

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 ausgeschöpf tes 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 weitgehend 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.

Fotografie, Film, Computerspiel und erweiterte und virtuelle Raumtechniken behandeln Ruinen seit ihrem jeweiligen Aufkommen und heute intensiver und elaborierter denn je. Hierbei befruchten sich die unterschiedlichen ästhetischen Medien in ihren Darstellungsweisen nicht selten wechselseitig. Diese Nachweise zu erbringen, war Zweck der angestellten phänomenologischen Bestandsaufnahme des Ruinenästhetischen. Die Beispiele aus den ästhetischen Medien und Künsten wurden ausführlich vorgestellt, um im weiteren Verlauf der Schrift auf sie zurückgreifen zu können. Sie werden uns zudem dazu dienen, die nachfolgend angestellten Überlegungen zu veranschaulichen und an den beschriebenen ästhetischen Phänomenen zu überprüfen. Unter den *artifziellen* bzw. *artistischen Reflexionen* sollen die ästhetischen Medien und Künste der vorgestellten Art verstanden werden. Mit den *theoretischen Reflexionen*, die nun folgen werden, sind in erster Linie Begriffsklärungen gemeint. Die Arbeit am Begriff als philosophische Kerndisziplin zielt darauf ab, diejenigen Begriffe zu erhellen, die auf naive Weise zur Beschreibung der ästhetischen Gegenstände bereits im Spiel waren. Vor allem die Begriffe ›Atmosphäre‹ und ›Reflexion‹ stehen dabei nachfolgend im Zentrum.

Das ästhetische Erleben von Ruinen besteht in einem besonderen atmosphärischen Raumerleben. Hierbei sind Reflexionsvollzüge in zweierlei Hinsicht relevant: die Reflexionen der Rezipierenden an Ruinen und die Reflexionen, die in unterschiedlichen ästhetischen Medien und Objekten Gestalt annehmen. Diese sind selbst als mehr oder weniger artistische Artefakte schon Reflexionssubjekte, an denen sich für jene wiederum Reflexionen entzünden können. Diese unterschiedlichen Valenzen des Reflexionsbegriffs auf Subjekt- und Objektseite ästhetischer Wahrnehmungssituationen werden im Abschnitt *Formen der Reflexion* eingehender ausdifferenziert werden. Wichtig ist dabei: Die ästhetischen Medien präsentieren uns Darstellungen – oder, um nicht von vornherein ein repräsentationales Verständnis des Verhältnisses der künstlerischen Medien zur Welt zu unterstellen, sollte man besser sagen: *Darbietungen*, die wir in unseren Fällen als *Darstellungen* von Ruinen identifizieren können –, während die realen Ruinen selbst klarerweise keine Darstellungen sind.¹⁵¹ Der gesamte weitere Verlauf der Untersuchung dient der genauen Sondierung dieser hier zunächst bloß skizzierten Überlegungen. Die Ruinenästhetik soll letztlich als atmosphärisches Reflexionsgeschehen beschrieben werden. Sowohl die unterschiedlichen Formen von Atmosphären als auch die unterschiedlichen Formen von Reflexionen werden im weiteren Verlauf eingehend voneinander abgegrenzt. Die nun folgende theoretische Reflexion dient einem Arrangement der zentralen Begriffe und ihrer Konstellationen zueinander, das uns ein Verständnis der besonderen ästhetischen Anziehungskraft der Ruinen und des Ruinösen erlaubt.

¹⁵¹ Ich folge hier Seel: »Von den anderen Objekten des Erscheinens unterscheiden sich Kunstwerke grundsätzlich dadurch, daß sie *Darbietungen* sind.« (M. Seel: *Ästhetik des Erscheinens*, S. 156f.)