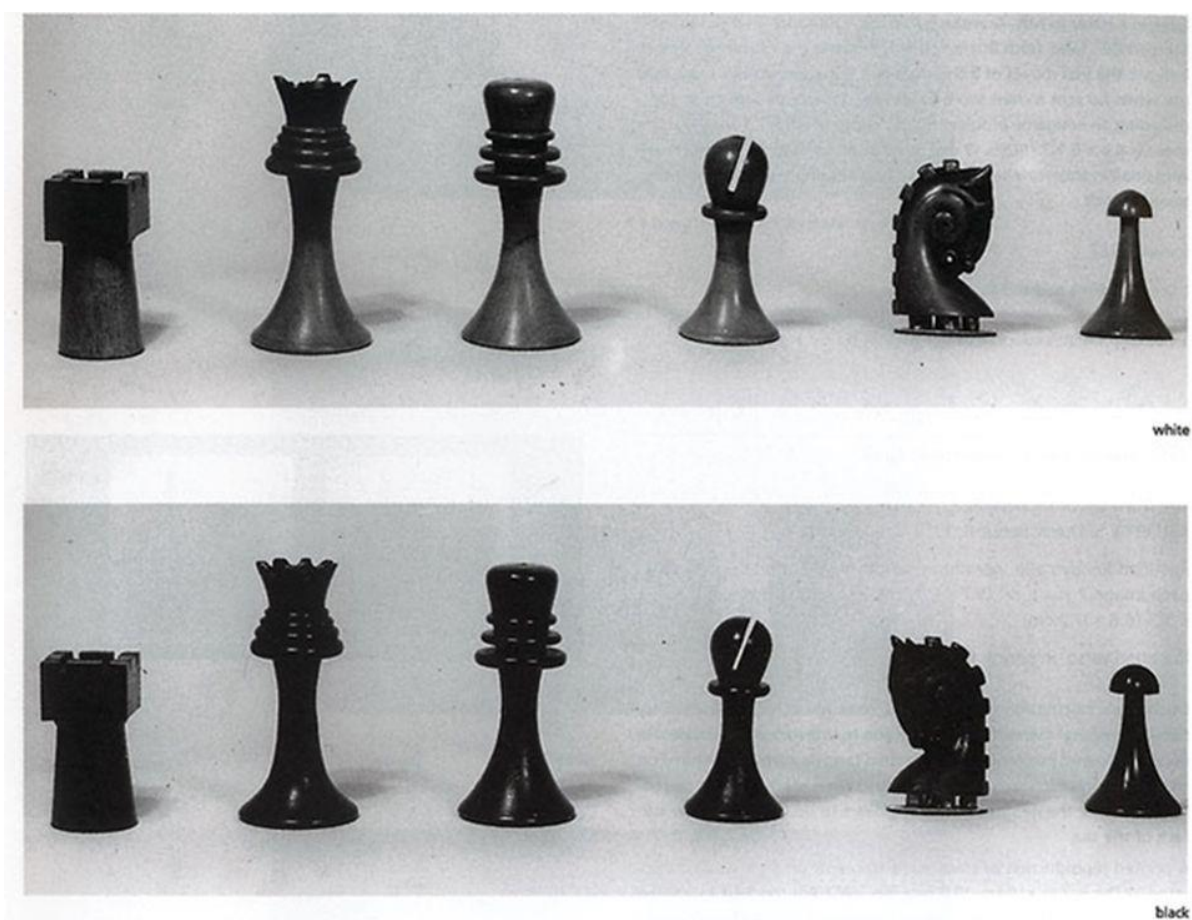
Slika 1. Dizajn šahovskih figura Maxa Ernsta

<sup>2</sup> <https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=82760>

<sup>3</sup> Imagery of Chess – „The Imagery of Chess“, održano 1994. – 1945. u gleriji Julien Levy. New York, jednoj od najeksperimentalnijih manifestacija toga vremena, na koju su umjetnici i ostali bili pozvani da stvaraju svoje šahovske setove i umjetnost vezanu uz šah.



Slika 2. Dizajn šahovskih figura Mana Raya



Slika 3. Dizajn šahovskih figura Marcela Duchampa

Kao jedan od boljih primjera odnosa umjetnosti i šaha referirat ću se na Marcela Duchampa koji je preselivši se u Argentinu u vrijeme prvog svjetskog rata bio oduševljen igrom te je u jednom dijelu svoga života izrekao rečenicu: „Došao sam do vlastitog zaključka da, iako svi umjetnici nisu šahisti, svi šahisti jesu umjetnici“

(2004, [https://www.brainyquote.com/authors/marcel\\_duchamp](https://www.brainyquote.com/authors/marcel_duchamp))

Šah jest igra u kojoj ni jedna partija nije ista, kao što nisu ni ideja i poetika bilo kojeg umjetničkog rada, svaka premda može imati sličan početak, to jest otvaranje, sadrži drugačiji mentalno-vizualni proces. Duchamp je zajedno s John Cageom i Lowellom Crossom 1968. godine napravio performans za izložbu pod nazivom “*Reunion*”. Cage je imao ideju napraviti glazbeni šah, šah u kojemu pomicanje figura reproducira zvuk.

