

Materialien
zu
Hermann
Hesses
›Das
Glasperlenspiel‹

suhrkamp taschenbuch 80

Thomas Mann: »Hesses Glasperlenspiel ist ein faszinierendes Alterswerk, versponnen, listig, groß und wunderlich – exemplarisch deutsch mit einem Wort. Ich bewundere es sehr. . . Dies keusche, kühne, verträumte und dabei doch hochintellektuelle Werk ist voller Überlieferung, Verbundenheit, Erinnerung, Heimlichkeit – ohne im mindesten epigonenhaft zu sein. Es hebt das Trauliche auf eine neue, geistige, ja revolutionäre Stufe – revolutionär in keinem direkten politischen oder sozialen, aber in einem seelischen, dichterischen Sinn: auf echte und treue Art ist es zukunftsichtig, zukunftsmpfindlich. . . Ich empfinde bei allen Unterschieden den Faustus und das Glasperlenspiel durchaus als Bruderwerke. Viel gibt es heute nicht, außer ihnen, was meinerwegen ohne endgültig groß zu sein, doch eine gewisse Affinität zur Größe hat. . . Es gehört zu dem wenigen Wagemutigen und eigensinnig-groß Konzipierten, was unsere verprügelte, verhagelte Zeit zu bieten hat.«

Mit einer Sammlung von meist unpublizierten Selbstzeugnissen und Zeitdokumenten rekonstruiert dieser Band die Entstehungs- und Publikationsgeschichte des Glasperlenspiels und somit ein nahezu unbekannt gebliebenes Stück deutscher Zeitgeschichte der Jahre 1932-1946. An keinem anderen seiner Werke hat Hesse so lange geschrieben, fast 12 Jahre ständig unterbrochen durch unentwegten Einsatz für die Opfer des Nationalsozialismus. Oft hat er gezweifelt, ob es über der aktuellen Arbeit noch je zu einem Abschluß des Manuskripts käme und immer wieder betont, daß einzig die Arbeit an diesem Buch es war, die ihm das Überleben jener Jahre ermöglicht hat: »Es galt für mich zweierlei: einen geistigen Raum aufzubauen, in dem ich atmen und leben konnte, aller Vergiftung der Welt zum Trotz. . . und zweitens den Widerstand des Geistes gegen die barbarischen Mächte zum Ausdruck zu bringen.« Mit dem Glasperlenspiel hat Hesse eine Alternative zum unabwendbar Aktuellen geschaffen und in 4, in verschiedenen Jahrhunderten und Kulturkreisen angesiedelten Lebensläufen verschiedene Inkarnationen, Entwicklungs- und Differenzierungsphasen desselben Menschen Josef Knecht dargestellt.

Materialien
zu Hermann Hesses
›Das Glasperlenspiel‹

Erster Band
Texte von Hermann Hesse

Herausgegeben von
Volker Michels

Suhrkamp

Der Herausgeber dankt Herrn Heiner Hesse
für seine unermüdliche Mitarbeit bei der Beschaffung
und Datierung des Quellenmaterials.
Wertvolle Hinweise verdankt dieser Band auch der 1972
von der Buchhändlervereinigung, Frankfurt a. Main,
herausgegebenen Arbeit von Falk Schwarz,
»Literarisches Zeitgespräch im Dritten Reich,
dargestellt an der Zeitschrift ›Neue Rundschau‹«.

8. Auflage 2016

Erste Auflage 1973

suhrkamp taschenbuch 80

Copyright dieser Zusammenstellung

sowie sämtlicher Texte von Hermann Hesse

© Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 1973

Suhrkamp Taschenbuch Verlag

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags sowie der Übertragung
durch Rundfunk und Fernsehen, auch einzelner Teile.

Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form
(durch Fotografie, Mikrofilm oder andere Verfahren)
ohne schriftliche Genehmigung des Verlages
reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme
verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Umschlag: hißmann, heilmann, hamburg

ISBN 978-3-518-36580-9

Inhalt

Vom Wesen und von der Herkunft des
Glasperlenspiels 7

Die Entstehungsjahre des Glasperlenspiels.
Eine biographische Chronik 33

Das Glasperlenspiel in Briefen, Selbstzeug-
nissen und Dokumenten 53

Texte zum Glasperlenspiel 303

Entwürfe, Fragmente, Notizen 305

Texte aus dem Umkreis des Glasperlen-
spiels:

