

des Mädchens im Raum ein kurzer Rückblick auf vergangene Geschehnisse: So wird Rose auf Alessas Platz im Klassenraum aufmerksam, weil deren Handabdrücke in der dicken Staubschicht auf ihrem ehemaligen Schreibtisch zu sehen sind, in dessen Oberfläche mehrfach das Wort ›WITCH‹ geritzt wurde; Rose klappt die Oberseite des Tisches nach oben; in dem darunterliegenden Staufach befinden sich Bücher, Hefte und ein zerbrochener Stift von Alessa. Daraufhin wird die besagte Rückblende eingeleitet, die in körnigen, flimmernden, verwackelten, unscharfen, farblosen, mit schwarzen Punkten, Flächen und Streifen durchzogenen ›alten‹ Aufnahmen – bzw. deren Wiedergabe mittels analoger Projektoren – zeigt, wie Alessa von ihren Mitschülerinnen und Mitschülern gemobbt und mit Büchern beworfen wird.¹³⁹ Während es an dieser Stelle des Films lediglich bei einem kurzen *flashback* bleibt, wird Alessas Geschichte an späterer Stelle des Films in einer längeren solchen Rückschau fortgesetzt.¹⁴⁰ Insbesondere eine bestimmte Szene dieser Rückschau ist interessant für unser Thema des Ruinösen: Während das durch die schweren Verbrennungen gezeichnete Mädchen in ihrem Krankenhausbett von einer Krankenpflegerin umsorgt wird, lässt ihre Wut und ihr Hass auf ihre Peiniger – wie eine mädchenhafte Erzählstimme aus dem Off nahelegt – den Blumenstrauß an ihrem Bett verwelken.¹⁴¹ Die unnatürlich schnell verblühenden Blumen gehen mit dem moralischen Verfall der Ereignisse zusammen und sind zugleich Anzeichen der bedrohlichen Entwicklungen mit Blick auf die Rache des Dämons an der Sektengemeinschaft, die das Leid des Mädchens zu verantworten hat.

Die *tour d'horizon* über die Ruinen und das Ruinöse im Film sollte zeigen, inwiefern die Ruinen im Medium Film mit anderen Möglichkeiten und auf andere Weise reflektiert werden, als dies in der Malerei und Fotografie der Fall ist. In dem nun folgenden Abschnitt werden wir sehen, dass Computerspiele vieles von dem aufgreifen, was uns im Zusammenhang mit den bisher vorgestellten Medien mit Blick auf die Ruinen bereits begegnet ist, um es auf wiederum andere Weise sowohl metaphorisch als auch buchstäblich *durchzuspielen*.

3.4 Computerspiele in Ruinen

Computer- und Videospiele existieren erst seit einigen Jahrzehnten und nehmen dementsprechend auch erst jüngst Einzug in die ästhetische Forschung. Daniel Martin Feige und Stephan Günzel ist es unter anderen zu verdanken, dass hierzu erste Grundlagenchriften verfasst wurden.¹⁴² Von der schier Fülle möglicher Untersuchungsperspek-

139 Christophe Gans: *Silent Hill* (CAN/F 2006); ab Min. 39:35.

140 Christophe Gans: *Silent Hill* (CAN/F 2006); ab Min. 1:27:45.

141 Christophe Gans: *Silent Hill* (CAN/F 2006); ab Min. 1:32:11.

142 Siehe exemplarisch: Benjamin Beil u.a. (Hg.): *Theorien des Computerspiels zur Einführung*, Hamburg 2017; Daniel Martin Feige, Sebastian Ostritsch u. Markus Rautzenberg (Hg.): *Philosophie des Computerspiels. Theorie – Praxis – Ästhetik*, Stuttgart 2018; Gundolf S. Freyermuth: *Games – Game Design – Game Studies. An Introduction*, Bielefeld 2015; Stephan Günzel: *Egoshoooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt a.M. 2012; Martin Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe. Kulturemiotik des Videospieles*, Marburg 2017; Christian Huberts u. Sebastian Standke (Hg.): *Zwischen-Welten. Atmosphären im Computerspiel*, Glückstadt 2014; Nico Nolden: *Geschichte und Erinnerung in Computerspielen. Erin-*