Duchamp je povukao prvi potez. Glazba je započela sa početkom partije. Cross je na svakom polju postavio fotootpornik – tako da svako pomicanje šahovske figure na drugo polje blokira svjetlost i šalje signal preko žica. Žice su bile spojene na složen sustav ozvučenja. Niz zvučnika bio je postavljen po cijelom kazalištu, zajedno sa timom eksperimentalnih skladatelja opremljenih čudnim instrumentima koje su sami napravili ili modificirali. „Podešivači, pojačivači i razne vrste električnih sprava,“ navodi magazin Star. Dok su skladatelji izmamljivali bizarne zvukove iz svojih instrumenata, potezi na ploči su odlučivali koji će se zvukovi čuti i koji će ih zvučnici puštati. Odjekivali su i na TV ekranima, na kojima su treperile nasumične, ispremještane slike. Jedna od Corssovih prethodno snimljenih skladbi također je dodana na popis reprodukcije. Kako se partija sve više razvijala, a pozicije postajale sve složenije, tako je i glazba. Sobu su ispunili „čičanje, zujanje, cvrkutanje i struganje.“ Ipak, vrhunac buke nije trajao vrlo dugo. Prije partije, Duchamp je Cageu dao prednost (šahovski hendikep) – mičući jednog od svojih konja iz partije - ali to nije previše utjecalo na ishod. Jedna po jedna Cageova crna figura nestajala je sa ploče. Kako su nestajale figure, glazba je postajala sve jednostavnija

(2015, <http://torontodreamsproject.blogspot.com/2015/03/marcel-duchamp-john-cage-play-musical.html> )



Slika 4. Fotografija s izložbe Marcela Duchampa i Johna Cagea pod nazivom "Reunion"



## 2. POVIJEST ŠAHA

Vrijeme nastanka same igre nije točno datirano ali se pretpostavlja da je nastao prije više od 2000 godina. Istraživanje nekih stručnjaka kaže da su najstarije šahovske figure pronađene u Uzbekistanu napravljene su od bjelokosti i datiraju od drugog stoljeće poslije Krista. U petom stoljeću u Indiji naziva se „čataranga“ što znači četverodijelni.

Ona je predak današnjeg šaha te je predstavljala sastav i poredak tadašnje indijske vojske koja se sastojala od četiri roda, pješastva, konjice, slonova i bojnih kola koji su izgledom bili drugačiji. Kretanje figure se određivalo bacanjem kockice što znači da je sreća igrala ulogu na počecima evolucije istog.

Igru šaha su u šestom stoljeću prihvatili Perzijanci („čatrang“), a kasnije Arapi je preuzimaju i dodatno razvijaju u sedmom stoljeću nakon osvajanja Perzije. U devetom stoljeću šah dolazi i u Španjolsku pod imenom „šatrandž“ gdje pobjedu više ne donosi sreća, tj. bacanje kockice, nego znanje i iskustvo igrača.

U Europi se unose nove promjene u igru poput rohade te kretanja figura (kod Arapa se dama mogla kretati samo za jedno polje po dijagonalama, a lovac je skakao na svako treće polje). Tek u petnaestom stoljeću igra poprima današnji oblik, a za nastanak suvremenog šaha uzima se 1497. godina kada Španjolski šahist Lucena tiska prvu knjigu o šahu. Njegovo djelo nastavlja Talijan Pedro Damiani koji vlastitu knjigu tiska 1512. godine.

U osamnaestom stoljeću Andréu Danicanu svojim djelom „Analyse des echecs“ postavlja temelje suvremene šahovske teorije. Od 1886. godine održava se i Svjetsko prvenstvo u šahu te time dolazimo do sve većeg napretka šahovskih igrača današnjice poput Magnusa Carlsena, Viswanathana Ananda, Vladimira Kramnika, Fabiana Caruane, Wesley Soa i drugih.

### 2.1. Hrvatska i šah

Povijest šaha u Hrvatskoj potječe iz 1385. godine. Šah se spominje u legendi vezanoj uz nastanak hrvatskog grba. Uzorak bijelih i crvenih kvadrata prvi se put pojavljuje 1508. godine na portretu Fridrika III. Habsburškog, a na dokumentu kojim Sabor 1. siječnja 1527. godine potvrđuje izbor Ferdinanda Habsburškog za hrvatskog kralja nalazi se kompletna šahovnica. Kasnije je nastala legenda kako je hrvatski kralj Držislav (spominje se i ime kralj

Suronja), zarobljen od Mlečana, igrao šahovski meč u kojem mu je protivnik bio dužd Petar II. Orseolo. Dobio je sve tri partije i time zadobio slobodu, a po nekim verzijama i vlast nad dalmatinskim gradovima. Nakon toga je stavio šahovsku ploču u svoj grb.



