

Hinführung

Das Computerspiel ist ein ungewöhnliches Medium, weil es sich im Gegensatz zu Literatur, Film oder Theater nicht damit zufrieden gibt, eine vorgefertigte Handlung zu präsentieren. Es negiert die Position der Rezipierenden und ersetzt sie durch die Position der Spielenden, deren aktive Teilhabe am Geschehen entscheidend ist für das Zustandekommen der Handlung. Ohne Spielende gibt es kein Spiel, und eben auch kein Computerspiel, denn die »Essenz des Spiels liegt in seiner interaktiven Natur«. (Ermi und Mäyrä 2011, 90)¹ Sicherlich ist auch ein Roman in der Entfaltung seiner Bedeutung von der interpretativen Leistung der Lesenden abhängig; nur im Spiel aber verändert sich der Inhalt des Mediums durch den Einfluss der Spielenden. Diese interaktive Teilhabe der ehemals passiv Rezipierenden mischt sich im modernen Computerspiel mit der Vermittlung erzählerischer Inhalte zu einem komplexen Gebilde, einem hybriden Medium, das zwei scheinbar gegensätzliche Pole umfasst: das Spiel einerseits und die Erzählung andererseits. (Vgl. Hayot und Wesp 2004, 405, sowie Frome 2019, 868)

Diese inhärente Zweiteilung des Computerspiels hat vor allem in der Anfangszeit der Game Studies zu einer mitunter heftigen Auseinandersetzung zwischen zwei Lagern innerhalb der Computerspielforschung geführt, der inzwischen berüchtigten Debatte von Ludologen und Narratologen. Die Differenzen scheinen heute weitestgehend überwunden. (Vgl. Beil et al. 2014, 7) Dennoch zeigt dieser Streit überdeutlich auf, wie zentral die Dualität von Spiel und Erzählung für das Computerspiel ist, wurden beide Elemente im Rahmen der Debatte doch als für die Analyse ausschlaggebend angeführt.

Neuere Theorien beschränken sich nicht mehr auf die Betrachtung einer der beiden Seiten, sondern geben sich in ihren Ansätzen explizit hybrid und versuchen die Verschmelzung von Spiel und Erzählung auf verschiedene Weisen. Kokonis beispielsweise nähert sich dem Computerspiel aus einer semiotischen Richtung, die interessant ist, aber letztlich doch innerhalb der Grenzen ihrer narratologischen Perspektive gefangen bleibt; geradezu bezeichnend nennt Kokonis die

1 »Yet, the essence of a game is rooted in its interactive nature, and there is no game without a player.«

Computerspiele durchweg »Texte«. (Kokonis 2014, passim) Er wählt für seine Analyse ein nichterzählendes Spiel, weil es ihm offenkundig darum geht, sein Modell auf nicht-narrative Titel anzuwenden. (ebd., 180) In diesem Zuge begeht er genau den »narratologischen Kolonialismus« (vgl. Aarseth 2006, 45; auch Murray 2005), vor dem die Ludologen so wortreich gewarnt haben. Es ist erstaunlich, wie Kokonis erst die Brückenposition seiner Theorie untermauert, um dann in der Analyse gänzlich narratologisch vorzugehen und alle Zeichen als »erzählend« zu deuten, ohne Spielmechaniken zu berücksichtigen. Damit ist Kokonis nicht allein: Auch Engels (2014) verweilt, trotz seiner explizit hybriden Zielsetzung, im Kosmos der Narratologie, was zwar in vielerlei Hinsicht aufschlussreich ist, aber gerade im Hinblick auf die von ihm selbst thematisierte Verbindung der Ebenen von Spiel und Erzählung letztlich fruchtlos bleibt. Wie andere Ansätze auch versucht Engels die Verschmelzung oder Parallelisierung der Begrifflichkeiten von Spiel und Erzählung und verläuft sich anschließend in der alten Gefahr, ein Spiel doch wieder ausschließlich narratologisch zu betrachten.

Kücklich geht einen ähnlichen Weg und unternimmt den Versuch, ein Begriffs-instrumentarium zu entwickeln, das Begriffe der Narratologie mit Begriffen der Ludologie in Verbindung bringt. (Vgl. Kücklich 2001 sowie Matuszkiewicz 2019, 93ff) Letztlich führt aber keines dieser Hybridmodelle auf einen nachhaltig haltbaren Weg, verschreiben sie sich doch stets dem Gedanken, das Computerspiel lasse sich als ein homogenes Medium begreifen. Die Leugnung der fundamentalen Spaltung des Computerspiels mag spannende Ideen und interessante Ansätze hervorbringen, ändert aber nichts an der Tatsache, dass Erzählung und Spiel nie wirklich eins werden. Neitzel fasst diesen Umstand in die Formel: »Spiel und Erzählung liegen dabei nie auf derselben Ebene.« (2000, 10) Vielfach ist auf die Unvereinbarkeit der beiden Seiten hingewiesen worden:

Spielerische Freiheiten stehen im unauflösbaren Widerspruch zu dem Erzählen einer kohärenten Geschichte: Je mehr Spieler auf den Erzählverlauf eines Videospiels einwirken können, desto schwieriger gestaltet sich die Erzeugung eines szenenübergreifenden Bedeutungszusammenhangs.

(Hennig 2016, 145)

Das bedeutet nicht, dass sich das Computerspiel nicht trotzdem als Einheit analysieren und interpretieren ließe. Um aber ein wirklich tiefgreifendes Verständnis des Computerspiels erreichen zu können, muss man akzeptieren, dass die Sphären Spiel und Erzählung sich entgegenstehen und nicht ineinander auflösbar sind. Natürlich wirken beide Komponenten zusammen und müssen entsprechend in ihren Zusammenhängen betrachtet werden: »In order to do games justice, we must study both their narratives and their play.« (Tarnowetzki 2015, 1) Dabei spielt es keine große Rolle, wie die beiden Sphären bezeichnet werden. Farrell spricht von »story« einerseits und »abstract logic« andererseits (2014, 40), Juul von »rules« und

»fiction« (2005b, 163), Mäyrä von »gameplay« und »representation« (2008, 53), Donald und Reid von »formal elements« und »dramatic elements« (2020, 16).² Wichtig ist, dass die Sphären getrennt (und damit auch nicht mit einem einheitlichen Begriffsapparat abbildbar) sind, jedoch zusammen wirken: »Even though fiction and rules are formally separable, the player's experience of the game is shaped by both.« (Juul 2005b, 177) Die beiden Seiten sind eng miteinander verwoben (Mäyrä 2008, 53), und stehen nicht prinzipiell in einem hierarchischen Verhältnis zueinander: »This is not to say that either story or gameplay are more important than the other, but that they should work in concert to generate a united *experience*.« (Ruch 2010, 289) Hierarchien können auftreten,³ die genaue Ordnung und der Vorrang einer Sphäre bleiben aber den Spieleentwicklern vorbehalten und können von Titel zu Titel variieren.