tiven auf Computerspiele soll hier vorwiegend das atmosphärische Raumerleben des interaktiven Bewegtbildraumes mit Blick auf Ruinen vorgestellt werden. Die nachfolgend behandelten Spiele eröffnen dem Spieler die Möglichkeit, sich mittels virtueller Spielfiguren durch ein atmosphärisches Spielgeschehen zu bewegen, das sich überwiegend in Ruinen abspielt und somit ein ästhetisches Erleben von Ruinen auf eigene Weise realisiert. Im Computerspiel tragen Ruinen auf unterschiedliche Weise das Handlungs-geschehen: So sind es neben historischen Kontexten der Menschheitsgeschichte wie bereits im Film z.B. postapokalyptische Dystopien, in denen die uns bekannte Lebenswelt ruiniöse Gestalt annimmt oder weitgehend fantastische andere Welten – immer auch mehr oder weniger angelehnt an die reale Lebenswelt –, die in Ruinen imaginiert werden.¹⁴³ Insbesondere die nachfolgenden Titel und deren Thematisierung der Ruinen sollen hier vorgestellt werden: die *Dark Souls*-Reihe und das Spiel *Bloodbourne* desselben japanischen Entwicklerstudios *From Software* sowie das Kriegsspiel *Battlefield I* und der – numerisch nicht sonderlich logisch betitelte – Nachfolger *Battlefield V*. Dabei werden uns weniger die Spielmechaniken oder Handlungsstränge dieser Computerspiele interessieren als deren Art und Weise, Ruinen ästhetisch in Szene zu setzen. Diese Titel spielen fast durchweg in Ruinen und wir wollen in diesem Kapitel schauen, wie das zu beurteilen ist.

Battlefield I und *Battlefield V* sind klassische Egoshooter in Kriegsszenarien; ersterer Titel spielt während des Ersten, letzterer während des Zweiten Weltkrieges. Zur Spieldynamik ist zumindest folgendes zu erwähnen: Wie bei allen Egoshootern besteht der Witz des Spiels darin, online über das Internet mit anderen realen Spielern verbunden sich durch verschiedene virtuelle Areale – die sogenannten »Maps« – zu jagen und sich gegenseitig den Garaus zu machen. Jeder Spieler ist zu diesem Zweck mit einem Arsenal an virtuellen Waffen ausgerüstet und muss sich damit gegenüber gegnerischen Spielern behaupten. Meist aufgeteilt in verfeindete Teams, spielt sich das Ganze in zeitlich unterschiedlich langen Runden mit jeweils variierenden Spielzielen ab: So gibt es unterschiedliche Spielmodi, bei denen es darum geht, entweder lediglich eine bestimmte Anzahl an gegnerischen Teammitgliedern zu besiegen oder dabei in unterschiedlichen Varianten zusätzlich bestimmte Spielareale zu erobern, zu besetzen und zu halten. Die Ästhetik der beiden Titel *Battlefield I* und *Battlefield V* ähnelt sich so sehr, dass sie für den Blick des Laien vermutlich ununterscheidbar sind. Die »Maps« beider Spiele – auch »Level« oder

nerungskulturelle Wissenssysteme, Berlin 2020; Claus Pias: *Computer – Spiel – Welten*, München 2002; Klaus Sachs-Hombach u. Jan-Noël Thon: *Game Studies. Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung*, Köln 2015; Stephan Schwingeler: *Kunstwerk Computerspiel – Digitale Spiele als künstlerisches Material. Eine bildwissenschaftliche und medientheoretische Analyse*, Bielefeld 2014.

143 Exemplarisch seien hier folgende Titel genannt: die Videospielreihe *Assassin's Creed*, die fiktive Handlungen an historisch reale Zeiten, Orte und Personen anlehnt; Kriegsspiele wie die *Battlefield*-Reihe; postapokalyptische Dystopien wie die Titel der *Bioshock*-Reihe, *Days Gone*, *Death Stranding*, die *Fallout*-Serie, *Mad Max*, die *Metro*-Reihe, *Nier: Automata*, *Remnant: From the Ashes*, die Reihen *The Division* und *The Last of Us*; die Horror-Rollenspiele *Bloodbourne*, die *Dark Souls*-Reihe und *Demon's Souls*, die *Diablo*-Serie; die Horrorspiel-Reihen *The Evil Within*, *Resident Evil* und *Silent Hill* sowie die Spiele S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl* und *Chernobylite*, das Kampfspiel *Super Smash Bros. Ultimate*, schließlich die Abenteuerspiele der Reihen *Tomb Raider*, *The Witcher* und die Spiele *Horizon Zero Dawn* und *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

