

Vier Ebenen des Wirklichen

Das Spiel des Lebens auf Veste Rosenberg

1.

Dass sein Vater ihm den Vornamen Lukas – den des Schutzpatrons der Maler – gab, ist sehr wahrscheinlich, denn er war selber einer. Der Haus-, Hof- oder Nachname ist nicht gesichert, der Vater firmiert in der Kunstgeschichte einfach als Hans der Maler. Immerhin galt dessen Werkstatt als guter Ausbildungsplatz, wo nicht nur der Sohn lernte, sondern auch bekannte Künstler wie Bernhard Strigel aus Memmingen, selbst Spross einer angesehenen Malerfamilie. Als der junge Lukas seine Geburtsstadt in Richtung Wien verließ, gab er sich ihren Namen zur Kennzeichnung – fränkischem Dialekt war die Lautverschiebung von o zu a geschuldet, der damals allgegenwärtigen Latinisierung die Einsetzung des C anstelle des K. Lucas Cranach gehört mit Matthias gen. Grünewald, Albrecht Dürer und einem halben Dutzend Zeitgenossen zu den Menschen, die die bildende Kunst als bürgerlichen Beruf etablierten, damit auch einigen Erfolg hatten, zu mäßigem Wohlstand kamen – gemessen an den wirklich reichen Bürgern seiner Zeit – und gleichzeitig Grundlagen einer kulturellen Identität des deutschen Sprachraums legten, über alle Nationalität hinaus.

Wie Dürer kann Cranach als Multimediakünstler seiner Zeit angesehen werden, der genau wusste, wann und warum er welches Medium für welche Käuferschaft einsetzte. Selbst Medienübergänge in einem Werk waren kein Problem für ihn, wie das Portrait der drei sächsischen Kurfürsten von 1535 zeigt: Die Bildnisse sind in Öl auf Holz gemalt, und unter zwei wurden papierne Texte im relativ neuen Buchdruck geklebt. Hatten frühere Maler solche Textstücke noch wie Grabsteine oder Wappenschilder in ihre Bilder hineingemalt, so montiert Cranach schlicht ein Medium in ein anderes. Der Grund für dieses Handelns war ebenso neu wie das Verfahren: Der Text ist ein protestantisches Bekenntnis des abgebildeten Kurfürsten, und derartige Texte waren meist als Flugblätter, Einblattholzschnitte oder kleine gedruckte Pamphlete vertrieben und gesammelt worden. Zwar ist das eingeklebte Papierstück kein vielverteiltes Flugblatt gewesen, sondern für das Bild speziell angefertigt worden, doch fungiert es als Verweis des einen Mediums auf das andere – klares Kennzeichen einer politischen Strategie der Überzeugung mit bildlichen Mitteln, demnach visuelle Kommunikation oder einfach Propaganda.

Die manufaktuelle Modernität des Künstlers Cranach geht so weit, dass die vielen Werke, die nach seiner Anstellung und Ansiedlung in Wittenberg geschaffen wurden, ab 1509 nur noch mit einem Werkstattzeichen signiert waren. Der Meister in seinem Alleinvertretungsanspruch auf die Schaffung von Meisterwerken verschwindet hinter einem Markenzeichen seiner Werkstatt, einem Logo als Corporate Identity einer immer größer werdenden Produktionsfirma mit einem immer kleiner werdenden Anteil der materiell nachvollziehbaren Mitarbeit des Malers – zugunsten einer allumfassenden Kompetenz in der Erfindung aller Bildideen, die in der Werkstatt umgesetzt werden. Knapp einhundert Jahre, bevor Federico Zuccari gegenreformatorische Ansprüche auf göttliche Künstlerschaft durch die Definitionen von *disegno interno* (als künstlerischer Ideentat) und *disegno esterno* (als materieller Produktion) re-humanisieren musste und damit die Voraussetzungen für heutige Kunstbegriffe schuf, praktizierte der Reformator Cranach in seiner Werkstatt ein klug strukturiertes Teamwork samt Ausbildung des firmeneigenen Nachwuchses, und sei es des eigenen Sohns.