Ein Konzept, das dieser geteilten Einigkeit eher gerecht wird, ist das der ludonarrativen Harmonie. Der Begriff geht auf Clint Hocking zurück (2009), der eine Widersprüchlichkeit zwischen der erzählerischen und der spielerischen Ebene als »ludonarrative Dissonanz« bezeichnet,⁴ aus der sich als Gegenstück eben die ludonarrative Harmonie ergibt. Das Konzept beschreibt ein »Ineinandergreifen von Spielmechaniken und Erzählung« (Despain und Ash 2016, 1),⁵ eine »positive symbiotische Beziehung zwischen Erzählung und Gameplay« (Pynenburg 2012, 24),⁶ die »erfolgreiche Synchronisierung von ludischen und narrativen Aspekten« (Roth et al. 2018, 4).⁷ Leider fehlt es dem Konzept bislang an theoretischem Fundament und einer Präzisierung der zugrundeliegenden Begriffe; so macht sich keiner der Autoren die Mühe, festzulegen, durch welche Eigenschaften oder Phänomene sich

2 Donald und Reid beziehen sich dabei auf Fullerton 2014.

3 So sieht Mäyrä den Spielanteil als »Kern« und die Erzählung als »Hülle«: »I have named this totality the dual structure of games; as ludic simulations coupled with a digital audiovisual medium, digital games provide players access to both a »shell« (representational layers) as well as the »core« (the gameplay). This is also where the inherent interdisciplinarity of game studies is rooted. As both representational shell and core gameplay contribute to player's experience with the game, neither cannot be ignored while researching and analyzing games.« (2009, 317) Diese Ordnung trifft sicherlich auf einzelne Titel zu, auf andere nicht.

4 Vgl. auch Howe: »At a basic level, ludonarrative dissonance occurs where the narrative and ludic structures of a game conflict in such a way that the player is ›thrown out of the game« (emersion); that is, instead of the player being able to fully immerse in the specific fantasy of the game world as if it was real, its make believe quality becomes explicit as a consequence of the contradiction between the story being told and the means that the player is required by the game to employ in order to advance or, usually, remain in it at all.« (2017, 44)

5 »a synchronization between mechanics and narrative that create a consistent and realized experience or story.«

6 »a positive symbiotic relationship between the narrative and gameplay of an interactive narrative.«

7 »the successful syncing of both ludic and narrative aspects«

die beschworene »Harmonie« auszeichnet. Die Ungenauigkeit der Handhabung schlägt sich dann auch darin nieder, dass die vorgebrachten Analysen lückenhaft oder sogar widersprüchlich bleiben. Seraphine beschreibt beispielsweise einen Moment im Spiel *THE LAST OF US* (Naughty Dog 2013), in dem eine Spielmechanik nicht mehr funktioniert, weil die beteiligten Figuren in der Erzählung in Streit geraten sind. (Seraphine 2016, 7) Es lässt sich aber ohne Weiteres argumentieren, dass es sich dabei nicht um Dissonanz handelt, sondern im Gegenteil um perfekte Harmonie: Die Erzählung (die Beziehung zwischen den Figuren ist gestört) findet sich perfekt widergespiegelt in der Mechanik (die Funktion ist gestört). Ein anderes Beispiel beschreiben Despain und Ash:

In *WATCH DOGS*, the main narrative involves the death of a character's niece, but upon visiting her grave, the user-interface (UI) element prompts the player to parkour [sic!] over her grave. This prompt for gameplay that does not make narrative sense is dissonant, because the player is aware that the character their [sic!] playing would *never* parkour over their loved one's grave. Decreasing the player's ability to contribute to a story whether through mechanics or narrative increases the potential for ludonarrative dissonance.

(Despain und Ash 2016, 2)

Auch diese Analyse ist äußerst streitbar, wenngleich weniger eindeutig als das vorherige Beispiel. Das Spiel bietet den Spielenden die Möglichkeit, eine ludonarrativ dissonante Handlung zu vollführen; es kommt aber nicht zwangsweise zu dieser Handlung. Wenn bereits solche Potentiale als Dissonanzen gelten, kann ein Spiel fast nicht ohne existieren. Die Spielenden können in vielen Situationen frei entscheiden, wie sie sich verhalten wollen, und in nahezu jeder Instanz wird es Wege geben, eine Dissonanz zu erzeugen. Wenn aber jedes Spiel dissonant ist, verliert der Begriff seine Bedeutung und wird nutzlos. Es scheint daher ratsam, den Begriffsumfang einzuschränken und nur in solchen Fällen anzuwenden, in denen der Widerspruch zwischen Erzählung und Spiel unausweichlich oder der Titel zumindest aufgrund seiner Gestaltung die dissonante Handlungsweise zu provozieren scheint.

Aus den dargelegten Gründen ist es wohl notwendig, sich der hybriden Natur des Computerspiels aus einer anderen Perspektive zu nähern, die zugleich die Autonomie der beiden Sphären Erzählung und Spiel als definitorisches Merkmal des Mediums anerkennt und trotzdem eine Möglichkeit bietet, diese Spaltung analytisch und interpretatorisch zu überwinden, um zu einer ganzheitlichen Interpretation eines Titels zu kommen. Oder, wie Matuszkiewicz es ausdrückt, es bedarf »einer strukturierenden Kraft, die Interaktion und Narration nicht nur miteinander synchronisiert, sondern auch Synergien produziert.« (2019, 13) Eine solche Kraft findet sich in einem antiken philosophischen und vor allem ästhetischen Konzept: der Mimesis.

Die Vielfalt der Imitation

Lange Zeit hat das ästhetische Prinzip der Mimesis unter einem eher schlechten Ruf gelitten. Die Künstler und Denker des 18. Jahrhunderts empfanden die bloße Idee, Kunst sei eine Nachahmung der Natur, als beleidigend gegenüber dem schöpferischen Geist des Künstlers. Wenn der Künstler nur nachschafft, was schon existiert, werde er zum bloßen Handwerker statt zum Kern einer einzigartigen produktiven Kraft, die Neues erschaffen kann, so die Vorstellung. »In seiner überlieferten Bedeutung als Imitatio, Nachahmung konnte Mimesis dem neuzeitlichen Kunstdenken, welches dem Künstler als einmaligem schöpferischen Individuum seinen Rang einräumte, nicht mehr genügen.« (Feldmann 1988, 9) Diese »Verwerfung des Nachahmungsprinzips« (Balke 2018, 111) wird im zwanzigsten Jahrhundert von den verschiedensten Denkern mit den unterschiedlichsten Argumenten und Herleitungen ausgehebelt und die Mimesis als Funktionsprinzip rehabilitiert. Den Ruch von Einfachheit und minderem Wert ist der Begriff der Mimesis aber nie wieder ganz losgeworden. Noch heute unterscheiden Philosophen, Kunst- und Literaturkritiker zwischen Teilen eines Werkes, die genuin schöpferischer Natur sind, und solchen, die »bloß« mimetischen Charakter haben, weil sie nur wiedergeben, was bereits gesagt wurde.⁸

