

III. Ästhetische, artifizielle und artistische Reflexion: Phänomenologie der Ruinen

Der nun folgende Abschnitt verfolgt vor allem zweierlei: Zum einen soll bereits ersichtlich werden, *inwiefern die Ruine ein Reflexionsobjekt ist* und zum anderen werden wir sehen, *inwiefern die Ruinen in unterschiedlichen Reflexionsmedien thematisiert werden*. Wir haben es beim Ruinenästhetischen folglich mit einem Reflexionsgeschehen in doppelter Hinsicht zu tun: Die Ruine ist als Sonderfall einer selbstreferentiellen Architektur¹ bereits selbst ein Reflexionsobjekt, über das zusätzlich in unterschiedlichen Medien reflektiert wird.

In ästhetischer Hinsicht umfasst die Extension des Begriffes ›Reflexionsmedium‹ in einem engeren Sinne den Bereich der Künste und in einem weiteren Sinne den Bereich der ästhetischen Medien. Definitionsversuche des Kunstbegriffes sollen umgangen werden, da für das Thema der Ästhetik der Ruinen zuvorderst relevant ist, inwiefern die Ruinen im begrifflich weiteren Bereich der ästhetischen Medien Gestalt annehmen, und nicht so sehr, ob es sich im Einzelfall um eine Darbietung handelt, der wir als besonders gelungenes ästhetisches Objekt die Weihe des Kunstwerkstatus verleihen wollen.² Mit Fokus auf dem Reflexionsbegriff soll stattdessen von *theoretischen Reflexionen* als Begriffsarbeit, *artifiziellen Reflexionen* als ästhetischen Medien, *artistischen Reflexionen* als Kunstobjekten und *ästhetischen Reflexionen* als ästhetischen Erfahrungen gesprochen werden. Der Komplex ästhetischer Medien, der auch die Künste umfasst, lässt sich so gesehen auch als Sphäre artifizieller Reflexionen bezeichnen, die in ihren besonders gelungenen Formen zu artistischen Reflexionen avancieren. Ob Zeichnungen, Radierungen, Gemälde, Fotografien, analoge und digitale Bewegtbilder oder Technologien erweiterter und virtueller Räume: Es handelt sich in allen diesen Fällen um Artefakte, d.h. vom Menschen hergestellte Objekte, die uns etwas präsentieren, in das produktionsästhetisch bereits

1 Dass und inwiefern Ruinen selbstbezügliche architektonische Objekte und darin ein Sonderfall unter Bauwerken sind, wird im Kapitel zu den *Atmosphären der Architektur* näher ausgeführt werden.

2 Zur regen Debatte um die Definition des Kunstbegriffs siehe exemplarisch: Roland Bluhm u. Reinold Schmücker (Hg.): *Kunst und Kunstbegriff. Der Streit um die Grundlagen der Ästhetik*, Münster³ 2013; zur Frage der Definition von offenen und wesentlich umstrittenen Begriffen wie dem der ›Kunst‹ siehe auch: Daniel Martin Feige: *Computerspiele. Eine Ästhetik*, Berlin 2015, S. 39–79.

Reflexionen eingeflossen sind und das wiederum rezeptionsästhetisch Reflexionen provoziert. Will man verstehen, worin Sinn und Bedeutung dieser mehr oder weniger artistischen Artefakte bestehen, bedarf es einer Erläuterung, die deren Reflexionscharakter ernst nimmt. Es handelt sich um ein grundlegendes Charakteristikum ästhetischer Medien und künstlerischer Gegenstände, dass sie Reflexionsvollzüge in Gang setzen.³ Klarerweise führt nicht jeder vom Menschen geschaffene Gegenstand, der im weitesten Sinne etwas darstellend präsentiert, permanent zu irgendwelchen Reflexionen. Schließlich lassen sich z.B. die üblichen Darstellungen von weiblichen und männlichen Figuren an öffentlichen Toilettentüren im Idealfall problemlos als Hinweis darauf dechiffrieren, welchen Raum man konfliktfrei betreten darf, ohne dabei in eine Reflexion über Genderfragen und bestehende Selbst- und Weltverhältnisse zu verfallen – aber letzteres wäre möglich. Der Reflexionsbegriff im hier behandelten Sinne lebt von der Potentialität der Reflexion. Es geht letztlich um menschliche Praktiken des Reflektierens, wobei unterschiedlichste Dinge in der Welt in unterschiedlichster Weise Anlass zur Reflexion bieten. Diese zunächst sehr vagen Überlegungen zum Reflexionsbegriff werden an späterer Stelle genauer spezifiziert werden. Die genannten unterschiedlichen Formen theoretischer, ästhetischer, artifizieller bzw. artistischer Reflexion sollen im Abschnitt zu den *Formen der Reflexion* eingehender auseinandergehalten werden.