Soweit sind Beate Geissler und Oliver Sann noch nicht, obschon ihre ältere Tochter Charlotte in den Entstehungsprozess mancher Werke eingebunden ist. Doch der Werkstattgedanke war Bestandteil ihrer Arbeitsweise von Anfang an, und das Springen zwischen den Medien und ihren Rezeptionsebenen ist es ohnehin. Beide haben an derselben Institution das Handwerk der Photographie erlernt, und ihr stupendes Können im Bilderwerk ist unübersehbar. Beide haben anschließend an unterschiedlichen Instituten Medienkunst studiert und damit die besten Voraussetzungen für eine gemeinsame Engführung des *disegno interno* ihres Œuvres gelegt. Mit dem von ihnen zeitweise genutzten Begriff „auto-universal“ für ihre Arbeitsweise unterliefen sie

gleich mehrfach die romantische Vorstellung vom Künstler als schöpferischem gottgleichen Kreator: Universeller Anspruch auf Selbstschöpfung, wie er sich buchstäblich in diesem Begriff findet, löst sich a priori dadurch auf, dass in ihm das Automatische genauso steckt wie das Autonome – also macht sich die Kunst entweder selbst, oder sie ist keine. Was die Arbeiten des Teams angeht, so ist der Widerspruch aufgelöst: Entweder gibt es die Marke „Geissler & Sann“ als Spezifikum eines umfassenden Designs (und da ist die Alliteration zu Software- oder Modemarken durchaus hilfreich), oder aber es gibt zwei volle Künstlernamen, die sich von Werk zu Werk vereinen, damit eine eigene große Tradition der Kunstgeschichte aufnehmend, die sich gerade in der deutschen Photographie des 20. Jahrhunderts mehrfach exemplarisch manifestierte. Eine eigene Werkstatt wird allerdings nicht mehr gebraucht, dafür gibt es spezialisierte Dienstleister, denen jedoch die Idee ebenso präzise erklärt werden muss wie fünfhundert Jahre zuvor vom Meister dem Farbanrührer.

Beate Geissler und Oliver Sann sind nur für die Dauer eines Künstlerstipendiums nach Kronach gekommen; immerhin ist es für die aus der Nähe der Stadt stammende Beate Geissler eine erste Rückkehr in die Heimat nach Ende ihrer künstlerischen Ausbildungs- und Experimentierphase gewesen. Der Zeitpunkt einer solchen Wiederholungsreise hätte kaum günstiger sein können, ist doch die Phase einer Selbstdefinition künstlerischen Schaffens als autonomer Zeugung, die nach Cranach, Dürer und ihren Zeitgenossen einsetzte, seit einiger Zeit unwiderruflich vorbei. Und so können der Medienmix einer Künstlerwerkstatt vor der Romantik wie die Manifestationen nach den Massenmedien aus einem jungen Team unter ähnlichen Gesichtspunkten betrachtet werden: als Strategie, als raumzeitliche Verortung und als Form. Damit kann für eine erste Ebene des Wirklichen festgehalten werden, dass weder der Werkstattcharakter bei Cranach noch die Teamarbeit bei Geissler & Sann etwas an dem Anspruch der so entstandenen Werke ändern, wie Kunst wahrgenommen zu werden. Kunst hat eine eigene, nur in der persönlichen Anwesenheit bei der Rezeption entstehende Wirklichkeit, deren erste Ebene aus der Tatsache herrührt, dass sie menschliche Produktion ist, also auf die Anwesenheit von Körpern, mithin Leben verweist.

2.