Dabei fußt bereits die damalige Kritik an der Mimesis auf einem groben Missverständnis der Komplexität des Konzepts. Mimesis bedeutet nicht nur Nachahmung im Sinne des Plagiats. Sie ist mehr als das reine Kopieren einer Vorlage. Mimesis formt, Mimesis verändert, Mimesis erschafft. Bei dem Mimesisbegriff, der im 18. Jahrhundert negativ besetzt und aus dem allgemeinen künstlerischen Diskurs ausgeschlossen wurde, handelt es sich um den ontischen Mimesisbegriff; er wurde ersetzt durch den ontologischen Mimesisbegriff, der die Natur nicht dem Äußeren gemäß nachformt, sondern sich ihre Gestaltungsprinzipien als gleichsam genialischer Schöpfer zunutze macht: *imitatio naturae* als Mimesis der *natura naturans* – statt der *natura naturata*. (Vgl. Metscher 1999, 40f) Das Wirkprinzip der Mimesis spielt eine »profoundly overlooked role« (Garrels 2011a, ix) und ist fest im menschlichen Verständnis der Welt verankert. Ohne ihre unablässige Arbeit wäre unsere Orientierung in der Welt stark eingeschränkt; Mimesis ist eine essentielle Eigenschaft des Menschen, »a complex, generative, and multidimensional phenomenon at the heart of what makes us human.« (Garrels 2011b, 1f) Als »Grundcharakteristikum menschlicher Lebenstätigkeit, ja des organischen Lebens überhaupt« (Metscher 1999, 62; vgl. auch Metscher 2004, 9ff) bildet Mimesis die Basis

8 »Um aber nicht nur »lebensnah«, sondern auch schön zu sein, bedürfe ein Kunstwerk indes mehr als nur der mimetischen Nachahmung der Natur.« (Stähli 2010, 46); in der Darstellung von Computerspielen vgl. auch Fernández-Vara 2015, 130. Holz betrachtet die »bloß« mimetischen Phänomene als Unterkategorie der Mimesis (1999, 7).

von Kultur (vgl. Kruger 2011) und Lernfähigkeit (vgl. Oughourlian 2011). Mimesis ist unausweichlich. (Vgl. Spariosu 1984, XVIIIff) Sie ist im Grunde ganz einfach als »Nachahmung« oder »Gleichmachung« zu begreifen – die Implikationen dieser Simplizität der Grundbedeutung sind aber so weitreichend, so umfangreich und geradezu allumfassend, dass die Leugnung mimetischer Prozesse im Vorgang des Schöpferischen geradezu lächerlich erscheint. (Vgl. ebd.) Eben die Vagheit des Begriffs, die Tatsache, dass er sich einer festen Definition verweigert, ja sich absichtsvoll zu wehren scheint (vgl. Gebauer und Wulf 1992, 10), ist genau seine Stärke, denn sie aktiviert das Konzept, adaptiert es in die verschiedensten Kontexte und passt es in vielfältige Thematiken und Zusammenhänge ein:

Was ›Widerspiegelung‹ und ›Mimesis‹ (aber auch ›Imitatio‹, ›Abbild‹ usw.) jeweils bedeuten bzw. bedeutet haben, hängt stark vom argumentativen Kontext wie von den Vorannahmen – ontologisch, methodologisch, doch auch politisch – derer ab, die die Begriffe gebrauchen. [...] Die Polyvalenz der Begriffe ist nicht nur eine Gefahr, sie kann auch eine Chance sein.

(Metscher 1999, 13)

Mimesis im Strudel der Bedeutungen

Sich dem Begriff der Mimesis nähern zu wollen, ist eine größere Herausforderung, als man zunächst denken mag. Das Wort ist seit Jahrtausenden Gegenstand teilweise widersprüchlicher Diskurse und konstanten Veränderungen, Anpassungen und Neudefinitionen unterworfen. Mitunter unterscheidet sich das Verständnis des Konzepts sogar unter Zeitgenossen. Insofern muss man, will man sich der Frage nähern, was Mimesis ist, zunächst erörtern, was Mimesis war.

Leichter als die Idee der Mimesis ist der Begriff zurückzuverfolgen, dessen griechische Wurzeln in die Antike reichen. Während viele Betrachtungen der Mimesis ihren thematischen Ursprung bei Platon verorten, spüren vor allem drei einflussreiche Wissenschaftler dem Wort noch in die vorplatonische Zeit nach. Die Arbeiten von Koller (1954), Else (1958) und Sörbom (1966) weisen (nicht gemeinsam, sondern jede für sich) schon einige Zeit vor den Schriften von Platon die Verwendung der Bezeichnung von Konzepten als »Mimesis« nach. (Vgl. Gebauer und Wulf 1992, 44ff) Selbst ohne Kenntnis dieser vorherigen Nachweise des Begriffs ist eine frühere Existenz des Konzepts wenig verwunderlich, wenn man betrachtet, wie selbstverständlich Platon mit dem Wort umgeht. Es liegt daher nahe, dass er nicht davon ausging, den Begriff an sich erklären zu müssen.

Den tatsächlich ersten Beleg für das Wort verorten Koller und Else unterschiedlich. Koller betrachtet den Delischen Hymnus als erstes Auftreten von Mimesis. (Vgl. Koller 1954, 13) Er identifiziert vier Bedeutungen des Begriffs:

1. [...] »nachahmen« [...]
 2. [...] *aufführen* [...]
 3. [...] Gestaltwerdung eines Begriffes, Verwirklichung eines Geistigen, Form und Ausdruck der Seele, in der diese überhaupt erst Wirklichkeitscharakter bekommt. [...]
 4. [...] die Mimesis des Tanzes.
- (Koller 1954, 11ff)

Mimesis hat damit bei Koller einen stark ästhetischen Schwerpunkt, einen künstlerischen Charakter im weitesten Sinne. Es geht um eine musikalische oder schauspielerische Wiedergabe. Else widerspricht dem Ursprung im Delischen Hymnus und findet drei Verwendungsweisen des Begriffs der »Mimesis«:

1. Mimetisches Verhalten meint die direkte Nachahmung des Aussehens, der Handlungen und der Äußerungen von Tieren oder Menschen durch Rede, Lied und/oder Tanz ...,
 2. Die »Nachahmung« der Handlungen einer Person durch eine andere in einem ganz allgemeinen Sinne ...,
 3. die Nachschaffung eines Bildes oder eines Bildes einer Person oder einer Sache in materieller Form ...
- (Else 1958, 79; übersetzt von Gebauer und Wulf 1992, 45)

Die potente Problematik des Mimesisbegriffs zeigt sich hier bereits angedeutet, zeichnen sich die drei verschiedenen, von Else in der vorplatonischen Literatur gefundenen Bedeutungen von Mimesis doch durch stark voneinander abweichende Anwendungsräume aus. Diese Vielgestaltigkeit von Mimesis spielt in der weiteren Diskussion des Begriffs eine wichtige Rolle; die Forschung von Else belegt, dass diese Polyvalenz bereits in den frühesten Quellen zum Begriff verankert ist.

Gebauer und Wulf zitieren die Untersuchungen von Göran Sörbom zu den Worten der *mimēsthai*-Gruppe, also jener Wörter, die auf denselben altgriechischen Stamm zurückgehen, die zeigen, dass der Begriff überwiegend in nicht-ästhetischen Zusammenhängen gebraucht wurde. (Sörbom 1966, zitiert bei Gebauer und Wulf 1992, 46) Es ist also keineswegs so, dass Mimesis schon immer ein Wort aus dem Bereich der Ästhetik gewesen wäre; vielmehr wurde sie erst bei Platon und dann vor allem bei dessen Schüler Aristoteles dazu. Das ist insofern signifikant, als dieser Umstand den Bedeutungsrahmen des Begriffs in seiner historischen Entwicklung noch weiter öffnet – Mimesis, so scheint es, hat keine Grenzen.

