



## DE BRUG NAAR DE OVERZIJDE

INTERVIEW MET  
HANS THEO FRENKEL

### Vooraf

Ik hoorde van het spel Metapontum tijdens een radiointerview met Hans Theo Frenkel. Aangezien ik al een tijdje op zoek was naar een spel waarbij men alleen samen kon winnen en verliezen, was mijn belangstelling direct gewekt. Een afspraak in Oss was het gevolg. Ineke en Hans Theo Frenkel zijn naar mijn mening alleraardigste mensen die gastvrijheid met een hoofdletter schrijven, ondanks de stroomversnelling waarin Metapontum lijkt te zijn gekomen. Alles opnemen wat zij te vertellen hebben is in één dag niet mogelijk, te meer daar het niet alleen het spel betreft maar ook hun diepe en levende godsdienstige overtuiging. De ontvangst is met koffie en gebak. Nadat eerst een en ander over de achtergrond van het ontstaan van Metapontum is verteld, wordt zitting genomen in de Metapontum-kamer en wordt het spel gespeeld; althans er wordt aan de hand van de meester (letterlijk en figuurlijk) uitgelegd hoe je het spel zou kunnen spelen.

### De achtergrond

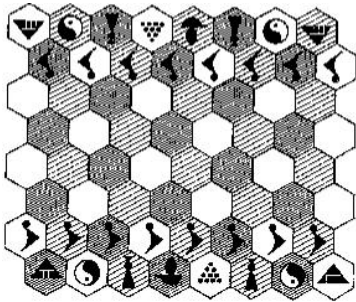
Hans Theo was ooit docent Hindoe-filosofie in New York. Bij het uitdragen van Metapontum, als ook zijn vredes-boodschap (onder meer de afkeuring van kernwapens) vond hij de decaan van de universiteit op zijn weg. Deze zag dat niet zitten. *We are no longer in the business of education, we are in business* en de activiteiten van Hans Theo waren *bad for business*. Tegelijkertijd voelde hij dat wat hij doceerde niet meer was dan wat hem geleerd was, dat het niet van binnenuit kwam: het didactisch regurgiteren van wat er ooit was ingestopt.

Het besluit om terug te keren naar Europa werd ook ingegeven door het verlangen naar de roots van de Europese cultuur die aan deze zijde van Atlantische oceaan veel tastbaarder aanwezig zijn. Hans Theo is er van overtuigd dat het (vinden van het) spel het antwoord van God was op een vraag zijnerzijds. De dingen kwamen bij elkaar op een wijze die hij anders niet gezien had. Op het cruciale moment trof hij bij een vriend een verkeerd opgesteld schaakbord en dat bracht een serendipiteitstroom op gang die uiteindelijk uitmondde in Metapontum.

### Het verkeerd opgestelde schaakspel

Het verkeerd opgestelde schaakspel was het kristallisatiepunt voor de gedachte om in plaats van de schaakstukken opnieuw op te stellen, de juiste positie te verkrijgen met behulp van toegestane schaakzetten. Daarmee loop je altijd vast omdat pionnen nu eenmaal niet van de rechte lijn mogen afwijken, tenzij ze een andere pion van het bord verwijderen. Dat maakt het spel incompleet en is het niet meer mogelijk de beginopstelling van het spel te re-a-liseren.

Bijen brachten de oplossing. Het vierkante van het schaakspel(veld) zou zeshoekig worden, in navolging van de honingraatvakjes. Bijen hebben een zeer efficiënte manier van samenleven, zijn van nature niet agressief (zij lijden onder de negatieve publiciteit van de wesp) en weten met hun 'eenvoudige' dansjes exact aan te geven waar er voedsel te vinden is. Het hoem in *aum mani padme hoem* verwijst naar de bijen. *Aum* is een uitroep, de scheppende klank, de trillingen die werelden bouwen, het resoneren in het diepste van ons eigen wezen. *Mani padme* is Sanskriet en wijst op het juweel in/van de (zeshoekige) lotus. *Hoem* is te vergelijken met ons amen, maar vindt volgens Hans Theo zijn oorsprong in het zoemen van de bijen (boven de lotus).