Die Karte Johann Christeins aus dem Jahr 1693 zeigt die Veste Rosenberg oberhalb Kronachs zum Zeitpunkt ihrer größten Ausdehnung und Vollendung. In allen Stadtchroniken wird stolz darauf hingewiesen, dass diese Burganlage in den rund tausend Jahren ihrer Existenz nie eingenommen worden sei. Im europäischen Vergleich gehört sie zu den großen Anlagen, die gleichwohl nie den Charakter einer Fluchtburg verloren haben, von den inneren Raumfluchten über eine Reihe von unterschiedlich breiten und ausgebauten Festungsringen bis zu den Gräben, Toren und Wegen zur Nachschubsicherung wie Flucht aus der Stadt. Insbesondere die Ausbauten der Festungsanlage aus dem 16. und 17. Jahrhundert zeigen sich als Arbeiten eines Experten, eben eines Festungsbaumeisters – wie auch Albrecht Dürer einer war. Die Nordspitze des äußeren Cordons mit einer weit vorgebauten Zunge aus breitem Böschungsmauerwerk findet sich in nahezu allen Zitadellen dieser Zeit, von Palmanova, Luxembourg und Jülich bis zu den Vauban'schen Konstruktionen von Bitche und Saarlouis. Diese Art Mauerwerk richtet sich nicht mehr gegen kämpfende Fuß- und Reitertruppen, sondern gegen Kanonen bei einer Belagerung – setzt also Kenntnisse in der Zentralperspektive voraus, um Flugbahnen berechnen zu können. Im Festungsbau findet die Kriegskunst ihre zivile Grundlage und begründet den Beruf des Architekten jenseits der kirchlichen Bauhüttenarbeit.

Eine Burg wächst von innen nach außen, erobert werden muss sie in umgekehrter Richtung. Die Qualität des Designs ist je nach Auftrag eine andere: Wer die Burgbewohner vor Belagerung und Zerstörung schützen will, muss sich die Perspektive der Angreifer zu eigen machen, um ihre Finten vorherzusehen und zu konterkarieren. Umgekehrt muss der Eroberer sich ein Bild vom Gelände und Bauwerk machen, weil er daraus die Strategie einer erfolgreichen Belagerung und Erstürmung beziehen kann. Die Spähtruppen des Eroberers gehen dem Heer vorweg, also heißen sie Avantgarde – die Verteidiger der Burg bilden die Contregarde. Beide sind einer Voraussicht auf das Handeln der Anderen verpflichtet. In der Kommunikationsforschung heißt die Annahme dessen, was ich vom Anderen denke, wie er mein Verhalten einschätzt, Präsupposition. Doch auf

der Differenz von Präsuppositionen beruht ein jedes Spiel – kein Wunder, dass militärische Situationen wie die Eroberung und Verteidigung einer Burg zur Ausgangsform vieler Spiele wurden. Gegenseitige Planungen, das Entdecken von Fehlern in der Strategie des Anderen, Ausbau der eigenen Position zuungunsten der anderen sind selbstverständlich Projektionen einer grausamen Realität. Aber solche Projektionen bereiten nicht nur auf Realien aus Krieg und Kampf vor, sind existieren als menschliche Bedürfnisse an sich, sind Grundlage allen Erkenntnisinteresses.

Die Bilder dieses Buches zeigen die Veste Rosenberg als Hintergrund, Folie und Voraussetzung eines Spiels, und auf der Ebene des Strategischen ist die materielle Existenz des Spiels egal – Hauptsache, der Entwurf ist gut. Die Konzeption der Strategie im Spiel ist immer gleich: Von außen kommend, haben Angreifer zunächst den äußeren Wall zu überwinden und den ersten Cordon zu durchkämmen, um sich für die nächste Angriffswelle zu wappnen. Hilfreich ist es, in dieser Situation einige Geiseln zu machen, um diese gegen Türöffnungen und Sicherung von Übergängen ins Innere der Burg eintauschen zu können. Schon hier kann das Spiel selbst mit der Vermischung von Zeit- und Wirklichkeitsebenen spielen, denn barocke Zitadellen wurden und werden nicht im Kampf von Mann zu Mann, sondern mit Kanonen und Brandbomben erobert – darauf deutet in Kronach schon das große Tor, das Antonio Petrini 1662 zur Stadt hin aufmauern ließ. Es wirkt in jedem Fall mehr als Garant einer sozialen Differenz denn als militärisches Hindernis einer Durchbrechung des äußeren Walls. Im Spiel ist die Contregarde weitgehend durch architektonische Bedingungen gegeben; erst auf einer späteren Ebene werden die Gegner zu Figuren, und die Angreifer ähneln noch den Bauern auf dem Schachspiel, indem sie das Terrain für die eigentlichen Auseinandersetzungen bereiten.