Das ist wohl auch die wichtigste Erkenntnis, die aus den Betrachtungen des Begriffs in seiner vorplatonischen Verwendung zu gewinnen ist: Mimesis ist ein unkonkretes, vages und sehr weitreichend anwendbares Konzept. »Mimesis hat keine ein für allemal feststehende Bedeutung«, schreibt Wulf (1989, 83) und ist sich darin mit Feldmann einig: »Die Besinnung auf die Begriffsgeschichte der Mimesis

läßt deutlich werden, daß Mimesis keinen feststehenden Bedeutungsgehalt hat, sondern vielfache Facetten.« (1988, 14) Eine einzige Übersetzung oder Interpretation könne dem Begriff unmöglich gerecht werden, meint Potolsky (2006, 1f), denn Mimesis sei immer doppelt zu denken als zugleich »gut und schlecht, natürlich und unnatürlich, notwendig und entbehrlich.« (Ebd., 2)⁹ Auf die Unmöglichkeit einer klaren Definition von Mimesis weist auch Wolfreys hin (2007, 98f) und bezieht sich dabei auf Lacoue-Labarthe:

This is why the only recourse, with mimesis, is to differentiate it and to appropriate it, to identify it. In short, to *verify* it. Which would without fail betray the essence or property of mimesis, if there were an essence of mimesis or if what is »proper« to mimesis did not lie precisely in the fact that mimesis has no »proper« to it, ever (Lacoue-Labarthe 1998, 116)

Das Paradoxe am »polyvalente[n], mehrdimensionale[n] Termin[us]« Mimesis (Metscher 1999, 13) ist seine Gängigkeit und weite Verbreitung trotz mangelnder Definierbarkeit:

Mimesis is among the oldest terms in literary and artistic theory, and it is certainly among the most fundamental. It so defines our way of thinking about art, literature and representation more generally that we rely on the concept even if we have never heard of it or do not know its history.

(Potolsky 2006, 1)

Es lässt sich noch eine weitere Erkenntnis aus der vorplatonischen Mimesisdiskussion destillieren: Mimesis hat einen transmedialen Charakter. Am deutlichsten findet diese Eigenschaft ihren Niederschlag im ersten Punkt von Elses Analyse: die »direct representation of the looks, actions, and/or utterances of animals or men through speech, song, and/or dancing« (Else 1958, 79). Mimesis ist bereits in dieser Bedeutung keine Kopie, kein exaktes Duplikat einer Vorlage, sondern die Interpretation eines Phänomens und seine Übertragung in das Vokabular eines anderen Mediums. Das transmediale Potential und damit einhergehend die Notwendigkeit einer Interpretation sind also bereits im vorplatonischen Verständnis von Mimesis angelegt.

Konkret wird die Beschäftigung mit dem Mimesiskonzept bei Platon. Dabei ist zu beachten, dass die oft beschriebene kritische Haltung Platons gegenüber der Mimesis zu kurz greift. Zwar zeigt er sich in der Dichterkritik der *POLITEIA* äußerst ablehnend gegenüber dem »*mimos*« (vgl. Gebauer und Wulf 1992, 50ff), was Melberg auf die Formel bringt: »Plato rejected the poets.« (1995, 10) Zugleich aber ist die gesamte Darstellungsweise Platons in Form der Wiedergabe von Gesprächen

9 »Mimesis is always double, at once good and bad, natural and unnatural, necessary and dispensable.«

zwischen Sokrates und anderen Figuren eine absolut mimetische. (Vgl. Melberg 1995, 17) Auch ist die Reduktion des Platonischen Mimesisverständnisses auf die Dichterkritik nicht wirklich haltbar. (Vgl. Büttner 2004, 43ff)

»So sehr die mimesiskritische Auffassung der POLITEIA wirkungsgeschichtliche [sic!] dominant bleibt, so nachdrücklich muß erinnert werden, daß in anderen Teilen von Platons Werk eine reichere und differenziertere Vorstellung vom Wesen der Künste zu finden ist.«

(Metscher 1999, 37)

Es ist also nicht das Konzept der Nachahmung an sich, das er verwirft, sondern vielmehr die Grenzenlosigkeit der Nachahmung, wie sie offenbar von einigen zeitgenössischen Dichtern praktiziert wurde. Mimesis hat bei Platon eine starke moralisch-erzieherische Komponente. Trotzdem bleibt die Bedeutung des Begriffs eher abstrakt gefasst als konkret präzisiert.

»Mimesis« ist bei Platon ein weiter Begriff, dessen Bedeutung mit dem deutschen Wort »Nachahmung« nur eingeschränkt wiedergegeben werden kann. [...] »Nachahmen« muss in diesem Sinn nicht nur die Herstellung einer Kopie, die einen Gegenstand oder Vorgang in der Natur oder »Wirklichkeit« möglichst getreu wiedergibt, bezeichnen, es kann auch verwendet werden, wenn man jemanden etwa auffordert, die gerechte Art eines bestimmten Menschen nachzuahmen, ja man kann sogar von Nachahmung sprechen, wenn jemand sich an die Prinzipien gerechten Handelns im Allgemeinen halten und sie verwirklichen soll.

(Schmitt 2010, 231)

Daraus resultiert eine Poetik, die präskriptiv das Schaffen der Dichter bestimmt und der Dichtkunst strenge Regeln auferlegt. Einer Götterrepräsentation mit makelbehafteten Gottheiten stellt sich Platon vehement entgegen, indem er postuliert, die Dichtung habe Götter und Helden stets als makellos und moralisch einwandfrei darzustellen. »Und weit gefehlt, daß man ihnen [den jungen Bürgern] von Riesenkriegen vorerzählen sollte und diese abbilden, noch von den vielen und mancherlei andern Fehden der Götter und Heroen mit ihren Verwandten und Angehörigen.« (Platon 2018, 271) Der Idealstaat muss also »Aufsicht führen über die, welche Märchen und Sagen dichten, und welches Märchen sie gut gedichtet haben, dieses einführen, welches aber nicht, das ausschließen.« (Ebd., 269) Bei Zuwiderhandlung gegen dieses Gebot sieht er das Risiko, dass sich junge Menschen, die von den Geschichten lernen, auch die Makel von den dargestellten Vorbildern abschauen.

wenn aber darstellen, dann mögen sie nur, was dahin gehört, gleich von Kindheit an nachahmen, tapfere Männer, besonnene, fromme, edelmütige und anderes der Art, Unedles aber weder verrichten noch auch es nachzuahmen geschickt sein, noch sonst etwas Schändliches, damit sie nicht von der Nachahmung das Sein da-

vontragen. Oder hast du nicht bemerkt, daß die Nachahmungen, wenn man es von Jugend an stark damit treibt, in Gewöhnungen und in Natur übergehen, es betreffe nun den Leib oder die Töne oder das Gemüt?