Orgelspiel 328

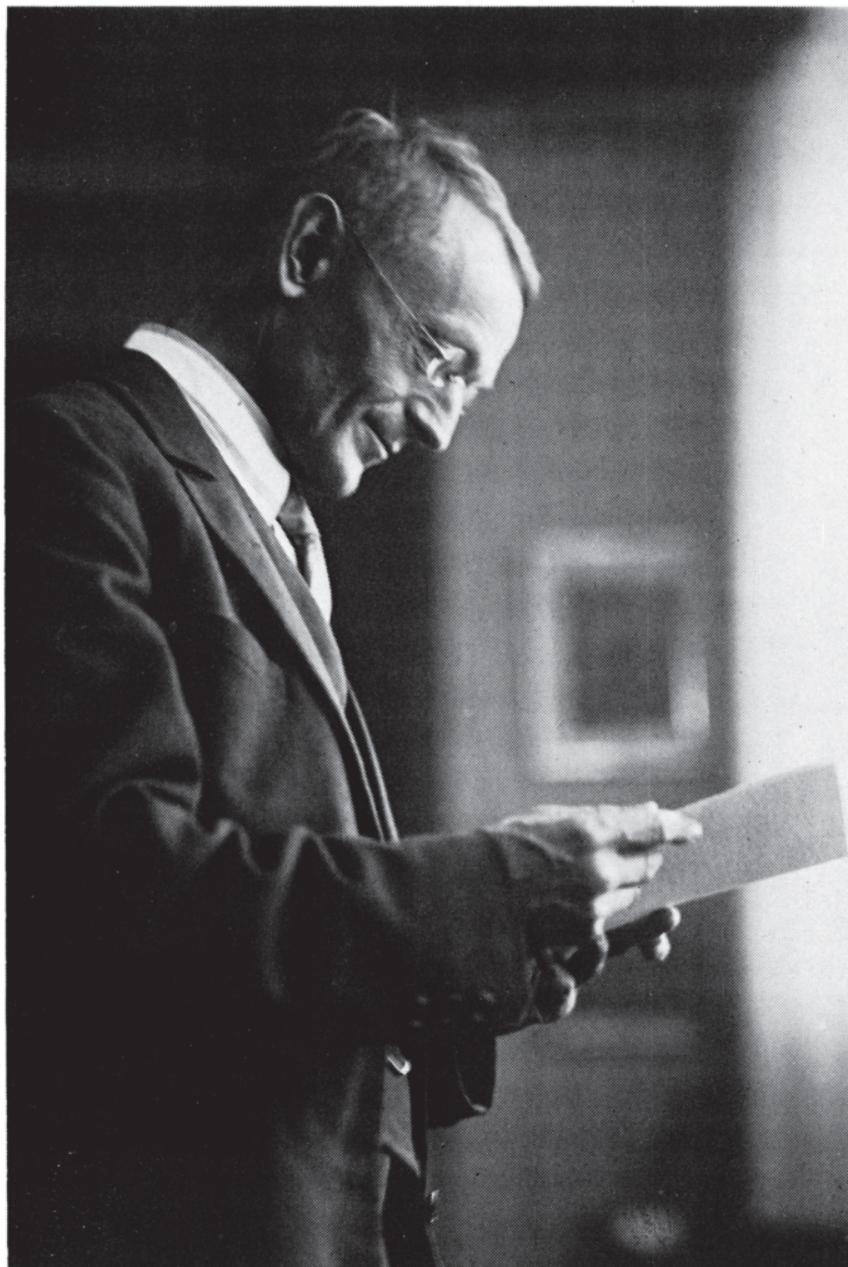
Josef Knecht an Carlo Ferromonte 333

Der erhobene Finger 340

Erinnerung an Hans 341

Rückblick 382

Namenregister 387



Hermann Hesse ca. 1930 (Photo: Gret Widmann)

Vom Wesen
und von der Herkunft des
Glasperlenspiels

Die Dichtung, in deren Mitte die Idee des Glasperlen-Spieles steht, hängt mit der »Morgenlandfahrt« zusammen, ihre ersten Anfänge stammen vom Ende des Jahres 1930.

Die Einleitung, die ich als Kuriosität hier zur Aufbewahrung gebe, wurde dreimal geschrieben. Die hier vorliegende ist die dritte Fassung, sie wurde im Frühsommer 1932 vollendet, nahezu ein Jahr vor den deutschen Ereignissen vom März 1933.

Da diese Einleitung heute in Deutschland nicht gedruckt werden könnte, habe ich im Mai und Juni 1934 eine vierte, zum Teil veränderte Fassung vollendet.¹

Montagnola im Juni 1934

Hermann Hesse

1 Auch mit der »vierten« und endgültigen Fassung der Einleitung konnte das Buch in Deutschland nicht erscheinen. Die Erstausgabe erschien 1943 in der Schweiz, die erste deutsche Ausgabe erst nach der Verleihung des Nobelpreises, Ende November 1946. Der Titel der im folgenden erstmals publizierten dritten Fassung »Vom Wesen und von der Herkunft des Glasperlenspiels« ist ein Arbeitstitel. Im Original trägt das Manuskript keine Überschrift.