Slika 5. Chaturanga

### 3. ZAŠTO IGRATI ŠAH?

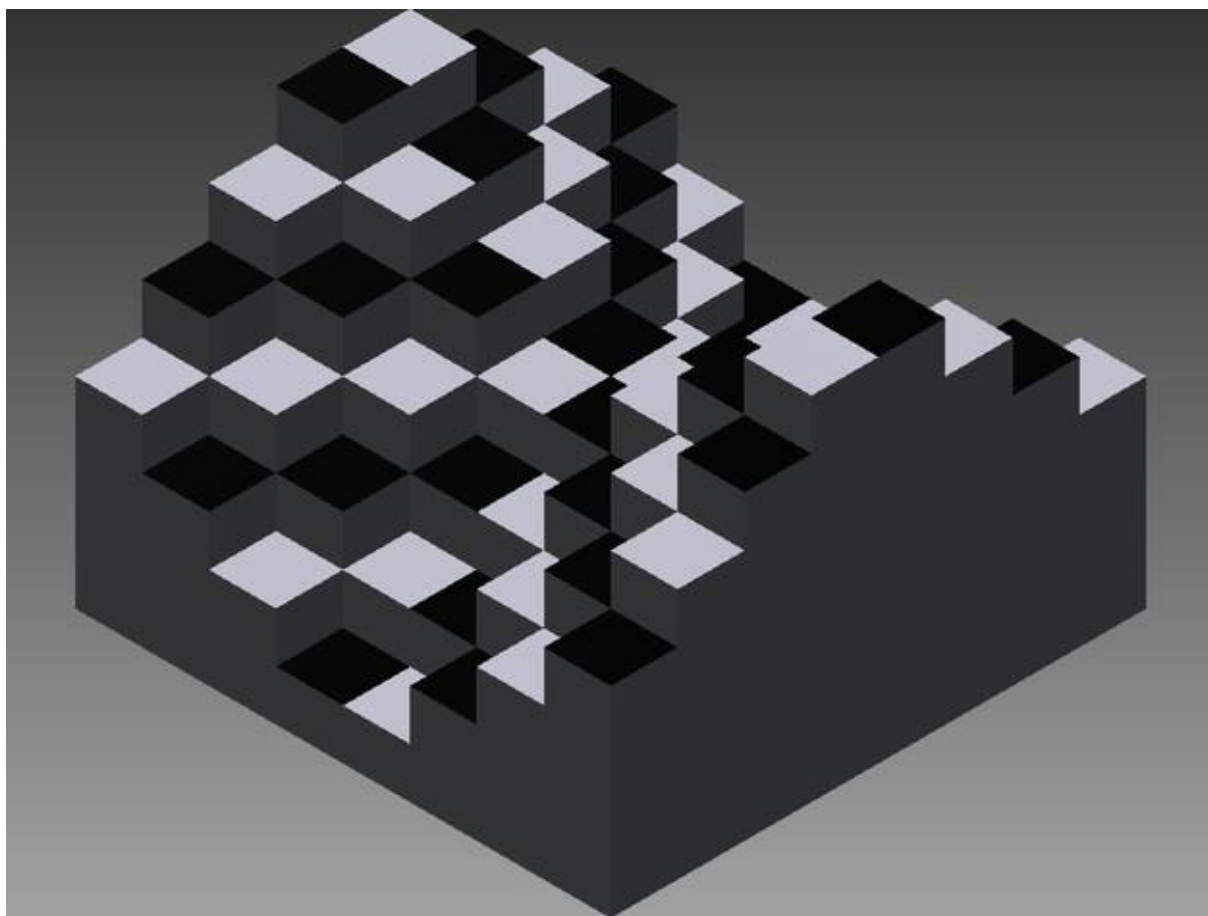
Simbolizam igre šaha, koja je podrijetlom iz Indije, očito je povezan sa simbolizmom ratne strategije i odnosi se, kao i u epu Bhagavadgiti, na kastu kšatriya. U šahu se bore crne i bijele figure, sjena i svjetlo, titani (asure) i bogovi (deve). Igra pločicama kralja Wu Yija i neba bila je borba sove i fazana, ali uvijek je posrijedi borba za nadmoć u svijetu. Šahovska je ploča slika očitovanog svijeta, satkanog od sjene i svjetla, u kojem se izmjenjuju i uravnotežuju yin i yang. U svom najjednostavnijem obliku šahovska je ploča četvrtasta mandala, simbol Šive preobrazitelja, i ekvivalent kineskog znaka yina i yanga. Obična šahovska ploča sa 64 polja (64 je broj postignutog kozmičkog jedinstva) jest Vastu- purušamandala koja služi kao shema za gradnju hramova, za ustaljivanje sveopćih ritmova i za kristalizaciju kozmičkih ciklusa. Dakle, šahovska je ploča polje djelovanja kozmičkih sila (Burckhardt), a to je polje zemlja (četvorina), omeđena stranama svijeta. Budući da je mandala simbol postojanja, borba određenih težnja, može se prenijeti u čovjekovu nutrinu. Igra ponajprije zahtjeva inteligenciju i točnost. Igračevu umjeće dio je, dakle, sveopće inteligencije (viraj) jedan simbol kojega je i Vanastu-mandala. Vladanje svijetom sudjelovanjem u viraju vještina je kšatriya: to je kraljevska vještina. (Chevalier i Gheerbrant, 2007:)

Igrati se znači razvijati ličnost što je jedno od bitnih fenomena za stvaralaštvo. Šah je igra nadmudrivanja. Ona je pravedna zbog preglednosti omeđenog svijeta. Šahovska je ploča zemlja kojom upravljaju dva arhitekta koji svojim zapisom (potezom) dizajniraju prostor šahovskih polja dajući i oduzimajući im određeni život (figuru).

