

Hesses Glasperlenspiel im Lichte neuerer Weisen der Welterfassung

In seinem gleichnamigen Roman führt Hermann Hesse das Glasperlenspiel ein, als im Grunde kosmisches Spiel in einem symbolischen Universum, das kürzlich mit dem „neuralen Netzwerk des kosmischen Geistes“ selbst verglichen worden ist. In diesem Spiel scheinen alle uns heute bekannten Spiele ihrer wesentlichen Struktur gemäß in einem zusammengefaßt. Das Glasperlenspiel erweist sich deshalb bei genauerer Betrachtung als Meta-Spiel, als Proto- Spiel und spielerisches Paradigma des Spielens zugleich. Es umfaßt als seine Spielregeln alles das, was im Kern die reflektierende Tätigkeit des Menschen inmitten der Welt ausmacht. Insofern greift es auf alle jene Gebiete der Wissenschaften und Künste aus, welche als Inventar zur Orientierung menschlichen Denkens bereitstehen. Hesse selbst beschreibt die Spielregeln im Roman auf folgende Weise: „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 Inhalte und Ergebnisse nahezu aller Wissenschaften auszudrücken und zueinander in Beziehung zu setzen imstande ist.“ Diese systematische Form der Annäherung an ein universelles, global ausgerichtetes Spiel impliziert sofort eine wichtige methodische Konsequenz. Hesse fährt deshalb fort: „Das Glasperlenspiel ist also ein Spiel mit sämtlichen Inhalten und Werten unserer Kultur, es spielt mit ihnen, wie etwa in den Blütezeiten der Künste ein Maler mit den Farben seiner Palette gespielt haben mag. Was die Menschheit an Erkenntnissen, hohen Gedanken und Kunstwerken in ihren schöpferischen Zeitaltern hervorgebracht, was die nachfolgenden Perioden gelehrter Betrachtung auf Begriffe gebracht und zum intellektuellen Besitz gemacht haben, dieses ganze ungeheure Material von geistigen Werten 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 unzählig, theoretisch ließe mit diesem Instrument der ganze geistige Weltinhalt sich im Spiele reproduzieren.“ In unserer heutigen Zeit ist die Vorstellung einer solchen, spielerischen Simulation der Welt weit geläufiger geworden als das zur Zeit Hesses noch der Fall sein konnte. Unsere heutige Eigentümlichkeit, die Welt in strenger Analogie zum Computer zu denken und damit den Begriff des Computers selbst zum leitenden Paradigma der Welterfassung zu machen, erleichtert es beträchtlich, Prozesse als solche zu verstehen, welche in einer spielerischen Konstruktion hervorgebracht werden. In diesem Sinne erscheint uns die Welt als ein programmiertes Ergebnis einer Matrix, die sich zu dem, was wir als Welt wahrnehmen, verhält, wie ein Hauptprogramm zu einem Teilprogramm. Ebenso bereitet uns der Simulationsaspekt keine großen Probleme mehr, weil wir zwischenzeitlich gelernt haben, in welchem Sinne unsere gesamte Wahrnehmung nichts weiter als immer schon interpretierende Abbildung ist, so daß ihre kognitive Verarbeitung selbst vieles mit dem Prozeß der Simulation gemein hat. Es kann also

nicht mehr ernsthaft um die Frage entgehender Authentizität gehen. Freilich muß dabei immer auch mitbedacht werden, daß der Computer als Paradigma nicht einer ist, den wir auf irgendeine Weise als einen Computer vorstellen könnten, der jenen von Menschen gebauten gleichen würde. Es ist vielmehr der strukturelle Begriff des Computers, der uns hier zur Orientierung dient. Auch der Begriff des Programms bedarf hierbei einer Verallgemeinerung. Denn ein Programm ist in der Hauptsache weniger eine strenge Festlegung dessen, was in seiner Ausführung tatsächlich hervorgebracht (aktualisiert) wird, sondern es ist vielmehr der Rahmen dessen, was im Zuge der Programmausführung möglich ist. Es ist ein Feld der Möglichkeiten, aus dem ausgewählt werden kann. Mit Blick auf seine Orgel-Metapher kann Hesse daher ganz schlüssig fortsetzen: „Diese Manuale, Pedale und Register [der Orgel] 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. Selbst wenn es geschähe, daß einmal zwei / Spieler durch Zufall genau dieselbe kleine Auswahl von Themen zum Inhalt ihres Spieles machen sollten, könnten diese beiden Spiele je nach Denkart, Charakter, Stimmung und Virtuosität der Spieler vollkommen verschieden aussehen und verlaufen.“ Indem Hesse in seinem Roman das Glasperlenspiel als Ergebnis einer langen Entwicklung ausgibt, wirft er ein helles Licht auf die Wissenschaften und Künste, wie sie uns heute bereits zur Verfügung stehen und dabei ein permanentes Streben nach epistemischer Einheit zum Ausdruck bringen: „... 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.“ Allerdings scheut Hesse auch nicht davor zurück, jene Bereiche des menschlichen Denkens mit in seine Spielkonzeption einzuführen, die nicht, wie es in den Wissenschaften und Künsten eher der Fall ist, in aller kommunikativen Klarheit erfaßt und ausgedrückt werden können. Dazu führt er genauer aus: „War nun das Glasperlenspiel seit seinen Anfängen an Technik und an Umfang der Stoffe ins Unendliche gewachsen und, was die geistigen Ansprüche an die Spieler betrifft, zu einer hohen Kunst und Wissenschaft geworden, so fehlte ihm ... doch noch etwas Wesentliches. Bis dahin nämlich war jedes Spiel ein Aneinanderreihen, Ordnen, Gruppieren und Gegeneinanderstellen von konzentrierten Vorstellungen aus vielen Gebieten des Den/kens und des Schönen gewesen, ein rasches Sich- erinnern an überzeitliche Werte und Formen, ein virtuoser kurzer Flug durch die Reiche des Geistes. Erst wesentlich später kam allmählich aus dem geistigen Inventar des Erziehungswesens, und namentlich aus den Gewohnheiten und Bräuchen der Morgenlandfahrer, auch der Begriff der Kontemplation in das Spiel. ... Es war dies die Wendung gegen das Religiöse. Es kam nicht mehr allein darauf an, den