Um der Geschichte Knechts willen machen wir den Versuch einer kurzen, volkstümlichen Darstellung vom Wesen und der Herkunft des Glasperlenspiels, dessen Name jeder schon oft gehört hat, und über dessen eigentliche Beschaffenheit in nicht-gelehrten Kreisen dennoch so sehr widersprechende Meinungen zu hören sind. Man erwarte also von uns nicht eine vollständige Geschichte und Theorie des Glasperlenspieles, wir möchten uns dagegen ausdrücklich verwahren; auch würdigere und geschicktere Autoren wären dazu heute nicht imstande, diese gewaltige Aufgabe wird einem späteren Zeitalter vorbehalten bleiben, falls die Quellen sowie die geistigen Voraussetzungen dazu nicht vorher verlorengelassen, und sie wird dann vermutlich viele Kulturhistoriker und Philosophen beschäftigen. Vorerst läßt sich darüber beinahe nur in Andeutungen und Abkürzungen sprechen, denn die große Mehrzahl der Gebildeten hat zwar eine ungefähre Vorstellung vom Wesen des Glasperlenspiels, ist in seine Regeln und Geheimnisse aber nur sehr oberflächlich eingeweiht, und die kleine Zahl der vollkommen Eingeweihten dürfte wenig Lust haben, ihr Wissen auszuplaudern, falls es ihnen nicht sogar verboten ist. Wir beschränken uns daher, was die Geschichte des berühmten Spieles betrifft, auf die Mitteilung jener Tatsachen, welche unbestritten feststehen – und vielleicht ist sogar schon hier Geschichte und Legende nicht mit absoluter Genauigkeit zu trennen. Wir beginnen mit der sehr banalen Vorgeschichte des Spieles, das heute mit seinen Anfängen kaum mehr irgendwelche Verwandtschaft zeigt, und versuchen im Fortgang ungefähr dasjenige über das Glasperlenspiel mitzuteilen, was heute etwa der Vorstellung der höher Gebildeten von dieser Materie entspricht. Wir sind Verherr der Spieles, aber wir sind Laien und gehören nicht seinem engsten Kreise an. Darum ist es uns auch unbekannt, ob es, wie die Sage geht, eine Geschichte des Spieles und aller seiner Regeln schon gebe, abgefaßt zwar nicht in Worten, sondern in den Formeln des Spieles selbst, welche nur den Eingeweihten lesbar sind. Man hört gelegentlich von einem solchen Codex sprechen, welcher von Generation zu Generation von den jeweiligen Spielleitern und deren Beamten weitergeführt werde und welche dem engsten Kreise der Spieler selbst lesbar und wohlbekannt sei. Wir haben jedoch gute Gründe, dies für eine der vielen Legenden zu halten, mit welchen die Neugierde des

Volkes und der Neid der Nichteingeweihten diesen Gegenstand umwerben.

Eines scheint unumstößlich festzustehen: daß das Glasperlenspiel seine Herkunft und seinen wunderlichen Namen einer längst vergangenen und recht wenig rühmlichen Epoche verdankt, nämlich dem Deutschland der Zeit um 1940, und daß es seit jenen sehr bescheidenen, ja lächerlichen Anfängen eine ungeheure Entwicklung, Verfeinerung und Vertiefung erlebt hat, wie sie ähnlich wohl nur in der griechischen Philosophie bis zu Sokrates, und dann wieder in der Glanzzeit der deutschen Musik, etwa von 1600 bis gegen 1800, vorkommt.

Als »Erfinder« und Begründer des Spieles ist ein Reinhold Klaiber anzusehen, ein Beamter mit dem Titel Oberrechnungsrat in Frankfurt a. Main, seine »Erfindung« läßt sich ziemlich genau auf die Zeit um 1940 datieren. Mag seither aus den harmlosen Anfängen etwas völlig anderes, mit ihnen nicht mehr Vergleichbares geworden sein, das Verdienst, zu einem so erstaunlichen und vielfältigen Phänomen den ersten Anstoß gegeben zu haben, gebührt doch eben jenem Reinhold Klaiber, und wir müssen uns einen Augenblick bei ihm aufhalten, obwohl über seine Person nicht allzu viel bekannt ist, und obwohl diese Person, eine typische Durchschnittsfigur aus dem damaligen Europa und Deutschland, unser Interesse kaum zu verdienen scheint. Es liegen uns aus seinem Sterbejahr, dem Jahr 1959, einige Nekrologe vor, die wir benutzen, ohne uns freilich zu wörtlichen Zitaten entschließen zu können, denn jeder Historiker kennt ja das Niveau jener Zeit und ihrer Organe, der Zeitungen. Klaiber stammte aus einer Familie im unteren Neckartal, welcher eine große Zahl von mittleren und höheren Staatsbeamten sowie mehrere angesehene Industrielle entstammten. Als er nach den üblichen Schul- und Studienjahren seine Beamtenlaufbahn begann, war er bereits im Besitz eines mäßigen, wohlangelegten Vermögens, und heiratete etwa zehn Jahre später die einzige Erbin eines Berliner Großkaufmanns. Im Klaiberschen Hause in Frankfurt verkehrte, wenn auch nicht die geistige Elite, so doch ein Teil der dortigen Gelehrten und eine Anzahl gebildeter Bürgerfamilien. Es war ein angesehener Kreis von ausgesprochen bürgerlicher Kultur, mit literarischen und künstlerischen Interessen, der Politik eher fremd und mit den Wissenschaften jener Zeit oberflächlich

