

## IV. Theoretische Reflexion: Begriffe des Ruinenästhetischen

---

Um das Ruinenästhetische als ein atmosphärisches Reflexionsgeschehen beschreiben zu können, müssen zuvorderst die Begriffe ›Atmosphäre‹ und ›Reflexion‹ erläutert werden. Dieser längere Textabschnitt soll insofern dazu dienen, den Atmosphärenbegriff zu entfalten. Das darauf folgende Kapitel *Ruinenästhetik – ein atmosphärisches Reflexionsgeschehen* wird sich noch einmal eigens den unterschiedlichen Formen der Reflexion zuwenden, um die Leitthese des Ruinenästhetischen als einem atmosphärischen Reflexionsgeschehen zu plausibilisieren. Doch schauen wir zunächst danach, wie wir uns dem Atmosphärenbegriff annähern werden.

Die Wahrnehmung von Atmosphären ist als ein komplexes und voraussetzungsreiches, immer zugleich sinnliches und sinnhaftes, ästhetisches Erleben zu begreifen. Wie das im Detail zu verstehen ist, sollen die nachfolgenden Unterkapitel zeigen. Zu diesem Zweck werden wir das ästhetische Raumerleben in unterschiedlichen Hinsichten in den Blick nehmen. Es wird der Reihe nach um den *Raum der Wahrnehmung*, den *Raum der Sprache*, den *Raum der Zeichen* sowie den *Raum der Gefühle* gehen. Diese vier Abschnitte bereiten ein Verständnis des Atmosphärenbegriffes vor, der im fünften Unterkapitel *Aura und Atmosphäre* eigens aus dem Begriff ›Aura‹ resultierend erläutert werden soll. Anschließend werden wir in der Lage sein, in den darauf folgenden Kapiteln zu den *Atmosphären der Architektur* und den *Atmosphären der Natur* entsprechend natürliche und architektonische Atmosphären voneinander zu unterscheiden bzw. deren besonderes Zusammenspiel im Hinblick auf die Ruinen zu erläutern. Der Raumbegriff ist indessen sowohl metaphorisch als auch buchstäblich zu verstehen. Im buchstäblichen Sinne geht es um ein Verständnis unseres tatsächlichen leiblich-sinnlichen In-der-Welt-seins, das von uns zumeist – wenn nicht sogar immer – als ein räumliches Dasein erfahren wird. Wir befinden uns also wortwörtlich in Räumen, wenn Wahrnehmungen, Sprache, Zeichen und Gefühle auffällig werden. Gleichwohl handelt es sich um eine metaphorische Verwendung des Raumbegriffs, insofern von diesen Dimensionen der Wahrnehmung, Sprache, Zeichen und Gefühle selbst als Räumen die Rede ist.

Es geht im Folgenden weniger darum, die metaphorische Verwendung des Raumbegriffs mit Blick auf die besagten Zusammenhänge stark zu machen, als das buchstäbliche

und ästhetische Raumerleben als einen Erfahrungsvollzug zu begreifen, in dem Wahrnehmung, Sprache, Zeichen und Gefühle für diese Raumerfahrung in der einen oder anderen Weise bedeutsam werden. Das Nachfolgende will zeigen, inwiefern unser Raumerleben grundlegend getragen wird von den Vermögen des Wahrnehmens, Sprechens, Verzeichnens und Fühlens. Unsere gleichermaßen leiblich-sinnliche wie begrifflich-reflexive Raumerfahrung muss indes, so die These, zwischen Rezeption und Konstruktion operierend begriffen werden. Es geht also im Folgenden darum, die Rolle der Wahrnehmung, Sprache, Zeichen und Gefühle für unser ästhetisches Raumerleben zu erläutern. Diese Dimensionen der Raumerfahrung gipfeln schließlich im Begriff der ›Atmosphäre‹, der ihr komplexes Zusammenspiel hinreichend erfasst.

## 4.1 Raum der Wahrnehmung

Da es hier nicht einfach nur um gedankliche Reflexionsvorgänge, sondern um ein ästhetisches Erleben atmosphärischer Reflexionsvollzüge geht, muss untersucht werden, in welchem Verhältnis Begriff und Anschauung stehen. Begriffliche Reflexionen vollziehen sich im Medium der Sprache, während die ästhetischen Reflexionen ein Zusammenspiel aus begrifflichen Reflexionen und leiblich-sinnlichen Erfahrungen kennzeichnet. Es macht daher Sinn, zunächst einmal nach der Wahrnehmung und ihrer Rolle für ästhetische Reflexionsvollzüge zu fragen.

Ruinen und deren Darstellungen in unterschiedlichen ästhetischen Medien sind Gegenstände in der Welt, die unserer Wahrnehmung erscheinen. Diese ästhetischen Medien und Werke der Kunst über Ruinen thematisieren immer auch die Wahrnehmung der Ruinen. Inszenierungen von Ruinen in den Künsten sind geradezu Präsentationen der Wahrnehmungsweisen von Ruinen. Die Wahrnehmung ist für die Ästhetik der Ruinen folglich in mindestens zweierlei Hinsicht relevant: als genereller Zugang zu Ruinen und deren Darstellungen überhaupt sowie als *Sujet* dieser Darstellungen. Die Weisen der Wahrnehmung von Ruinen sind der Inhalt der Darstellungen von Ruinen. Die Wahrnehmung wird diesem Verständnis zufolge in den ästhetischen Medien selbstreflexiv – sie thematisiert sich selbst im Medium ästhetischer Darbietungen. Piranesis und Roberts Ruinenmalerei aus der devoten Froschperspektive veranschaulichen ehrfürchtige Blicke auf die architektonischen Zeugen des überwältigenden Geschichtsverlaufs; die melancholische, nostalgische und elegische Stimmung, die sich in der Begegnung mit Ruinen zuweilen einstellt, werden von den Fotografien Fennemas bewusst evoziert; Horrorfilme wie *Silent Hill* lassen uns erschaudern angesichts der Irritation durch die unheimlichen Atmosphären verlassener Orte; Computerspiele wie *Dark Souls* schüren obendrein die Neugier und Entdeckungslust, die wir an Ruinen ohnehin schon verspüren und AR und VR visualisieren Imaginationsvollzüge, wie die Ergänzung des architektonischen Fragments zum Ganzen, die ansonsten oftmals mit der direkten Betrachtung von Ruinen einhergehen. Diese Beispiele verdeutlichen, dass die medialen Darstellungen von Ruinen über die Wahrnehmung von Ruinen reflektieren. Ästhetische Medien und Kunstwerke, die Ruinen in Szene setzen, präsentieren uns demnach Perspektiven auf Ruinen im Sinne von Wahrnehmungsweisen von Ruinen. Fragen wir also im Folgenden danach, was mit dem Begriff der ›Wahrnehmung‹ überhaupt angesprochen ist. Was ist damit ge-