

wie Falten, Knicke und Risse verleihen alten Fotografien ein ruinöses Erscheinungsbild. Nicht wenige Fotografien archivarischer Bestände liegen überhaupt nur noch als Fragmente vor, wenn Teile der Fotografie schlicht fehlen und verloren gegangen sind. Dem fotografischen Medium selbst kommen auf diese Weise ruinenhafte Charakteristiken zu: die Fotografie wird zur Fotoruine.

### 3.3 Ruinen im Film und Ruinen des Films

Das Filmmedium bringt wiederum ganz andere mediale Möglichkeiten der Darstellung und Thematisierung von Raum und Zeit mit sich. Während Malerei und Fotografie architektonische Innen- und Außenansichten im ruinösen Prozess befindlich *fixieren*, eröffnet der Film als Klangbildgeschehen und Bewegtbildmedium seine eigene *prozessuale Bewegung* durch Zeit und Raum. Für das Thema Ruinen ist insbesondere ein im Unterschied zur Alltagserfahrung veränderter Umgang mit Raum-Zeit-Konstellationen relevant. So vermag es der Film beispielweise, uns ruinöse Vorgänge in Zeitraffung oder Zeitstreckung vorzuführen. Der langsame Verfall durch den Zahn der Zeit kann auf diese Weise schneller und der schnelle Zerfall durch Zerstörung langsamer erfahren werden, als es uns in der außermedialen Wahrnehmung möglich ist.

Wir werden in diesem Kapitel exemplarisch einige filmische Operationen untersuchen, die relevant für das Thema der Ästhetik der Ruinen sind, da sie auf veränderte Weise Reflexionen über die Ruinen darstellen und veranlassen. Dabei sind es nicht selten die zuletzt vorgestellten Szenerien der *lost places* Fotografie, die auch im Film in besonderer Weise in Erscheinung treten und zumeist als Handlungsorte der filmischen Erzählung die von dem Film präsentierten Atmosphären bestimmen. In diesem und dem darauf folgenden Abschnitt zu den Computerspielen werden vornehmlich postapokalyptische Atmosphären der Genres Fantasy, Science-Fiction und Horror untersucht, da für sie die Ruinen nicht selten von zentraler Bedeutung sind. Namentlich sollen der Reihe nach die Filme *Silent Hill*, *I am Legend*, *28 Days Later* und *Blade Runner 2049* sowie die Katastrophenfilme des Regisseurs Roland Emmerich – *Independence Day*, *The Day After Tomorrow* und *2012* – vorgestellt und mit Blick auf die Ruinen analysiert werden.<sup>125</sup>

»Die Moderne der Kunst setzt ein, als in die verlassenen Ruinen des Sinns der Wahn, die delirierende Erlösungssehnsucht und das Dämonische einziehen.«<sup>126</sup> Obgleich Hartmut Böhme hier die Moderne der Kunst vor Augen hat und einen Paradigmenwechsel im Übergang von romantischen zu modernen Ruinendarstellungen meint, so eignet sich seine Klassifizierung doch auch zur Bestimmung der Ruinen in postapokalyptischen Szenerien. »Postapokalyptisch« meint hier den Zustand der Lebenswelt nach weitreichenden Katastrophen, unabhängig davon, ob sie sich auf menschliche oder natürli-

125 Danny Boyle: *28 Days Later* (GBR 2002); Roland Emmerich: *2012* (USA/CAN 2009); Roland Emmerich: *Independence Day* (USA 1996); Roland Emmerich: *The Day After Tomorrow* (USA 2004); Christophe Gans: *Silent Hill* (CAN/F 2006); Francis Lawrence: *I am Legend* (USA 2007); Denis Villeneuve: *Blade Runner 2049* (USA 2017).

126 H. Böhme: *Die Ästhetik der Ruinen*, S. 715.

che Verursachung zurückführen lassen.<sup>127</sup> Die bereits vorgestellten Trümmerlandschaften durch Kriegszerstörungen lassen sich in diesem Sinne genauso als postapokalyptische Atmosphären betrachten, wie urbane und ländliche Landschaften, die durch Erdbeben, Überschwemmungen, Wirbelstürme, Vulkanausbrüche und sonstige Naturgewalten dahingerafft werden. Wie sehr die modernen Ruinen im Einzelnen auch mit romantischen Motiven spielen, sie gewinnen angesichts der gigantischen Ausmaße der kriegerischen Konflikte des 20. Jahrhunderts neue und veränderte Konnotationen. Technologische Entwicklungen im Militärbereich, man denke an Massenvernichtungswaffen wie die Atombombe, führen zu zuvor ungeahnten Dimensionen von Ruinenlandschaften als Ergebnis der Zerstörung. Dass der Mensch immer schon im Zuge kriegerischer Auseinandersetzungen sich und seine Lebenswelt ruiniert hat, verrät ein Blick in die Geschichtsbücher dieser Welt; doch Umfang und Intensität der Zerstörungen haben durch den Einsatz entsprechender Kriegstechnologie zugenommen. Dass ganze Städte oder Landschaften innerhalb weniger Augenblicke ruiniert – ja geradezu ausgelöscht – werden können, ist eine Signatur der Moderne und die vielfach kritisierte Kehrseite ihrer rasanten technologischen Entwicklungen. Ohne die realen Ruinen des 20. und 21. Jahrhunderts an dieser Stelle eingehender untersuchen zu wollen, werden wir uns stattdessen den filmischen Imaginationen fiktiver Ruinenlandschaften widmen, die jedoch immer auch als Reflexionen über die reale Menschheitsgeschichte verstanden werden können – oder sogar verstanden werden sollten, will man den Bereich des Fiktiven nicht lediglich als Verklärung des Realen abtun. Sosehr fiktive Darstellungen fiktiv sind, sie bleiben stets durchdrungen von Bezugnahmen auf Reales.