(Platon 2018, 290; vgl. auch Balke 2018, 37)

Es zeigt sich hier nicht eine Kritik an der Mimesis an sich, sondern an einer Mimesis, die sich ihrer moralischen Verpflichtung nicht bewusst ist. Nur »vorbildliche Menschen« sollen zur Nachahmung kommen, um zu vermeiden, dass sich als negativ empfundene Charaktereigenschaften über den Weg der Nachahmung im Verhalten der jungen Menschen festsetzen. Platon bindet die Dichter daher an die »Wahrheit« (2018, 270; vgl. auch Gebauer und Wulf 1992, 55). Wenn die Dichter gegen die Wahrheit verstoßen, beispielsweise indem sie die Götter als fehlbar und makelbehaftet präsentieren, wird die Darstellung dem Vorbild unähnlich (die Annahme Platons ist, dass die Götter tatsächlich unfehlbar sind) und damit amimetisch. Ein entscheidender Aspekt der Mimesis ist also, was als Referenzpunkt für die Nachahmung dient.

Diese Argumentation zeigt erneut, dass die Festlegung von Platon als Gegner des Mimetischen sein Verständnis zu sehr vereinfacht; vielmehr gemahnt Platon zur Vorsicht im Umgang mit der Nachahmung als Instrument zur Darstellung. Seine Gedanken verraten eine wichtige Eigenschaft der Mimesis: Sie verfügt über ein enormes Potential, das über die bloße Darstellung hinausgeht.

Das Mimesiskonzept von Platon ist kein rein ästhetisches Prinzip. Die ethisch-moralische Dimension ergibt sich aus der Überzeugung, dass die Nachahmung die Macht hat, das Verhalten und die Eigenschaften eines Vorbilds auf ein formbares Ziel zu übertragen. Gebauer und Wulf identifizieren als eine zentrale Bedeutung von Mimesis das »sich ähnlich machen« (1992, 46). Platon begreift diesen Vorgang als etwas, das zumindest potentiell einen dauerhaften Zustand manifestiert, der nicht oder nur schwer rückgängig gemacht werden kann. Damit schreibt er Mimesis eine Permanenz zu, die in späteren Auffassungen des Begriffs an Bedeutung verliert und schließlich ganz verschwindet, da Mimesis dann vielmehr als kontinuierlicher Prozess denn als Zustand aufgefasst wird.

Die genaue Deutung des platonischen Mimesisbegriffs wird dadurch erschwert, dass der Philosoph selbst in seiner Verwendung nicht konsequent bleibt. In der Dichterkritik bemängelt er den Status der Dichtung als Schein, als Darstellung von Nichtseiendem; zugleich fürchtet er die Mimesis der Dichter für ihr Potential zur Manifestation von Realität. In dieser Vieldeutigkeit zeigt sich eine bereits eingangs erwähnte und konstituierende Eigenschaft der Mimesis schon innerhalb des Gedankenkosmos eines einzigen Denkers: ihre Vagheit. In verschiedenen Kontexten kann Mimesis verschiedene Bedeutungen annehmen, und so hat Platon nicht einen Mimesisbegriff, sondern er hat mehrere. Gebauer und Wulf identifizieren vier verschiedene Bedeutungen: die Nachahmung

von vorbildlichen Menschen; die dichterische Darstellung; die Herstellung eines Scheins; schließlich die Fähigkeit des Menschen, Bilder herzustellen, in denen das Nichtseiende mit dem Seienden verflochten ist. (1992, 53ff) Manche dieser Bedeutungen konnotiert Platon neutral oder positiv, wie die Erziehung junger Männer durch Nachahmung positiver Vorbilder. Andere dagegen kritisiert er scharf, wie die Herstellung des Scheins, die dem philosophischen Streben nach Wahrheit und Echtheit entgegensteht. (Vgl. Melberg 1995, 10f)

An die Stelle der verschiedenen mimetischen Vorgänge zwischen Dichter und Werk, Werk und Realität sowie Werk und Rezipierenden tritt bei Aristoteles ein Fokus auf den schöpferischen Akt, also die Beziehung zwischen Dichter und Werk. Das Verhältnis zwischen Werk und Rezipierenden spielt bei ihm durchaus eine gewisse Rolle, sieht doch auch Aristoteles Gefahren bei der Darstellung von fehlerhaftem Verhalten. Doch führt die Erkenntnis dieser Gefahren nicht zu einem Verbot der Darstellung; Aristoteles verfolgt eine andere Strategie im Umgang mit der moralischen Verantwortung der Dichter, und sein Ansatz verändert das Verhältnis zwischen Dichter und Werk tiefgreifend. Im Zuge dieser Abwandlung trennt Aristoteles außerdem das dritte Verhältnis bei Platon, die Relation von Werk und Realität, auf.

Mimesis wird in der *POETIK* des Aristoteles zu einem formenden Gestaltungsprinzip und entfernt sich ein Stück weit von der Bedeutung als »Nachahmung«. Wenn Aristoteles die Dichter an ihre moralische Verantwortung erinnert, dann meint er damit nicht, dass sie nur eine bestimmte Form von Verhalten darstellen dürfen, er beschränkt nicht ihren Stoff, sondern ruft stattdessen dazu auf, die Geschehnisse im Prozess der Darstellung so zu formen, dass sie dem moralischen Zielbild entsprechen. »So soll auch der Dichter, wenn er jähzornige, leichtsinnige und andere mit derartigen Charakterfehlern behaftete Menschen nachahmt, sie als die, die sie sind, und zugleich als rechtschaffen darstellen.« (Aristoteles 1982, 49)

Aristoteles propagiert also nicht eine Mimesis des Kopierens, sondern verlangt eine bewusste und zielgerichtete Formung und Manipulation des Stoffes. Anschaulich ist die Zusammenfassung von Gebauer und Wulf:

Im Zentrum von Malerei und Dichtung steht Mimesis; doch bedeutet sie nicht das bloße Kopieren des Äußeren der Natur und die Darstellung der individuellen Züge. Vielmehr zielt Kunst und Dichtung auf die »Verschönerung« und »Verbesserung« der individuellen Züge, auf eine Universalisierung. Mimesis ist also Nachschaffen und Verändern in einem.

[...]

Aufgabe der Dichtung ist es, nicht darzustellen, was geschehen ist, sondern das darzustellen, was »nach den Regeln der Wahrscheinlichkeit und Notwendigkeit«

geschehen könnte. Auch hier wird deutlich, Dichtung ist »mehr als die Nachahmung von Vorgefundenem«.

(Gebauer und Wulf 1992, 82; die Zitate stammen aus der POETIK von Aristoteles)

Aristoteles erlaubt den Dichtern nicht nur die Veränderung ihrer Vorbilder im mimetischen Schaffensprozess, er verlangt sie sogar. Eingeschränkt ist dieses Potential einzig durch die moralische Dimension der Idealisierung des Subjekts. Die Loslösung vom Wahrheitsgebot Platons ist eine außergewöhnlich tiefgreifende Abweichung, die den Dichtern eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten eröffnet. Aristoteles unterscheidet ganz explizit die Dichter von den Geschichtsschreibern – letztere treten als reine Chronisten auf und haben die Aufgabe, nur genau das schriftlich nachzuahmen, was wirklich geschehen ist (Mimesis in ihrer transmedialen Funktion). Die Dichter dagegen müssen sich von ihrer Vorlage lösen, wo es angemessen erscheint, und das Abbild zum Besseren formen.