Ins Innere der Burgringe und der Bauten selbst gelangt kein Spieler mehr durch den Einsatz militärischer Technologie des hohen Mittelalters und der frühen Neuzeit; Sturmleitern mit Wurfankern auf der Seite der Eroberer bleiben ebenso außen vor wie Pechkübel und Kettenkeulen auf der Seite der Verteidiger. Je weiter die Angreifer im Spielverlauf ins Burginnere vordringen, desto unübersichtlicher und kleinteiliger wird die Anlage, umso unklarer sind auch die Bedingungen des Kampfes. Das strategische Üben im Spiel kippt in der Projektion vom Modell des Machbaren in die Narration des Denkbaren. Figuren treten auf und ab, Türen öffnen und schließen sich. Wände sind prinzipiell undurchdringlich, beherbergen aber Nischen mit Geheimtüren und dahinterliegenden Gängen. Das Element der Höhendifferenz kommt hinzu, nun geht es auch Treppen auf und ab. Die Öffnungen des zweiten Cordons sind mithin in unterschiedlicher Höhe angebracht, und so müssen Angriffe auf mehreren Niveaus zugleich geführt oder abgewehrt werden. Phantastische Elemente treten hinzu, von Lichtgestalten zu solchen der Finsternis – ihr Einsatz ist strategisch im Spiel, aber jenseits der vermeintlichen Rationalität militärischen Handelns.

Am Ende siegt die Kunst, und sie befindet sich in den gut gestrichenen Räumen des White Cubes von Galerie und Museum. Wenn alle Protagonisten des Spiels ihre Energie verbraucht haben, verschwunden sind oder aus der Handlung entfernt wurden, bleibt der Flügelaltar einer Marienkrönung im Bild. Doch auch er ist nicht unverletzt geblieben, Kriegsschäden haben ihm zugesetzt. Und es war eine weise Entscheidung der Restauratoren, diese Schäden durch spielende Eroberer – Schießübungen auf Randfiguren und Rahmen – in den Bestand des Kunstwerks aufzunehmen, um die Fragilität der materiellen Existenz sichtbar bleiben zu lassen, aber die Stärke des Entwurfs gegenüber aller Strategie und Veränderung zu manifestieren. Der Kern eines jeden Spiels ist ein fetischisiertes Objekt, also ein Kunstwerk im kultischen Gebrauch. Damit ist die zweite Ebene des Wirklichen auf der Veste Rosenberg im Inneren der topographischen Anlage bestimmt worden: Strategisch wichtig ist nicht mehr der seiner Funktion entkleidete Kultraum, sondern das Kunstwerk als Wertobjekt – das „Bete mich an!“ ist einem „Kauf mich!“ gewichen, und doch sinken noch immer alle Figuren vor ihm malerisch zu Boden. Am Ende bleibt das Bild allein mit sich und dem Raum.

Am 14. April 1945 rückt das 101. Infanterieregiment der US-Armee in Kronach ein, womit für die Stadt der Zweite Weltkrieg zu Ende geht. Gegen 11 h vormittags setzen zwei Soldaten dieser Einheit einen von Deutschen zurückgelassenen Benzintank auf dem mittelalterlichen Marktplatz in Brand, und Sergeant W.J. Rothenberger hat diese Szene photographiert – ein malerischer Markt mit schönen Fassaden und einem ebenso malerischen Rauchpilz der Explosion formt im Internet eines der bekanntesten Bilder von Kronach. Vor dem brennenden Karren befindet sich der Marktbrunnen, und vor ihm wiederum laufen zwei amerikanische Soldaten mit schussbereit angewinkelter Maschinenpistole, gebückt als ob sie unter Beschuss wären. Ruhig wie die Szene aufgebaut ist, perfekt wie die Ausleuchtung, Komposition und Raumfolge des Bildes austariert ist, muss vermutet werden, dass an diesem Bild fast nichts wahr ist. Klar brennt der Benzinwagen, und die Häuser stehen wie eh und je aufgereiht am Marktrand, doch bücken musste sich für diesen Krieg zu diesem Zeitpunkt niemand mehr, und rennen schon gar nicht – es ist eine Inszenierung fürs Album oder die Soldatenzeitung, nicht mehr und nicht weniger. Aus heutiger Sicht wirkt die Szenerie als Raum eines Spiels, auch eine Folge digitaler Bildwelten.