Wahn, delirierende Erlösungssehnsucht und das Dämonische, wie Hartmut Böhme schreibt, nehmen vor allem mit Blick auf den Horrorfilm *Einzug in die Ruinen*, wie nachfolgend ersichtlich werden soll.<sup>128</sup> Paradigmatisch soll das an dem Film *Silent Hill* des französischen Regisseurs Christophe Gans aus dem Jahr 2006 aufgezeigt werden. Der Film basiert auf der gleichnamigen japanischen Survival-Horror-Videospielserie, deren erster Teil 1999 veröffentlicht wurde. Der Plot ist, wie für Horrorfilme nicht unüblich, vergleichsweise schnell wiedergegeben: Das Ehepaar Rose und Christopher DaSilva – letzterer gespielt von Sean Bean – haben Sorge um ihre kleine Adoptivtochter Sharon, die schlafwandelt und durch das Malen beunruhigend düsterer Bilder auffällt, die sie immer wieder in autistischer Manier schwarz übermalt. Während ihrer ungewollten nächtlichen Ausflüge stammelt Sharon wiederholt den Namen »Silent Hill«. Die Mutter Rose findet nach einer kurzen Internetrecherche heraus, dass es sich dabei um einen »realen« Ort gleichen Namens handelt. Gemeinsam mit Sharon begibt sie sich, nachdem eine erhoffte Verbesserung von Sharons Zustand durch medikamentöse und therapeutische Behandlungen ausbleibt, gegen den Willen ihres Mannes mit dem Auto auf die Reise zu der ominösen Stadt. Auf dem Weg dorthin wird sie von der Polizistin Cybil Bennett kontrolliert, die aufgrund von Roses auffällig angespanntem Verhalten den Verdacht hegt,

127 Auf den Begriff der »Postapokalypse« wird im Abschnitt zu den *Ruinen der Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart* erneut eingegangen.

128 Zur Ruine im Horrorgenre als *Architektur und Topographie des Todes* in Auseinandersetzung mit Simmel siehe: Hans Richard Brittnacher: *Ästhetik des Horrors*, Frankfurt a.M. 1994, S. 154–159.

Rose habe Sharon möglicherweise entführt. In dem für Horrorfilme typischen, rational eher unnachvollziehbaren Verhalten der Protagonisten flieht Rose während der Polizeikontrolle mit dem Auto, weil sie einen Wegweiser mit der Aufschrift »Silent Hill« sieht. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd erscheint mitten auf der Straße eine schemenhafte Mädchengestalt, die an Sharon erinnert, woraufhin Rose mit ihrem Fahrzeug ein Ausweichmanöver einleitet, das an einer Leitplanke endet. Rose wird bewusstlos. Als sie wieder erwacht, befindet sie sich auf wundersame Weise in Silent Hill und ihre Tochter Sharon ist verschwunden.

Silent Hill ist ein *lost place* im wahrsten Sinne des Wortes. Die in dichten Nebel und Ascheregen gehüllte Stadt ist von einer tiefen Schlucht umgrenzt, die eine Abreise zunächst aussichtslos erscheinen lässt. Die Straßen sind menschenleer. Immer wieder ertönen Sirenen, die vor dem unnatürlich rapiden Einbruch der Nacht und dem damit einhergehenden Einzug dämonischer Gestalten warnen. Gemeinsam mit der Polizistin Cybil muss sich Rose auf der Suche nach ihrer Tochter gegen diverse alptraumartige Kreaturen behaupten. Parallel dazu sucht ihr Ehemann Christopher in Begleitung eines Officers und ebenfalls vor Ort in Silent Hill nach Frau und Tochter. Dem Zuschauer wird schnell klar, dass sich Rose und Christopher zwar beide in derselben Kleinstadt, jedoch in parallelen Dimensionen befinden. Die weitere Handlung des Films offenbart schließlich, dass in Silent Hill in der Vergangenheit eine fanatische Sekte unter der Leitung einer gewissen Christabella Mädchen und Frauen verbrannt hat, weil sie diese für Hexen hielten. Die Stadt ist schließlich bei einem verheerenden Großbrand weitgehend zerstört worden. Eines ihrer Opfer war ein junges Mädchen namens Alessa Gillespie, welche die Feuerattacke auf ihre Person nur schwer entstellt überlebte. Unter unvorstellbaren Qualen spaltete sich ihr Wesen in Gut und Böse und manifestierte sich zum einen in einem rachegezügten Dämon, der fortan die Übeltäter der Sekte in dem alptraumhaften Silent Hill gefangen hält, und zum anderen in dem Säugling eines jungen Mädchens, das einem Waisenhaus überlassen und später von den DaSilvas adoptiert wurde: Sharon. In einem blutrünstigen Finale erhält die gequälte Alessa in Form des Dämons ihre Rache an den Sektenmitgliedern, insbesondere an ihrer Peinigerin Christabella. Ein richtiges Happy End gibt es nicht. Rose und Sharon können dem unheimlichen Ort Silent Hill zwar entfliehen und finden wieder nach Hause – es wird jedoch klar, dass sie nach wie vor in der verlorenen Parallelwelt gefangen sind.

