

## **Drei Modelle der Planetarkultur im Kontext des Romans von Hermann Hesse “Das Glasperlenspiel”**

Elena Seredkina

*„...es wird behauptet, dass die Epoche der Postmoderne schon zu Ende ist und dass wir eine neue Kulturepoche erleben, aber was ihr Wesen ist, können wir bis jetzt noch nicht genau begreifen und formulieren. Na gut, dann werden wir eben auf diese Formulierung mit Ungeduld warten.“*

(V. Rudnev. Wörterbuch der Kultur des 20. Jahrhunderts)

Krisen und Wendepunkte in der Entwicklungsgeschichte menschlicher Kultur werden vom Glanz intellektuellen Schaffens begleitet. Das ist das Generieren und Begreifen von grundlegenden Ideen, die sich unbewusst und spontan erst auf der sozialen, d. h. allgemeinen Ebene bilden und existieren und danach auf der Ebene individuellen Denkens weiterleben und weiterentwickelt werden. Betrachtet man die historische Entwicklung von Ideenkomplexen, die die grundlegenden Gedanken bestimmter Epochen widerspiegeln, so ist zu merken, dass die ausführliche Ausarbeitung und Sozialisierung von solchen Ideen zur Aufgabe bedeutender Schriftsteller-Philosophen wird. Darunter ist vor allem der deutsch-schweizerische Dichter Hermann Hesse zu nennen.

Der Roman von Hermann Hesse Das Glasperlenspiel (Nobelpreis 1946) ist einer der rätselhaftesten Texte in der Geschichte der Weltkultur des 20. Jahrhunderts. Dieser Text kann nicht nur als das glänzende Vorbild der organischen Vereinigung der philosophisch-ästhetischen Prinzipien von Westen und Osten, sondern auch als Manifest einer künftigen Planetarkultur<sup>1</sup> betrachtet werden, die den Sozialkosmos auf neuen Grundlagen organisieren und strukturieren soll. In Hesses Roman sind prinzipiell wichtige Informationen über die generellen Tendenzen und die Gesetzmäßigkeiten der Entwicklung der Weltkultur nicht nur im 20. Jahrhundert, sondern auch im neuen Jahrtausend kodiert. Unter den neuen Umständen der Globalisierung und Internationalisierung des modernen Lebens wird ein neuer Hyperraum geschaffen, wo sich die Kulturgestalten und Kultursymbole aus allen Epochen und von allen Völkern im ständigen Dialog-Polylog befinden. Diese Prozesse sowie auch der ungeheure Drang von Seiten der virtuellen Welt fordert ein tieferes und präziseres Lesen dieses heiter-geheimnisvollen Buches.

Im Roman von Hermann Hesse Das Glasperlenspiel handelt es sich vor allem um die Entstehung der Planetarkultur, die in ihrer Entwicklung einige Etappen aufweist. Das Wesen der

---

<sup>1</sup> Das ist ein neuer Begriff, der von uns in die Terminologie der Geisteswissenschaften zur Bezeichnung der allumfassenden, globalen Kultur eingeführt wird. Wie bekannt, wird in der modernen Wissenschaft der Begriff “globale Ethik” (global ethic) gebraucht, der in sich eine universelle, für die ganze Menschheit relevante Ethik artikuliert. Nach diesem Prinzip konstituiert sich der Inhalt des Begriffes für eine allgemeine, allumfassende Kultur. Wir vermeiden aber das Wort “global”, weil es sich besonders im englischsprachigen Raum zu einem Klischee verwandelt hat und durch die Tätigkeit der “Antiglobalisten” eine negative Schattierung bekam. Dieser Gründe wegen beschlossen wir den Begriff “global” durch “planetar” zu ersetzen.

Planetarkultur liegt in der „grandiosen Idee der geistigen Einheit“ (Vivekananda). Ihre objektive Grundlage bilden die heutigen Kommunikationsprozesse. Im 20. Jahrhundert, wenn verschiedene Zivilisationen und Nationalkulturen in einem engen und grenzenlosen Dialog miteinander sind, fordern diese Kulturkontakte eine neue Deutung, ein neues „geistiges Sehen“, die neue Organisation von Geisteswissenschaften, die „bereits nicht mit Sinneinheiten, sondern mit Verhältnissen dieser Sinneinheiten und ihren Unterschieden operieren.“<sup>2</sup> Das genauere Verstehen und Begreifen dieser modernen Kulturkontakte heute ist nicht nur ein Problem intellektueller Wissbegierde, sondern eine Lebensfrage. Dem Wesen nach geht es um die Verhütung des „Zusammenstoßes der Zivilisationen“ laut dem „schwarzen Szenarium“ von S. Huntington.