Ideenfolgen und dem ganzen geistigen Mosaik eines Spieles mit rascher Aufmerksamkeit und geübtem Gedächtnis intellektuell zu folgen, sondern es entstand die Forderung nach einer tieferen und seelischeren Hingabe. 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 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.“ Das Spiel stellt sich also als ein Prozeß dar, welcher sich unter zwei verschiedenen Aspekten entfaltet, wovon der eine eher auf das im gesellschaftlichen Kollektiv vorfindliche Allgemeine zielt, der andere eher auf das im Individuum repräsentierte Singuläre. Der erste umfaßt die kulturell tradierten Denkkonstellationen: „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, welcher etwa das Glasperlenspiel nicht kennen sollte, 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.“ Der zweite geht auf die praktische Einfühlung der Person: „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 Spieles folgenden Meditation, auf die es allen Nachdruck legte.“ So ist Hesses Spiel als ein Spiel der Deutung aufzufassen, als ein Spiel der Weltdeutung inmitten der Fragwürdigkeit alles welthaft Vorfindlichen. Wenn die Welt auch als immer schon fragwürdige sich der Interpretation darbietet: Es ist die aufmerksame und vollständige Insichtnahme, welche gewährleistet, die Deutung nicht im unbestimmt Beliebigen verlaufen zu lassen: „Man soll auf alles achten, denn man kann alles deuten.“ Und das Deuten, als Haupttätigkeit des primär hermeneutisch verfaßten Menschen, erweist sich als Übersetzen des Vorgefundenen in eine menschliche Universalsprache. Auch die Suche nach dieser letzteren ist ja ein uraltes, über Jahrtausende hinweg verfolgtes Projekt der Menschen: „[Das ganze Spiel von Anfang bis Ende studieren heißt] ... ich arbeite mich durch jeden seiner Sätze durch, übersetze ihn aus der Spielsprache in seine Ursprache zurück, in Mathematik, in Ornamentik, in Chinesisch, in Griechisch usw. ... [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.“ Mit der Formulierung „Auf ein gemeinsames Maß bringen“ ist hier allemal ein universell menschliches Maß angesprochen. Denn wenn im Glasperlenspiel anthropologische Qualitäten zum Gegenstand des Handelns gemacht werden, wie wir nach dem bisher Ausgeführten bereits klar erkennen können, dann geht es vor allem auch um den Menschen insgesamt. Und ist dieser inmitten des Welthaften den Wirkungen dessen ausgesetzt, das er wahrzunehmen imstande ist, dann ist es vor allem auch um die eigene Positionierung dem Wahrgenommenen gegenüber zu tun, um die Freilegung des Verhältnisses zwischen Person und Welt und zwischen Person und menschlichem Kollektiv. Mit anderen Worten: In der eigenen Einfügung ihrer selbst in die Welt und in der Kommunikation mit den anderen darüber entfaltet sich der ganze Sinn des Spiels und wird zugleich einer vorläufigen Deutung zugänglich. Im Grunde kommuniziert die Welt mit sich selbst und nutzt den Menschen als Kommunikationsorgan. Aber auf die Verfassung des Menschen kommt es bei alledem doch wesentlich an. In der Spielkonzeption steckt somit auch ein Menschenbild: „Der Mensch, den wir meinen und wollen, der zu werden unser Ziel ist, würde jeden Tag seine Wissenschaft oder Kunst mit jeder anderen tauschen können, er würde im Glasperlenspiel die kristallenste Logik aufstrahlen lassen und in der Grammatik die schöpferischste Phantasie.“ Mithin strebt das Spiel eine praktische Utopie an: „[Das Ideal], der Gedanke der inneren Einheit aller geistigen Bemühungen des Menschen, der Gedanke der Universalität, hat in unserem erlauchten Spiel seinen vollkommenen Ausdruck gefunden.“ Wenn wir uns heute fragen, was von dieser literarischen Konzeption Hesses erhalten bleibt und was uns heute noch nützlich sein kann, dann entdecken wir im anthropologischen, auf die Universalität abzielenden Kern seiner Überlegungen etwas, das uns auch jetzt noch umtreibt, zumindest, was die aktuellen Entwicklungen in den Wissenschaften und Künsten angeht. Schwieriger wird es freilich im einzelnen Detail, denn wir haben inzwischen oftmals einsehen müssen, daß manche Begriffe, wie sie auf scheinbar geläufige Weise kulturell angewendet werden, sich doch letztlich als unvereinnahmbar erweisen, weil ihr Verständnis von der spezifischen Sozialisierung der Menschen abhängt, welche oftmals die unmittelbare Übertragung entscheidend verstellt. Ein zentraler Begriff dieser Art ist bei Hesse jener der Meditation. Was darunter tatsächlich zu verstehen sei, das zeigt sich bei näherer Untersuchung als eine Frage, die schwerlich zu einer allgemeinverbindlichen Antwort geführt zu werden vermag. Es scheint deshalb angemessen, in der Konzeption des Glasperlenspiels den Aspekt der Meditation durch jenen der Assoziation zu ersetzen. Das schon allein deshalb, weil Assoziation durchgängig präsenter Bestandteil unseres Lebensalltags ist, namentlich in den Wissenschaften und Künsten zu einem epistemischen Hilfsmittel des Erkennens und Verstehens verdichtet. Zudem bringt Assoziation in das menschliche Denken jenen bedeutsamen Aspekt des Zufälligen, der auf strukturbildende Weise den Sinn eines zuvor Verborgenen schlagartig zu erhellen imstande ist. Wenn wir uns daher heute die Frage stellen, inwieweit es möglich sei, eine tatsächlich spielbare Version des Glasperlenspiels zu entwickeln – eine gegenwärtig durchaus verbreitete Problemstellung – dann werden determinierte (logische, algorithmisch verfaßte, also wesentlich propositionale) Reflexion und prä-reflexive (nicht-propositionale) Assoziation feste Bestandteile sein. Bis zur (möglichst computertechnisch)