Für das Thema der Ästhetik der Ruinen ist nun die Art und Weise entscheidend, wie der verlassene und verfallene Ort Silent Hill in Szene gesetzt wird. Als sinistere Atmosphäre korrespondiert der *lost place* mit den opaken Handlungssträngen des Filmgeschehens. Das Ruinenästhetische zwischen friedvoller Idylle und schockierender Irritation verschiebt sich in diesem Film zugunsten der düsteren Erscheinungsmodalitäten. Silent Hill übersetzt Szenerien, wie sie uns in der nebulösen Malerei Caspar David Friedrichs oder der nostalgischen Fotografie Sven Fennemas begegnet sind, in das Medium des Films, um sie als verlorene Areale des Schreckens zu inszenieren. Viele Szenen des Films zeigen Rose, wie sie auf der Suche nach ihrer Tochter, deren schemenhafte Gestalt sie immer wieder zu entdecken glaubt, durch die finsternen Ruinen der Kleinstadt irrt. Die Grundatmosphäre des Films erscheint dem Zuschauer durchgehend ruinös: Die gezeigten Straßen, Gebäude und Gegenstände sind von einer Ascheschicht bedeckt; es ist neblig; in den Straßen stehen liegengebliebene, rostige Autowracks mit platten Rei-

fen und zerbrochenen Fenstern; umgekippte, zerschlissene Kinderwagen und verbogene Fahrräder liegen am Boden; Türen und Tore sind aus den Angeln gehoben; demolierte Bretterzäune zieren unaufgeräumte Hinterhöfe; Schilder und Lampen hängen schief; es werden brachliegende Geschäfte, Bowlingbahnen, Garageneinfahrten und Schulgebäude gezeigt und der Showdown spielt sich schließlich in einer heruntergekommenen Kirche ab – alles ist aus dem Lot geraten: Es herrscht stilles, übriggebliebenes, vereinsamtes Chaos. Die Aufnahmen der Innenstadt sind dabei oft aus der Froschperspektive gefilmt, die schon Piranesi und Hubert Robert zur Steigerung architektonischer Wirkungen nutzten, wodurch die entseelten Reste der ausgestorbenen Kleinstadt umso bedrohlicher erscheinen.

Es verschlägt Rose schließlich in eine verwaiste Grundschule, in der sie den Spuren Alessa Gillespie folgt, deren Schicksal sich sukzessive enthüllt. Dort kommt es schließlich zu einer Szene, die unter dem Aspekt der Ruinierung besonders hervorsticht.<sup>129</sup> Die ohnehin bereits ruinöse Atmosphäre der architektonischen Innenräume wird in einem animierten filmischen Zeitraffereffekt mittels CGI (Computer Generated Imagery) zusätzlich ruiniert. Rose begibt sich zunächst in eine der Schultoiletten, die sich ohnedies schon in recht marodem Zustand befindet. Als die Alarmsirenen erneut ertönen, steht Rose, nur mit einer Taschenlampe bewaffnet, in dem plötzlich verdunkelten Toilettenraum. Das Licht der Taschenlampe fällt auf den sie umgebenden Raum; der Putz löst sich auf einmal wie Hautfetzen von den Wänden und der Decke, Lacke und sonstige Oberflächenschichten schälen sich von den Gegenständen ab und legen darunterliegende rostige Stahlkonstruktionen frei, Kacheln fallen von den Wänden und zerschellen am Boden. Übrig bleibt ein extrem düsterer und schmutziger Raum. Die Szene gipfelt schließlich in dem unangenehmen Auftritt eines dämonischen Wesens, das an die gequälten Gestalten der Malerei von Hieronymus Bosch erinnert. In Verbindung mit dessen Erscheinen greifen organische, pulsierende, kapillarartige Strukturen, ähnlich des sonst in Ruinen üblichen Pflanzenbewuchses, auf den Raum über. Die Ruine des Schulgebäudes wird hier zu einer Ruine des Horrors. In *Silent Hill* werden die Ruinen zu einem atmosphärischen Reflexionsgeschehen über fantastische andere Welten und Dimensionen, im Zuge derer das Unheimliche in die Ruinen Einzug erhält.