Datum und Uhrzeit, wie oben angegeben, stammen von Bildunterschriften, die der Publikation des Bildes hinzugefügt wurden; Bild und Text gemeinsam formen eine raumzeitliche Verortung mit großem Anspruch auf Authentizität. Mit Goethe sieht der Mensch nur, was er weiß. Also ist er geneigt zu glauben, was er sieht, denn das Wissen wird medial vorausgesetzt. Im April 1945 sind die Alliierten von allen Seiten in Deutschland einmarschiert gewesen, am letzten Apriltag brachte sich Adolf Hitler um, und am 8. Mai 1945 war mit der Kapitulation Deutschland vom Regime der Nationalsozialisten befreit. Die Ruhe der Szene in Kronach ist also ein späterer Rückgriff (derer, die das Bild ins Internet stellten) auf eine voraussehbare Zukunft (derer, die das Bild aufnahmen und auf ihm posierten). Die Augenblicklichkeit des Rauchpilzes – nur im Bruchteil einer Sekunde photographierbar – überschneidet sich mit dem historischen Moment eines Kriegsendes, das eine ganze Jahrhunderthälfte bestimmen wird. Seit Roland Barthes' wunderbarem Buch von der *Chambre Claire* wissen wir, dass eine solche Verschränkung mehrerer Zeitebenen in einem Bild allein der Photographie vorbehalten ist.

Der mediale Vorbehalt, die eigentliche Leistung des photographischen Bildes gegenüber aller bildenden Kunst und Fertigkeiten der anderen visuellen Medien, ist mit dem Ende der klassischen physikalisch-chemischen Photographie vorbei. Der Übergang erfolgte schleichend: Erst wurde die Drucktechnik elektronisiert und in ihrer Steuerung von Farben und Grauwerten ebenso automatisiert wie nivelliert; parallel dazu stellten sich Belichtungszeit und Schärfe an der Kamera zunehmend automatisch ein, was die bewußte Legung einer Tiefendimension im Moment der Aufnahme obsolet machte. Schließlich wurde der Film durch den Chip ersetzt, die Einzelaufnahme – mit dem Motor der Kleinbildphotographie ohnehin schon zur Kleinserie verdammt – zum heroischen Akt, mit Angst wie Pathos des Misslingens behaftet. Zum Zeitpunkt dieser Niederschrift ist absehbar, dass es bald keine chemischen Photomaterialien wie Papier und Entwickler mehr geben wird, nur noch Tinten zum Ausdruck nach computerisierter Vorbereitung. Der photographische Akt, eben noch *ultima ratio* einer visuellen Erkenntnistheorie der Codierung von Weltbildern, ist schlicht perdu.

Wenn Beate Geissler und Oliver Sann zu diesem Zeitpunkt noch eine Bildserie mit den Mitteln einer inzwischen als klassisch apostrophierten Photographie planen und ausführen, dann sind sie keineswegs naiv, sondern verorten ihr Tun ebenfalls zwischen dem, was die Abbildungstechnik leistet, und dem, was als medialer Kontext zum Zeitpunkt ihrer Arbeit gegeben ist. Aus den Kriegsbildern des Zweiten Weltkriegs sind Filme mit dramatischen Handlungen geworden, die sich auf mehreren Ebenen spielerisch nachstellen lassen: als spätere Aufmärsche der Veteranen vor Ort, als Würfelspiele am Tisch und schließlich als Video- oder Computerspiele am Bildschirm. Bei diesen wiederum wurde aus Simulationen zum Training militärischen Handelns ein ganzes Genre der weltweit operierenden Spieleindustrie, die Ego Shooter. Deren Wirkung ist inzwischen hinreichend bekannt: Nach zwei oder drei Jahren täglichem Trainings sind pubertierende Jungen absolut perfekte Heckenschützen, die als Amokläufer aus nichtigem Anlass breite Spuren von Tod und Verwüstung ziehen. Beate Geissler und Oliver Sann haben sich in einer eindrucksvollen