Die idealisierende Umformung hält sich sehr lange als fester Bestandteil des Mimesiskonzepts und bestimmt beispielsweise auch das Verständnis im Mittelalter.¹⁰ Gebauer und Wulf schreiben:

In den tausend Jahren, die das »Mittelalter« umfaßt, spielt Mimesis, hier zumeist als *imitatio* bezeichnet, eine große Rolle. Kaum ein Bereich mittelalterlichen Lebens, in dem sie nicht wirksam wird und der sich nicht durch sie kennzeichnen ließe.

(Gebauer und Wulf 1992, 93)

Entscheidend für diese Aussage ist eben genau der verändernde, anpassende, »idealisierende« Charakter der Mimesis. Wissen und Erkenntnisse vorangegangener, vor allem antiker Kulturen wird nicht einfach übernommen und kopiert, sondern neu gelesen, interpretiert und ausgelegt. Konzepte und Ideen werden den neuen kulturellen Umständen, im europäischen Mittelalter also dem Christentum, angepasst und neu kontextualisiert. Diesen kulturellen Brückenschlag bezeichnen Gebauer und Wulf als die »Amalgamierung von Zeichen verschiedener Traditionen« (1992, 93). In dieser Lesart wird Mimesis im Mittelalter zum Instrument der Kulturaneignung: Die christliche Obrigkeit stellt alles vorchristliche Geschehen in einen christlichen Zusammenhang und subsumiert auf diese Weise das ältere Kulturgut, macht es zum Teil des christlichen Paradigmas. Gebauer und Wulf verfolgen derlei Prozesse vor allem in der Kunst und Literatur und kommen zu dem Schluss: »Mimesis kann als Reproduktion eines Vorbildes nicht hinlänglich begriffen werden.« (1992, 95) Sie führen diesen Gedanken noch genauer aus:

10 Gebauer und Wulf identifizieren den Begriff der »*imitatio*«, der im Mittelalter für Konzepte gebraucht wird, die unserem Verständnis nach der Mimesis entsprechen. (1992, 93) In den Darstellungen hier wird konsequent von »Mimesis« gesprochen, um die Begriffsdiskussion nicht unnötig zu verkomplizieren.

Kunst muß durch die Nachahmung des Wesens der Natur mehr als ihre Oberfläche zur Erscheinung bringen; Nachahmung meint also mehr als die bloße Imitation des Äußeren durch die Kunst; in diesem »Mehr« liegt die Freiheit des Menschen, etwas Neues zu schaffen, das in der Natur selbst kein Vorbild hat. Hier ist der Mensch das Abbild Gottes als Schöpfer und Künstler.

(Gebauer und Wulf 1992, 98)

Selbst da, wo die Kunst nicht mimetisch ist, wird sie mimetisch durch die Annäherung des schöpferischen Menschen an die Schöpfungskraft Gottes. »Der Künstler imitiert nicht die Natur, wie sie ist, sondern er imitiert ihr Produktionsprinzip; [...] und es ist das schöpferische Prinzip hinter den Erscheinungen der Natur, das der Mensch nachahmt. Auf diese Weise kann er auch grundsätzlich Neues hervorbringen.« (Winkler 2002, 230) Noch Adorno begreift Mimesis als »Nachahmung nicht von Geschaffenem sondern des Aktes der Schöpfung selber.« (Stein 2008, 6) Es ist damit nicht mehr primär das Werk, das als mimetisch aufgefasst wird, sondern der Mensch an sich ist eine Mimesis Gottes. Schließlich heißt es schon in der Genesis: »Gott schuf also den Menschen als sein Abbild; als Abbild Gottes schuf er ihn.« (Genesis 1:27; Katholische Bibelanstalt Stuttgart 1980, 5) Im christlichen Verständnis ist das Mimetische also ganz entscheidend mit der Entstehung des Menschen verbunden, sie ist eine wortwörtlich seinskonstituierende Eigenschaft.

Das Mittelalter inklusive Renaissance markiert eine extrem lange Phase ausgiebiger mimetischer Aktivität in allen Bereichen, die sich zum Ende hin auf den künstlerischen Bereich fokussiert und dort zu besonderer Blüte gelangt. Das Kennzeichen der mittelalterlichen Mimesis ist aber jene Verbindung von »mimetische[n] und zugleich innovative[n] Prozesse[n]« (Gebauer und Wulf 1992, 94), die eben nicht zu einer bloßen Kopie der Vorlage führen, sondern zu einer Weiterentwicklung.

Eine besondere Eigenschaft der Mimesis zeigt sich im Übergang zur Neuzeit: die Interaktivität. Damit ist freilich nicht eine Interaktivität gemeint, wie sie das Verhältnis zwischen Werk und Rezipierenden im modernen Computerspiel bestimmt. (Vgl. die ausführliche Diskussion in Kapitel 3.) Vielmehr geht es um die implizite Aufforderung an die Rezipierenden, aktiv mit dem Werk, beispielsweise einem Text, umzugehen und anhand des eigenen mimetischen Vermögens Bedeutung zu erschaffen, die vielleicht im Werk nur als Potential, als Deutungsmöglichkeit angelegt ist. Gebauer und Wulf demonstrieren diese Tendenz anhand der Werke von Erasmus von Rotterdam, Michel de Montaigne und William Shakespeare. (1992, 128ff) Ihre Erkenntnisse legen dar, dass Mimesis kein Zustand eines Werkes ist, sondern ein Prozess, sie zeigen die Abhängigkeit des mimetischen Vorgangs von der Herangehensweise der Rezipierenden.

Im 18. Jahrhundert verliert die Mimesis als Begriff und Konzept an Bedeutung und wird von einer Haltung ersetzt, die »das Subjekt in seiner künstlerischen Ein-

zigartigkeit gegenüber dem Objekt betont bis hin zur romantischen Kunstauffassung [...], die das autonome schöpferische Subjekt mit seiner nur noch selbstbestimmten künstlerischen Entäußerung in sein Recht einsetzt.« (Feldmann 1988, 10) Die Nachahmung wird so nachhaltig diffamiert, dass vielleicht sogar die oft auf die Kritik hin reduzierte Leseweise der platonischen Mimesis-Theorie maßgeblich von der Schmähung aus dieser Zeit herrührt. In einer Hinsicht bleibt diese Phase der Begriffsentwicklung aber der Geschichte treu: Es gibt keine eindeutigen Definitionen, sondern nur vage Zuschreibungen. (Vgl. Gebauer und Wulf 1992, 219) Es ist dabei bezeichnend, dass die Mimesis genau dann einen schlechten Ruf erhält, wenn ihr Bedeutungsspielraum stark eingeschränkt wird: Mimesis wird zu Beginn des 18. Jahrhunderts auf die Naturnachahmung beschränkt. Aus dieser Einschränkung resultiert ihre Ablehnung, weil sich besonders die Künstler der Romantik als schöpferische Individuen verstehen, die Neues aus sich selbst hervorbringen. Eine reine Nachformung von etwas bereits Bestehendem erscheint diesen Künstlern geradezu als Beleidigung ihrer kreativen Tätigkeit.