Ebenfalls in düster-endzeitlichem Gestus, wenn auch weniger schrecklich, werden die Ruinen in dem Science-Fiction-Film *I am Legend* des Regisseurs Francis Lawrence, basierend auf einer gleichnamigen Romanvorlage von Richard Matheson, in Szene gesetzt.<sup>130</sup> Im Mittelpunkt des Geschehens steht der Virologe Lt. Colonel Dr. Robert Neville, gespielt von Will Smith. Der Film entwirft ein apokalyptisches Endzeitszenario der Menschheitsgeschichte. Die Modifikation eines Masern-Virus durch die Wissenschaftlerin Dr. Alice Krippin versprach einen hundertprozentigen Heilungserfolg gegen Krebs. Das Virus mutierte jedoch auf unerwartete Weise, woraufhin der größte Anteil der Menschheit dahingerafft wurde. Von etwa 600 Millionen Überlebenden erwiesen

129 Christophe Gans: *Silent Hill* (CAN/F 2006); ab Min. 40:18.

130 Zwar nicht in Anbetracht von Ruinen aber mit Blick auf das Ende der Menschheit behandelt Eva Horn *I am Legend* in ihrer Einleitung *Die Erde ohne Menschen*, in: Eva Horn: *Zukunft als Katastrophe*, Frankfurt a.M. 2014, S. 7–12.

sich lediglich 12 Millionen als immun. Die restlichen Überlebenden entwickeln im Verlauf der Erkrankung zunächst tollwutartige Symptome und degenerieren schließlich soweit, dass sie einen animalischen Zustand, getrieben von bestialischem Hunger und enormer Aggression, erreichen. Ihre Haut wird heller, sie verlieren die Haare und verstecken sich tagsüber im Dunkeln, da UV-Licht ihnen tödliche Schmerzen zufügt. Sie haben einen höheren Puls, Atmung und Stoffwechsel sind beschleunigt und die Körpertemperatur ist erhöht.

Auf der Hut vor diesen mutierten Menschen fristet der Virologe Dr. Neville sein Dasein in den verwaisten Ruinen von New York und versucht im Alleingang eine Heilung von der Pandemie zu finden. Insbesondere der spektakuläre Filmauftakt soll uns hier beschäftigen.<sup>131</sup> Der Film setzt mit einer Fernsehaufnahme eines Interviews mit der besagten Wissenschaftlerin Dr. Alice Krippin ein, in dem sie in wenigen Sätzen erläutert, dass ihr Forschungsteam mittels der Modifikation eines Masern-Virus die Krebserkrankung bei allen ihrer 10.009 klinischen Patienten erfolgreich geheilt habe. »So you have actually cured cancer?«, fragt die Interviewerin – »Yes, yes. Yes, we have.«, entgegnet Dr. Krippin hoffnungsvoll lächelnd in stolzem, jedoch besonnenem Ton. *Schnitt.* Der vertikal aufsteigende Kamerablick eröffnet die Ansicht auf ein gespenstisch verlassenes New York. Überschwemmte Autobahnabschnitte erscheinen wie Flüsse; massenweise stehengelassene Fahrzeuge ruhen in einem wilden Durcheinander auf den Fahrbahnen; grüner Pflanzenbewuchs bedeckt stellenweise die Straßen; Vogellaute im Hintergrund; Möwen am Himmel. *Schnitt.* Ansicht auf den Times Square – auch hier aus der bereits bekannten Froschperspektive; Werbeplakate und Schilder haben eine Patina ausgebildet; der unkontrollierte Pflanzenbewuchs ist im wahrsten Sinne des Wortes »aus den Fugen geraten«; Zikaden- und Vogelgezwitzcher im Hintergrund; vollkommene Menschenleere. Nach vier weiteren Einstellungen auf unterschiedliche ruinöse Downtown-Szenarien wechselt der Kamerablick in die Vogelperspektive und verfolgt in einer entfernten Draufsicht ein rasant sich fortbewegendes Gefährt, während die Motorengeräusche durch die Häuserschluchten hallen.

Dr. Neville und sein Schäferhund heizen in einer modernen Version des Ford Mustang Shelby durch die verlassene Innenstadt, auf dem Schoß ein Jagdgewehr; Vogelschwärme werden durch das Fahrzeug aufgescheucht; Ausweichmanöver vorbei an verlassenen Panzern und Militärfahrzeugen in Straßenblockadeformation; Plakate zeigen die Aufschrift »GOD STILL LOVES US. Do we still love God?«; der Mustang rast an einem von Planen abgedeckten Quarantänegebäude mit dem obligatorischen Biohazard-Emblem vorbei; plötzlicher Wildwechsel mitten im urbanen Dschungel: ein Rudel Damwild wechselt die Straßenseite und einige Tiere geraten vor das Fahrzeug; Dr. Neville verreißt das Lenkrad, wodurch das Auto ins Schleudern gerät. Es folgt eine Treibjagd mit dem Mustang durch den verwahrlosten Großstadtdschungel; die Hirsche springen aufgescheucht kreuz und quer durch das Chaos aus liegengelassenen Fahrzeugen, wuchernden Pflanzen und sonstigem Gerümpel in den Straßen New Yorks. Die Verfolgungsjagd endet abrupt, als sich die Tiere in ein Dickicht aus stehengelassenen

131 Francis Lawrence: *I am Legend* (USA 2007); es geht hier um die ersten ca. 8:00 Min. des Films bis zur Einblende des Filmtitels.

Fahrzeugen fliehen – als ob der Stau der Rush Hour vor geraumer Zeit schlagartig und final zum Erliegen gekommen wäre.