An dieser Stelle ist zunächst entscheidend, dass die nachfolgend vorgestellten Phänomene der Ruinen im engeren Sinne und des Ruinösen in einem weiteren Sinne im Hinblick auf ihre Verfasstheit untersucht werden sollen, uns Reflexionen zu ermöglichen. Die These lautet, dass die unterschiedlichen ästhetischen Medien jeweils bestimmte konstitutive Möglichkeiten der Reflexion realisieren, welche die Ruine in verschiedener Weise als Reflexionsobjekt erscheinen lassen. Diese Unterschiede, aber auch Gemeinsamkeiten wollen die nachfolgenden Überlegungen – wenn auch nicht erschöpfend, so doch zumindest insoweit, als sie die hier angestellten Behauptungen stützen – ersichtlich werden lassen. Das Terrain ästhetischer Medien im Ganzen soll indes mit Daniel Martin Feige als ein Geschehen der »spannungsreichen Einheit ästhetischer Medien«⁴ begriffen werden. Was das Wesen eines bestimmten ästhetischen Mediums ist, wird diesem Verständnis zufolge *in* und *durch* die einzelnen Gegenstände, die wir dieser Mediengattung zurechnen, permanent neu- und weiterverhandelt. Die konstitutiven Möglichkeiten der Verwendung eines Mediums lassen sich demnach nicht *vor* seinen einzelnen Gegenständen bestimmen. Das Wesen eines jeweiligen Mediums lässt sich gewissermaßen nur als »bestimmte Unbestimmtheit«⁵ definieren.⁶ Einzelne ästhetische, artifizielle und artistische Gegenstände sind diesem Verständnis zufolge nur als historische Objekte zu erläutern; nur eine Erklärung dieser Objekte, die deren spezifische Zeitlichkeit im Blick behält und danach fragt, was sie einst waren, derzeit

3 Reflexion ist klarerweise nicht das einzige Entscheidende im Zusammenhang mit ästhetischen Medien und den Künsten, wie wir in Auseinandersetzung mit den Begriffen ›Aura‹ und ›Atmosphäre‹ noch genauer sehen werden. Meine Untersuchung will bei den angestellten Überlegungen zur Ästhetik jedoch in gewisser Weise einen Schwerpunkt auf den Reflexionsbegriff legen.

4 D. M. Feige: *Computerspiele*, S. 115.

5 Ebd., S. 67.

6 Vgl. ebd., S. 67–79.

sind und zukünftig eventuell gewesen sein werden, kann eine adäquate Bestimmung – als eben konstitutiv offene Bestimmung – des Zusammenspiels unterschiedlicher Mediengattungen als spannungsreicher Einheit liefern.⁷ Es steht also nicht ein für alle Mal fest, was Malerei, Fotografie, Film, Computerspiel und *augmented* und *virtual reality* sind; vielmehr gewinnen diese Mediengattungen ihre jeweils spezifischen Konturen gerade aus einem andauernden spannungsreichen und dynamischen Aushandlungsprozess heraus.⁸ Konkret lassen sich dann Charakterisierungen der folgenden Art anstellen: Malerei operiert im Medium der Farben, Fotografie mit technisch ermöglichten eingefangenem Momentaufnahmen, Filme mit einem synästhetischen Zusammenspiel eines Klangbildgeschehens, Computerspiele leben von einer gewissen Interaktivität, *augmented* und *virtual reality* überführen uns in Sphären digital erschaffener Raumerfahrungen; aber auch *augmented* und *virtual reality* leben von einer spezifischen Interaktivität, auch das Computerspiel erschafft ein synästhetisches Zusammenspiel eines Klangbildgeschehens, auch Filme überführen uns in gewisser Hinsicht in ästhetische Raumerfahrungen, auch Fotografie operiert im Medium der Farben und auch Malerei ermöglicht eingefangene Momentaufnahmen. Will man die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der diversen ästhetischen Medien genauer ermitteln, sollte man sie immer (wieder) gemeinsam in den Blick nehmen.⁹ Auf welch unterschiedliche Art und Weise ästhetische Medien das jeweils ästhetisch Erfahrbare zu einem Reflexionsgeschehen werden lassen, lässt sich nur verstehen, wenn man die unterschiedlichen ästhetischen Medien zusammen betrachtet, was nachfolgend mit Blick auf die mediale Thematisierung der Ruinen geschehen soll. Die ästhetischen Medien leben von einem dynamischen Austauschprozess ihrer jeweiligen Mittel und Möglichkeiten, wie der verwendeten Materialien, Techniken und Methoden, die gemeinsam deren Bestimmtheit realisieren, die sich in erster Linie als dieser dynamische Prozess eines Aushandlungsgeschehens begreifen lässt.