Bildserie mit den Spielern dieser Ego Shooter auseinandergesetzt, auch das als Voraussetzung für die Arbeit am Spiel auf der Veste Rosenberg.

Szenen eines Computerspiels als Lebende Bilder nachzustellen und mit einer Großformatkamera auf Planfilm aufzunehmen ist ebenso zeitgemäß wie die unendlich wiederholte Aufführung des spätmittelalterlichen Schauspiels vom Doktor Faust auf einer ebenso alten Burganlage. Es wird dennoch getan, und die Schauspieler einer Gruppe, die ebensolches tut, treten auch in den Bildern von Geissler und Sann auf. Das Stellen Lebender Bilder als Urform photographischer Inszenierung ist anerkannter Teil der Mediengeschichte und, von den Protagonisten her ganz unbewusst, für die Inszenierung der beiden Soldaten auf dem Bild des Kronacher Marktplatzes von 1945 mitverantwortlich. Die heutigen Künstler referieren hier neben der allgemeinen Bildgeschichte auch ein wenig photographische Kunstgeschichte, war doch zum Zeitpunkt ihrer Ausbildung eine fotografia buffa mit gestellten Szenen und viel Modellbau gerade die große Mode der kleinen Kunstwelt. Dass sich die Schauspieler in diesen Bildern allerdings nicht wie die Mitglieder einer barocken Truppe bei der Aufführung von Volkstheater, sondern mit den gleichen Mitteln der Darstellung wie die Figuren in einem Computerspiel verhalten, markiert die gleiche Ebene der Verschiebung von Raum und Zeit in den Bildern von Beate Geissler und Oliver Sann. Wer sich im Internet nach Szenarien von bekannten Ego Shootern umsieht, wird unter anderem auf perfekt gerenderte Ansichten von Würzburg zum Zeitpunkt des Zweiten Weltkriegs stoßen.

Kriegsbilder sind nicht die einzige Voraussetzung für die Bildform dieser Serie, und eine zweite Grundlage stammt ebenfalls aus einer langen Tradition mit profanisierendem Umweg über die Spiele am Computer: Die Literatur der Romantik entwickelte früh eine besondere Nähe zu allerlei mystischen Figuren, die in mittelalterlichen Umgebungen Unfug anstellten, Schrecken verbreiteten oder aber unerwartet besonders Gutes taten und Liebe stifteten. Von der Kritik meist geschmäht, bildete die phantastische Literatur mit einer surrealen Bildwelt im 20. Jahrhundert als Gegenwelt zu Krieg und Politik eine eigene Subkultur von den Ausmaßen einer Kulturindustrie. Über Spiele wie Myth und deren Renderings nicht existierender, aber betörend schöner Landschaften – meist feuchte Inseln im Morgennebel – fand diese Phantastik schnell Eingang in die Bildwelten der Computerkünstler und bildet dort als erfundene Landschaft bereits ein festes Genre, das eigenartiger Weise meist im Kontext photographischer Kunst ausgestellt wird. Auch auf diese Entwicklung reagieren Beate Geissler und Oliver Sann mit ihrer Arbeit – und mit viel Ironie. Wenn die Tochter Charlotte in ein blaues Tuch gehüllt auf einem Schimmel sitzend durch das Bild des zweiten Cordons der Veste Rosenberg geführt wird, reizt das Rührende dieser Szene immer auch gleich zum Schmunzeln – und führt zurück zum Spiel der Realitäten im photographischen Bild.

