

der Lage, uns Perspektiven auf die Welt aus der sogenannten ›Ego-Perspektive‹ zu präsentieren – sie zeigen uns also aus der Sicht eines bestimmten Wahrnehmungsbewusstseins, *wie wir sehen, was wir sehen*. Im Spiel äußern sich dabei die Glitches zumeist als kurze Unterbrechungen und Sprünge im Bewegungsablauf, Unschärfe und Verschwommenheit des Dargestellten, das plötzliche flimmernde Erscheinen von Objekten und Gestalten, das Abspielen segmentierter Ton- oder Filmspuren bzw. von rauschenden, verzerrten Hologrammen im Raum. Hologramme als virtuelle Objekte im Raum führen uns in den Bereich erweiterter und virtueller Räume, deren Relevanz für die Ruinenästhetik im nachfolgenden Kapitel nun eigens vorgestellt werden soll.

### 3.5 Ruinen in *augmented* und *virtual reality*

Die ästhetische Erfahrung von Ruinen besteht in einem besonderen atmosphärischen Raumerleben. Medien und technische Entwicklungen erlauben es, dass dieses ästhetische Raumerleben nicht allein auf den aktuellen realen und tatsächlichen Lebensraum beschränkt bleibt, sondern spätestens im Zuge sogenannter *augmented* (AR) und *virtual reality* (VR) auch als erweiterte und virtuelle Raumerfahrung möglich wird.<sup>147</sup> Bereits Malerei, Fotografie, Film und Computerspiel sind in der Lage, uns Ansichten von Raumverhältnissen oder Bewegungen durch Räume vorzuführen. Auf noch einmal veränderte Weise gilt dies auch für AR und VR. Unabhängig von expliziten einzelnen Realisierungen dieser Technologien soll hier möglichst allgemeingültig sowie kurz und knapp beschrieben werden, worin AR und VR bestehen und inwiefern sie sich von den bislang behandelten Medien unterscheiden und für die Ruinenästhetik einen Unterschied machen.

Als *augmented reality* werden Technologien bezeichnet, die das Raumerleben um sinnlich Vernehmbares erweitern. Der paradigmatische Fall ist die Erweiterung des visuell Wahrnehmbaren im Raum mittels Einblendung oder Überlagerung von visuell zusätzlich Erscheinendem, das in ein wiedergegebenes Bewegtbild der Raumumgebung in Echtzeit und unter Berücksichtigung der jeweiligen Perspektive des Betrachters projiziert wird. Ein elektronisches Gerät, das mit einer Kamera und der entsprechenden Software ausgestattet ist, gibt auf diese Weise nicht allein Aufnahmen des aktuellen Raumes wieder, sondern fügt diesen Aufnahmen entsprechende Zusatzgehalte hinzu. Dabei kann es sich z.B. um das bloße Einblenden von Informationen und Gestalten handeln oder die Überlagerung des Aufgenommenen mit einem visuell darübergelegten Anderen. Das ermöglicht einen in ästhetischer Hinsicht veränderten Umgang mit dem uns erscheinenden Raum. Im gegebenen Raum wird somit Raum für mehr als das im Raum Gegebene gemacht.

Anders verhält es sich mit Formen der sogenannten *virtual reality*, die mittels der Anwendung bestimmter Technologien im gegebenen Raum diesen zugunsten eines gänzlich anderen Raumerlebens hinter sich lassen. Als VR werden in diesem Sinne Technologien bezeichnet, welche die Simulation des Erlebens eines vollkommen anderen Raumes

147 Im weiteren Verlauf werden die gängigen Abkürzungen AR = *augmented reality* und VR = *virtual reality* gebraucht.

verwirklichen. Die Begriffe ›Simulation‹ und ›Virtualität‹ bürgen gefährlich illusionistisches Potential: Es werden zwar Raumerfahrungen erlebbar, die klarerweise nicht in demselben Sinne wirklich sind, wie es das reale außermediale Raumerleben ist – trotzdem erleben wir diese ›simulierten‹ Raumerfahrungen *wirklich*. Zudem bleiben wir dabei an die leibliche Verortung in einem realen Raum gebunden. Es ist – zumindest bislang – nicht so, dass wir uns tatsächlich in andere räumliche Dimensionen ›beamen‹ würden. Wir nutzen vielmehr im realen Raum bestimmte Technologien wie VR-Brillen, um in andere Welträume und Raumwelten einzutauchen, was den Immersionsbegriff auf den Plan ruft.