Ein möglicher Einwand wäre, warum nun Reflexionsbegriffe verhandelt werden. Einer Ästhetik der Ruinen muss es doch primär darum gehen, die *Schönheit von Ruinen* zu bestimmen, also die Frage zu stellen: Inwiefern sind Ruinen schön?

Meine Studie verfolgt insbesondere folgende Vermutung: *Ruinen sind schön, weil sie über ihr bloßes sinnliches Erscheinen hinaus ein besonderes ästhetisches Reflexionsgeschehen in Gang setzen*. Für die ästhetische Wahrnehmung im Allgemeinen gilt: »Etwas um seines Erscheinens willen in seinem Erscheinen zu vernehmen – das ist ein Schwerpunkt aller ästhetischen Wahrnehmung.«¹⁰ Wir finden demzufolge etwas schön, wenn wir es *um seiner selbst willen* wahrnehmen wollen. Diese Selbstzweckhaftigkeit ist dabei in doppelter Hinsicht zu verstehen: um des *Gegenstands* und des *Vollzugs* dieser Wahrnehmung willen:

»Es ist ein spürendes Sich-gegenwärtig-Sein, das das Verweilen bei der sinnlichen Besonderheit von etwas begleitet. Die besondere Gegenwärtigkeit des *Gegenstands* der

⁷ Vgl. ebd., S. 74ff.

⁸ Vgl. ebd., S. 77ff.

⁹ In diesem Sinne siehe bspw.: Martin Seel: *Die Künste des Kinos*, Frankfurt a.M. 2013.

¹⁰ M. Seel: *Ästhetik des Erscheinens*, S. 38.

Wahrnehmung ist so an eine besondere Gegenwärtigkeit des *Vollzugs* dieser Wahrnehmung gebunden. Wir können nicht auf die Gegenwart eines Gegenstands achten, ohne unserer eigenen Gegenwart innezuwerden.«¹¹

Wir sind folglich im Zuge der ästhetischen Aufmerksamkeit für den Gegenstand der Wahrnehmung immer schon durch die Wahrnehmung des Gegenstands auf unsere Aufmerksamkeit selbst gespiegelt. Wir sehen, hören, riechen, schmecken und ertasten nicht bloß etwas, sondern wir sehen sehend, hören hörend, riechen riechend, schmecken schmeckend und tasten tastend. Das Partizip Präsens markiert die Vollzugsform und Selbstreferenzialität des Wahrnehmungsgeschehens. Wir nehmen nicht einfach nur etwas wahr, sondern wir nehmen wahr, dass wir etwas wahrnehmen. »Dieses Spüren hat als solches noch nichts mit einer *reflexiven* Selbstbezüglichkeit zu tun [...].«¹² Das gilt allerdings nur, wenn man das Reflexionsgeschehen von vornherein als *begriffliche* Reflexion betrachtet. Begreift man das ästhetische Wahrnehmungsgeschehen hingegen in ganz grundlegender Hinsicht immer auch als ein Zurückgeworfensein auf das eigene Wahrnehmen des Wahrgenommenen, so ist ein wesentlich reflexives Moment von Beginn an im Spiel.

Auf einer komplexeren Ebene wird die Reflexion schließlich zu mehr als einer bloßen Aufmerksamkeit für die eigene Aufmerksamkeit. Im Medium begrifflicher Sprache wird das ästhetische Reflexionsgeschehen zu einem Durchspielen voraussetzungsreicher Selbst- und Weltverhältnisse im Sinne einer Reflexion über Wahrnehmungs- und Verständnisweisen unserer selbst und der Welt. Auf diese Weise lässt sich nachvollziehbar erläutern, wie Ruinen zu ästhetischen Schauplätzen eines Ringens des Menschen mit sich selbst im weitesten Sinne werden können; sprich: wie die Begegnung mit Ruinen zu einem ästhetischen Wahrnehmungsgeschehen wird, in dem uns die übriggebliebenen Steine als Spuren der Vergangenheit erscheinen, an denen wir über das unaufhaltsame Verrinnen der Zeit, den permanenten Wandel der Lebenswelt, den Lauf der Naturzeiten, die Geschichte der Menschheit, das Unterworfensein gegenüber Kräften, die nicht die eigenen sind, die Endgültigkeit des Todes usw. reflektieren.