Die nächste Szene zeigt Dr. Neville mit dem Jagdgewehr bewaffnet und in Begleitung seines Hundes, wie sie am Times Square zu Fuß mannshohes Gras durchstreifen. Die Natur ist in die urbane Ruinenlandschaft eingezogen. Gigantische Markenlogos wie das große, gelbe »M« des Fastfood Franchise McDonald's zieren die ruinösen Gebäudefassaden, während Dr. Neville mit seinem Gewehrobjectiv eines der Rehe anvisiert. Kurz bevor er zum Abschuss kommt, wird das Rehwild von einem vermutlich aus dem Zoo entflohenen Löwenweibchen attackiert, ein Männchen und das Löwenjunge folgen. Dr. Neville bricht die Jagd schließlich ab, als seine Alarmuhr den bevorstehenden Sonnenuntergang ankündigt. Dem Zuschauer wird anhand der Anfangsszenen klar: New York – hier stellvertretend für die ganze Welt – liegt in Ruinen und die Natur hat sich den Raum des Menschen zurückerobert. Die Ruinen werden in *I am Legend* zu einem Reflexionsgeschehen über mögliche Endzeitszenarien des Menschen, hier mit Blick auf die Gefahren medizinischer Forschung.

Ein ähnliches Endzeitszenario entwirft der Horrorfilm *28 Days Later* des Regisseurs Danny Boyle nach einem Drehbuch von Alex Garland. Der Film aus dem Jahre 2002 präsentiert dem Zuschauer anstelle der amerikanischen Metropole ein verlassenes London.<sup>132</sup> Das Filmgeschehen setzt auf ähnliche Weise ein wie in *I am Legend*: In einem Prolog werden Fernsehbildschirme gezeigt, die unterschiedliche Zusammenschnitte verschiedener sozialer Unruhezustände, wie Polizeiaufgebote und Straßenschlachten, aber auch Hinrichtungen und andere gewaltsame Gräueltaten im öffentlichen Raum, abspielen. Die Kamerafahrt führt langsam von den Bildschirmen weg und zeigt einen fixierten und an diverse Kabel angeschlossenen Schimpansen, dem diese Fernsehaufnahmen gezeigt werden. Der Kamerablick auf den Bildschirm einer Überwachungskamera offenbart schließlich, dass es sich um das »Cambridge Primate Research Center« handelt. Die Aufnahme der Überwachungskamera zeigt, wie in demselben Moment maskierte Personen die Forschungseinrichtung betreten und das Objektiv der Kamera abdecken. Im weiteren Verlauf stellt sich heraus, dass es sich bei den Eindringlingen um Tierschutzaktivisten handelt, welche die grausamen Umstände, unter denen die Primaten als Versuchstiere gehalten werden, fotografisch dokumentieren und die Tiere anschließend befreien wollen. Ein Forscher, den sie überrumpeln und festhalten, warnt sie davor, die Tiere frei zu lassen, da sie infiziert und hochgradig ansteckend seien. »Infected with what?«, fragt einer der Aktivisten den Wissenschaftler; »In order to cure, you must first understand.«, entgegnet der Forscher, wird aber von dem aufgebrachtsten Aktivisten schreiend unterbrochen: »Infected with what!?!«, worauf der Forscher bloß mit dem Wort »Rage« antwortet. Trotz dieser Warnung öffnet eine Aktivistin einen der Käfige, woraufhin der Affe sie prompt attackiert und beißt. Die Aktivistin erbricht umgehend Blut, das sie auch einem ihrer Kameraden ins Gesicht spuckt. Sie windet sich widernatürlich am Boden und ihre Pupillen verändern sich. Man hätte den Wissenschaftler – zumindest in diesem Fall – vielleicht doch ernst nehmen sollen.

Nach einer Einblende mit dem Wortlaut »28 days later...« wird der Protagonist Jim, gespielt von Cillian Murphy, gezeigt, wie er entblößt in einem Krankenhausbett zu Be-

132 Danny Boyle: *28 Days Later* (GBR 2002); es geht hier um die ersten ca. 13:00 Min. des Films.

wusstsein kommt. Sichtlich benommen folgt er den Spuren im Raum, um sich zu orientieren. Das Krankenhauszimmer wirkt verwüstet; die medizinischen Apparaturen im Raum sind durcheinander; es liegen Gegenstände auf dem Boden. Nachdem er einige Kanülen aus seinen Armen entfernt und einen grünen Arztkittel zum Anziehen gefunden hat, erkundet Jim verunsichert und vorsichtig das Krankenhaus. Schnell wird klar, dass sich dort niemand mehr befindet. Das Krankenhaus ist verlassen und verwüstet; Patientenliegen, Tische und Stühle wurden umgestoßen; überall liegt Zeug herum; öffentliche Telefone sind ausgehängt und außer Betrieb; Getränkeautomaten wurden geplündert; keine Menschenseele anzutreffen – wie schon bei *I am Legend* begegnet der vermeintlich letzte Überlebende den stummen Spuren eines vergangenen Chaos. Jim verlässt das verlassene Krankenhaus, nur um sich in einem ebenso verlassenen London wiederzufinden. Müllhaufen lagern am Straßenrand; einer der charakteristischen roten Londoner Doppeldeckerbusse liegt umgekippt mitten auf der Straße; herumliegende Zeitungen zeigen die Headline »EVACUATION«; eine gigantische Litfaßsäule versammelt unzählige Vermisstenanzeigen. Während *I am Legend* New York mittels aufwendiger CGI-Effekte von Menschen leert, ruiniert und den Einzug von Flora und Fauna animiert, präsentiert *28 Days Later* geschickt in den frühen Morgenstunden gedrehte Aufnahmen eines menschenleeren Londons. Streng genommen haben wir es bei *28 Days Later* nicht mit einer Ruinierung Londons im engeren Sinne zu tun, da die gezeigten Gebäude nicht verfallen oder zerstört erscheinen; der Film inszeniert die Großstadt vielmehr als einen schlicht verlassenen Ort. Nichtsdestoweniger hat die Metropole ihre Funktion als Stätte des belebten, städtischen, gesellschaftlich-sozialen Daseins verwirkt und erscheint als ein Ort aufgegebenen Lebens – das macht aus London eine Ruinenstadt, auch wenn die üblichen Verfallsphänomene in diesem Fall weniger deutlich in Augenschein treten.