Šah je igra koja potiče razvoj mozga. Zapravo, šah potiče rastu dendrita, tijela koje šalju signale iz neuronske stanice mozga prema čemu neuronska komunikacija unutar mozga postaje brža. Šah potiče obje strane mozga. Identificirati šahovsku poziciju i geometrijske oblike zahtjeva koristiti lijevu i desnu hemisferu moždanih stanica. Znanstvene studije pokazale su kako igranje šaha može povećati osobni IQ. Otkriveno je da šah pomaže u sprječavanju Alzheimerove bolesti zbog aktivnosti mozga. Studija predstavljena u *The New England Journal of Medicine* otkriva kako stariji ljudi imaju manju vjerojatnost razvijanja demencije ako igraju šah. Igranje šaha svakako potiče kreativnost jer aktivira desnu stranu mozga, stranu odgovornu za kreativnost. Igrati šah znači povećati sposobnost rješavanja problema. Partije igre zahtijevaju brzo razmišljanje i planiranje u rješavanju problema jer nam protivnik stalno mijenja parametre. Šah nas uči planirati i predviđati. Prefrontalni korteks je

dio mozga koji se u posljednje vrijeme adolescencije razvija. To je područje odgovorno za pravednost, planiranje i samokontrolu. Budući da igranje šaha zahtijeva strateško i kritičko razmišljanje to pomaže u razvoj prefrontalnog korteksa i pomaže tinejdžerima u donošenju boljih odluka u svim područjima života, te ih možda sprečava da donose neodgovorne i rizične odluke. Šah poboljšava vještine čitanja: „U istraživanju 1991. godine, dr Stuart Margulies proučavao je vještine čitanja kod 53 učenika osnovne škole koji su sudjelovali u šahovskom program i usporedio ih u odnosu na učenike širom zemlje koji nisu igrali šah. Konačni rezultat je pokazao da igranje šaha uzrokuju povećanu učinkovitost u čitanju. U okrugu gdje je prosjek učenika ispod nacionalnog prosjeka, djeca iz okruga koja su igrali šah postigli su rezultate iznad nacionalnog prosjeka.“ Šah poboljšava oporavak od moždanog udara ili invalidnosti. On razvije fine motoričke sposobnosti kod osoba koji su imali fizički iscrpljujuću nesreću, invaliditet ili moždani udar. Oblik rehabilitacije zahtjeva pomicanje figura u različitim smjerovima te takvi pokreti mogu ponovno razviti čovjekove motoričke sposobnosti, a mentalni napor poboljšava kognitivne i komunikacijske vještine. Igra također povećava koncentraciju i mirnoću jer igranje igre zahtjeva tišinu. Šah je igra koja povećava memoriju stoga što u njoj moramo pamtimmo svaki potez te u mozgu povezujemo što je prošli potez (ili prošla partija) značio te što budući potez znači. 1732. godine Benjamin Franklin napisao je esej *The Morals Of Chess* u kojem je rekao: “Šah nije samo puka zabava, nekoliko vrlo važnih kvaliteta ljudskog uma korisnih u ljudskom životu mogu se ostvariti i ojačati igrajući ga.”( Franklin, 1786 :1)

## 4. ŠAH I VIZUALNO PROMIŠLJANJE



Slika 6. Trodimenzionalna reprezentacija šahovskog polja

“U važnom simbolizmu igre šaha valja s jedne strane promatrati samu igru, a s druge strane šahovsku ploču na kojoj se igra odvija. “ (Chevalier i Gheerbrant, 2007)

Svaki trag (potez) u igri šaha čovjek nesvjesno i svjesno ostavlja u prostoru te kroz taj proces tragovi se istodobno mijenjaju poput mijenjanja kompozicije. Šah možemo promatrati analogijom boja uzevši svaku šahovsku figuru kao određenu boju na jednom određenom formatu. Kao što na početku šahovske partije imamo sve figure, sve određene boje, tako i na kompoziciji slikarskog platna imamo onoliko boja koliko ima šahovskih figura. Kroz napredak partije, gubljenjem određenih figura, slika šahovske ploče se mijenja, a tako se i kompozicija slike sastoji od manje boja.

Šahovska ploča je kvadratna ploča sa sistemom mreže 8x8 (ukupno 64) jednaka kvadratna polja naizmjenično svijetle ("bije") i tamne ("crne") boje što jest simbol prihvaćanja promjene položaja i zadržavanja položaja. Figure u šahu su bijele i crne. Boja

figura označava kontrast suparnika. Njihova različitost jest antipod misli o idealnom svijetu dvaju vladara. Vladar ili takozvani general mora imati kontrolu nad cijelom vojskom kako bi strateški i taktički dobio određenu bitku. Imati vlast nad vojskom znači istodobno vladati svojim duhom i tijelom. Imati razuman um, biti svjestan svojih mogućnosti, prihvatiti svoje greške te nadmudriti svog suparnika.

