

Kısım II

Konumsal Oyun

Bölüm 10

Merkezi İlgilendirdiği Kadarıyla Konumsal Oyun Kavramı

Benim geliştirdiğim Konumsal Oyun Kavramına genel giriş ve merkez sorununun daha ayrıntılı olarak ele alınması

◆ *1. Konumsal Oyunun ve temel prensiplerin ele alınması arasındaki karşılıklı ilişkiler.*

Okuyucunun birazdan göreceği gibi, benim konumsal oyun kavramım büyük çoğunlukla yoğun çabalar sonucunda temel ilkelerimizden çıkarttığımız bilgiye dayanmaktadır. Bu durum özellikle merkeze yerleşme ve yerleşik kalma araçları için doğrudur. Böylece arada bulunan bağlantının bir avantajı vardır ki; bu da bu kitabın yapısına bir bütünlük kazandırma ve okuyucuya fayda sağlayabilmelidir. Bununla birlikte; konumsal oyun ruhunun keşfedilmesinin daha fazla zorluklar çıkarmayacağını beklemek hata olur. Birincisi; konumsal oyun şu ana kadar karşılaşmış olduğumuz fikirlerden başka, örneğin benim buluşum olan “yoğun koruma” kanunu veya oldukça karmaşık olan merkezin stratejisi gibi fikirleri de içermektedir. İkincisi; temel ilkelerde öğrendiğimiz fikirlerin konumsal oyun gibi yeni bir alana gerçek olarak taşınması yeterince zordur. Zorluğun derecesi keman sonatını orkestra için uyarlamayı arzu eden bir bestecinin karşılaştığı zorlukla çok benzerdir. Buna rağmen; değişmeyen tema yani motifler bir bütün olarak derinlik ve genişlik kazanmalıdır. Bunu satrançta sabit bir örnek olan “baskı (restraint)” ile açıklayalım. “Temel İlkeler”de bu konu göreceli küçük bir yer tutar. Geçer bir piyon kontrol altında tutulmalıdır veya ilerlemek için serbest kalan rakip tarafın piyon zincirinin ilerlenmesi önlenmelidir. Diğer taraftan konumsal oyunda baskı teması çok daha etkileyici bir görünüm sergiler. Burada kontrol altında tutulması gereken genellikle bütün bir kanattır. Rakibin kanadını baskı altına alan oyuncunun temasını çok ağır bir şekilde uyguladığı oyunlarda (örneğin aklıma Johner’e karşı oynadığım Diyagramlı Oyun 35 geliyor), tahtanın tümü, her iki kanat, her bir köşe tema ile bütünleşiktir ve söz konusu tema çok belirgindir.