bekannt, ein Haus und Kreis wie es im damaligen Deutschland gewiß noch viele gab, dessen Typus für jene Zeit aber nicht mehr eigentlich charakteristisch, ja in manchem Sinne rückständig war. Er wirkt im ganzen eher wie ein harmloses Überbleibsel des mittlern deutschen Bürgertums der Zeit vor dem ersten Weltkrieg. Einer gewissen Rückständigkeit war man sich übrigens in diesem Kreise durchaus bewußt, tat sich aber eher etwas darauf zugute, als daß man sich ihrer geschämt hätte; man legte in diesem Kreise durchaus keinen Wert darauf, in enger Fühlung mit dem Zeitgeist zu stehen, denn man hielt diesen Zeitgeist für höchst verdächtig und gefährlich, für bolschewistisch und für kulturfeindlich, und man war auf den Besitz von etwas Griechisch und Latein, von liberaler Humanität und Sinn für klassische Musik (zu welcher man aber auch noch Wagner, Brahms und andre verschollene Spätromantiker rechnete) ziemlich stolz, man las Goethe und gab musikalische Abende, alles ein wenig mit dem Gefühl und Anspruch, damit eine Insel und Burg inmitten einer entartenden und hinsiechenden Kultur zu bilden. Wie wenig man von dieser angeblich nahezu schon gestorbenen Kultur in Wirklichkeit besaß und ahnte, wußte man weder selbst, noch wußte es der Gegner. Der Politik gegenüber war man in halbwegs ruhigen Tagen von vornehmer Gleichgültigkeit, in stürmischen Zeiten von ängstlicher Ratlosigkeit, einzig gegen den sogenannten Bolschewismus war man seiner Haßgefühle sicher. Es war, man erinnere sich, mitten in jenen Jahrzehnten eines scheinbar unaufhaltsamen Niedergangs, in jenen Jahrzehnten, wo es Sitte war, politische Meinungsdivergenzen mit Schlagringen und Revolvern auszutragen, und wo in Deutschland ein vom Weltkrieg noch erschrecktes, angeblich republikanisch organisiertes Volk von Parteiprogrammen alle paar Monate ernst und angstvoll zur Wahlurne getrieben wurde, im Wahn vor wichtigen Entscheidungen zu stehen, während in Wirklichkeit sich nichts entschied, und nebst den Zeitungen eine Handvoll politischer Amateure den Rahm von dieser trüben Milch schöpfte. An den Unterhaltungen dieses Kreises nahm auch Klaibers Frau regen Anteil und war bestrebt, in dieser mit verdünnter »Bildung« übersättigten Welt ebenbürtig zu erscheinen, hatte aber doch aus Vaterhaus und Jugend manche anderen Tendenzen und Gewohnheiten mitgebracht. So hatte sie Freude an

komplizierten Kartenspielen und nahm bei einem emigrierten russischen Grafen Unterricht im Bridge, das damals Mode war. Sie suchte auch ihren Mann, seit er sich mit dem Titel Oberrechnungsrat hatte pensionieren lassen, für dieses Kartenspiel und diese Lektionen zu interessieren. Aber Klaiber, sonst Kavalier gegen seine Frau, möchte davon nichts wissen und erklärte oft in ausführlichen und schlechtgelaunten Reden, es scheine ihm ungereimt und recht geschmacklos, wenn erwachsene und gebildete Menschen, statt etwa Englisch zu lesen oder Vorträge zu hören, auf ein bloßes Kartenspiel, einen leeren Zeitvertreib, ein wahres Studium und eine Menge von Zeit, Eifer und Geld verwendeten. »Vorträge« waren zu Klaibers Zeit auf dem Höhepunkt ihrer Beliebtheit angekommen. Wir können uns schwer in die Mentalität jener Zeit zurückversetzen. Es war beispielsweise durchaus nicht etwa unmöglich und absurd, sondern selbstverständlich und kam jeden Tag vor, daß ein Professor oder Redakteur vor einigen Hundert Zuhörern einen »Vortrag« über irgendeinen Dichter, Gelehrten, Forscher, einen Maler oder Musiker hielt, für welchen kein einziger der Zuhörer sich so weit interessierte, daß er dessen Werke und Leben anders als eben durch diesen einstündigen Vortrag kennen zu lernen gewillt war, und der denn auch beim übernächsten Vortrag schon wieder vergessen war. Man hielt und hörte Vorträge über Goethe, in welchen er im blauen Frack aus Postkutschen stieg und Straßburger oder Wetzlarer Mädchen verführte, oder Vorträge über arabische Kultur, in welchen eine Anzahl von intellektuellen Modeworten wie im Würfelbecher durcheinander geworfen wurde und jeder sich freute, so oft er eins von ihnen wiedererkannte. Man stand schon dicht vor jener grauenhaften Entwertung des Wortes, welche dann wenig später die heroisch-asketische Gegenbewegung hervorrief.