Diese Entwicklung gipfelt in der Auflösung der Mimesis im schöpferischen Prozess. »Das Kunstwerk wird nicht in bezug auf eine vorgängige Welt verstanden, sondern hat den Charakter einer Eigenwelt. Mit dieser Abschließung der Kunst gegen andere Welten wird im Grunde ihr mimetischer Charakter aufgehoben.« (Gebauer und Wulf 1992, 228) Auf die Spitze getrieben wird diese Entwicklung von Kant und schließlich Rousseau, die das Individuum auch erkenntnistheoretisch von der realen Welt abtrennen, wodurch eine mimetische Kunst im Sinne der Naturnachahmung vollkommen unmöglich wird. (ebd., 228f) Die heute oft zu beobachtende Beschränkung von »mimetisch« im Sinne von »rein nachahmend« ist auch ein Ergebnis der Entwicklungen im 18. und 19. Jahrhundert.

In jüngerer Zeit lebt der Begriff wieder auf und erlebt eine Vielzahl von Neudeutungen. Tatsächlich macht sich die Vielgestaltigkeit der Mimesis wieder vollständig bemerkbar: Nicht ein Konzept, wie vage es auch sein mag, bestimmt den Diskurs, sondern jeder Theoretiker verwendet den Begriff in einer eigenen Weise und lädt ihn mit eigener Bedeutung auf. René Girard vermutet in der Mimesis beispielsweise einen anthropologischen Mechanismus und postuliert, dass menschliches Handeln ohne mimetische Grundlage überhaupt nicht möglich sei, sondern immer im Bezug zu vorgegebenen Modellen stehe. (Vgl. Gebauer und Wulf 1992, 357) Besonders eindrucksvoll ist seine These vom mimetischen Begehren: Dem Menschen erscheint begehrenswert, was andere begehren. Das Streben nach etwas ist dieser These zufolge immer eine Nachahmungshandlung, die Kopie des Begehrens eines anderen. Die daraus sich zwangsläufig ergebenden Rivalitäts- und Gewaltbeziehungen stellen ein zentrales Problem in der Theorie Girards dar. (Vgl. ebd., 357)

Bei Derrida wiederum spiegelt sich der Ansatz, der erstmals bei Aristoteles auftaucht, und wird ins Extreme übersteigert. Nach Derrida ist die Differenz das Funktionsprinzip der Mimesis, nicht die Ähnlichkeit. Wenn bei Aristoteles die for-

mende Nachschaffung den ästhetischen Duktus bestimmt, liegt bei Derrida in typisch paradoxer Weise die ganze Wirkung des mimetischen Verhältnisses in der Differenz. Zugrunde liegt dabei der Gedanke der Intertextualität, dass also kein Text für sich genommen existiert, sondern immer auf andere Texte bezogen ist. (Vgl. Metscher 1999, 55, sowie Gebauer und Wulf 1992, 373)

Besonders weit fasst Walter Benjamin den Begriff der Mimesis, wird das Konzept bei ihm doch zum Prinzip der menschlichen Erkenntnis überhaupt. »Vielleicht besitzt er [der Mensch] keine höhere Funktion, die nicht entscheidend durch mimetisches Vermögen mitbedingt ist.« (Benjamin 2019, 91) Mimesis

steht im Zentrum des Verhältnisses des Menschen zur Welt, zum Anderen und zu sich selbst. Sie ermöglicht es ihm, Sinn zu entdecken und Erfahrungen zu machen. Das mimetische Vermögen führt dazu, Ähnlichkeiten zu empfinden und Korrespondenzen mit der umgebenden Natur zu schaffen.

(Gebauer und Wulf 1992, 374)

Wahrnehmung ist für Benjamin die unentwegte Tätigkeit des Nachschaffens der Welt im menschlichen Geist, ein unendlicher schöpferischer Prozess. Man könnte sogar sagen, dass Benjamin die an sich so konträren Positionen von Mittelalter und Aufklärung oder Romantik miteinander vereint, indem er sowohl das schaffende Individuum als auch die allgegenwärtige *imitatio* in einem Konzept verbindet.

Gemein ist diesen jüngeren Mimesistheorien, dass sie die Nachahmung nicht im Werk verorten, sondern in der Wahrnehmung der Rezipierenden. Mimesis wird nicht als abschließbare Tätigkeit oder Zustand verstanden, sondern als ein sich unablässig entwickelnder Prozess, der unentwegt fortläuft. Mimesis kommt nicht zu einem Ende, es gibt keine »Mimestasis«, sondern nur den ununterbrochenen Prozess des Verstehens.

Wie also lässt sich Mimesis schließlich begreifen? Wie im Zuge dieser Diskussion dargestellt wurde, gibt es keine konkrete Bestimmung des Begriffs oder Konzepts. Selbst die Festlegung auf einen bestimmten Bereich menschlicher Erfahrung ist unmöglich, umfassen etablierte Mimesiskonzepte doch Ästhetik, Ethik, Pädagogik, Epistemologie, Anthropologie, Kunst, Kultur und viele weitere Aspekte menschlicher Existenz. Weiterhin kann Mimesis konkreter oder abstrakter verstanden werden:

Die möglichst detailgenaue Kopie von etwas Vorgegebenem beschreibt ein eher sklavisches Nachahmen, etwa wenn jemand die gleiche Gestik und Haltung eines anderen kopiert. Die Orientierung am »Geist« eines andern, etwa wenn ein Dichter im Geist eines anderen schreibt, führt zu einer größeren Freiheit in der eigenen Gestaltung, die noch größer ist, wenn überhaupt nichts, was bereits konkret verwirklicht ist, »nachgeahmt« wird, etwa wenn jemand selbst einen

Begriff von Gerechtigkeit oder Stil entwickelt und ihm gemäß, ihn »nachahmend«, handelt oder spricht.

(Schmitt 2010, 231)

Damit kann die Verbindung zwischen der Vorlage und ihrer Nachahmung also sowohl rein oberflächlich und dem Anschein nach bestehen (und damit wohl dem vorherrschenden Verständnis »nur« mimetischer Relationen entsprechen) oder aber auf einer strukturellen Ebene stattfinden, die tieferliegende Eigenschaften betrifft. Metscher gesteht der Mimesis noch weiterreichende Macht zu, ausgehend von einer Grundbedeutung »sinnlicher Vergegenwärtigung, d.i. ein Anwesend-Machen von Abwesendem oder Verborgenen, das sich der Alltagserfahrung entzieht.« (2004, 15) Von diesem Punkt aus entfaltet die Mimesis eine Durchdringung der Welt: »Nichtgesehenes wird sichtbar, Nichtgehörtes hörbar, Sprachloses sprechbar – ein Unbekanntes uns bekannt gemacht, Mögliches als Wirkliches vorgestellt, ein verborgenes Wesen ansichtig und in diesem Ansichtigwerden begriffen.« (Ebd., 18)

Angesichts so vielfältiger Fassungen des Begriffs bleibt die eindeutige Bestimmung der Mimesis schwer greifbar. Immerhin aber lassen sich vier Charakteristika identifizieren, die das Konzept bestimmen: (1) Mimesis ist ein Gleichheitsverhältnis zwischen Entitäten. Die Art und Ausprägung der Gleichheit kann stark variieren, aber es geht immer um Parallelen zwischen zwei unterschiedlichen Phänomenen. (2) Zentral für die praktische Anwendung von Mimesis als Analysewerkzeug ist die Identifikation der Referenzpunkte, also welche Entitäten als Quelle und Nachahmung betrachtet werden. Ein Phänomen kann dabei, je nach Perspektive, in unterschiedlichen mimetischen Konfigurationen gleichzeitig auftreten und sich beispielsweise mimetisch zu Referenzpunkt A, aber amimetisch zu Referenzpunkt B verhalten. (3) Das Bedeutungsprinzip der Mimesis ist nicht die Gleichheit, sondern die Differenz. Zwar beschreibt das Mimetische stets die Übereinstimmung zwischen Quelle und Nachahmung, Bedeutung entsteht aber vor allem dort, wo sich die beiden Entitäten unterscheiden. (4) Mimesis ist ein Prozess und daher nicht statisch, sondern dynamisch. Sie wird immer aktiv im Hinblick auf eine Erwartungshaltung erzeugt und liegt nicht als Fakt vor; sie ist Ergebnis der Interpretation.