Een zeshoek (zoals bijv. in de Davidster) heeft veel meer dimensies dan een vierkant. Niets voor niets spreekt men van een 'square', een vierkant is van nature hoekig. Door de afzonderlijke speelvelden zeshoekig te maken krijgt de pion een nieuw alternatief en hoeft hij zijn tegenstander niet meer te elimineren om zijn doel te bereiken. Een praktisch gevolg van de zeshoekigheid is dat er een derde kleur nodig is om de velden te onderscheiden. Dat maakt het ingewikkelder, maar het geeft ook een nieuwe dimensie aan het spel: zes stukken kunnen alleen dán hun bestemming (aan de overkant) bereiken als de medespeler hen daarbij behulpzaam is.

### Het spel

Wederkerigheid <sup>Kong zi</sup> is de grondtoon van het spel. Als je niet met elkaar samenwerkt kun je het spel nooit tot een einde brengen, d.w.z. de situatie bereiken waarin alle stukken gerealiseerd zijn, d.w.z. hun bestemming c.q. verlossing hebben bereikt. Zwart staat dan op de plaats waar wit stond en omgekeerd. *De essentie van het spel ligt in het vermogen van de spelers om bij iedere zet, in overleg en goede verstandhouding met de ander, een eigen stuk, overeenkomstig de voorgeschreven bewegingsvrijheid, uit te wisselen met een stuk van de medespeler, zodat beiden in hun nieuwe positie er in spelsituatie op vooruitgaan.* <sup>W. Robben</sup>

Er verdwijnen dus geen stukken van het bord. Als er een competitie element is, dan is dat om de efficiëntie van het samenspel te verbeteren, de uitdaging om in zo weinig mogelijk zetten tot de eindopstelling te komen. Het minimum aantal zetten om het spel te voltooien is tot nu toe 32. Aan de zijkant van het spel zit dan ook een telraam om het aantal zetten aan te geven. Een tijd klok zoals bij schaken gebruikt wordt is niet nodig, want elke zet is, als het spel samen gespeeld wordt, een zet van beiden, hoe lang ze er ook over doen om tot deze zet te komen. Er bestaat inmiddels ook een 'groepsspel' waaraan meerdere mensen kunnen deelnemen.

### De relatie met het schaakspel

Hoewel de stukken van het schaakspel model hebben gestaan, zijn er wezenlijke verschillen. Alle pionnen hebben een gleuf zoals de bisschop in het schaakspel. De betekenis van deze gleuf is dezelfde als die het ooit in het schaakspel had: er kan een onderscheidingsteken in geplaatst worden. In het huidige schaakspel krijgt een stuk dat de overkant bereikt de vrijheid om zichzelf in te wisselen tegen (de waarde van) een ander stuk. Bij Metapontum werkt het anders, zodra een stuk zijn bestemming heeft bereikt, d.w.z. op de overeenkomstige plaats aan de overkant van het bord staat, is het 'gerealiseerd' (of thuis) en blijft daar dan staan.

Hoewel zij min of meer dezelfde bewegingsvrijheid hebben gehouden, zijn de niet-pionnen in nieuwe stukken getransformeerd: tempelier/wachter, wijze/geleerde, minister, magister, regentes. De koning zal men tevergeefs op het bord zoeken, want die zweeft er boven. Tenslotte heeft de mens deze aarde slechts in bruikleen. De symbolische vormgeving van de stukken is geïnspireerd door de grote wereldculturen, helaas zonder de islamitische cultuur, toch niet de minste van onze culturen.

### Terug in de tijd, de historische basis van het spel

Plato verwijst in de Republiek naar een geheim (schaak)spel, een mysterieus 'vredesspel' dat studenten in de School van Pythagoras al spelend de schoonheid liet ervaren van harmonisch samenspel. Het spel is in zijn oorspronkelijke vorm nooit teruggevonden, wel wordt er in verschillende klassieke bronnen naar verwezen, onder meer door Thomas More (Utopia) en Herman Hesse (Het kralenspel).



Het schaakspel verspreidde zich al transformerend in de 6e eeuw vanuit India en China naar het Midden Oosten en het is heel goed mogelijk dat Pythagoras een variant ontwikkelde van het schaakspel dat hij in Egypte had leren kennen. *Hij ging uit van de broeder- én zusterschap van alle mensen, die van nature gelijk waren en elkaar met respect dienden te behandelen.*<sup>W. Robben</sup> Metapontum (brug naar de overzijde) was de naam van één van de drie scholen die Pythagoras in 550 v.C. in Zuid Italië stichtte.

De stichting Metapontum is te vinden via de website [www.metapontumforpeace.org](http://www.metapontumforpeace.org).

Een handgesneden Metapontumspel, gemaakt in samenwerking met de ideële stichting Madat Nepal, kost 155 euro, inclusief verzendkosten.