Klaiber nun, um seiner Frau das Bridgespiel zu ersetzen und um zugleich zu zeigen, wozu er kraft seiner Bildung befähigt sei, verwendete seine reichliche Mußezeit darauf, ein Gesellschaftsspiel für wahrhaft Gebildete auszudenken und herzustellen.

Dieses Spiel nun war eigentlich nichts Originales, war keine wirkliche Erfindung, sondern es lagen ihm als Vorbilder eine ganze Anzahl schon vorhandener Spiele zugrunde. Klaiber selbst hatte als Knabe im Vaterhaus mit seinen Geschwistern

und der Mutter häufig ein Spiel gespielt, welches »Dichterquartett« geheißen hatte. Bei diesem Spiel hatten je vier Karten mit dem Namen eines Dichters und seiner bekanntesten Werke ein Quartett gebildet, man hatte z. B. beim Verteilen eine Karte mit dem Bildnis Schillers und dem »Tell« erhalten, und mußte nun dazu womöglich die drei andern Schiller-Karten mit den »Räubern«, dem »Wallenstein« und der »Maria Stuart« zu erlangen suchen: gelang dies, so war ein Quartett vollzählig, wurde abgelegt und zählte für den Gewinner einen Punkt. Außerdem gab es in den Zeitungen jener Epoche eine Art von Rätselaufgaben, welche »Kreuzworträtsel« oder ähnlich hießen und von Hunderttausenden allen Ernstes gespielt wurden, und wobei es darauf ankam, einen italienischen Sängernamen mit sechs Buchstaben, einen sibirischen Flußnamen mit zwei Buchstaben usw. zu wissen und in vorgezeichnete Quadrate einzuschreiben.

Spielen solcher Art bildete Klaiber das seinige nach. Es war ein Kartenspiel mit berühmten Namen und Werken, nur waren außer den Dichtern seines Kinderquartetts auch Musiker, Maler und Baumeister aufgenommen, und es gehörten nicht jedesmal vier Karten zusammen, sondern manchmal auch drei, fünf oder sechs. Goethe z. B. und J. S. Bach füllten ein Sextett, während es für Lessing und Gluck nur ein Terzett gab. Jede Karte zeigte oben in großer Schrift und roten Buchstaben den Namen des Künstlers, samt den Daten und Orten seiner Geburt und seines Todes, sodann seine drei oder vier oder mehr »Hauptwerke«, deren eines rot unterstrichen war. Für dieses rot unterstrichene Werk galt die betreffende Karte. Links oben in der Ecke trug jede Karte einen Buchstaben: K bedeutete Komponist, D = Dichter, A = Architekt usw. Das Spiel war sehr umfangreich und konnte von einer ganzen großen Tischrunde gespielt werden. Die Karten waren von Klaiber selbst zweifarbig und in zweierlei Schriften geschrieben und sahen sehr sauber und ordentlich aus. Man kann die Überbleibsel des Klaiber'schen Originalspieles noch heute im Frankfurter Stadtmuseum sich zeigen lassen.

Alles in allem also war Klaibers Spiel eine sehr harmlose Spielerei, ein kleinbürgerliches Allerwelts-Bildungs-Kartenspiel, eine Art in Karten aufgelöstes Künstler- und Gelehrtenlexikon, und es reizt zum Lächeln, wenn man sich vorstellt, wie Herren und Damen um den Tisch herum einander fragten: »Bitte,

haben Sie Schuberts Forellenquintett, Gruppe K?« oder »Können Sie mir den Palazzo Barberini von Bernini geben?« Es wurde aber trotzdem den Spielern nicht langweilig, denn einmal war es eine Art von Wahrzeichen und Devise: wer das Bildungsquartett spielte, gehörte zu den Gebildeten, zu den Altmodischen, zu den Trägern und Verteidigern der »Kultur«, der heiligen Tradition. Und dann hatte das Künstlerkartenspiel etwas Hübsches: es war nicht fertig im Laden gekauft, man machte es sich selber, es war unbegrenzt, man konnte es beliebig ausdehnen und einschränken, spezialisieren oder verallgemeinern. Das gefiel den Leuten sehr, und bald hatte in Frankfurt jede Familie, die auf Bildung hielt, ihr eigenes Kartenspiel, oder deren mehrere, und die Mode dehnte sich bald auf andre Städte und über das ganze Deutschland aus, weckte hier Begeisterung, dort Gelächter, entzückte Greise wie Backfische, gab den Witzblättern neuen Stoff für Jahre und lief schließlich als große Mode über ganz Europa. Man lächelt, indem man sich dies vorstellt. Aber in jener Zeit der beginnenden Bürgerkrieg-Epoche scheint es in der Tat so ausgesehen zu haben: während der ganze Erdteil in Krämpfen lag, während alle paar Monate die Politiker, um ihren verrosteten Apparat wieder in Erinnerung zu bringen, ihre Völker zu Abstimmungen lockten, bei welchen »für immer die Geschicke unsrer Nation entschieden« wurden, und während aus den wichtigsten Anlässen jeden Augenblick Straßenkrawalle und Totschlägereien ausbrachen, – während all dieser Vorgänge saß die Hälfte eben dieser Völker feierabends über die Sonntagsbeilagen ihrer Zeitungen gebückt und löste Kreuzworträtsel. Das Klai-ber'sche Spiel war also eher ein Fortschritt, eine bescheidene Veredelung. Mag all dies heute wunderlich und wie ein Lügenmärchen anmuten, es war doch so, wenigstens in Deutschland. Um sich eher in die Denkart und Psychologie jener Menschen zurückfühlen zu können, erinnere man sich daran, daß diese Quartettspieler und Kreuzwortfreunde sehr das Bedürfnis hatten zu vergessen, daß unter ihren Füßen der Boden klaffte und das Nichts drohte. Man vergegenwärtige sich: diese Menschen, die sich nicht entschließen konnten, die Politik aus den Händen einiger Streber in die eigenen zu nehmen, und die zuzeiten kaum über die Straße gehen konnten, ohne von Bewaffneten angebrüllt, in den Bauch getreten und häufig auch getötet zu