Die Haupteigenschaften der Planetarkultur sind:

#### 1. *Das Wenden an das Andere*

Das 20. Jahrhundert ist die Zeit des Entdeckens neuer Kulturen. Enge Kontakte zwischen West und Ost haben zur Synthese verschiedener Kulturen geführt, wodurch das Problem des Dialogs einen neuen Klang und eine neue Bedeutung bekam. Die Kultur erkennt sich selbst im Vergleich mit dem Anderen und durch das Andere. Der Mechanismus des Zusammenwirkens der Kulturen und der Verbreiterung ihres Raumes besteht aus ihrer Aufnahme neuer Kulturgestalten und Kultursymbole. Dadurch verschärft sich das Problem der Assimilierung des Anderen. Werden die kommunizierenden Kulturen nicht gleichberechtigt im Dialog anerkannt, würde die Einmaligkeit des Anderen vernichtet. Das Andere würde im neuen Diskurs entweder ausgeklammert oder vom „Einheimischen“ verschlungen. Es kann sein „Anderssein“ teilweise behalten, wird aber dabei zu einer exotischen, lächerlichen Figur.

#### 2. *Kult des Textes und besonders gesteigerte Aufmerksamkeit gegenüber den Problemen der Sprache*

Die ganze Welt wird als ein unendlicher Text verstanden und gedeutet. Die Tätigkeiten der Menschen darin kann man als verschiedene „Sprachspiele“ betrachten. Der Text beinhaltet nicht nur die methodologischen Operationen der Sprache, sondern auch die Sprache selbst und das Da-Sein. Auf Heideggers Idee zurückgehend kann man sagen: Text ist das Haus der Sprache.

Die Planetarkultur weist drei Etappen auf, denen drei Kulturmodelle entsprechen: ein modernistisches, postmodernistisches und ein kastalisches Modell. Sie werden im weiteren mit Hilfe von Gestalten und Symbolen aus dem Roman von Hesse Das Glasperlenspiel beschrieben.

### I. Das Modernistische Modell der Kultur (erste Etappe in der Entwicklung der Planetarkultur).

Für Moderne sind von besonderer Bedeutung die Ideen der Universalisierung und Unifizierung der Welt, d.h. Annahme einer „grandiosen Idee geistiger Einheit“ (Vivekananda). Ihre Grundlage bilden aber nicht perfekte, totalitäre Strukturen, wie zum Beispiel „Eurozentrismus“ und damit verbunden die „Last des weißen Menschen“ oder die Antimoral der „blonden Bestie“; der absolute Glaube an eine progressive Entwicklung und an den Verstand. Die Schlüsselbegriffe des modernistischen Weltbildes sind:

<sup>2</sup> Übersetzung aus dem Russischen: 2, S. 4

### 1. *Intertext*

In einem derartigen Text sind Zitate und Reminiszenzen nicht nur eine künstlerisch-literarische Methode als Verfahren des Hinzufügens der Information mit dem Ziel der Vertiefung des Textsinnes, sondern auch ein ontologisches Prinzip der Textorganisation.

### 2. *Ausgeprägte Zentrierung der Welt*

Das Zentrum wird markiert und die ganze Welt zerfällt in feindselige Elemente, die oft in Oppositionen ihren Ausdruck finden: Gut/Böse, Leben/Tod, Männlich/Weiblich, Zentrum/Peripherie ...

### 3. *Subjekt*

Im Rahmen des modernistischen philosophischen Kontextes wird das Subjekt erst geboren. Als ein grundlegendes Prinzip der Moderne wird behauptet, die Kunst sei die Widerspiegelung nicht der realen Welt, sondern des Ich eines Künstlers selbst.