Es soll hier zwischen drei grundlegenden Modi der Reflexion differenziert werden: der *theoretischen Reflexion*, der *ästhetischen Reflexion* und der *artifiziellen* bzw. *artistischen Reflexion*. Während die artifizielle bzw. artistische Reflexion mit mehr oder weniger artistischen Spielarten der ästhetischen Medien und Künste operieren und die ästhetische Reflexion die ästhetische Erfahrung mit diesen Gegenständen meint, aber beispielsweise auch auf die Begegnung mit Naturobjekten zielt, vollzieht sich die theoretische Reflexion allein im Medium von Sprache und Begriff. Die theoretischen Reflexionen sind der Schauplatz wissenschaftlicher Theoriebildung und der Arbeit am Begriff, während die artifiziellen bzw. artistischen Reflexionen auf Objektseite in den ästhetischen Medien und Künsten Gestalt annehmen und sich auf Subjektseite in der ästhetischen Reflexion als Erfahrung mit ästhetischen Gegenständen vollziehen. Dabei besteht oftmals ein interdependentes Verhältnis zwischen den unterschiedlichen Dimensionen der Reflexion. Man denke dabei nur an die moderne und zeitgenössische Kunst, deren Produktions-

¹¹ Ebd., S. 60.

¹² Ebd., S. 59f.

on und Rezeption zuweilen von voraussetzungsreichen theoretischen Diskursen getragen wird. Mit den Ruinen verhält es sich nicht anders: Ohne die entsprechenden Diskurse über Ruinen wären sie bloße Trümmerreste verstummter Dinge, denen jeglicher Bedeutungsreichtum abginge. Wir werden uns zunächst den ästhetischen und artifiziellen bzw. artistischen Reflexionen als Reflexionen über Wahrnehmungs- und Verständnisweisen unserer selbst und der Welt im Medium der unterschiedlichen ästhetischen Medien und Künste zuwenden, um anschließend nach den theoretischen Reflexionen über diese Phänomene zu fragen.¹³ Der gemeinsame Gegenstand dieser Reflexionsformen ist in unserem Kontext die Ruine, die selbst keine realisierte Reflexion darstellt, sich diesen Reflexionsweisen gegenüber jedoch offen verhält.

Den Begriff der ›Reflexion‹ für die Ästhetik stark zu machen, meint vor allem eines: Mit Blick auf unser Thema Ruinen geht es nicht allein darum, dass Ruinen in unterschiedlichen ästhetischen Medien und Künsten in der einen oder anderen Weise dargestellt werden und Gestalt annehmen; es geht vielmehr um die mit diesen Darstellungen einhergehenden Wahrnehmungs- und Verständnisweisen unserer selbst und der Welt. Die dargebotenen Ruinen verkörpern Perspektiven darauf, wie der Mensch sich selbst und seine Welt versteht und wahrnimmt. Unterschiedliche Darstellungen der Ruinen sind demnach Ausdruck unterschiedlicher, immer auch historischer Verständnis- und Anschaungsweisen.

Zunächst soll der Phänomenbereich der Ruine und des Ruinösen abgesteckt werden, um absehbar werden zu lassen, womit sich eine Ästhetik der Ruine zu befassen hat. Der Begriff des ›Phänomens‹ leitet sich vom altgriechischen *phainómenon* her und bedeutet ›ein sich Zeigendes‹ oder auch ›ein Erscheinendes‹.¹⁴ In diesem Sinne geht es um Erscheinungsweisen der Ruinen in unterschiedlichen ästhetischen Medien. In der Vorstellung dieser Darstellungen soll ersichtlich werden, worin im Einzelnen die artifiziellen bzw. artistischen Reflexionen bestehen, denen die Schrift im weiteren Verlauf nachgehen will.

Einem weiteren möglichen Einwand soll an dieser Stelle bereits vorab begegnet werden: Einer Ästhetik der Ruinen könne es doch nicht allein um *Darstellungen von Ruinen* gehen, sondern es müsse in erster Linie um die ›reale‹ Begegnung mit *außermedialen Ruinen* und deren ästhetischer Rezeption gehen. Dem ist entgegenzuhalten, dass es im Zuge der gesamten vorliegenden Untersuchung – mal direkter, mal indirekter – immer auch um die Rezeption realer Ruinen geht, auch wenn bisweilen Darstellungen der Ruinen im Fokus stehen. Die ästhetische Erfahrung in der tatsächlichen Begegnung mit realen Ruinen ist in der Regel in fundamentaler Weise von den theoretischen, artifiziellen und artistischen Reflexionen über Ruinen geprägt, mit denen wir uns nun eingehender aus-einandersetzen werden.

13 Entscheidend in diesem Zusammenhang ist der Umstand, dass sich die Beschäftigung mit den Formen der Reflexion hier klarerweise im Medium einer theoretischen Reflexion abspielt. Die angestellten Überlegungen verstehen sich selbst als theoretische Reflexion zunächst über ästhetische, artifizielle und artistische Reflexionen und anschließend über theoretische Reflexionen, welche die Begriffe des Ruinenästhetischen aufklären wollen.

14 Vgl. Kluge: *Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache*, bearbeitet v. Elmar Seibold, Berlin²⁵ 2011, S. 701.