werden, – diese Menschen, die sich so sehr an ihre Bildung und Kultur klammerten, standen dem Tode, dem Schmerz, dem Hunger vollkommen schutzlos gegenüber; diese merkwürdigen Menschen, welche das Lenken von Automobilen und das Spielen schwieriger Kartenspiele erlernten und äußerst kluge und raffinierte Methoden der Steuerhinterziehung beherrschten und neu erfanden, sie gönnten sich die Mühe und Zeit nicht, sich gegen die Furcht stark zu machen, die Angst vor dem Tod in sich zu bekämpfen, sie lebten zuckend dahin und hatten eigentlich immerwährend Angst. Daraus erklärt sich mancher Zug im öffentlichen und privaten Leben jener Zeit, der uns unglaublich und grotesk erscheint und uns dazu bringen kann, von den Menschen jener Zeit ähnlich zu sprechen, wie diese selbst einst von den Menschen des »Mittelalters« sprachen: als seien es Menschen geringen Grades, ohne Verstand, ohne Ahnung, hoffnungslose Dummköpfe. Nein, jene Menschen waren keineswegs Dummköpfe, sie hatten eine Menge Verstand, wenn sie ihn auch auf Dinge anwendeten, welche uns heute wenig interessieren. Weiß Gott, ob nicht unsre heutige Zeit, die wir als so überlegen und klug empfinden, von späteren Jahrhunderten ebenso belächelt werden wird wie die Klaiberzeit von uns.

Das Hübsche also an Klaibers Kartenspiel war seine Unbegrenztheit und Beweglichkeit: es konnte jede Familie, jeder Freundeskreis, jede kleine oder große Gesellschaft sich ihr eigenes Spiel herstellen und bald darauf ein neues und so fort. Es gab Spiele mit Tausenden von Karten, sie enthielten außer den Künstlern und Philosophen auch noch die Mathematiker, Staatsmänner, Erfinder, Forscher, Sportleute und Schauspieler. Diese sich ins Uferlose verlierenden Massenspiele jedoch hielten sich nicht lange. Desto beliebter wurden die Spezialspiele, deren es bald unzählige gab und deren immer wieder hübsche neue erfunden wurden. Ein musikalischer Kreis in Frankfurt machte den Anfang mit einem Kartenspiel »Deutsche Kammermusik um 1700«. Hier trug jede Karte außer Künstlernamen und Opus auch noch in Notenschrift eines der Hauptmotive des Werkes, und wenn musikalische Menschen dieses Spiel spielten, so fragten sie einander die Karten nicht mit Worten ab, sondern jeder sang, pfiiff oder summt das fragliche Motiv, oft antwortete der Befragte, indem er eine Begleitstimme dazu sang, und nicht selten wurden von einem schönen Thema alle

gepackt, vergaßen für eine Weile die Karten und summten mehrstimmig das zitierte Musikstück, soweit sie sich seiner erinnern konnten. Man kann sagen: die Einführung der Notenschrift und der musikalischen Spielformen war der Beginn zur Entwicklung des Spieles aus einer Spielerei zum Kult und zum Ausdruck einer Gesinnung.

In anderen Kreisen wurde das Spiel auf andere Gebiete angewandt, auch auf wissenschaftliche, ohne zunächst bemerkenswerte Resultate zu ergeben. Erst zu allerletzt wurde es auf die Mathematik ausgedehnt, und diese letzte Abzweigung war es, welche dem Spiel allmählich ganz neue Unterlagen und Bedeutungen gab. Erst dort beginnt eigentlich das Glasperlenspiel, auf das wir zielen, und zu dessen großen Spielmeistern Knecht gehörte.