›Karten‹ genannt – sind in der Regel eine Kombination aus landschaftlicher Naturumgebung in Verbindung mit Architekturen, die entweder von Rundenbeginn an bereits Ruinen sind oder im Laufe des Spielgeschehens durch Zerstörungen zu Ruinen werden. Die Spiele verbinden indessen oftmals ›alte‹ mit ›neuen‹ Ruinen sowie Verfalls- und Zerstörungsrui-; so werden je nach Ort in der Welt, an den die Map angelehnt ist, Ruinen antiker Tempel, mittelalterlicher Burgen und Sakralbauten, aber auch ruinöse mediterrane *palazzi*, wie sie die Fotografie Fennemas beleuchtet, mit Trümmerlandschaften, ruinösen Militäranlagen und Kriegsruinen zusammengebracht. Die Art der Darstellung ist dabei keineswegs immer eine abschreckende, sondern meist eine romantisierende, die teilweise kitschig überspitzt wie Postkartenästhetik anmutet. Die Inszenierungsweisen der Ruinen in den *Battlefield*-Spielen erscheint bisweilen geradezu unverständlich absurd, betrachtet man sie nicht in der kunsthistorischen Tradition der Ästhetik der Ruinen. Den gemeinen Spieler macht diese Überinszenierung der Ruinen womöglich nicht sonderlich nervös, da zerstörte Gebäude schließlich stimmig zum Kriegsgeschehen passen und das Augenmerk ohnehin eher darauf liegt, den Gegner in das Fadenkreuz zu bekommen. Befassen wir uns mit Computerspielen hingegen in ästhetischer Hinsicht, ist der Befund, dass sie Ruinen auf imposante Weise inszenieren, zunächst einmal erstaunlich. Welchen Grund gibt es, das wechselseitige Katz-und-Maus-Spiel des Erschießens und Erschossen-Werdens an solch spektakulären Orten stattfinden zu lassen? Warum wird der Spieler mit einer solchen Überdosis an Ruinenästhetik konfrontiert?

Der *kausale* Grund ist klar: Kriegshandlungen führen zu Zerstörungen und das Ergebnis von Zerstörungen sind Ruinen – deshalb handelt das Spiel in Ruinen. Die Ruinen sind die kausale Folge der Ereignisse der beiden Weltkriege als historischem Kontext, den diese Spiele thematisieren. Es liegt demnach nahe, dass ein Kriegsspiel in Ruinen spielt. In dieser Hinsicht sind die Ruinen eindrucksvoller Ausdruck der historischen Ereignisse im Hintergrund des Spielgeschehens. Hinzu tritt ein *funktionaler* Grund mit Blick auf das Spielgeschehen: Der dynamische Raum ruinöser Architekturen führt zu unvorhersehbaren Öffnungen und Schließungen der Räume,¹⁴⁴ die von den Spielern in immer wieder neuer und veränderter Weise für ihre Bewegungsmanöver genutzt werden können. Die Spieler können so immer neue Verstecke in Nischen finden, hinter Trümmern in Deckung gehen, durch Löcher in den eingestürzten Decken und Wänden den Gegner überraschen und dergleichen mehr. Dadurch, dass sich der architektonische Raum im Spiel als dynamisches Environment durch die von den Spielern selbst hervorgerufenen Zerstörungen laufend verändert, spielt man nie mehrfach dasselbe Spiel – im Sinne derselben virtuellen Umgebung –, auch wenn man mehrere Male dieselbe Map wählt. Der gestaltete und durch die Spieler zu gestaltende virtuelle Raum bleibt aufgrund der in jeder Spielrunde sich anders verhaltenden Architekturen interessant und unbekannt – auch beim hundertsten Spieldurchlauf derselben Karte. Der *ästhetische* Grund für die eindrucksvolle Ruinenszenerie ist der Folgende: Diese Spiele wollen eine atemberaubende Atmosphäre erschaffen, welche die Spieler auch in ästhetischer Hinsicht immer wieder aufs Neue an das Spielgeschehen fesselt – und Ruinenlandschaften sind nun einmal solche eindrucksvollen ästhetischen Atmosphären, weil sie den Vollzug eines besonderen atmosphärischen Reflexionsgeschehens eröffnen. Diesen Gedanken