Aus den Photographien des 19. und 20. Jahrhunderts, die als Bilder von Krieg und Frieden beides zugleich gestiftet haben, sind die Simulationen eines sauber führungsfähigen Kriegs geworden. Als diese sich vor Ort nicht bewähren konnten, fand die Simulation als Spiel am Computer statt, mit der großen und wachsenden Gefahr, beim Rekurs auf die körperliche Anwesenheit in Amok und Terror umso tödlicher zu sein. Die Rückführung der photographischen Bilder aus ihrer unbedingten Fixierung auf vorhandene und sichtbare Realität ist für Künstler wie Beate Geissler und Oliver Sann als Wiedergewinnung der *conditio humana* zu verstehen, bei der die Inszenierung von Bildern vor der Kamera als sichtbares Spiel bedeutender ist denn deren Simulation von realem Geschehen. Die dritte Ebene des Wirklichen in der Rückkehr zur Veste Rosenberg ist also durch die Differenz zwischen Geschichte und Erleben, zwischen Simulation und Handeln gekennzeichnet – und das Erinnern ist wieder zur Literatur, zum Erzählen von Geschichten geworden, die so oder so oder auch ganz anders sein können.

4.

Im Jahr 1970 publiziert der Mathematiker John Horton Conway seinen zellulären Automaten als *The Game of Life*, die erste, ebenso metaphorische wie metaphysische Anwendung einer rekursiven Formel auf die Beschreibung sämtlicher Vorgänge des Lebens. Nach der ersten Setzung einer Zelle – durchaus als Zeugung zu beschreiben – entwickelt sich diese durch Teilung oder Anlagerung und Vermehrung, kann aber ebenso durch Vereinsamung und Verirrung wieder

absterben. Conways Arbeit brachte den endgültigen Durchbruch für die mathematische Spieltheorie, die zuvor nur als Randgebiet in der Ökonomie und als eigenwilliger Zeitvertreib der Zahlentheoretiker angesehen worden war. Die sehr einfache, aber enorm rechenintensive Formel dieses Modells von Zellwachstum war selbstverständlich von Anfang an eine Domäne des computierenden Rechners und bedurfte ebenso schneller wie starker Rechner, um innerhalb einer wahrnehmbaren Zeit ansehnliche Ergebnisse zu erzeugen. Doch ab Mitte der 1970er Jahre begannen sich an zahllosen Universitäten die Bildschirme mit farbigen Punkten zu füllen, die sich im Verlauf einer Nacht zu Farbflächen von unvorhersehbaren Formen und Größen vereinten.

Die Umkehrung des Verfahrens war durch ebenso einfache Rekursivformeln gegeben: Näherungen an Linien mit unregelmäßigem Verlauf. Die Lieblingsfrage jener Mathematiker lautete, wie lang denn die Küste Großbritanniens sei – eben umso länger, je näher man an sie herankam, je kleiner der Maßstab einer Landkarte war, bis hin zu 1 : 1 im Abschreiten mit Maßband. Die aus solchen Übungen resultierende Berechnung hieß fraktale Geometrie, und die ersten Praktiker dieser Mathematik mussten einen Werbegraphiker anheuern, der ihnen die passenden Formen, Farben und Figurennamen verpasste, vom Apfelmännchen zum Ammonshorn. Grundbedingung aller fraktalen Geometrie war die Selbstähnlichkeit jeder Form: Eine Form setzt sich bei Annäherung aus vielen gleichen Formen zusammen und verschmilzt bei größer werdendem Abstand ebenfalls wieder zur gleichen Form. Derartige Vergrößerungen und Verkleinerungen wurden im Computer als Polygonalzüge realisiert und formten schnell das Grundmaterial dessen, was an akustischer wie visueller Simulation von Formen, Klängen und Bildern in der Natur und durch mechanische Herstellung zu leisten war. Synthesizer, die Klavierklänge emulierten, Software für die Schaffung künstlicher Landschaften und schließlich Ton- wie Bildbearbeitungsprogramme zur Veränderung von analog-digital eingegebenen Vorlagen.