Aufbau der Arbeit

Im Rückbezug auf die historischen Mimesisbegriffe und ihre Inhalte nähert sich diese Arbeit dem Prinzip der Mimesis im Computerspiel in sieben Kapiteln. Jedes dieser Kapitel legt den Fokus auf eine Eigenschaft der Mimesis, ein Merkmal des Computerspiels sowie einen Titel zur praktischen Veranschaulichung der theore-

tischen Konzepte. Durch diese Struktur werden die begriffsphilosophischen Aspekte der Mimesis immer direkt im Kontext mit ihren praktischen Auswirkungen auf Konzepte des Computerspiels erläutert. Der Fokus auf ein Spiel pro Kapitel dient vor allem der konzeptionellen Einheit der Betrachtungen; eine vollständige Interpretation der Titel kann im Rahmen dieser Arbeit nicht geleistet werden. Auch wird nicht vollständig auf die Teilanalyse weiterer Titel in einem Kapitel verzichtet, wenn sie der Argumentation zuträglich sind oder Aspekte veranschaulichen, die sich am Haupttitel nicht oder nur schwer demonstrieren lassen.

Das erste Kapitel befasst sich mit den Spielen *HITMAN* (IO Interactive 2016) und *HITMAN 2* (IO Interactive 2018), deren spezifische Konfiguration aus Spielprinzip und erzählerischen Inhalten herangezogen wird, um die ästhetische Grundbedeutung der Mimesis zu veranschaulichen. Das Kapitel umreißt weiterhin die Grundzüge der Debatte zwischen Ludologen und Narratologen und setzt sie ins Verhältnis zur Spaltung des Mediums. Ein Exkurs integriert Betrachtungen zur Frage der Kunstfähigkeit des Computerspiels.

Im zweiten Kapitel wird der Sinnesapparat des Menschen genauer betrachtet, bildet die Wahrnehmung doch die Grundlage für jeden Medienkonsum und ist selbst ein unablässiger Strom mimetischer Prozesse, die Eindrücke der Außenwelt im mentalen Abbild der Welt imitieren. Am Beispiel von *METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN* (Kojima 2015) wird (auch im Vergleich mit *HITMAN*) die Frage erörtert, in welcher Weise Computerspiele die verschiedenen zur Verfügung stehenden Sinnesmodalitäten nutzen. Neben medizinisch-psychologischen und esoterisch begründeten Sinneskanälen werden zusätzlich Überlegungen zur Wahrnehmung von Zeit und Aktivität angestellt.

Das dritte Kapitel nähert sich dem Mediumsbegriff vor dem Hintergrund der Vorgangsnatur der Mimesis und setzt die beiden Konzepte in ein eindeutiges, exklusives Verhältnis. Das erzählende Computerspiel wird auf der Basis seiner mimetischen Konfiguration als unkonventionelles Medium erkannt. Im Zusammenhang mit den Eigenschaften des Computerspiels als Medium und mit *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* (Bethesda 2011) als exemplarische Grundlage werden auch die bedeutsamen Konzepte von Freiheit, Technizität und Genre diskutiert.

Kapitel 4 wirft einen Blick auf die Beziehungen zwischen den Spielenden, dem Spiel und ihren jeweiligen realweltlichen Bezugsrahmen und stellt diese Beziehungen als kommunikative Verhältnisse dar. Auf der Basis einer Interpretation von *ASSASSIN'S CREED 2* (Ubisoft 2009) werden die Konzepte von Avatar und Spielwelt untersucht. Weiterhin widmet sich das Kapitel den Phänomenen von *uncanny valley* und *suspension of disbelief*, betrachtet sie als mimetische Strukturen und setzt sie in ein Verhältnis zueinander, zum Medium und zur Realität.

Im fünften Kapitel stehen Überlegungen zur Glaubwürdigkeit einer virtuellen Welt im Mittelpunkt. Die fundamentale Spaltung des Mediums Computerspiel wird auch in der Unterscheidung von Realitätsverhältnissen von spielerischer und

erzählerischer Sphäre erkannt und anhand von Begriffen wie Realismus, Authentizität, Naturalismus, Plausibilität und Intertextualität am Beispiel *GRAND THEFT AUTO V* (Rockstar 2013) konkretisiert. Die Ausführungen zeigen den formenden Charakter der Mimesis und seine Bedeutung für das Medium Computerspiel.

Anhand des Western-Abenteuers *RED DEAD REDEMPTION 2* (Rockstar 2018) geht Kapitel 6 den verschiedenen Involvierungsstrategien des Computerspiels nach, die sich je nach Sphäre erheblich unterscheiden. Ein kritischer Blick auf die Verwendung von Begriffen wie »Immersion« und »Präsenz« in der Fachliteratur zeigt eine auffallende Inkonsistenz, weshalb die Begriffe für die Verwendung neu und im Zusammenhang mit den mimetischen Eigenschaften von Spiel und Erzählung definiert werden.

Das siebte Kapitel schließlich stellt eine Möglichkeit vor, anhand der mimetischen Strukturen innerhalb eines Computerspiels den ludonarrativen Graben zu überspringen und eine (ludonarrativ) harmonische, ganzheitliche Spielerfahrung herzustellen. Es demonstriert diese Möglichkeit verstärkt interpretierend anhand des Spiels *HELLBLADE: SENEA'S SACRIFICE* (Ninja Theory 2017) und führt Betrachtungen zu einem Konzept der »inneren Mimesis« mit der Bedeutungsvertiefung durch Differenzpotentiale und intersensorische Diskrepanzen zusammen.

Ziel der Arbeit ist es, darzulegen, dass die mimetischen Strukturen in Computerspielen sehr viel komplexer und weiter verzweigt sind, als es zunächst den Anschein haben mag. Tatsächlich wird Mimesis, wie sie im Rahmen dieser Arbeit begriffen wird, geradezu allgegenwärtig in den Architekturen und Verknüpfungen des Computerspiels. Imitationsprinzipien in einem abstrakten Verständnis werden zwischen den virtuellen Welten und ihren realen oder medialen Vorbildern gefunden, zwischen den Handlungsstrukturen von Spielen, Computerspielen und Alltag, zwischen den Figuren der Simulation und denjenigen, die sich freiwillig in die Virtualität stürzen: den Spielenden. Vor allem aber geht es um die Überwindung der Kluft zwischen spielerischen und erzählerischen Elementen im Computerspiel, die durch die Betrachtung der inneren Mimesis in *HELLBLADE: SENEA'S SACRIFICE* offenkundig wird. Die Ergebnisse der Betrachtungen werden abschließend in einem eigenen Segment zusammengefasst.