...smjenjivanje crnih i bijelih polja, poput dana i noći, smjenjivanje zanosa i suzdržanosti, opijenosti i razboritosti, ali ponajprije stoga što na toj tako savršeno logičko uređenoj površini nema dijela koji ne ovisi o drugim dijelovima... Nije li to slika postupaka što ih ljudsko biće izvodi na šahovskoj ploči svojih mogućnosti i težnja? I simbol bezbrojnih odnosa, mnogostrukih i neizbježivih veza što se mogu razviti samo u složnoj zajednici? (Chevalier, Gheerbrant, 2007:)

Šahovsku ploču možemo povezati i sa slikarskim formatom. Slikari uglavnom slikaju na kvadratnim formatima na kojima bilo kakva promjena potezima kroz mrlju i boju mijenja čitavu kompoziciju kao što svaki potez mijenja logiku igre. Drugim riječima pomak jedne figure utječe na svaku figuru na šahovskoj ploči kao i teorija zlatnog reza koja kaže da se manji dio u kompoziciji odnosi isto kao i veći prema cjelini. O značenju zlatnoga reza, simetrije u slikarstvu, Matko Peić je pisao na primjeru slike *Pogled na Delft*, nizozemskog slikara Jan Vermeer van der Delfta.

Analizirajući ulogu simetrije u slici nizozemskog slikara 17. stoljeća Jan Vermeer van der Delfta kojoj ne naziv "Pogled na Delft", možemo opaziti da ta slika zahvaljujući simetriji – ima fiksirano središte koje upravlja rasporedom svih slikarskih i materijalnih elemenata slike: crte, plohe, boje, sjene, svjetla, odnosa akcenta i mase, structure materije boje, poteza kista itd. Čitava slika ima crvenkastosmeđi ton. Najsvjetlija nijansa toga tona nalazi se u sredini slike. Da pojača utisak sredine – toga mjesta kojim prolazi os simetrije, slikar je postavio dolje mali luk mosta, a lijevo i desno po jedan toranj. Kad je na desnoj strani slike postavio crne otvore kanalizacije, prozore i vrata na zidu, na lijevoj strani kao simetrijsku jeku ponovio je to crno, ali u likovima ljudi uz kanal. Da bi još više simetrijom učvrstio svoju sliku, Vermeer je na desnoj strani dao grupi objekata takav oblik koji će na lijevoj strani naći ravnotežu u sličnom obliku. Na desnoj strani zašiljio je oblike tornjeva, a na lijevoj strani, na obali, kao pandan tim zašiljenim oblicima, nasliko je dvije figure koje se suzuju od trupa

prema glavi. Nije tražio jeku samo u oblicima tornjeva i figura, nego ju je našao i u odnosu njihovih boja (Peić, 1987:)

Kada bismo uzeli šahovsku ploču te sva polja obojali monokromno izgubili bismo jednu od važnih vizualnih karakteristika šaha i tada bi igrači neprestano morali stvarati umnu sliku kvadrata kako bi lakše pratili igru. Što kada ne bismo uopće imali kvadratnu ploču već samo složene figure u svom prvobitnom geometrijskom stanju? Tada bi um promatrao format objekta na kojoj se nalaze figure i istodobno gledao veličinu pojedinačne figure te po sjećanju vizualizirao veličinu polja. Vizualnim opažanjem to jest mišljenjem, kako Arnheim kaže, nadopunjujemo kompletnu sliku, primjerice gledajući šahovske figure u početnom stadiju partije ne vidimo svaku zbog preklapanja predmeta ispred nje same, čime um nadopunjuje oblike koje okom ne vidimo. Na neki način bilo kojim mijenjanjem vizualnih predodžbi partije mozak bi opet stvarao ista pravila kojima se služimo u igri što svakako doprinosi razvoju koncentracije i memorije.

Promišljati o ritmičnosti šaha možemo kroz ritam akromatskih polja (a,b,a) šahovske table. Crno i bijelo polje predstavlja sklad, yin i yang, koji vežemo uz vječnu i postojanost i nepostojanost svijeta. Sve se mijenja jednim potezom u igri, u umjetnosti, u svijetu. Vrlo snažnu sliku igre šaha koja je ujedno i igra života i smrti dao nam je Ingmar Berhman u svom filmu *Sedmi pečat*. Smrt i vitez igraju šah na obali vječnoga mora, vitez izaziva Smrt i igra se odvija naizgled mirno. Bergmanov način prikazivanja snažno podcrtava crno i bijelo koje se pretaju u sivilo. Pokušajmo vizualizirati svaku pojedinu figuru po svojem značenju. One su stilizirane na osnovne crte određenog vojnog prikaza zbog lakše vizualne predodžbe. Taktičnost to jest opipljivost svake pojedinačne figure te visina, širina, duljina i težina istih određuju njihovu vrijednost. Pijuni su najmanje šahovske figure kojih je brojčano najviše. To su figure koje najčešće primamo za "glavu". Top je figura koja je najšira i koju primamo za "krunište" (nazubljeni vrh zidina). Kralj je figura kojeg primamo za njegovu "krunu". Simbol vojske (pijuna), utvrde (topa), krune (kralja) isto tako povezujemo s pravilom vrijednosti svake određene figure koja u šahovskoj partiji služi kao orijentacijska vrijednost. Cilj otvaranja u šahovskoj partiji jest dobiti na prostornosti (kako bi se figure mogle što slobodnije kretati) te istodobno poštivati prostor suparnika. Šahist pokretom svake figure komunicira sa svojim suparnikom na način da oduzima suparnikov prostor na šahovskoj ploči. Drugim riječima taktičkim i strategijskim kretanjem vojske vladar nadmudruje protivnika te polako osvaja prostor do onog trenutka kada zarobi kralja i preuzme titulu istog.