In den 20-40er Jahren des 20. Jahrhunderts entstehen die ersten Projekte universaler Wissenschaft und ihrer universalen Sprache (L. von Bertalanffy). Es wird die Wissenschaft über die Zeichensysteme weiterentwickelt (Ch. Morris), darunter ihre wichtigste Abzweigung – Semantik (Modelltheorie von A. Tarski). Die Prozesse in der Wissenschaft jener Zeit werden oft als totale Mathematisierung und Methodologisierung charakterisiert. Hier kann man einen Widerhall der Idee von Einstein über die allumfassende Wissenschaftstheorie auf der Basis der Geometrie wahrzunehmen glauben.

Als eine weitere logische Stufe in der Entwicklung modernistischer Gedanken in der Kunst und Wissenschaft ist die linguistische Wende („Linguistic Turn“) in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu nennen. Der Rationalismus der Aufklärung wird durch den modernistischen Rationalismus (Neumythologie) mit eigenen Vorstellungen über das Ewige und das Bestehende im Chaos modernen Lebens zurückgedrängt. Die Vertreter und Träger dieser Kulturmoderne (J. Joyce, M. Proust, S. Mallarme, K. Pissaro) suchten nach neuen Wegen der Darstellung „ewiger Wahrheiten“, nach neuen Koden, Bedeutungen und metaphorischen Anspielungen in der Sprache, die sie konstruiert haben.

Erstaunlich ist die Tatsache, dass Hesse in vielen Bereichen seinen Zeitgenossen zuvorkam und ein Werk schuf, in dem die Haupttendenzen der Wissenschaft (Formalisierung, Logisierung, Mathematisierung, Methodologisierung) angedeutet und im Kontext eines ideellen Modells des künftigen Intellektes geklärt wurden. Als Quintessenz modernistischen Bewusstseins kann das Streben (hier zwar noch Streben!) zum Glasperlenspiel – dem erwünschten Ziel Kastaliens — betrachtet werden. Das Glasperlenspiel seinerseits krönt die dritte Etappe in der Entwicklung der Planetarkultur, aber im Streben zu diesem Spiel wird allmählich die Supersprache gebildet und ausgearbeitet. Sie bringt nicht nur das ganze Universum, die Welt als Ganzheit, sondern auch die innere Welt des Menschen zum Ausdruck.

“Unter den Geistigen seiner Zeit war überall ein leidenschaftliches Verlangen nach einer Ausdrucksmöglichkeit für ihre neuen Denkinhalte lebendig, man sehnte sich nach Philosophie, nach Synthese, man empfand das bisherige Glück der reinen Zurückgezogenheit auf seine Disziplin als unzulänglich, da und dort durchbrach ein Gelehrter die Schranken der Fachwissenschaft und versuchte ins Allgemeine vorzustossen, man träumte von einem neuen Alphabet, einer neuen Zeichensprache, in welcher es möglich würde, die neuen geistigen Erlebnisse festzuhalten und auszutauschen.” (GPS, S. 36)

Es sei noch zu erwähnen, dass die Moderne ein Träger einer rein männlichen Anthropologie der Welt ist. Das kann vielleicht die totale Abwesenheit des Weiblichen und Zurückdrängung erotischer Elemente im Roman erklären. Das Glasperlenspiel ist ein Nachfolger des modernistischen Andronozentrismus.

## II. Das Postmodernistische Modell der Kultur (die zweite Etappe der Planetarkultur).

Schon im Namen der Epoche werden die führenden Ideen angedeutet. „Postmoderne“ bedeutet wortwörtlich das, was nach der Moderne kommt. Das Wesen der Postmoderne erklärt sich in der Opposition zur Moderne, im Verweigern seiner grundlegenden Postulate. Die Postmoderne verzichtet auf die Idee der Einheit und alle universellen und totalisierenden Theorien und Diskurse. Die Einheit wird durch die Idee des Pluralismus, der Mehrdeutigkeit abgelöst. Die Aufgabe der Postmoderne besteht aus der Erklärung des repressiven und totalitären Charakters jeder Einheit. Gründlich durchstrukturierte Schemen arten sich in der Regel in totale Universalisierung aus, d.h. Verzicht auf die „Polyphonie“ der Welt, die Unterdrückung des Anderen. Alle allgemeinen Werte entpuppen sich letzten Endes als Werte einer bestimmten historischen Situation, und es gibt vielleicht keine größere Totalität als das Aufzwingen seiner demokratischen Ordnung. Hier sind die Wurzeln des radikalen, aggressiven Pluralismus der Postmoderne. Die Grundbegriffe des postmodernistischen Weltbildes sind:

### 1. *Hypertext*

Dieser Text wird so strukturiert, dass er ein System, eine Hierarchie der Texte bildet. Ein einfaches Beispiel eines solchen Textes zeigen Kompendien, wo der einzelne Artikel Hinweise und Rückgriffe auf die anderen Artikel dieses Textes beinhaltet.

### 2. *Dezentrierung*

Die nach den hierarchischen Prinzipien gebaute Welt zerfällt, das Subjekt wird „demonitiert“. Demzufolge verlieren die Oppositionen ihren Inhalt und der Begriff „Zentrum“ seine symbolische Bedeutung der Macht. Zerstört werden auch die für die Moderne wichtigen Oppositionen Autor/Protagonist, Subjekt/Objekt. Das ist schon nicht nur der „Tod des Autors“ (R. Barthes, 1968), sondern seine totale Vernichtung, sein vorausgesetztes „Nicht-Sein“. Ab jetzt existieren kein Held-Objekt, kein Leser-Objekt, kein Autor-Subjekt. Der Schöpfer eines postmodernen Werkes tritt in allen diesen drei Rollen auf und zeigt die höchste Stufe der Selbstreflexion, indem er sein eigenes Schaffen theoretisiert. Als logische Folge dieser Dezentrierung ist der mächtige Drang der ehemaligen Marginalen, der Peripherie der Moderne.

### 3. *Fragmentäre und mosaikhafte Darstellung*

Das postmoderne Schaffen wird nicht als demiurgischer Akt des Künstlers-Denkens-Schöpfers, sondern als ein feines, oft spontanes Spiel eines Ästheten begriffen. Der Künstler wird zum Wissenschaftler-Künstler-Manager-Journalisten-Verrückten usw., der seinen Stoff und Impulse für das Schaffen im Zitieren, Nachspielen, Umspielen der (vor)modernen Texte findet. Das Kunstwerk erscheint als Collage verschiedener Stile, Inhalte, Gestalten verschiedener Epochen und Völker.

Die postmoderne Kultur zeichnet sich durch „Überfluss“ (J. Baudrillard) aus und kann als „Abschied von der Fix-Idee der Einheit“ (J. Lyotard) definiert werden. Die postmoderne Ästhetik zeigt einen ausgeprägten kommerziellen Charakter. Die totale Kommerzialisierung der Kunst wird von ihrer weiteren Integration ins Leben begleitet. Die postmodernistische Kultur kann mit dem „Feuilletonistischen Zeitalter“ bei Hesse identifiziert werden, das „keineswegs etwa geistlos, ja nicht einmal arm an Geist gewesen. Aber es hat [...] mit seinem Geist wenig anzufangen gewusst, oder vielmehr, es hat dem Geist innerhalb der Ökonomie des Lebens und Staates nicht die ihm gemäße Stellung und Funktion anzuweisen gewusst“. (GPS, S. 16)

Als sinntragendes Wort tritt hier *Feuilleton* auf, d. h. derjenige Teil einer Zeitung, der einen ausgeprägten Unterhaltungscharakter hat. Die ernstesten Beschäftigungen, echtes Schaffen werden durch leere Plauderei über Wissenschaft und Kunst abgelöst. Nicht die Sache, son-

dem das Spiel mit bloßen Glasstückchen! Die Wissenschaftler und Künstler schaffen und dienen nicht, sie unterhalten und amüsieren ihren Adressaten. Die ganze Armee von Intelligenzler\*innen arbeitet am Schreibkram: „Die Rolle des Schoßhundes im Leben großer Kurtisanen“, „Friedrich Nietzsche und die Frauenmode um 1870“, „Die Lieblingsspeisen des Komponisten Rossini“ usw.

