

ناباکوف و شطرنج . رضای رضایی

۲۳۳ ولادیمیر ناباکوف استعدادها و علائق مختلفی داشت. غیر از نویسندگی و نگارش رمان و داستان کوتاه، در نقد ادبی و ترجمه و شاعری نیز تبخّر فراوان داشت. اما دو سرگرمی مورد علاقه اش پروانه شناسی و بازی شطرنج بود و در کنار اینها کارشناس نقاشی و موسیقی نیز بود. البته لفظ «سرگرمی» به هیچ وجه رسان نیست، زیرا ناباکوف پروانه شناسی و شطرنج را به صورت کاملاً جدی دنبال می کرد و در واقع در این دو زمینه کاملاً حرفه ای بود. می دانیم که مقاله هایی در نشریات تخصصی حشره شناسی منتشر کرده است و در طراحی مسائل شطرنج ذوق ورزی کرده است. او در سال های جوانی اش در اروپا با طراحی مسائل شطرنج و ارسال آنها به روزنامه های آلمان و فرانسه پول بخورونمیری در می آورد که کمک خرج زندگی اش بود.

مسائل شطرنج ناباکوف شاید همپایه آثار درخشان طراحان برجسته تاریخ شطرنج نباشد، اما در آنها نیز رگه های شاعرانه ای نظیر سایر آثار ادبی او می توان مشاهده کرد. در رمان دفاع ما با قهرمانی مواجه می شویم که در او زندگی شطرنجی و

مسائل شطرنج ناباکوف شاید همپایه آثار درخشان طراحان برجسته تاریخ شطرنج نباشد، اما در آن‌ها نیز رگه‌های شاعرانه‌ای نظیر سایر آثار ادبی او می‌توان مشاهده کرد.

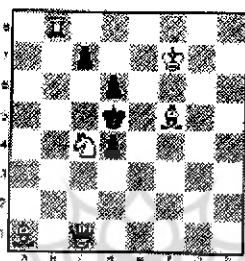
شطرنج زندگی جای خود را عوض کرده‌اند و خواننده در سراسر کتاب به طور ضمنی یا صریح با تم‌های گوناگون شطرنجی سر و کار پیدا می‌کند. در بقیهٔ رمان‌های ناباکوف نیز طرح‌ها و تم‌های شطرنجی به صورت تارهای نامرئی همه چیز را به هم وصل می‌کند و خواننده آشنا با شطرنج قطعاً از رمان‌های ناباکوف درک و دریافت کامل‌تر و لذت‌بخش‌تری کسب می‌کند. این بحث تخصصی را به مجال دیگری وامی‌گذارم و صرفاً یادآوری می‌کنم که مسائل شطرنج ناباکوف آن قدر اهمیت داشته که انتشارات گالیمار مسائل او را در کنار شعرهایش به صورت کتاب منتشر کرده است.

ضمن تشکر از استادم کریم امامی که دو مسئله شطرنج زیر را در اختیارم گذاشتند توجه شما را به مسئله‌ها و حل آن‌ها جلب می‌کنم.

مسئلهٔ اول «مات در دو حرکت» است، یعنی سفید شروع می‌کند و هر جوابی که سیاه بدهد سفید در حرکت دوم او را مات خواهد کرد. در این نوع مسئله‌های «مات در دو حرکت» باید حرکت کلیدی را که همان حرکت اول سفید است پیدا کرد. تفسیرها با حروف نازک و درون کروشه آمده‌اند. دقت کنید که می‌توان مثلاً در سه حرکت سیاه را مات کرد، اما طراح از ما خواسته در دو حرکت مات کنیم.

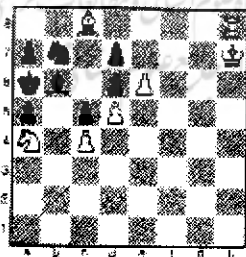
مسئلهٔ دوم «مات در سه حرکت» است؛ در این نوع مسائل معمولاً از تم «اجبار» استفاده می‌شود. یعنی سفید حرکتی انجام می‌دهد که سیاه را مجبور به انجام حرکتی کند تا سفید در نوبت بعدی حرکت کلیدی را انجام دهد. باز هم تفسیر حرکت‌ها با حروف نازک و درون کروشه آمده‌اند. در این جا هم می‌توان با حرکت‌های بیشتر سیاه را مات کرد، اما طراح از ما خواسته تا در سه حرکت مات کنیم. ♦♦♦

مسئله ۱: سفید در دو حرکت مات می کند.



1. ♖d3 ♜c5 [1... ♜c6 2. ♞b6#; 1...c6 2. ♞g5#; 1...c5 2. ♞h1#] 2. ♞e3#

مسئله ۲: سفید در سه حرکت مات می کند.



1. ♖d8! ♜x d8 [1... ♜c7 2. ♖x d7 ♜b8 3. ♜x b7#; 1...dxe6 2. ♖x d6 e x d5 3. ♞x c5#] 2. ♜x d7 ♜e7 3. ♜b5#



1317-99999

پستال جامع علوم انسانی
موسسه عالی پژوهش و مطالعات فرهنگی