Osvojiti prostor jest i zadaća slikara koji se izražava na određenom formatu. Promatramo li platno kao jedinstveni objekt, objekt koji svojim postojanjem izvršava svaku zadaću te slikara koji se kistom kao mačem sukobljava s idejom platna (štita) pokušavajući mu dati novo značenje. Sposobnost odvajanja od trenutnog utjecaja koji djeluje na promatrača jest sposobnost koja se veže za dobrog šahista i dobrog vizualnog umjetnika. Odvajanje omogućuje objektivnije promatranje te sagledavanje formata iz više kutova. Promatrati bilo koji objekt samo iz jedne perspektive nam ne omogućuje kompletno razumijevanje predmeta kojeg promatramo. Prema tome promatrati iz više različitih perceptivnih uporišta razvija veće saznanje o objektu (igraču ili slikaru omogućuje razumijevati ono što on zapravo jest).



## 5. LIKOVNA KULTURA I ŠAH U OSNOVNOJ ŠKOLI

U suvremenoj pedagogiji aktivnost igre smatra se neizostavnom za potpunije ostvarenje odgojno obrazovnih ciljeva. Igram se djeci pomaže lakše razumjeti određeni nastavni sadržaj, potiče ih se na veću aktivnost i lakše uključivanje u nastavne zadatke. Igru djeca doživljavaju spontano i rado se u nju uključuju pa se i bolje motiviraju za nastavu. Učitelj neprestanim mijenjanjem sadržaja rada omogućava djeci aktivnije spoznavanje sebe i okoline.



Slika 7. Primjer igre Magnusa Carlsena s 11 godina (već je tada postizao vrhunske rezultate u šahu, odigrao je remi s G. Kasparovom)

Kao i svi ostali predmeti i nastava šaha je odgojno obrazovni proces koji mora ispuniti određene zadatke: mora pružiti osnovna znanja iz teorije i prakse šahovske igre, mora djelovati na razvoj psihičkih osobina kao što su pažnja, pamćenje, mišljenje, mašta, mora djelovati na razvoj karakternih osobina ličnosti kao što su upornost, kritičnost, odgovornost. Tijekom izvođenja nastave šaha potrebno je voditi računa i o osnovnim didaktičkim principima nastave. Voditi račun o odgojnosti nastave, primjerenom sadržaju nastave uzrastu učenika, savjesnosti i aktivnosti učenika u nastavi, sistematičnosti, logičnosti i postupnosti iznošenja nastavnih sadržaja, sigurnosti i trajnosti usvojenog znanja, primjeni teorijskog znanja u praksi. Šah je za djecu prvenstveno igra i raznodana, te je u skladu s time potrebno i organizirati nastavu šaha. Pronaći ravnotežu između igre i učenja kako bi se zadovoljila potreba za igrom te u isto vrijeme kako bi naučili osnove šaha. To je najlakše postići

organiziranjem malih turnira, međusobnih mečeva učenika kojima se ujedno može i provjeriti usvojeno gradivo.

Bitno je da učenici šahovski sadržaj uče s razumijevanjem te da svjesno primjenjuju teorijsko znanje u praksi. Najčešća pogreška učitelja, odnosno šahovskih instruktora jest težnja za postizanjem vrhunskih rezultata pod svaku cijenu. Cilj vrhunskih rezultata igre nije bitna već samo značenje igre i intelektualnog te intuitivnog promišljanja o igri te drugim aspektima povezanim s igrom poput same estetike igre. Upravo se ovdje otvara mogućnost upotrebe šaha i u nastavi likovne kulture. U nastavi likovne kulture šahovska ploča i figure mogu poslužiti kao tema pri obradi svih likovnih tehnika i pojmova (poput dizajna, komplementarnosti, akromatskog, ritma itd.).