Weisheit und Scharfsinn ermöglichten es Hesse, den postmodernistischen Untergang der Kultur sowie auch die Wege ihrer Rettung zu zeigen, zu skizzieren. Nicht umsonst wird die Handlung dieses Utopie-Romans auf die weite Zukunft projiziert, wenn sich der zeitliche Ursprungspunkt in dem „Feuilletonistischen Zeitalter“ befindet. Hesse zeigte, was ein postmodernistisches Spiel im Idealfall erreichen kann: fast religiöse Mystik, echtes Schaffen eines verklärten, allseitig ausgebildeten und doch nicht überheblichen, nicht verkäuflichen menschlichen Geistes. In diesem Zusammenhang sei auf das „Verbot der Virtuosität“ beim Spiel im Roman hingewiesen. Der Sinn des Verbots war die Hieroglyphen zu bewahren, damit sie nicht in Buchstaben ausarten. Hiermit gelangt man zur Analyse der dritten Etappe der Planetarkultur, deren Konturen schon heute hinter postmodernistischem Chaos und erschreckender Auflösung der Kultur schimmern.

### III. Das Kastalische Modell der Kultur (die dritte Etappe der Planetarkultur).

Hesses Kastalien ist eine Pädagogische Provinz, wo, getrennt von der Welt, die intellektuelle Menschenelite lebt. Sie ist finanziell und strukturell vom Staat gesichert. Das ist die Materialisierung der Hesse vertrauten Idee über die „Welt der Unsterblichen“, nach der sich viele seiner Helden (Steppenwolf, Hermine) sehnen. Gipfel, Ziel und Rechtfertigung für dieses intellektuell-geistige Leben Kastaliens konzentriert sich im Glasperlenspiel, „das ein absolut freies und reines Einbildungsspiel ist. Es spiegelt eine in der menschlichen intellektualisierten Kultur reflektierte Idee absoluter Einheit des Kosmos wider.“<sup>3</sup> Es ist eine echte Religion der Wissenschaftler!<sup>4</sup>

*“Diese Regeln, die Zeichensprache und Grammatik des Spieles, stellen eine Art von hochentwickelter Geheimsprache dar, an welcher mehrere Wissenschaften und Künste [...] teilhaben und welche die Inhalte und Ergebnisse nahezu aller Wissenschaften auszudrücken und zueinander in Beziehung zu setzen imstande ist.”*

(GPS, S. 12-13)

Dabei wird die Bereicherung der Sprache des Spiels durch neue Bedeutungen von seiner Oberleitung streng kontrolliert. Das Glasperlenspiel ist also der Weg zum Schaffen einer echten Planetarkultur durch die Reduktion auf einen gemeinsamen Nenner aller Kulturgestalten und Kultursymbole der Menschheit, *“das Spiel mit sämtlichen Inhalten und Werten unsrer Kultur ...”* (GPS, S. 13) Aber das Spiel ist nicht eine analytisch-wissenschaftliche Errungenschaft künftiger Intelligenz-Kastalier, sondern auch vor allem die Fähigkeit *“des magischen Eintretens in entlegene Zeiten und Kulturzustände.”* (GPS, S. 25)

<sup>3</sup> (Übersetzung aus dem Russischen: 3, S. 44)

<sup>4</sup> Der Terminus stammt aus der Arbeit von N. Bitschurin (1777-1853), dem bedeutendsten der Gründer der russischen Sinologie, der den Konfuzianismus damit bezeichnet hat. Es ist bekannt, dass in der Sinologie bis heute das Problem diskutiert wird: was ist Konfuzianismus – Religion oder Philosophie? Wir sind der Meinung, dass der Begriff von Bitschurin „Religion der Wissenschaftler“ Wissenschaft (Philosophie) und Religion in sich verbindet und dadurch den in dieser Arbeit gestellten Problemen am besten entspricht. Kastalische und konfuzianische Modelle der Kultur weisen viele Ähnlichkeiten auf, deswegen übertragen wir den Begriff von Bitschurin für den Konfuzianismus auf das kastalische Glasperlenspiel – Hauptwert in Kastalien (siehe ausführlicher in: E. Seredkina: „Konfuzianische Linie im Roman H. Hesses Das Glasperlenspiel“)