Doch die Ruinen haben in *28 Days Later* auch im klassischen Sinne einen bemerkenswerten Auftritt. Ziemlich genau in der Mitte des Films verschlägt es die mittlerweile kleine Gruppe Überlebender auf der Suche nach Schutz und auf der Flucht vor der Großstadt und den dort hausenden Horden infizierter Mutanten in eine nahezu arkadische Ruinenlandschaft.<sup>133</sup> Es handelt sich dabei um die Ruine der ehemaligen Zisterzienserabtei Waverley Abbey, die etwa drei Kilometer südöstlich von Farnham im englischen Surrey liegt. Dies sind die einzigen Sequenzen des düsteren Horrorstreifens, in denen sich die Protagonisten für einen kurzen Moment in Sicherheit wiegen können und es zu keinem bedrohlichen Zwischenfall mit gewaltbereiten Eindringlingen kommt. Die Gruppe veranstaltet ein Picknick, ruht sich aus und schläft an einem Lagerfeuer. Wie eine Erholungspause in der Idylle einer Ruinenlandschaft erscheinen diese Szenen, die geradezu überspitzt harmonisch inszeniert werden. So erscheint es fast kitschig, als die Gruppe Überlebender einigen wilden Pferden dabei zusieht, wie diese – regelrecht als Symbole uneingeschränkter Freiheit – majestätisch mit wehender Mähne über die grünen Wiesen galoppieren. Die Ruine wird an dieser Stelle des Films als sicherer Zufluchtsort stilisiert, der als friedliche Idylle und harmonische Landschaft mit den Schockkulissen der Großstadt und den dort lauernden Bedrohungen kontrastiert.

---

133 Danny Boyle: *28 Days Later* (GBR 2002); die beschriebenen Szenen beginnen ab Min. 53:00 und enden etwa bei Min. 1:00:00.

Der Science-Fiction-Film *Blade Runner 2049* spielt mit den Themen Natur, Erinnerung und Geschichte und handelt ebenfalls in nicht wenigen Szenen in den Ruinen unserer Zivilisation. Der Film des Regisseurs Denis Villeneuve von 2017 entwirft ein dystopisches Zukunftsszenario, das – wie der Titel nahelegt – im Jahre 2049 spielt, in dem der Mensch den Planeten Erde und die für sein Überleben notwendige Erdatmosphäre weitgehend ruiniert hat. Dichter Smog liegt über der Großstadt Los Angeles; San Diego dient als gigantische Mülldeponie; die verlassene Geisterstadt Las Vegas ist nach einem Atomkrieg und mehreren Nuklearunfällen ein verseuchtes Sperrgebiet; die Ökosysteme sind mehr oder weniger zusammengebrochen; echte Tiere und Pflanzen gibt es kaum noch; die Menschen ernähren sich von proteinreichen Käferlarven mittels Insektenfarmen; ein gigantischer technischer Blackout hat zudem Jahre vor der gezeigten Filmhandlung einen erheblichen Anteil der elektronischen Daten gelöscht und damit auch einen entsprechend großen Teil der kollektiven Erinnerung der Menschheit vernichtet. Die übriggebliebenen Lebensräume werden in *Blade Runner 2049* gleichermaßen von Menschen und künstlichen Menschen (sogenannten ›Replikanten‹) bewohnt. Das urbane Stadtbild ist zudem von Hologrammen – d.h. dreidimensionalen Raumprojektionen – geprägt, die sowohl Personen als auch Gegenstände visualisierend ›verkörpern‹.

Die Handlung des Films, auf die hier im Detail nicht näher eingegangen werden soll, lässt sich auf folgendes Motiv herunterbrechen: Es geht um die Frage des Menschseins bzw. des Personseins im ethischen Sinne, wie man es von Debatten rund um künstliche Intelligenz, Roboter und dergleichen kennt, sprich: Wann ist ein Wesen eine anzuerkennende und zu achtende Person? In einem Lebensraum bevölkert von Menschen, künstlichen Menschen und Hologrammen, die allesamt in gewisser Hinsicht Persönlichkeiten haben oder sukzessive entwickeln, stellt sich die Frage, worin Gemeinsamkeiten und Unterschiede dieser Gattungen bestehen und wann wir deren Exemplare als individuelle Persönlichkeiten anerkennen. Die filmische Reflexion legt nahe, dass es eine identitätsstiftende Form der Erinnerung ist, die jemanden zu einer Person werden lässt. Konkret sind es im Film Kindheitserinnerungen – welche den Replikanten beispielsweise künstlich implantiert werden –, die aus einem Wesen eine Person machen. Die Ruine ist in diesem Zusammenhang nicht irrelevant, denn schließlich stiften die Ruinen als Spuren der Vergangenheit Identität. An den Ruinen wird dem Menschen in gewisser Hinsicht anschaulich begreifbar, wo er herkommt und wer er ist. Als Evidenzen der Geschichte geben die Ruinen den Menschen eine kollektive und bisweilen individuelle Identität.