Učenici na nastavi likovnoga, šahovsku ploču i figure mogu i sami izrađivati. Učeći ih igri šaha, značenju i vrijednostima figura, ploči na kojoj se igra, nastavnik potiče učenike na promatranje, uočavanje, zaključivanje likovnih odnosa, forme, ritma, kontrasta crnog i bijelog, simboličkog značenja boja i oblika. Ako učenicima objašnjavamo upotrebu boja na način da im kažemo da zamisle da je svaka figura određene boje i na da ih koriste na početku slikarskog zadatka sve, a postupno kao u igri šaha, jednu po jednu boju izbacuju i promatraju što time dobivaju, gdje ih ta igra šahovske redukcije vodi, ka kakvom slikarskom izrazu i postignuću u djelu. Učenici se potiču na igranje šaha, kao i na stvaralaštvo. Sami mogu osmisliti svoje figure, mogu ih modelirati u glini, papiru, kartonu, crtati, slikati, grafičkom tehnikom linoreza prikazati. Mogu izmišljati svoje nove neobične figure i stavljati ih u nove odnose. Nastavnik likovne kulture može im pokazati i brojne primjere iz povijesti slikarstva na kojima se igra šaha koristi kao motiv ili gdje su umjetnici sami stvarali, dizajnirali šahovske figure. Motiv šaha se koristi i u narodnim rukotvorinama pa i to može biti zgodna poveznica s otkrivanjem kulture svoga kraja i povezivanjem s likovnim vrijednostima u svakodnevnom životu.

## 6. KORELACIJA S DRUGIM PREDMETIMA

Šah se, osim kao samostalni predmet, može uspješno uklopiti i u većinu ostalih predmeta u osnovnoj školi. Šah u razrednoj nastavi povežujemo s hrvatskim jezikom preko malih pisanih slova (oznake linija na šahovskoj ploči - a, b, c, d, e, f, g, h) i velikih tiskanih slova (oznake za šahovske figure – K – kralj, D – dama, T – top, L – lovac, S – skakač). Možemo napraviti zadatak na nastavi povezujući šah i hrvatski jezik poput pisanja tekstova, sastava ili diktata o šahovskim figurama, ploči ili pravilima. Korelaciju šaha i nastavnih predmeta ostvariti možemo sljedećim principima:

1) Matematiku sa šahom možemo povezati pomoću glavnih i rednih brojeva, zbrajanja i oduzimanja, množenja i dijeljenja – promatravši šahovsku ploču koja se sastoji od 64 polja, 32 crna i 32 bijela, dijelimo ju na 8 redova i 8 linija, svaki igrač ima na početku partije 16 figura od kojih svaka ima svoju vrijednost koju također izražavamo bročano (pješak 1, skakač i lovac 3, top 5, dama 9). Djeci možemo približiti i većinu geometrijskih pojmova – pojam kvadrata, pojmovi okomito, vodoravno, dijagonale, opseg i površina.

2) U nastavi stranih jezika šahovsku terminologiju možemo povezati s bojama, slovima, brojevima, te je kao i u hrvatskom jeziku upotrebljavati u tekstovima, sastavima i diktatima.

3) U nastavi prirode i društva pomoću kretanja šahovskih figura i šahovske ploče možemo objasniti orijentacijske pojmove (lijevo, desno, naprijed, nazad, gore, dolje).

4) U tjelesnoj i zdravstvenoj kulturi šah može naći svoje mjesto kroz razna pojedinačna i ekipna natjecanja na nivou razreda, škole, grada ili šire.

5) Šah kao igra koja je poznata i priznata u cijelom svijetu može se uklopiti u većinu lekcija iz zemljopisa. Možemo uzeti poveznicu između šahovske notacije i kartografije jer funkcioniraju po istom principu.

6) Računalo i internet danas su nezaobilazni dio šahovske igre, tako da šah svakako može naći svoje mjesto i u nastavi informatike.

7) Nastava povijesti možda je i najbolji temelj za korelaciju sa šahom, s obzirom da je povijest šaha traje gotovo kao i povijest naše civilizacije.

Razvijanje kognitivnih i socijalnih osobina kod učenika jedna je od ključnih zadaća odgojno obrazovnog sustava. Ovo su samo neki primjeri korelacije šaha s ostalim predmetima prema kojima možemo promotriti važnost igranja igre.

## 7. ZAKLJUČAK

Povezati šah s likovnom kulturom je moguće. Početak slikanja kompozicije je poput otvaranja igre u šahu. Središnjica partije donosi već naznačene oblike koji bi trebali zadovoljavati likovni zadatak. Završnica partije odlučuje je li zadatak obavljen ili ne, s učenicima se uočavaju propusti i razvija se kritičko likovno mišljenje.

Učenike se uvijek potiče na stvaralaštvo, i iako se mora ispuniti određeni metodički likovni zadatak, naučiti određeno gradivo, ipak se važnost uvijek treba pridati procesu, dječjem stvaranju i igri. A upravo nam šah kao igra može biti izvrstan i vodič i poticaj i za razvoj kognitivnih dječjih sposobnosti i za razvoj dječjeg stvaralaštva i razumijevanja likovnog jezika.