nutzbaren Spielversion ist es allerdings noch ein weiter Weg. Wenn auch ein entsprechendes Projekt bereits initiiert worden ist. Auch das FarbTöne Projekt ist ein erster Schritt auf das Ziel zu. Aber es versteht sich von selbst, daß ein solches Projekt außerordentliche Anforderungen an seine Mitwirkenden stellt, vor allem, was die persönliche Offenheit einer Vielzahl von Fachbereichen gegenüber angeht und die Bereitschaft, System und Methode anderer gelten zu lassen. Anders gesagt: Gerade nichts vorauszusetzen als die Kriterien der Angemessenheit selbst. Und insofern ist das Projekt auch ein ethisches. Es gilt in diesem Sinne, viele „Waldzellen“ zu errichten: „Gignit autem artificiosam lusorum gentem Cella Silvestris. (Waldzell aber bringt das kunstreiche Völkchen der Glasperlenspieler hervor.)“ www.glassbeadgame.com Kürzlich inszenierte Filme, wie „Das dreizehnte Stockwerk“ oder „Matrix“ geben davon einen anschaulichen Eindruck.

Hermann Hesse: Das Glasperlenspiel. Fretz & Wasmuth, Zürich, 1943. Hier zitiert nach der zweibändigen Jubiläumsausgabe zu Hesses hundertstem Geburtstag, Suhrkamp, Frankfurt a.M., 1977, I, 12 sq. Ibid., 13. Ibid., 37 sq. Ibid., 130. Ibid., 210. Ibid., 82. Ibid., 125. Ibid., 83. Ibid., 249.

Im Internet gibt es bereits eine größere Zahl von Einträgen, die Interessen gruppen und Arbeitskreise bezeichnen, welche sich mit dieser Frage aktiv auseinandersetzen. Soweit erkennbar, freilich mit noch unbefriedigenden Ergebnissen.

Rainer E. Zimmermann: Topos der Materie. Neue Anleitung zum Glasperlenspiel. In Vorbereitung für Mentis, Paderborn, 2004. Für eine erste Einführung in die Problematik sehe man id.: System des transzendentalen Materialismus. Mentis, Paderborn, 2003, im Druck. Glasperlenspiel, op. cit., 82. 17.06.03 17:20 REZ: Hesse/GBG