Die Ruinen in *Blade Runner 2049* sind also nicht allein Kulissen eines dystopischen Zukunftsbildes, sie korrespondieren vielmehr als materielle Fragmente im Raum mit den geistigen Fragmenten der Erinnerung, denen die Protagonisten im Zuge des Filmgeschehens nachspüren. Eine Szene zeigt besonders anschaulich, wie dabei in *Blade Runner 2049* die Ruinen in still inszenierten Erscheinungsweisen das Handlungsgeschehen tragen.<sup>134</sup> Der Protagonist Officer K, von Ryan Gosling verkörpert, begibt sich auf der Suche nach Rick Deckart, der wie im Vorgänger *Blade Runner*<sup>135</sup> von Harrison Ford gespielt wird, in die Wüstenruinen von Las Vegas. Dichter Dunstnebel ist in orangenes Licht getaucht.

134 Denis Villeneuve: *Blade Runner 2049* (USA 2017); die beschriebenen Szenen beginnen ab Min. 1:40:30 und enden etwa bei Min. 1:44:45.

135 Ridley Scott: *Blade Runner* (USA/HKG 1982).

Officer K begegnet zunächst Fragmenten gigantischer Statuen wie einem Kopf, dem die Hälfte des Gesichts fehlt und zwei einander gegenübergestellten, nackt knienden Frauenfiguren mit geöffneten Mündern in High Heels – anscheinend anregende Dekorationen der einstigen Vergnügungsmetropole Las Vegas. Eine Biene landet auf Officer K's Handrücken, wodurch er auf einen gesamten Bienenstock inmitten der gigantischen, skulpturalen Fragmentsammlung aufmerksam wird – ein Anzeichen für die Anwesenheit von Menschen in dem Sperrbezirk. Die nächste Szene zeigt Officer K, wie er auf ein im orangenen Dunst zunächst nur schemenhaft zu erkennendes Gebäude zugeht, das zunehmend seine Gestalt preisgibt. Es handelt sich um ein pompöses Casino, dessen Rauminterieurs ebenso verlassen erscheinen, wie die äußere Umgebung. Vorsichtig erkundet Officer K die ebenfalls in orangenes Zwielicht gehüllten Räumlichkeiten. Die Kamerafahrten sind langsam; fast keine Geräusche sind im Hintergrund zu vernehmen; eine hohe Tür quietscht und knarzt, als Officer K sie öffnet; ein riesiger Kronleuchter liegt herabgestürzt inmitten eines imposanten Foyers; auf den Spieltischen des Casinos befinden sich noch Spielchips, als seien die Spielenden hier zuletzt auf und davon geeilt und hätten alles stehen und liegen gelassen; der monetäre Wert der Chips ist ebenso verlorengegangen wie das Klientel der Institution; Officer K rollt die kleine weiße Kugel des Roulettespiels durch das Rad; das Klackern der Kugel hallt durch den verlassenen Casinosaal; in einem anderen Raum schlägt er auf einem Flügel eine der Tasten an und ein verstimmter D-Ton erklingt und verliert sich in den Weiten des leeren Gebäudes, bis er spurlos verklungen ist. *Blade Runner 2049* entwirft eine atmosphärisch düster-melancholische Reflexion über die Natur des Menschen. Ganz im Geiste Simmels geht es dabei einerseits um seine *äußere Natur* als erdatmosphärische Lebensgrundlage seiner Existenz, die er pflegen oder ruinieren kann und andererseits um seine *innere Natur*, sprich: was es überhaupt heißt, Mensch bzw. Person zu sein.

Auch die Science-Fiction-Katastrophenfilme des Regisseurs Roland Emmerich wie *Independence Day*, *The Day After Tomorrow* und *2012* entwerfen Szenarien, in denen die menschliche Lebenswelt im ersteren Falle durch Angriffe außerirdischer Wesen oder, wie bei den letzteren beiden Filmen, durch Naturkatastrophen ruiniert wird. *Independence Day* führt die Zerstörung von Washington D.C. durch Raumschiffattacken vor, *The Day After Tomorrow* zeigt die Eisruinen von New York, nachdem durch den Klimawandel eine neue Eiszeit hereinbricht<sup>136</sup> und *2012* imaginiert den Untergang der gesamten menschlichen Lebenswelt basierend auf Theorien zum sogenannten ›Kontinentaldrift‹, denen zufolge sich die Kontinentalplatten kontinuierlich verschieben und es damit einhergehend zu gewaltigen Naturereignissen wie Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Wirbelstürmen kommt. Diese Filmbeispiele reflektieren über das Geschick des Menschen im Ganzen, seine Stellung in der Welt und seine möglichen Schicksale als Erdbevölkerung. Der vom Menschen gestalteten Lebenswelt wird hier durch größere Mächte – ob außerirdisches Leben oder die Gewalten der Natur – ein Ende gemacht. »Nichts währt ewig!« – diesem Bonmot geben die filmischen Imaginationen eine konkrete Gestalt.