## 8. SAŽETAK

Diplomski rad „*Šah i vizualni prostor*“ bavi se istraživanjem igre šaha kroz prizmu likovnog jezika. U radu promatram razliku između šaha, šahovske ploče i šahovske partije te navodim neke povijesne činjenice, argumente i teze zašto uopće povezati igru šaha s likovnom kulturom. Zadatak ovog diplomskog rada je pomoći u odgoju, kojem je cilj oplemeniti svijest, učiti kako promatrati, kako svjesno opažati te promišljati, kako donositi vlastitu kritiku te razviti kognitivne sposobnosti.

Ključne riječi: *Šah, šahovska ploča, likovna kultura, igra*

Keywords : *Chess, chessboard, art, game*

## 9. LITERATURA

Arnheim R (1985) *Vizuelno mišljenje*, Univerzitet umetnosti u Beogradu.

Naslov originala: VISUAL THINKING (1970), Faber and Faber Limited London, Prevod: Vojin Stojić

Chevalier J; Gheerbrant A. (2007) *Rječnik simbola, mitovi, snovi, običaji, geste, oblici, likovi, boje, brojevi*

Arnheim R. (2004) *Art and Visual Perception, A Psychology of the Creative Eye, The New Version*, University of California Press, Berkley, Los Angeles, London

Peić M. (1987) *Pristup likovnom djelu*, Školska knjiga, Zagreb

*The Imagery of Chess – Julien Levy Gallery 1944-45.*

[URL:https://www.kwabc.org/files/kwabc/news/2012/11/nyc\\_2012/larry\\_list/imagery\\_of\\_chess.pdf](https://www.kwabc.org/files/kwabc/news/2012/11/nyc_2012/larry_list/imagery_of_chess.pdf) (2018 - 24 - 08)

[URL:http://torontodreamsproject.blogspot.com/2015/03/marcel-duchamp-john-cage-play-musical.html](http://torontodreamsproject.blogspot.com/2015/03/marcel-duchamp-john-cage-play-musical.html) (2018 – 14 – 08)

URL: <http://www.uschess.org/content/blogsection/27/131/> (2018 – 14 – 08)

[URL:https://www.sparkassen-chess-meeting.de/2-uncategorised/76-projekt-schach-ist-kunst.html](https://www.sparkassen-chess-meeting.de/2-uncategorised/76-projekt-schach-ist-kunst.html) (2018 – 14 – 08)

[URL:http://www.chess.co/](http://www.chess.co/) (2018 – 16 – 08)

[URL:http://drgsbrainworks.com/2015/01/10-ways-chess-builds-your-brain/](http://drgsbrainworks.com/2015/01/10-ways-chess-builds-your-brain/) (2018 – 20 – 08)

[URL:https://snotty-noses.com/blog/chess-children](https://snotty-noses.com/blog/chess-children) (2018 – 13 – 08)

[URL:https://www.chessity.com/en/blog/431/The\\_Benefits\\_of\\_Chess](https://www.chessity.com/en/blog/431/The_Benefits_of_Chess) (2018 – 04 – 08)

[URL:https://www.chess.com/blog/PRINCESTER/7-surprising-health-benefits-of-playing-chess](https://www.chess.com/blog/PRINCESTER/7-surprising-health-benefits-of-playing-chess) (2018 – 19 – 08)

[URL:https://www.quora.com/What-are-benefits-of-playing-chess](https://www.quora.com/What-are-benefits-of-playing-chess) (2018 – 01 – 09)

[URL:http://www.kidchess.com/about-us/why-chess-makes-you-smart/](http://www.kidchess.com/about-us/why-chess-makes-you-smart/) (2018 – 01 – 09)

[URL:http://povijest.hr/drustvo/kultura/legende-o-hrvatskom-grbu/](http://povijest.hr/drustvo/kultura/legende-o-hrvatskom-grbu/) (2018 – 20 – 08)

[URL:https://www.chessinschools.co.uk/press.htm](https://www.chessinschools.co.uk/press.htm) (2018 – 17 – 09)

[URL:http://www.uschess.org/content/blogsection/27/131/](http://www.uschess.org/content/blogsection/27/131/) (2018 – 19 – 09)

[URL:http://www.chessforteachers.com/chess.html](http://www.chessforteachers.com/chess.html) (2018 – 20 – 09)

[URL:https://www.instituteavantgarde.com/production/\\_files/file/admin/Umjetnicka-partija-saha-Ere-Milivojevica-pdf.pdf](https://www.instituteavantgarde.com/production/_files/file/admin/Umjetnicka-partija-saha-Ere-Milivojevica-pdf.pdf) (2018 – 20 – 09)

[URL:https://www.sparkassen-chess-meeting.de/2-uncategorised/72-projekt-%E2%80%9Eeschach-ist-kunst%E2%80%9C-soll-kulturellen-akzent-setzen.html](https://www.sparkassen-chess-meeting.de/2-uncategorised/72-projekt-%E2%80%9Eeschach-ist-kunst%E2%80%9C-soll-kulturellen-akzent-setzen.html) (2018 – 20 – 09)

[URL:https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=82760](https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=82760) (2018 – 15 – 08)

[URL:http://www.sahklube4.hr/zdravstvene-prednosti-igranja-saha/](http://www.sahklube4.hr/zdravstvene-prednosti-igranja-saha/) (2018 – 15 – 08)