Gut drei Jahrzehnte sind seit Conway vergangen, zwei seit der Einführung von kleinen Computern für den Gebrauch in Entwurf und Ausführung von Design und Kunst. Eine ganze Philosophie hat sich der Codierung von Spiel und Simulation bemächtigt, und in der Kriegsführung ist die Simulation eines sauberen Kriegsgeschehens eher den Angreifern denn den Verteidigern zum Verhängnis geworden. Der Modellbau ist ein praktikables Verfahren bildender Kunst geworden, und Theater wie Oper erfreuen sich neuer Wertschätzung, weil ihre Weltmodelle auf Zeit zur Eventstruktur des kurzfristigen Großereignisses mutierten. In den Massenmedien werden die Distanzen zwischen dem Simulierten und der Realität immer kürzer, die Grenzen verwischen zu einer breiten Grauzone ohne definierten Übergang zwischen Wahn und Wirklichkeit. Obendrein neigen alle Massenmedien wie die sie finanzierenden Aktienbörsen zu einer Art zellulärer Selbstreproduktion, bei der jede Simulation eines kommenden Gewinns selbst schon Zinsen generiert, die nicht durch reale Produktion abgedeckt sind. Das Geschehen an den großen Börsen folgt selbst den Regeln eines Spiels, dessen Ebenen mehrfach wirklich, oft wahrscheinlich und nicht selten nicht real sind.

In der Kunst haben Spiele eine lange ikonographische Tradition und stehen immer für die Simulation möglicher Wirklichkeiten als Attribut von Denkenden oder Herrschenden im Portrait, als Sinnbild der Vergänglichkeit wie der Wiederkehr im Anderen. Bei der Einbeziehung von Spiegeln oder Bildern im Bild sind Elemente der Selbstähnlichkeit fester Bestandteil der Darstellungsmittel von Malerei gewesen, bevor die Selbstähnlichkeit einzelner Formen eine Grundlage der Abstraktion in Malerei und Skulptur wurde. Die Autonomisierung künstlerischer Schöpfung seit der Romantik führte dazu, dass das Malen selbst zum Thema der Malerei wurde und analog alle anderen Formen und Gattungen der Kunst sich selbst thematisierten, bis ein Nouveau Realism und die Pop Art das Verdoppeln einfacher Realitäten ohnehin zum wesentlichen Bestandteil künstlerischen Handelns machten. Wer wie Beate Geissler und Oliver Sann heute bewusst als Künstler agiert, kennt das selbstzeugende Spiel mit den vielen möglichen Ebenen des Wirklichen nur allzu gut – bis zu den biographischen Bezügen des Erfolgs in Kunstmarkt und familiärer Ökonomie. Künstler wollen schließlich auch leben, wenn sie gespielt haben.

Die Ebenen der Wirklichkeit, die Kunst präsentieren kann, sind ineinander verschränkt und können von Spielen nur andeutungsweise, eben modellhaft wiedergegeben werden. Insofern haben die künstlerischen Produktionsmittel, die topographische und zeitliche Einordnung von Werken und Entwürfen, die analytische Erfassung der in ihnen gefassten Metaphern und Symbole am Ende nur einen einzigen Bezug auf die Wirklichkeit: Die körperliche Existenz derer, die als Machende wie Empfangende am Prozess der Kunst teilhaben. Solange sich der Mensch selbst modellhaft als Element des Spiel des Lebens begreifen und sein Leben als zellulären Automaten mit der ewigen Wiederkehr des Gleichen ansehen kann, solange wird Kunst auch immer als Modell einer Wahrnehmung von Welt fungieren. Beate Geissler und Oliver Sann präsentieren ein Spiel als Modell gelebter Wirklichkeiten und führen es über eine ganze Reihe verschachtelter Ebenen – von denen hier nur vier als Modelle in sich vorgeführt werden konnten – in die eigene Existenz und damit die verschiedenen Wirklichkeiten derer zurück, die sich auf ihr Spiel einlassen wollen und können. Dass ihnen das mit Hilfe betörend schöner Bilder gelingt, kann ja dabei nur hilfreich sein.