

## Kapitel 2

# Die Grundidee bei Hermann Hesse

*Das Ganze des Lebens, des physischen wie des geistigen, ist ein dynamisches Phänomen, von welchem das Glasperlenspiel im Grunde nur die ästhetische Seite erfasst, und zwar erfasst es sie vorwiegend im Bild rhythmischer Vorgänge (GPS I, 113).*

Im Grunde beginnt Hesse recht abwiegelnd, indem er von vornherein deutlich macht, dass die Leser nicht wirklich erfahren werden, wie man das Glasperlenspiel konkret spielt. In diesem Sinne funktioniert das Spiel so, wie es Gene Roddenberry einst auf entsprechende Fragen über den Warp-Antrieb des Raumschiffs *Enterprise* gesagt hat: „Sehr gut. Vielen Dank.“ Selbst, wenn man unterstellt, dass das Spiel auf diese Weise seine recht abstrakte Aufgabe als Metapher erfüllt, wird gleichwohl die Neugier geweckt, die Möglichkeit seiner Spielbarkeit weiter zu untersuchen. Bei Hesse heißt es also zu Beginn:

„Man erwarte also von uns nicht eine vollständige Geschichte und Theorie des Glasperlenspiels . . . Man erlernt die Spielregeln dieses Spiels der Spiele nicht anders als auf dem üblichen, vorgeschriebenen Wege, welcher manche Jahre erfordert, und keiner der Eingeweihten könnte je ein Interesse daran haben, diese Spielregeln leichter erlernbar zu machen“<sup>1</sup>.

Und Hesse hält sich somit in der Beschreibung des Spiels im Allgemeinen, Ungefährten, etwa, wenn er das folgende über die Regeln ausführt (wir haben diese Stelle bereits erwähnt): „Diese Regeln, die Zeichensprache und Grammatik des Spieles, stellen eine Art von hochentwickelter Geheimsprache dar, an welcher mehrere Wissenschaften und Künste, namentlich aber die Mathematik und die Musik (beziehungsweise Musikwissenschaft) teilhaben und welche die Inhalte und Wissenschaften auszudrücken und zueinander in Beziehung zu setzen imstande ist. Das Glasperlenspiel ist also ein Spiel mit sämtlichen Inhalten und Werten unsrer Kultur, es spielt mit ihnen, wie etwa in den Blütezeiten der Künste ein Maler mit den Farben seiner Palette gespielt haben mag“<sup>2</sup>. Und Hesse verstärkt den Eindruck, daß

---

<sup>1</sup> GPS I, 11.

<sup>2</sup> *Ibd.*, 12.

es im Grunde um so etwas wie eine ganzheitliche, interdisziplinär angelegte Tätigkeit geht, die letztendlich den Prozeß der reflektierenden Forschung selbst simuliert: „[All dies] wird vom Glasperlenspieler so gespielt wie eine Orgel vom Organisten, und diese Orgel ist von einer kaum auszudenkenden Vollkommenheit, ihre Manuale und Pedale tasten den ganzen geistigen Kosmos ab, ihre Register sind beinahe unzählige, theoretisch ließe mit diesem Instrument der ganze geistige Weltinhalt sich im Spiele reproduzieren“<sup>3</sup>.

Dabei geht er davon aus, dass zur Zeit der Erzählung der Entwicklungsprozess recht eigentlich abgeschlossen ist, sodaß jedes weitere Spielen lediglich der detaillierten Erweiterung dessen dient, was als Spielrahmen bereits vorgegeben ist und zum festen Spielrepertoire gehört: „Diese Manuale, Pedale und Register nun stehen fest, an ihrer Zahl und ihrer Ordnung sind Änderungen und Versuche zur Vervollkommnung eigentlich nur noch in der Theorie möglich: die Bereicherung der Spielsprache durch Einbeziehung neuer Inhalte unterliegt der denkbar strengsten Kontrolle durch die oberste Spielleitung. Dagegen ist innerhalb dieses feststehenden Gefüges oder, um in unserem Bilde zu bleiben, innerhalb der komplizierten Mechanik dieser Riesenorgel dem einzelnen Spieler eine ganze Welt von Möglichkeiten und Kombinationen gegeben, und daß unter tausend streng durchgeführten Spielen auch nur zwei einander mehr als an der Oberfläche ähnlich seien, liegt beinahe außerhalb des Möglichen“<sup>4</sup>.