136 Roland Emmerich: *The Day After Tomorrow* (USA 2004); die einschlägige Szene hierzu findet sich ab Min. 1:55:00.

Die behandelten Filme mit ihren jeweiligen Inszenierungen von Ruinen und Ruinösem verhandeln das Verhältnis des Menschen zu seiner Geschichte, Erinnerung und Natur. So fantastisch und imaginativ die Filminhalte im Einzelnen auch sein mögen, es geht ihnen immer um eine Reflexion über reale Selbst- und Weltverhältnisse des Menschen. Die Ruinen im Film sind dabei keineswegs bloße Kulissen oder Staffagen der Handlung, die prinzipiell austauschbar wären. Das Handlungsgeschehen der genannten Filme ließe sich nicht einfach an architekturlose Orte in Wald, Wiese oder Wüste verlegen, ohne seinen Sinn grundlegend zu verlieren. Die Faszination an diesen Filmen lebt auf zentrale Weise von den filmischen Räumen, die sie aufspannen – und diese Räume sind in unserem Fall architektonische Räume in ruiniertem Zustand.

Neben den genannten Ruinen *im* Film lassen sich auch die Ruinen *des* Films untersuchen. Unter Ruinen *des* Films ließen sich zwar auch die jeweiligen Inszenierungsweisen der Ruinen *im* Film verstehen, an dieser Stelle soll darunter jedoch etwas anderes gefasst werden: die Ruinierung des medialen Filmträgers, die ruinöse Erscheinungsweisen bei der Filmwiedergabe verursacht. Vor allem zu Zeiten, als Filme noch analog mittels Filmrollen und Filmprojektoren abgespielt wurden, konnten diese materiellen Träger bzw. technischen Gerätschaften des Films Mängel, Fehler und Beschädigungen aufweisen, die zu eher ungewünschten aber gängigen Effekten bei der Filmvorführung führten wie Flimmern, Rauschen, Knistern, Verwackelungen, Unschärfe, Farblosigkeit, Sprünge, helle und dunkle Punkte, Flecken und Streifen, sogenannten ›Glitches‹ – d.h. kleine Störungen – bis hin zu kaum noch abspielbaren Filmfragmenten.<sup>137</sup> Heutzutage werden solche Effekte beim digitalen Film zuweilen mittels *post production* auf intendierte Weise eingesetzt. Insbesondere im Horrorgenre kommen diese Altersspuren des Filmträgers im Bewegtbildraum häufig als Stilmittel zur Anwendung.<sup>138</sup> Am Beispiel von *Silent Hill* lässt sich das exemplarisch veranschaulichen.

Die Szenen, in denen die Geschichte der Transformation des jungen Mädchens Alessa Gillespie in einen Dämon in Rückblenden erzählt wird, weisen eine solche, auf der Ebene des Bildträgers sich abspielende Ruinierung auf. Der Film lenkt damit die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf seine eigene mediale und technische Konstitution *als Film* – in der Medientheorie werden derartige Operationen unter den Begriff ›*medium awareness*‹ gefasst, denn das Trägermedium selbst wird auf diese Weise auffällig. Das Schicksal des jungen Mädchens, wie sie von ihren Peinigern zunächst missbraucht, gequält und schließlich durch das Feuerattentat grausam verheert wird, zeigt der Film in der beschriebenen ruinösen Erscheinungsweise des Mediums. Als Rose auf der Suche nach ihrer verlorengegangenen Adoptivtochter Sharon in der Schule von Silent Hill den Schreibtisch von Alessa Gillespie entdeckt, entzündet sich buchstäblich an den Spuren

137 Siehe hierzu auch folgende künstlerische Arbeiten: Peter Delpout: *Lyrisch Nitraat* (NLD 1991), Susann Maria Hempel: *Der große Gammel* (DEU 2013), Bill Morrison: *Decasia. The State of Decay* (USA 2002); den Hinweis auf diese artistischen Reflexionen verdanke ich Kerim Dogruel.

138 Die Horrorfilme *Planet Terror* des Regisseurs Robert Rodriguez und *Death Proof* von Quentin Tarantino, beide im Jahr 2007 als *Double Feature* unter dem Titel *Grindhouse* erschienen, sind bspw. komplett in einer solchen Retroästhetik gehalten, welche das Filmgeschehen in einer intendiert ruinösen Darstellungsweise in Anlehnung an die *Grindhouse Theaters* der 1970er Jahre zeigt, die hauptsächlich *low-budget* Horrorfilme im Programm hatten. Robert Rodriguez: *Planet Terror* (USA 2007); Quentin Tarantino: *Death Proof* (USA 2007).

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.<sup>139</sup> 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.<sup>140</sup> 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.<sup>141</sup> 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.<sup>142</sup> 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: *Egoshooter. Das Raumbild des Computerspiels*, Frankfurt a.M. 2012; Martin Hennig: *Spielräume als Weltentwürfe. Kultursemiotik 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-*