Der Begriff ›Immersion‹ kann mit Blick auf den Blick in die VR-Brillen keine Exklusivität beanspruchen, denn schließlich ›tauchen‹ wir (metaphorisch gesprochen) auch in Romane, Musikstücke, Gemälde, Filme und Computerspiele ›ein‹. Im Zuge virtueller Raumerfahrungen tritt dieses Eintauchen und sich-in-etwas-hinein-Begeben jedoch besonders markant hervor, da es letztlich unumgänglich ist, will man die entsprechenden virtuellen Räume erleben. Bücher sind schnell zur Seite gelegt, wenn in der unmittelbaren Leseumgebung plötzlich etwas anderes unsere Aufmerksamkeit fordert; Musik begleitet oftmals ein ansonsten auch an anderem interessiertes Im-Raum-sein; an Gemälden lässt sich ohnehin gut vorbeigehen und -sehen; auch die in atmosphärischer Hinsicht oft als besonders immersiv ausgezeichneten Computerspiele werden gerne in geselliger Runde mit Freundinnen und Freunden neben verbalem Austausch und anderweitigen Vergnügungen praktiziert; selbst der Kinosaal – so immersiv dieses Erleben ist – bürgt stets die Gefahr, dass unsere Aufmerksamkeit auf die eigentliche Werkvorführung von Popkornrascheln, Husten, dem markanten Deodorant des Sitznachbarn oder Ähnlichem abgelenkt wird. Den virtuellen Raum können wir hingegen nur zu dem Preis ›betreten‹, uns *voll und ganz* auf dieses Erlebnis einlassen zu müssen, unabhängig davon, wie kurzweilig oder langwierig das Spektakel letztlich ist. Bücher, Musik, Bilder, Filme und Computerspiele bleiben ästhetische Gegenstände unter anderen im ansonsten außermedialen Raum. VR überführt uns hingegen auf vollumfängliche Weise in die Wahrnehmung eines anderen Raumgeschehens. Man kann nicht ein bisschen oder nebenher den virtuellen Raum erleben, man muss voll ›einsteigen‹.

Es ist leicht ersichtlich, welche Möglichkeiten AR und VR für den Bereich des Ruinenästhetischen eröffnen.<sup>148</sup> Die AR-Technologien können beispielsweise, mit Ruinen konfrontiert, die ursprünglichen Bauten in digital rekonstruierter Form veranschaulichen. Man hält also das entsprechende elektronische Gerät vor die architektonischen Reste und es wird einem der ursprüngliche Bau in intakter Verfassung visualisiert. Während der Betrachter von Ruinen den ursprünglichen Bau ansonsten anhand der erhaltenen Überreste in der eigenen Fantasie imaginiert, können AR-Technologien frühere architektonische Zustände visuell erlebbar machen. Dabei steht und fällt eine historisch qualifizierte Rekonstruktion der entsprechenden Gebäude mit der sorgfältigen Arbeit von

148 Es geht hier nicht um visionäre Theorien, was eines Tages möglich sein wird. Die beschriebenen Einsatzmöglichkeiten von AR und VR werden bereits praktiziert. Aufgrund der Schnelllebigkeit dieser Technologien und ihrer rasanten Weiterentwicklung sollen jedoch keine expliziten Einzelprodukte vorgestellt werden, sondern deren Anwendung begrifflich möglichst allgemein beschrieben werden.