Das kastalische Modell der Kultur kann als eine ideale Synthese der zwei vorhergehenden Modelle betrachtet werden: das Zusammenbringen der modernistischen Forderung nach wissenschaftlicher Beschreibung einer Einheit des Universums und der postmodernistischen Idee der Pluralität und Einmaligkeit des Anderen. Kurz gefasst: Einheit in Vielartigkeit. Die Welt beruht in diesem Fall nicht auf strengen Konstruktionen mit Oppositionen, welche durch ihre Feindseligkeit die Welt sprengen und zerstören. Sie steht auch nicht als eine unifizierte Einförmig(tönig)keit oder erschreckend chaotische „Rhizom-Kultur“<sup>5</sup> (G.Deleuze, F.Guattary), sondern als eine göttliche unzerteilbare Einheit des geistigen und materiellen Universums da.

Die Grundbegriffe des kastalischen Weltbildes sind:

### 1. *Supertext*

Er bildet eine Art Kulturhülle des Planeten, einen grenz- und bodenlosen Raum, der alle Stile, Inhalte, Archetypen, Theorien, Ideen der Menschheit aus allen Epochen miteinbezieht. Das ist keine Hierarchie von Texten, sondern ein globaler Text, der sich ständig und ewig an jedem zeitlichen und räumlichen Punkt produziert und entwickelt und der sich laut dem Prinzip einer Glasperlenkette organisiert.<sup>6</sup> Als ein Beispiel kann der Supertext im globalen Webnetz erwähnt werden.

### 2. *Quasikommentierung als eine Programmeinstellung für Adepten kastalischer Kultur*

Ihr Wesen wird in den Worten des chinesischen Philosophen Konfuzius ausgedrückt: „Ich schaffe nicht, ich vermittele, glaube an die Altertümlichkeit und liebe sie!“<sup>7</sup> Der Pfeil der Zeit ist in die Vergangenheit gerichtet. Dort existieren perfekte Texte und tadellose Vorbilder, die man bewahren, umarbeiten und an die kommenden Generationen weiter vermitteln muss! Ein strenggläubiger Kastalier ist vor allem ein Bewahrer und Hermeneut-Interpret der Weltkultur, für den ein absoluter Verzicht auf das Schaffen eigener Kunstwerke vorgeschrieben ist. „Seit wir — im grossen ganzen wenigstens — darauf verzichtet haben, schöpferisch mit jenen Generationen zu wetteifern, [...] glauben wir — auf unsre Weise natürlich, auf unsre unschöpferische epigone, aber ehrfürchtige Weise! — das Bild jener Kultur, deren Erbe wir sind, reiner und richtiger zu sehen“ (GPS, S. 26-27). Das Kommentieren und Quasikommentieren früher geschaffener Texte werden zu dominierender (genauer einziger) Form des „Schaffens“.<sup>8</sup> Dieser deutlich unschöpferische Geist Kastaliens tritt als ein rätselhaftes Phänomen des Romans Das

<sup>5</sup> Der Begriff wurde in der Arbeit „Kafka“ von Deleuze und Guattary gebraucht. Er stammt aus der Botanik und bezeichnet dort eine bestimmte Art des Pflanzenwachstums — weder zahlreiche Abzweigungen von einer Wurzel (Metapher für das System-Denken), noch eine Vielzahl von einzelnen Stämmen mit büscheligen Wurzeln. Rhizom ist eine andere Art des Wachsens, eine chaotische Verbreitung der Vielheit ohne dominierende Richtung, ohne Regelmäßigkeit, die die weitere Form der Ausbreitung vorherzusagen ermöglichen würde.

<sup>6</sup> Als Beispiel wähle ich im Internet ein Suchsystem aus und gebe ein Schlüsselwort ein. Alle Webseiten und Texte mit diesem Wort (oder Wörterkombinationen) werden mir zur Verfügung gestellt. Andererseits, alles Neue, was mit diesem Wort geschaffen wird, kommt mit der Zeit ins Web-Netz das heisst, es findet eine ständige Erneuerung statt!

<sup>7</sup> Übersetzung aus dem Chinesischen: 4, S. 110.