144 Diesen Aspekt werden wir im Kapitel *Atmosphären der Architektur* wieder aufgreifen.

versucht die vorliegende Studie im Ganzen zu entwickeln und er darf mit Blick auf die Computerspiele nicht in dem Sinne verstanden werden, als würden die Spielenden angesichts der Ruinenlandschaften regelmäßig das Spielgeschehen pausieren und den Notizblock zücken, um angesichts der Ruinen emphatische Reflexionen über den unaufhaltsamen Fortlauf der Zeiten, die Menschheitsgeschichte, das Verhältnis von Kultur und Natur oder den Untergang der menschlichen Lebenswelt zu Papier zu bringen. Die Kernthese der Arbeit muss hier vielmehr so verstanden werden: Würde sich jemand die Mühe machen zu erklären, worin die besondere Faszination an den virtuellen Ruinenlandschaften in ästhetischer Hinsicht besteht, so würde die Antwort lauten: Sie liegt in einem ästhetischen Reflexionsgeschehen, das diese ruinösen Atmosphären eröffnen. Es ist das ästhetische Reflexionsgeschehen in einem noch näher zu bestimmenden Sinne, das die Ruinenlandschaft zu einer atemberaubenden ästhetischen Atmosphäre werden lässt.

Als bloß romantisierende Kulisse der Kriegereignisse wären die Inszenierungen in *Battlefield I* und *V* regelrecht moralisch verwerflich oder zumindest fragwürdig – als atmosphärisches Reflexionsgeschehen sind sie es nicht. Wer sich müht zu sehen, was es in diesen Spielen zu sehen gibt, der wird die Darstellungsweisen der Ruinen in der kunsthistorischen Tradition der Ruinenästhetik betrachten und das atmosphärische Raumerleben dieser virtuellen Landschaften als durch die Mittel des Mediums ermöglichte einmalige Erfahrungsweise von Ruinen erleben. *Battlefield* führt konsequent fort, worin die Ruinenästhetik seit jeher bestand: eine ästhetische Reflexion über Selbst- und Weltverhältnisse des Menschen – hier vor allem mit Blick auf historische Zusammenhänge, kriegerische Auseinandersetzungen, Erbauung und Zerstörung, die Fragilität menschlichen Lebens usw. –, die sich im Medium des Computerspiels vollzieht.

Noch eine weitere Videospielserie soll hier vorgestellt werden: die Titel des Entwicklerstudios *From Software*, wie *Demon's Souls*, *Dark Souls*, *Dark Souls: Remastered*, *Dark Souls II*, *Dark Souls III* und *Bloodborne*. Diese Spiele können der Gattung der Fantasy-Rollenspiele zugeordnet werden und besitzen eine gewisse Affinität zum Horrorgenre. Besonders interessant an diesen Titeln ist deren Umgang mit der fiktiven Geschichte ihrer Spielwelten. Die Spiele sind im buchstäblichen Sinne eine Spurensuche im virtuellen Raum. Das Narrativ des Spielgeschehens wird dem Spieler in opaken Fragmenten präsentiert. Er erfährt so gut wie nichts über seine eigene Spielfigur, die Spielwelt, in die geworfen er sich vorfindet sowie die anderen Personen, Wesen und Objekte, denen er im Laufe des Spielgeschehens begegnet: Alles bleibt bis zuletzt ein undurchsichtiges Mysterium und wird auch nicht eindeutig aufgelöst. Die Fangemeinde streitet sich vor allem im Internet über adäquate Deutungen dieser Spielwelten – ganz ähnlich der Interpretationskontroversen angesichts der Rätsel moderner und zeitgenössischer Kunstobjekte. Die Rätselspur der Spielhandlung korrespondiert mit den Ruinen als Spuren der fiktiven Geschichte, in denen das Spielgeschehen fast durchweg agiert. Geschichte und Architektur der Spielwelt liegen lediglich in fragmentarischer Form vor und erlegen dem Spieler somit eine Spurensuche auf, wenn er rekonstruieren will, was hier einmal fiktionaler Weise geschehen sein soll. Eine Quelle für Informationen über die Personen und Wesen, denen er begegnet und die narrativen Zusammenhänge, in denen sie stehen, bietet beispielsweise das Inventar an gefundenen und erhaltenen Objekten, das sich im Laufe des Spiels zusehends füllt. So gibt es im Inventarmenü jeweils Objektbeschreibungen der gesam-

