

Inhalt

Ruinen-Ästhetik

I. Die Ruine. Ein ästhetischer Versuch	11
II. Eine kleine Kulturgeschichte der Ruinen	21
2.1 Antike	23
2.2 Renaissance und Barock	28
2.3 Romantik	34
2.4 Moderne und Postmoderne	40
III. Ästhetische, artifizielle und artistische Reflexion: Phänomenologie der Ruinen	45
3.1 Ruinenmalerei	50
3.2 Ruinenfotografie	60
3.3 Ruinen <i>im</i> Film und Ruinen <i>des</i> Films	71
3.4 Computerspiele in Ruinen	81
3.5 Ruinen in <i>augmented</i> und <i>virtual reality</i>	88
3.6 Erstes Zwischenfazit	91
IV. Theoretische Reflexion: Begriffe des Ruinenästhetischen	93
4.1 Raum der Wahrnehmung	94
4.2 Raum der Sprache	105
4.3 Raum der Zeichen	127
4.4 Raum der Gefühle	153
4.5 Aura und Atmosphäre	178
4.6 Atmosphären der Architektur	209
4.7 Atmosphären der Natur	219
4.8 Zweites Zwischenfazit	229
V. Ruinenästhetik – ein atmosphärisches Reflexionsgeschehen	233
5.1 Typologie der Ruinen	233

5.2 Formen der Reflexion	244
5.3 Ruinen der Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart	254
Fazit: Ruinen als Schauplätze eines Ringens des Menschen mit sich selbst	269
Danksagung	273

Abbildungen

Anhang

Literaturverzeichnis	285
Primär- und Sekundärliteratur	285
Tertiärliteratur	294
Bildbände	295
Abbildungsverzeichnis	297
Filmverzeichnis	299
Computerspielverzeichnis	301