In seinem historischen Abriss über die Vorformen des Spiels bleibt er gleichfalls im Ungefähren: „Es liegt letzten Endes völlig im Belieben des Historikers, wieweit er die Anfänge und Vorgeschichte des Glasperlenspiels zurückverlegen will“<sup>5</sup>. Aber der wesentlich interdisziplinäre Aspekt ist nicht von der Hand zu weisen: „Jeder Bewegung des Geistes gegen das ideale Ziel einer Universitas Litterarum hin, jeder platonischen Akademie, jeder Geselligkeit einer geistigen Elite, jedem Annäherungsversuch zwischen den exakten und freieren Wissenschaften, jedem Versöhnungsversuch zwischen Wissenschaft und Kunst oder Wissenschaft und Religion lag dieselbe ewige Idee zugrunde, welche für uns im Glasperlenspiel Gestalt gewonnen hat“<sup>6</sup>.

Das Spiel ist jedoch kein rein rationales, obwohl wir natürlich zwischenzeitlich wissen, dass auch der gewöhnliche Forschungsprozess der exakten Wissenschaften nicht allein auf einem rationalen Vorgehen beruht. Seit Thomas Kuhn wissen wir zudem, daß ganze Mentalitäten von Paradigmen durchaus imstande sind, bereits vorhandene Einsichten wirksam an der Entfaltung zu hindern. Bei Hesse freilich wird der *kontemplative* Aspekt betont, was unter anderem dem persönlichen Interesse an den Denksystemen Ostasiens geschuldet ist. So schreibt er über die erweiterte Entwicklung des Spiels: „Nach jedem Zeichen nämlich, das der jeweilige Spielleiter beschworen hatte, wurde nun über dies Zeichen, über seinen Gehalt, seine Herkunft, seinen Sinn eine stille strenge Betrachtung abgehalten, welche jeden Mitspieler zwang, sich die Inhalte des Zeichens intensiv und organisch gegenwärtig zu machen. Die Technik und Übung der Kontemplation brachten alle Mitglieder

---

<sup>3</sup> Ibd.

<sup>4</sup> Ibd.

<sup>5</sup> Ibd., 13.

<sup>6</sup> Ibd.

des Ordens und der Spielbünde aus den Eliteschulen mit, wo der Kunst des Kontemplierens und Meditierens die größte Sorgfalt gewidmet wurde. Dadurch wurden die Hieroglyphen des Spiels davor bewahrt, zu bloßen Buchstaben zu entarten<sup>7</sup>. Offenbar versteht Hesse also die Spielsprache als eine einheitliche Sprache (in Lexikologie, Syntax und Semantik), welche geeignet ist, die Spielintention auf den Punkt zu bringen, dabei eine globale, interkulturelle Ausrichtung der Spieler befördernd: „Der Mensch, den wir meinen und wollen, der zu werden unser Ziel ist, würde jeden Tag seine Wissenschaft oder Kunst mit jeder andern tauschen können, er würde im Glasperlenspiel die kristallene Logik aufstrahlen lassen und in der Grammatik die schöpferischste Phantasie“<sup>8</sup>.

Hesse grenzt aber auch die Spielpraxis gegen die Praxis des Alltags ab: „Wer die Musik nur in den Extrakten kennt, welche das Glasperlenspiel aus ihr destilliert hat, mag ein guter Glasperlenspieler sein, ist aber noch lange kein Musiker, und vermutlich ist er auch kein Historiker“<sup>9</sup>. So nimmt er also für das Spiel jene Grundhaltung in Anspruch, die traditionell der Philosophie zugesprochen wird, die ja nicht einfach jene Tätigkeiten wiederholt, welche in den einzelnen Wissenschaften und Künsten bereits vollzogen werden – was ein ganz unnötiger und vor allem auch unökonomischer Aufwand wäre – sondern die stattdessen nach den strukturellen Gemeinsamkeiten inmitten all des Verschiedenen dieser Bereiche sucht und sie im Rahmen eines Gesamtzusammenhangs zu interpretieren sich zum Ziel setzt.