melten Gegenstände. Auf der Grundlage dieser spärlichen Objektgeschichten muss sich der Spieler die narrativen Hintergründe des Spiels in gewisser Hinsicht selbst zusammenreimen – wirklich klar wird dabei nichts. Die meisten Figuren, denen der Spieler im Spiel begegnet und mit denen er kurze Dialoge führen kann, sind auch keine wirkliche Hilfe, denn sie sprechen zumeist in unverständlichen Rätseln, die sich wiederum nur auflösen lassen, wenn man die erhaltenen Informationen mit andernorts zur Verfügung stehenden Handlungsbruchstücken zusammenbringt. Es ist durchaus möglich, diese Spiele komplett durchzuspielen, ohne auch nur irgendetwas von der Handlung begriffen zu haben. Vordergründig ist das Spiel eine Jagd auf kleinere und größere gegnerische Krieger, Monster, Dämonen, Geister, Hexen, Drachen und dergleichen fantastischer Wesen mit dem banalen zweckorientierten Ziel, sie alle zu besiegen – und auch das machen die genannten Spiele einem nicht leicht: Die Titel gerade dieses Entwicklerstudios zählen aufgrund ihres anspruchsvollen Schwierigkeitsgrades in Computerspielerkreisen bekanntermaßen zu dem Frustrierendsten, womit man seine Freizeit bereichern kann. Hintergründig lauert das Spiel mit einem ästhetischen Universum an Orten, Landschaften, Architekturen, Figuren, Wesen und Objekten auf, die von den Spielenden wahrnehmend entdeckt und verstehend entschlüsselt werden wollen und können, je nachdem, wie weit der einzelne bereit ist, den Spuren im Raum zu folgen.

Am Beispiel von *Dark Souls III* sollen nachfolgend einige der angesprochenen Ruinenatmosphären vorgestellt werden. Großteils angelehnt an gotische Baustile, eröffnet das Spiel eine fantastische Welt in Ruinen. Nur noch die feindseligen Widersacher, verlorene erbärmliche Kreaturen und einige wenige neutral eingestellte oder sogar freundlich gestimmte Charaktere sind in den zivilisatorischen Trümmerresten beheimatet, die von der vergangenen Pracht eines glorreichen Zeitalters zeugen. Entsprechend verlassen, elegisch und trostlos erscheinen die Atmosphären des Spiels: Durch unterschiedlichste Landschaftsumgebungen wie Wiesen, Wälder, Wüsten, Sümpfe, Gebirge, Höhlen, Kerker, Dörfer und Städte – stets verbunden mit mehr oder weniger erhaltenen architektonischen Fragmenten und herumliegendem, heruntergekommenem ›Zeug‹ – wandelt der Spieler auf der Suche nach Spuren im Raum, die ihm Hinweise liefern, *wie* und vor allem *wo* es weitergeht. In den meisten Computerspielen, die einen durch virtuelle Welten führen, ist es obligatorisch, dass man im Menü oder in einer der Ecken des Bildschirms eine topografische Karte angezeigt bekommt, die einem den Weg durch diese Welten weist – nicht so in den *From Software*-Spielen: Hier ist der Spieler orientierungslos verloren, wenn er nicht in der Lage ist, sich räumliche Signifikanten einzuprägen, um sich Wege und Orte sowie deren Ver-Ortung zu merken. Besonders interessant ist dabei, dass die gesamte Spielwelt sozusagen sehr nah beieinander liegt, sich aber im Laufe des Spielgeschehens dem erkundenden Spieler erst sukzessive im buchstäblichen Sinne öffnet. So sind Türen und Tore zunächst verschlossen und müssen von der gegenüberliegenden Seite aufgeschlossen werden, was dem Spieler jedoch erst zu einem späteren Zeitpunkt und mittels mühseliger Umwege möglich wird.