Archäologen, Historikern, Kunsthistorikern, Architekten und sonstigen Experten, die anhand von Bauplänen, Zeichnungen, Fotografien und dergleichen diese Gebäude aufwendig digital rekonstruieren. Je penibler der betriebene Aufwand, umso eindrucksvoller und historisch adäquater werden diese Technologien ›die Geschichte‹ – im Sinne der Rekonstruktion eines bestimmten historischen Zustandes einer Architektur – anschaulich werden lassen. Auch für Fragen des Denkmalschutzes und der Krux zwischen Konservierung und Restauration bieten die AR-Technologien Unterstützung, z.B. bei Planungsprozessen. Bevor man die tatsächlichen architektonischen Überbleibsel anrührt und verändert, lässt sich der Umgang mit ihnen vorab simulieren, um diesen oder jenen gestalterischen Eingriff durchzuspielen, ohne dabei direkt die materiellen Objekte zu versehren.

Einen ganz anderen, veränderten Umgang mit Ruinen bieten die VR-Technologien. Sie ermöglichen neben der Herstellung von rein imaginativen Räumen die Wiederherstellung von Räumen, die ansonsten verloren oder unzugänglich wären.<sup>149</sup> Man kann sich die Rekonstruktion historischer Areale vorstellen, die mittels dieser Technologien *erlebbar* gemacht werden im Unterschied zu einer Geschichtsschreibung, die sie in erster Linie *verstehbar* macht. Trotz aller Tücken, die man sich mit solchen Versuchen des Erfahrbarmachens von Geschichte mit Blick auf das Spannungsfeld zwischen historischer Realität und konstruiertem Zugang zu ihr einkauft – was im Übrigen für jede Dokumentation historischer Ereignisse gilt –, bergen die VR-Technologien ein erstaunliches Potential eines ästhetischen Zugangs zur Historizität an Stelle eines vorrangig verstehenden Zugangs im Medium des Wortes und der Schrift. Mit einem ästhetischen Zugang zu historischen Zusammenhängen ist hier gemeint, dass die sinnliche Anschauung in den Vordergrund tritt und an Bedeutung gewinnt. An Bedeutung kann die ästhetische Wahrnehmung dabei nur gewinnen, weil sie nach wie vor von sprachlichen Sinngebungen ausgeht und zu ihnen zurückführt. Mit dem Verhältnis von Wahrnehmung und Sprache werden wir uns im nachfolgenden Großabschnitt der Arbeit zu den theoretischen Reflexionen eingehend beschäftigen.

Insbesondere für unseren Leitbegriff der Atmosphäre sind AR und VR belangvoll, denn sie stellen veränderte oder gar gänzlich konstruierte Atmosphären her. Während AR bestehende Raumatmosphären aufgreifend und eingreifend verändert, handelt es sich bei VR um reine Darstellungen und somit Herstellungen von Atmosphären. Letztere verlieren im Unterschied zu den realen Atmosphären des leiblich-sinnlichen In-der-Welt-seins grundlegend an Mannigfaltigkeit und Kontingenz. Reale, natürliche oder architektonische Atmosphären zeichnen sich durch einen sich stetig in prinzipiell unvorhersehbarer Weise wandelnden Charakter aus, während die hergestellten Atmosphären virtueller Räume vollends arrangiert sind und bei aller simulierten Wechselhaftigkeit letztlich konstant bleiben.<sup>150</sup>

149 Ein Beispiel für ersteres ist das VR-Horror-Videospiel *Resident Evil 7 Biohazard*, das den Spieler in unheimliche Geschehnisse in ruinösen Atmosphären im bereits beschriebenen Stil entführt. Ein Beispiel für letzteres ist das *Chernobyl VR Project*, das den Spieler mittels einer VR-Brille die verseuchten und verlassenen Sperrzonen von Tschernobyl und Prypjat begehen lässt.