Es heißt weiter bei Hesse: „Ich begriff plötzlich, daß in der Sprache oder doch mindestens im Geist des Glasperlenspiels tatsächlich alles allbedeutend sei, daß jedes Symbol und jede Kombination von Symbolen nicht hierhin oder dorthin, nicht zu einzelnen Beispielen, Experimenten und Beweisen führe, sondern ins Zentrum, ins Geheimnis und Innerste der Welt, in das Urwissen“<sup>10</sup>. Der letztere Halbsatz war es wohl auch, der die Nachfolger Hesses, die sich an einer praktischen Umsetzung des Spiels versuchten, dazu veranlasst hatte, dem ganzen Unternehmen eine primär mystische Note zu verleihen, was freilich der mannigfaltigen Spekulation Tür und Tor öffnet. Stattdessen liegt es nahe zu vermuten, daß Hesse seinen Lesern lediglich helfen wollte, sich auf den Grund ihrer Aktivitäten in der Reflexion verweisen zu lassen, also eher eine technische Notwendigkeit anzuerkennen: „... ich arbeite mich durch jeden seiner [des Spiels] Sätze durch, übersetze ihn aus der Spielsprache in seine Ursprache zurück ... wir haben in einigen Jahrhunderten das Glasperlenspiel erfunden und ausgebaut, als eine universale Sprache und Methode, um alle geistigen und künstlerischen Werte und Begriffe auszudrücken und auf ein gemeinsames Maß zu bringen“<sup>11</sup>. Es ist gerade diese Mühe der präzisen Reflexion, welche die überwiegend esoterisch ausgerichteten Protagonisten der zugrunde liegenden Spielidee in der Regel zu scheuen pflegen.

---

<sup>7</sup> Ibid., 38.

<sup>8</sup> Ibid., 83.

<sup>9</sup> Ibid., 91.

<sup>10</sup> Ibid., 123.

<sup>11</sup> Ibid., 125.

Ganz allgemein geht es doch allemal um die Erschließung von Harmoniebereichen in den Sinneswahrnehmungen, so wie sich Hesse zum Beispiel explizit auf Vorarbeiten Feustels bezieht, wenn er von der „... Entsprechung zwischen der Farbenskala und den musikalischen Tonarten ...“<sup>12</sup> spricht. Und Harmonieprinzipien verweisen ihrerseits auf eine generalistische Herangehensweise: „In den Bezeichnungen, Schlüsseln, Signaturen und Abkürzungen der Spielsprache war hier eine Formel der astronomischen Mathematik, das Formprinzip einer alten Sonate, ein Ausspruch des Kungfutse und so weiter aufgezeichnet. Ein Leser ... möge sich ein solches Spielschema etwa ähnlich vorstellen wie das Schema einer Schachpartie, nur daß die Bedeutungen der Figuren und die Möglichkeiten ihrer Beziehungen zueinander und ihrer Einwirkung aufeinander vervielfacht gedacht und jeder Figur, jeder Konstellation, jedem Schachzuge ein tatsächlicher, durch eben diesen Zug, diese Konfiguration und so weiter symbolisch bezeichneter Inhalt zuzuschreiben wäre, ...“<sup>13</sup>.

Am Ende stellt sich das Spiel also als Einheit von zwei unterschiedlichen Komponenten dar: „Das formale Spiel strebte danach, aus den sachlichen Inhalten jedes Spieles, den mathematischen, sprachlichen, musikalischen und so weiter, eine möglichst dichte, lückenlose, formal vollkommene Einheit und Harmonie zu bilden. Das psychologische Spiel dagegen suchte die Einheit und Harmonie, die kosmoshafte Rundheit und Vollkommenheit nicht so sehr in der Wahl, Anordnung, Verschränkung, Verknüpfung und Gegenüberstellung der Inhalte als in der jeder Etappe des Spiels folgenden Meditation, auf die es allen Nachdruck legte“<sup>14</sup>.

Auf diesen Umstand gilt es nochmals ausdrücklich zu verweisen: Ein Konzept der Meditation kann in der Spielentwicklung tatsächlich keine Rolle spielen, weil es nicht propositional vermittelbar wäre und somit auch nicht Bestandteil der Spielregeln werden kann. Es muss daher durch etwas anderes, geeigneteres ersetzt werden. Wir haben das bereits angedeutet und werden nochmals darauf zurückkommen. Im Übrigen aber schwebt der ganzen Spielidee immer auch ein *ethischer* Grundgedanke vor, wie Hesse selbst sagt: „Den Sinn für die Wahrheit, die intellektuelle Redlichkeit, die Treue gegen die Gesetze und Methoden des Geistes irgendeinem andern Interesse opfern, auch dem des Vaterlands, ist Verrat“<sup>15</sup>. Und das hat ganz konkrete Konsequenzen, die wir auch heute allemal unterschreiben würden (für Hesse waren diese in Kriegszeiten besonders relevant): „Der Gelehrte, der als Redner, als Autor, als Lehrer wissentlich das Falsche sagt, wissentlich Lügen und Fälschungen unterstützt, handelt nicht nur gegen organische Grundgesetze, er tut außerdem, jedem aktuellen Anschein zum Trotz, seinem Volke keinen Nutzen, sondern schweren Schaden, er verdirbt ihm Luft und Erde, Speise und Trank, er vergiftet das Denken und das Recht und hilft allem Bösen und Feindlichen, das dem Volke Vernichtung droht“<sup>16</sup>.