Immerhin war also schon in jenen Anfangsjahren Klaibers »Literatur- und Kunstspiel«, wie er selbst es nannte, nicht unbeträchtlicher Sublimierungen fähig: es hätte sich als bloßes Schöntun mit Bildungsbrocken selbst in jener geistig nicht anspruchsvollen Zeit schwerlich solcher Beliebtheit erfreuen können. Plinius Ziegenhalß, der in seiner grundlegenden Schrift »Vorläufige Bemerkungen zu einer geistesgeschichtlichen Betrachtung des Europa ums Jahr 2000« dem Glasperlenspiel ohne Nennung von Klaibers Namen einige beachtenswerte Seiten widmet, sagt u. a.: »Die Volkstümlichkeit dieses Spieles in seiner ursprünglichen, naiven Form mag sich so erklären: Es war in der Generation seit 1900, und in plötzlich vervielfachtem Tempo vom Jahre 1918 an, im gebildeten Bürgertum Europas, oder zumindest Mitteleuropas, ein Gedanke oder vielmehr eine Stimmung zur Vorherrschaft gelangt, die bei einzelnen genialen Vorläufern wie Nietzsche einige Jahrzehnte früher vollkommen unverstanden geblieben war, der Gedanke und die Stimmung nämlich, daß nicht nur unsre Kultur im Greisenalter stehe und keine Blüten mehr treiben könne, sondern daß auch das ganze geistig-moralische Gerüste des abendländischen Lebens morsch und verfault und dem Einsturz nahe sei. Die an sich richtige Einsicht in den Prozeß der Mechanisierung und in die Unwiederbringlichkeit des Schönsten, was diese Kultur einst gewesen war und geschaffen hatte, war beinahe ausschließlich eine pessimistische: man deutete die reichlichen üblen Symptome einer verzweifelten

Gegenwart als notwendige Folgen jenes Prozesses, und hatte bisher vergessen, auch die positiven und angenehmen Seiten dieses Spätzustandes unsrer Kultur wahrzunehmen. Eines der positiven, ja eins der höchsten Güter der Epoche nun drang aus dem Wissen Weniger zu jenen Zeiten in das Bewußtsein Vieler, und daran hatte das Bildungs-Kartenspiel seinen Anteil: es diente wie kaum ein anderes Mittel der Verbreitung des Bewußtseins, daß unser Spätzustand zwar ein seniler und unschöpferischer sei, daß er aber dafür einen Überblick und ein freies intellektuelles Verfügen über sämtliche Schätze der gewesenen eigenen, wie der gewesenen fremden Kulturen ermögli- che, wie es ähnlich vielleicht am letzten Ende der antiken Kultur die hellenistisch-alexandrinische Epoche besaß.«

So Ziegenhalß. Und wir müssen ihm recht geben. Das Klaiber- sche Kartenspiel brachte es Tausenden zum Bewußtsein, daß sie späte Erben eines unausschöpflich reichen Schatzes seien, den sie zwar nicht mehr durch neue Schöpfungen vermehren, dafür aber immerhin spielerisch genießen könnten. Zu diesem Genuß war freilich Klaibers Spiel nur ein roher und kindlicher Anfang, es bedurfte der Hochzüchtung geistiger und techni- scher Methoden und einer grundlegenden Änderung der Denk- moral, um uns Erben wirklich in den Besitz unsrer Erbschaft zu setzen. Wir haben die Klaiber-Zeit geistig anspruchslos genannt; dennoch war sie ja immerhin im Besitz von höchst verfeinerten Methoden und Kunstgriffen, es hatten Wissenschaft und Technik im Lauf eines Jahrhunderts unerhörte Fortschritte gemacht; nur verfügte gerade die Klaibersche Epoche über diese Güter mit einer gewissen spielerisch-kindischen Sorglo- sigkeit, ohne daran zu denken, daß auch die besten Methoden der dauernden Kontrolle und Kritik bedürfen, und daß das Fahrenkönnen in einem Flugzeug oder Auto noch lange nicht dasselbe bedeute wie etwa das Erfindenkönnen solch hübscher Maschinen. Während die technische Schulung der damaligen Generation zwar schon im Niedergehen, aber immerhin noch auf einer hohen Stufe war, war ihre geistige Schulung von einer Seichtigkeit und Verwahrlosung, von der jeder sich leicht einen Begriff machen kann, wenn er die Durchschnittsliteratur jener Zeiten durchblättert oder sich der damaligen Programme des amtlichen Rundfunks erinnert, wo unter der Leitung von Redak- teuren, »Gelehrten« und Schulmännern ein wahrhaft kannibali-

