

Predgovor

Od početka masovnijeg širenja, prvo u arapskome svijetu, a potom, u srednjemu vijeku, i u Europi, šah je postao čestom inspiracijskom temom u književnosti. Neograničene mogućnosti kombinatorike koje nudi ta igra fascinirale su pisce, od kojih su neki i sami bili strastveni šahisti. Ostanemo li u zapadnoeuropskom kulturnom krugu, najstariji spomen šaha u literaturi bila je latinska srednjovjekovna pjesma *Versus de scachis*, pronađena u knjižnici benediktinske opatije u švicarskom Einsiedelnu. Stručnjaci su datirali nastanak teksta anonimnog autora na sâm kraj 10. stoljeća. Šah su osobito rado tematizirali renesansni pjesnici, poput Marca Girolama Vide, koji je u mitološkoj parodiji *Igra šaha* (*Scacchia ludus*, 1527) opjevao alegorijski šahovski dvoboj između Apolona i Merkurija na planini Olimpu. Na sličnom je tragu i šaljiva epska pjesma *Šah* (*Szachy*, 1564) Jana Kochanowskog, u kojoj je šahovska ploča poprište dvoboja dviju armija koje čine pješaćki vojnici (pijuni), ratni slonovi (topovi), biskupi (lovci) te kraljice i kraljevi. U povijesnim i avanturističkim romanima 18. i 19. stoljeća fabula se, kao u šahu, često svodi na borbu između crnih i bijelih figura/aktanata. U 20. stoljeću šah je jedna od tematskih opsesija i najvećih pisaca. T. S. Eliot, pasionirani igrač šaha, drugi je dio svoje poeme *Pusta zemlja* (*The Waste Land*, 1922) nazvao *Partija šaha* (*A Game of Chess*) sugerirajući da su strukturni zglobovi koji generiraju dinamiku značenja u njegovu pjesmotvoru analogni

šahovskoj kombinatorici. Posvetu šahu u književnosti dali su i Vladimir Nabokov u romanu *Lužinova obrana* (*Zaščita Lužina*, 1928) i Stefan Zweig *Novelom o šahu* (*Schahnovelle*, 1941), a u novije vrijeme osobito Walter Tevis romanom *Damin gambit* (*The Queens Gambit*, 1983) koji je doživio planetarni uspjeh zahvaljujući uspješnom Netflixovu filmskom serijalu.

I u ovoj knjizi bit će riječ o vezi između šaha i književnosti, ali ne na razini teme, nego strukturnih postupaka i logike razvoja. Točnije: knjiga *Narativne strategije* temelji se na strukturnoj sličnosti između šahovske i narativne kombinatorike. Te su analogije, dakako, davno uočene. Nabokov je, primjerice, tvrdio da svaka njegova knjiga otkriva iste preokupacije: rješavanje književnog šahovskog problema. A šahovski problemi za njega su točke povezivanja različitih operacija kreativnoga uma. Američki književni kritičar i teoretičar William K. Wimsatt među prvima je upozorio na vezu između pjesme i šaha: odgonetavanje smisla pjesme slično je rješavanju šahovskog problema. Naratolozi su, pak, uočili da šah i pripovijedanje povezuju i osnovne aktantske funkcije: subjekt, objekt, pomagač, protivnik. No nitko nije bolje elaborirao simetriju između kreativnoga čina u književnosti i igranja šahovske partije od Prima Levija. U kratkom eseju *Razdražljivi šahisti* (*Gli scacchisti irritabili*, 1985) igrači šaha i pisci uspoređeni su na temelju svoje potpune odgovornosti za povučene poteze. I šahist i pjesnik posve su ogoljeni i lišeni obrane: svaki je njihov stih, svaki potez, potpisan. Dakle, i nepovratan: dodirnuta figura mora biti i maknuta.

Na tome poredbenom tragu i ja sam knjigu podijelio na tri dijela, koje sam naslovio šahovskim terminima: otvaranje, središnjica i završnica. Takva shema odgovara, *mutatis mutandis*, i narativnom

razvoju. Kako bi privukla čitatelja, priču, naime, treba valjano „otvoriti“, pa su opisane prve rečenice i različite strategije otvaranja koje su razvijene tijekom povijesti romana i njegovih žanrovskih izvedenica. U poglavlju „Središnjica“ na odabranim primjerima iz djela V. Novaka, M. Jurić Zagorke, Krleže, Marinkovića, Valenta i Brešana analizirani su načini razvoja teme, fabularnih zapleta, sižejnih rješenja, kao i narativna kombinatorika karakteristična za pojedine žanrove. Konačno, u poglavlju „Završnica“ opisani su različiti tipovi romanesknih završetaka i važnost koju imaju završni akordi za čitavu strukturu romana. Jer, i za umjetničko djelo, kao i za svaki drugi čin, važi staro pravilo: *Finis coronat opus!*

Krešimir Nemeč