---

<sup>12</sup> *Ibd.*, 128.

<sup>13</sup> *Ibd.*, 130.

<sup>14</sup> *Ibd.*, 210.

<sup>15</sup> *Ibd.*, II, 393.

<sup>16</sup> *Ibd.*

Auf diesen gleichsam anthropologisch fundierten Zusammenhang ist auch bereits in den Materialien zum Roman hingewiesen worden. Wie Hesse Knecht selbst erklären läßt: „Spielen‘ hat mehrere Bedeutungen, vor allem aber bedeutet es etwas, was der damit Beschäftigte ganz besonders wichtig und ernst nimmt. Das Spiel des Kindes wird mit größtem Ernst gespielt. Das Spiel der Musiker wird wie Gottesdienst zelebriert. Jedes Karten- oder Gesellschaftsspiel noch zeichnet sich dadurch aus, daß man es zwar als minder ernsthaft vom ‚Leben‘ unterscheidet, daß es aber ganz feste Regeln hat, und daß jeder Spieler diese Regeln viel genauer einhält und sich ihrem Sinn viel mehr unterwirft als die meisten Menschen im ‚wirklichen‘ Leben es mit den Regeln der Vernunft, der Hygiene, der Sozialität etc. tun. (. . .) Zu diesem Spielsinn nun steht der Ernst der politischen Überzeugungen, Bestrebungen etc. im Gegensatz. Es fehlt hier die Demut des Wissens, daß man eben doch nur spielt und ein Kind ist, und Gott über sich hat. Statt dessen handelt, denkt, spricht man mit einem übersteigerten, blinden, andre vergewaltigenden Ernst“<sup>17</sup>.

Diese Auffassung sieht zudem Heinrich Schirrmbeck schon in der Aufgabe der Dichtung selbst angestrebt: „Die moderne Dichtung präsentiert sich in großen Partien als experimentelle Variationskunst und ist damit der mathematischen Spieltheorie verpflichtet. Der Dichter wird als eine Art ‚homo ludens‘ verstanden“<sup>18</sup>.

Und weiter: „Es ist, als sei den Künstlern bewußt geworden, daß sich der Vorrat der klassisch-traditionellen Spielkombinationen zusehends erschöpfe und als müßten sie deshalb den Raum der Erfindung durch Hinzunahme neuer Klangelemente erweitern. . . . Er [der homo ludens bei Hesse] ist endgültig im Besitze jener schon seit dem Altertum erträumten ‚mathesis universalis‘, einer universellen Symbolsprache, die alle Gebiete des Lebens, der Kunst, der Wissenschaft, der Religion, der Metaphysik umspannt und sie bewußt zur gegenseitigen Durchdringung und Erhellung einsetzt“<sup>19</sup>.

Und Hsia ergänzt in Sachen „Mathesis“ dazu: „Die Analogie zwischen dem Glasperlenspiel und dem System des ‚I-Ging‘, aus dem auch das Schema des Hausbaus abgeleitet wurde, ist offensichtlich. Beide bedienen sich einer Ideografie, und beide wurzeln in der Idee der Einheit und Harmonie“<sup>20</sup>.

---

<sup>17</sup> Volker Michels (ed.): Materialien zu Hermann Hesses ‚Das Glasperlenspiel‘. 2 Bde., Suhrkamp, Frankfurt a. M., 3. Auflage, 1977, I, 315.

<sup>18</sup> Der homo ludens und das Glasperlenspiel. In: Michels (ed.), op.cit., II, 85–90, hier: 85.

<sup>19</sup> Ibid., 87.

<sup>20</sup> Adrian Hsia: Das esoterische Glasperlenspiel. In: Michels (ed.), op.cit., II, 193–203, hier: 201.

Kreativität und Form

Programm eines Glasperlenspiels zum Experimentieren  
mit Wissen

Zimmermann, R.E.; Wiedemann, S.M.

2012, VI, 129 S. 9 Abb. Mit Online-Extras., Hardcover

ISBN: 978-3-642-27520-3