Die ausbleibende Hilfestellung bei der Erkundung dieser Areale fordert von den Spielenden eine gesteigerte Form der Wachsamkeit und Aufmerksamkeit: Es darf einem nichts entgehen. In Ecken können sich Hebel befinden, die Mechanismen auslösen, welche wiederum Wege freischalten, die den Spieler vor neue Rätsel im Zuge der Raumerforschung stellen. Der Raum des Spiels kann dabei insofern als dynamisches

Geschehen betrachtet werden, weil er sich wie bei *Battlefield* im Laufe des Spiels immer weiter öffnet – jedoch nicht wie in den *Battlefield*-Titeln verursacht durch anhaltende Zerstörungen, sondern durch behutsames Erforschen der Umgebung. So kommt es, dass man sich am Ende des Spiels streckenweise an denselben Orten wie zu Beginn des Spiels befindet, diese Orte jedoch durch neue und veränderte Öffnungen und Schließungen vollkommen andere Wege und somit Bewegungen, Zugänge und Abkürzungen erlauben. Auch hier spielen die Ruinen für das Spielgeschehen dieselbe *funktionale* Rolle wie schon bei *Battlefield*: Sie ermöglichen ein zunächst undurchsichtiges Raumerleben, das immer wieder neue und immer wieder veränderte und unerwartete Bewegungsabläufe gestattet; durchbrochene Decken und Wände gewähren Abkürzungen zu neuen Räumlichkeiten oder legen Verstecke frei, in denen der Spieler Gegenstände findet; Trümmerhaufen ermöglichen das Erklimmen höhergelegener Areale; eingebrochene Fußböden das Fallenlassen in tieferliegende Ebenen. Die Ruinen eröffnen und umschließen somit den Bewegungsraum der Spieler auf eine dynamische Weise, wie es geradlinige und statische Raumarchitekturen nicht leisten können. Von Neugierde getrieben, will der Spieler jede Ecke und jeden Winkel des Raumes erkunden, um bloß nichts zu verpassen. Die Ruine ermöglicht diese gesteigerte Form des Raumerlebens, in dem die Konstitution der sonst eher unauffällig bleibenden Raumkonstellationen selbst in den Vordergrund der Aufmerksamkeit und des Interesses rückt.

Dark Souls III setzt unterschiedliche Formen der Ruinierung in Szene: von herumliegendem kaputtem Zeug wie Fässern, Kisten, Schränken, Säcken und Karren über zerstörte Skulpturen, Särge und Grabsteine sowie vereinzelte architektonische Fragmente wie Trümmer, Mauerreste, Torbögen, Turmspitzen, bis hin zu den noch als ehemalige Gebäude zu erkennenden Ruinen im klassischen Sinne – als den von Pflanzenbewuchs durchdrungenen und verfallenden Architekturen –, die sich entweder in der Ferne dem Landschaftsblick auftun oder die architektonischen Innen- und Außenräume der möglichen Bewegungsabläufe des Spiels strukturieren. Die mannigfaltigen, virtuell konstruierten Ruinen reichen dabei von unscheinbaren Bretterhütten, Ställen, Baracken und Verschlägen in Waldgebieten bis hin zu imposanten ruinösen Stadtlandschaften mit gigantischen Profan- und Sakralbauten wie Kathedralen, Palästen, Burgen und Festungen, die oftmals an bestimmte reale Architekturen bzw. Architekturstile angelehnt sind (Abb. 7).¹⁴⁵

Die Darstellungen der Ruinen stehen in den *From Software*-Spielen deutlich in der Tradition der Romantik – vor allem ihrer düstereren Spielarten der bereits erwähnten schwarzen Romantik. Nicht nur überwiegen gotische Architekturen, wie es für die Ruinenästhetik der Romantik kennzeichnend ist, in Verbindung mit Grabsteinen, Kerzen, betenden Skulpturen, abgestorbenen Bäumen, wolkgigen und nebeligen Witterungslagen, Schnee oder Ascheregen, Morgen- oder Abendrot, dimensional überzeichneten Vollmonden sowie oftmals vor dem Hintergrund erhabener Gebirgslandschaften eröffnen die Computerspiele auf flagrante Weise morbide, romantisierende Gesamtatmosphären im Sinne von Bild- bzw. virtuellen Raumkompositionen, die sich offenkundig