<sup>8</sup> Im wahrsten Sinne des Wortes ist diese Form der kulturellen Tätigkeit kein Schaffen, weil das echte Schaffen vor allem die Produktion der prinzipiell neuen Texte bedeutet (sogar im strengen Rahmen einer bestimmten Tradition). Im Rahmen eines kastalischen Modells der Kultur kann man gar nicht die prinzipiell neuen Texte produzieren; der Kastalier darf nur sein Verhältnis zu Texten der vorigen Epochen (z.B. in einem fachmännischen Kommentar oder einer wissenschaftlichen Untersuchung) zum Ausdruck bringen; das heisst: die kulturelle Tätigkeit wird zur Reaktion auf den früher geschaffenen Text. In diesem Sinn hat ein kastalisches Modell der Kultur den Charakter des Nichtschaffens.

Glasperlenspiel in Erscheinung. Das Schaffen wird nicht belohnt, es wird sogar verboten. Dies ist aber als die Notwendigkeit „demütiger Fruchtlosigkeit“ auf einer bestimmten Entwicklungsphase zu verstehen und als die wirkliche Würde der Knechte einer kastalischen Kultur anzuerkennen, die ihr eigenes ehrgeiziges Ego zurückgedrängt haben und keinen Wettstreit mit den Leitbildern der Kunst früherer Zeiten verspüren, also keine dilettantische Überproduktion des Pseudokulturguts!<sup>9</sup>

Schon in der nahen Zukunft wartet auf die Menschheit ein rascher und in vielen Bereichen schmerzhafter Übergang zum kastalischen Modell der Kultur. Eine wichtige Rolle spielt dabei die Computerwelt, die die Kommerzkultur zu vernichten versucht, die Schaffensprozesse suggeriert und individuelle Kreativität reduziert. Dadurch fallen die Probleme der Kommerzialisierung der Kunst und des intellektuellen Eigentums von selbst weg.

Aber die Rede ist jetzt nicht vom anonymen Schaffen, sondern von einer neuen Art der Schöpfung — vom Megaschaffen, d. h. vom synchronen, gleichzeitigen Schaffen vieler Menschen eines gemeinsamen Supertextes, der seinerseits einen Kommentar zu den anderen Texten beinhaltet. Dabei werden nicht die Prätexte, Primärtexte kommentiert, sondern schon deren Interpretationen und Deutungen! Es sei anzunehmen, dass prinzipiell neue Texte im Rahmen der kastalischen Kultur kaum geschaffen werden können. Es entstehen — sind schon entstanden — „Quasitext-Kommentare“, „Text-Zitate-ohne-markierte-Grenzen“ (hier sind der Autor und die Quelle absolut unwichtig!), „Texte-wie-die-der- Augenblicklichen-Reaktion“ (in der Art von Chat-Kommunikation im Internet!)

Was kommt nach dem kastalischen Typ der Kultur, ein postkastalischer? Die Frage bleibt offen ...

#### Literatur

1. H. Hesse: Das Glasperlenspiel. – Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 2001
2. G. Chuzischwili: Ideja Metakulturi v romane Germana Gesse „Igra v biser“ (Idee der Metakultur im Roman von H. Hesse „Das Glasperlenspiel“). In: Philosophskije nauki, N 12, 1988
3. Istorija sovremennoj zarubezhnoj filosofii: komparativistskij podchod (Geschichte der modernen ausländischen Philosophie: komparatistisches Verfahren) – St-Petersburg, 1997
4. Konfuzius: Lun yu (Gespräche). — Shandong, 1992

---

<sup>9</sup> Viele Forscher sehen in dem nicht schöpferischen Geist Kastaliens seine Ausartung, den vorprogrammierten Versuch von Hesse den lebensunfähigen, utopischen Charakter des kastalischen Modells der Kultur zu zeigen. Wir betrachten es dagegen als eine der vorübergehenden, für den jetzigen Moment der Geschichte gesetzmäßigen Etappen in der Entwicklung der Planetarkultur. Laut biblischem Wort sei es die Zeit, Steine zu sammeln. Der Hauptgedanke ist hier — meiner Meinung nach — nicht Epigonie, sondern Verzicht auf einen Wettbewerb mit perfekten Meisterstücken vergangener Epochen. Der Schöpfer soll die heilige Verantwortung des einen religiösen Inhalt tragenden Schaffensaktes begreifen und ihn der Geistlosigkeit der Massenkultur, der Entweihung des echten Kulturschaffens und des göttlichen Aktes gegenüberstellen.