sches Umsichwerfen mit wahllos durcheinander gemischten Kulturbrocken und Kulturabfällen nicht nur von den Regierungen geduldet und vom Volk ertragen wurde, sondern Genugtuung und Bewunderung erweckte. Die Folgen dieser Zustände erwiesen sich ja denn als verhängnisvoll genug. In der Geistesgeschichte aber ist jenem Zeitalter, dem Klaiber angehörte, der Name des »feuilletonistischen« geblieben, den ihm Plinius Ziegenhaß in mehreren seiner berühmten Arbeiten gegeben hat. Eben diesem »feuilletonistischen« Zeitalter nun entsprach das Klaibersche Bildungskartenspiel in hohem Maß, darauf beruhte sein rascher Erfolg. Zugleich aber trug das Spiel wesentlich dazu bei, den »gebildeten« Schichten die Augen zu öffnen für die Schatzkammern der Vergangenheit und für die Möglichkeit, mit diesen Schätzen höchst erfreuende, mannigfaltige und sinnvolle Spiele zu spielen, statt sie entweder zu vergessen und verkommen zu lassen oder sich in leidvoller und unfruchtbarer Anstrengung um das Erzeugen neuer Schätze von ähnlicher Art zu bemühen.

Mit dem Ende der Klaiberschen Generation etwa hatte der bürgerlich »feuilletonistische« Geistesbetrieb seinen letzten Tiefstand erreicht: was in Vorträgen, Zeitschriften und Büchern um 1950 geleistet und von der Menge bewundert wurde, unterbietet das gewiß bescheidene Niveau von 1930 noch um ein Erhebliches. Es lebten zwar auch damals einige Gelehrte von hohem Rang, doch war im ganzen die höhere Schule einschließlich der Universität auf einen schlimmen Grad von Verantwortungslosigkeit gesunken, und die einfachsten Gebote intellektueller Redlichkeit schienen vergessen worden zu sein. Als Beispiele für die rührend-lächerliche sowohl wie für die verderbte Seite dieser Zustände an den Hochschulen (deren Schüler damals übrigens nach Belieben streikten, demonstrierten, die Lehrer am Leben bedrohten usw.) nennen wir zwei um 1950 erschienene umfangreiche Bücher deutscher Professoren, welche beide als Kuriosa eine gewisse Berühmtheit behalten haben. Das eine, rührende, ist Professor Lankhaars zweibändiges, über 1500 Seiten Quart umfassendes Werk »Die Kriegsschuldflüge«. In diesem Werk widerlegt Lankhaar gewisse, schon damals von der ganzen Welt vergessene oder belachte Vorwürfe, welche während des Weltkrieges von 1914 gegen das deutsche Volk, seine Führer, seinen Charakter usw. von den

damaligen Feinden erhoben worden waren. Es waren damals Schimpfnamen für die Deutschen, denen man die Schuld am Ausbruch des großen Krieges zuschrieb, in Menge im Umlauf, man nannte sie Hunnen, Vandalen, Kannibalen, wie denn auch die Deutschen selber ihren Feinden keine Schmeichelnamen gaben, man findet sie alle, den »falschen Gallier«, den »feigen Briten«, die »italienische Felonie« usw., übrigens in Lankhaars dickem Werk mit einer gewissen knabenhaften Wonne häufig angewendet. Dieser Gelehrte also beweist einer Welt, in welcher an die Schimpfreden von 1914 kein Mensch mehr dachte, um 35 Jahre zu spät die vollkommene Unschuld des deutschen Volkes, des deutschen Kaisers, der deutschen Generalität und Diplomatie, und wies aufs deutlichste und mit vielen Belegen die beiden einzigen Schuldigen nach, nämlich den vor manchen Jahrhunderten verstorbenen französischen König Ludwig den Elften und einen inzwischen völlig vergessenen französischen Beamten namens Théophile Delcassé. Im hohen Alter von 82 Jahren legte Lankhaar sein Werk der Welt vor, um gleich darauf zu sterben, mit Rührung erzählte man sich, daß einzig das Bewußtsein seiner hohen Aufgabe ihn so lange am Leben erhalten habe. Während dies wunderliche und wirre Werk eines versponnenen Greises im Auslande schwerlich auch nur einen einzigen Leser gefunden hat und von der europäischen Presse mit einem gewissen achtungsvollen Mitleid beschwiegen wurde, erlebte das Werk in Deutschland, obwohl auch hier niemand es las, einen Ruhm, der wohl zwei Jahrzehnte anhielt, denn das Buch wurde von den politischen Condottieri, die einander im Redenhalten und Putschen ablösten, als Fundgrube benutzt.

Weit schlimmer steht es mit einem anderen Buch, das ein Hochschulprofessor Schwentchen damals herausgab, mit dem Titel »Das grüne Blut«. Es lebte damals ein Jugendführer, Verschwörer und Abenteurer namens Litzke, der mehr als zehn Jahre lang als Deutschlands »heimlicher Kaiser« galt und sich selber gern so nennen hörte. Er war es, der die durch Rassenlegenden alles Denkens entwöhnte Jugend durch die neue, von ihm erfundene Legende vom »grünen Blute« beschenkte. Dies grüne Blut, so hieß es, sei die mystische, einem heiligen Stigma gleichzusetzende Auszeichnung weniger, nämlich der aus mindestens dreißig Generationen reinen Germanenstammes ent-