145 Siehe bspw. in Abb. 7 die Ähnlichkeit zur Hagia Sophia.

an den Werken Caspar David Friedrichs und seiner Zeit- und Gesinnungsgenossen orientieren.¹⁴⁶

Die architektonische Ruinierung wird stellenweise so weit getrieben, dass surreale Berge aus Ruinen entstehen. Die Architekturen und die eröffneten Perspektiven auf sie werden dabei im buchstäblichen Sinne *ver-rückt*, was zu rauschartigen bzw. delirierenden Raumerfahrungen führt. Das Raumverhältnis wandelt sich im Unterschied zum realen, alltäglichen Raumerleben erheblich; die Architekturen erscheinen merkwürdig schräg, verschoben, versetzt, verdreht und durcheinander. Dem Spieler wird ein ästhetisches Raumerleben dargeboten, wie es so nur das Computerspiel imaginierend veranschaulichen kann. Auf diese Weise entsteht eine so bizarre wie skurrile Gebirgslandschaft aus architektonischen Segmenten, die in ihrer ekstatischen Anordnung als Allegorie der Geschichte als Chaos – hier freilich einer fiktiven Geschichte – interpretiert werden kann.

Das Computerspiel als ästhetisches Medium greift andere Formen der medialen Darstellung von Ruinen in Malerei, Fotografie und Film auf, um sie in veränderter und eigener Weise selbst in Szene zu setzen. Während uns Malerei und Fotografie statische Perspektiven auf ruinöse Innen- und Außenräume präsentieren und der Film seine Betrachterinnen auf eher passive Weise an seinen Bewegungen durch ruinöse Räume teilhaben lässt, ermöglicht das Computerspiel den Spielenden diese Bewegung selbst aktiv zu steuern. Computerspiele der hier vorgestellten Gattung sind somit herausragende Medien eines atmosphärischen Raumerlebens. Die Ruinen sind indes architektonisches Reflexionsobjekt und raumstrukturierende Umgebung zugleich. Im nächsten Abschnitt werden wir danach fragen, wie technische Medien der erweiterten und virtuellen Raumerfahrung ein ästhetisches Raumerleben ermöglichen, das sich von den bislang genannten Medien noch einmal auf andere Weise unterscheidet.

Das Kapitel abschließen soll erneut eine kurze Bemerkung zur Frage nach den ruinösen Erscheinungsweisen des Computerspiels auf medialer Ebene. Gemälde verdunkeln mit der Zeit, Fotografien verblassen, Filmrollen geraten in Mitleidenschaft – aber inwiefern können digitale Spiele in ihrer medialen Konstitution ruinöse Charakteristiken aufweisen? Mal abgesehen von Spielen, die schlicht kaputt gehen – die *Software* also nicht mehr erlebbar ist, weil die *Hardware* ruiniert wurde –, gibt es Spiele, die in ähnlicher Weise, wie es uns bereits im Zuge des Films begegnet ist, sogenannte ›Glitches‹, also Pannen bzw. Störungen aufweisen oder mit ihnen intendiert operieren. Tauchen solche Fehler ungewollt auf, so ist das meist für das Spielgeschehen unzuträglich und eher ärgerlich – zuweilen aber auch amüsant. Als paradigmatischer Fall einer solchen Störung kann das Festhängen der Spielfigur in einer der virtuellen Wände der Spielumgebung betrachtet werden. Interessanter ist demgegenüber die gewollte Einbindung solcher Effekte in das Spielgeschehen. Insbesondere Horrorspiele betten solche Glitches als Mittel zur zusätzlichen Verunsicherung der Spielenden in den Spielablauf ein. Das erscheint den Rezipierenden dann oftmals wie Einbildungen, Halluzinationen, Rauschzustände, Delirien und andere Formen der Bewusstseinsstörungen. Schließlich sind Videospiele in

146 Siehe in diesem Zusammenhang auch den Bildband: Giovanni Perna: *Die morbide Schönheit alter Friedhöfe*, Halle (Saale) 2015.

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.¹⁴⁷ 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.