150 Ein Beispiel hierfür sind die Witterungen und ihre Auswirkung auf Lichtverhältnisse, welche die realen Atmosphären einem stetigen Wandel in ihrem Erscheinen unterwerfen. Hergestellte At-

Für die Frage nach ruinösen Erscheinungsweisen der technischen Medien AR und VR selbst gilt weitgehend das Gleiche, wie es schon mit Blick auf die Computerspiele erläutert wurde. Vor allem die VR-Technologien sind dadurch, dass sie uns in der besagten immersiven Weise präsentieren, *wie* sie präsentieren, *was* sie präsentieren, prinzipiell in der Lage, diese Formen des Wahrnehmens im Sinne von Verzerrungen des zu Sehenden und zu Hörenden selbst zu ›ruinieren‹. Sie können so Einbildungen, Halluzinationen, Rausch, Delirien, Täuschungen und sonstige manipulierte und veränderte Sinneseindrücke auf der audiovisuellen Ebene simulieren, die sich normalerweise auf der Subjektseite ästhetischer Wahrnehmungsvollzüge verorten ließen. Insbesondere für das Horrorgenre bieten diese ästhetischen Operationen ein bislang kaum ausgeschöpftes Potential.

### 3.6 Erstes Zwischenfazit

Bevor wir uns im nächsten Großabschnitt der Studie der Klärung der bisher in weitgehend unreflektierter Form gebrauchten zentralen Begriffe wie u.a. ›Raum‹, ›Spur‹, ›Natur‹, ›Architektur‹, ›Atmosphäre‹, ›Imagination‹, ›Interpretation‹ und ›Reflexion‹ zuwenden, sollen hier noch einmal in aller Kürze die bislang behandelten Zusammenhänge festgehalten werden. Die Einleitung diente dem Zweck zu erläutern, inwiefern die Ruinen im Hinblick auf ästhetische Fragestellungen thematisiert werden. Es wird nicht diese oder jene bestimmte Ruine unter diesen oder jenen konkreten archäologischen, historischen, kunsthistorischen oder ethnologischen Fragestellungen untersucht. Was im Zuge dieser Arbeit im Zentrum steht, sind die Besonderheiten der Ruinenästhetik – also Fragen der Art: Inwiefern sind Ruinen schön? Inwiefern machen wir an Ruinen besondere ästhetische Erfahrungen? Inwiefern reflektieren die ästhetischen Medien und die Künste auf jeweils unterschiedliche Weise über Ruinen?

Weil Ruinen nun einmal auf sehr grundlegende Weise Objekte in der Welt sind, an denen sich ›die Geschichte‹ im weitesten Sinne zeigt – wir werden im Folgenden weitergehend untersuchen, was das überhaupt heißen soll –, ist es unumgänglich, einführend etwas zur Geschichte der Ruinen zu sagen. Wir haben in diesem Zusammenhang gesehen, dass Ruinen zu unterschiedlichen Zeiten auf unterschiedliche Weise rezipiert wurden. Eines jedoch scheint dabei gewiss: die Persistenz der Ruinen. Ruinen sind eine anthropologische Grundkonstante des menschlichen Daseins. Wo der Mensch lebt, da hinterlässt er sein Werk und gibt es somit Zerstörung und Verfall preis. Wir werden hierauf im Abschnitt zu den *Ruinen der Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart* zurückkommen.

Für die theoretischen Begriffsreflexionen, die nun folgen, ist es entscheidend, vorab gezeigt zu haben, um welche ästhetischen Phänomene es den anzustellenden Überlegungen überhaupt geht. Dabei ist für die Frage nach der Relevanz des Themas ebenfalls wichtig, dass ein Interesse an Ruinen keineswegs vergangen ist und nur eine romantische Zwischenstation in den Sphären der Künste war. Die ästhetischen Medien Malerei,

---

mosphären können das zwar bis zu einem gewissen Grade simulieren, bleiben aber letztlich in ihrer phänomenalen Fülle und Mannigfaltigkeit hinter den realen Atmosphären deutlich zurück.