

1. Einleitung

»Der Multimediarausch findet nicht statt«¹

1996 war die Welt noch in Ordnung. In einem Artikel mit dem Titel »Mythos Netz« fasste das Nachrichtenmagazin *Der Spiegel* die optimistischen Szenarien, naiven Hoffnungen und raunenden Befürchtungen zusammen, die sich an die nunmehr in den (bundesdeutschen) Mainstream eindringende »weltweite Datenverbindung Internet«² knüpften – um zu resümieren, dass trotzdem alles irgendwie beim Alten bleiben werde, denn nur eine nerdige Minderheit habe doch überhaupt Lust, sich »auf den elektronischen Straßen« zu »tummeln«.³ Wollen sich Nutzer*innen wirklich individuelle Newsfeeds und Unterhaltungsprogramme aus einem »Online-Angebot« zusammenstellen, also beispielsweise den *Spiegel* »am Schirm lesen«?⁴ Rolf S. Müller, der Autor des Artikels, zeigt sich skeptisch. Er verweist dabei auf Autoritäten wie den »Freizeitforscher Horst W. Opaschowski«, der »Multimedia« für einen kurzlebigen Trend hält und darauf setzt, dass sich »Verbraucher« weiterhin vor dem Fernseher »passiv berieseln«⁵ lassen möchten. Zu Wort kommt auch ein »Josef Schäfer, Bereichsleiter für Multimedia beim Essener RWE-Konzern«, der »Multimedia« zwar als »interessante[n] Markt« betrachtet, aber nicht glaubt, dass »der Kunde« [sic!] auch bereit sei, »Geld dafür zu zahlen«.⁶

Dass das »Online-Angebot« dereinst nicht nur zu einem Wirtschaftsfaktor, sondern überhaupt zur medialen, ökonomischen, ja epistemischen Dominante im Leben der meisten Menschen werden könnte, gehört in diesem journalistischen Zeitzeugnis nicht zum Horizont des Vorstellbaren. Hier wird noch nicht antizipiert, was heute längst als »Disintermediation« Tatsache ist: So nennt der Medienwissenschaftler Bernhard Pörksen den Bedeutungsverlust der »Gatekeeper alten Typs, [...] [der] Wächter am Tor zur öffentlichen Welt in Gestalt von Journa-

1 Zit. nach einem Interview vom 17.06.1997: <https://www.heise.de/tp/features/Der-Medienrausch-findet-nicht-statt-3411040.html> (27.11.2020).

2 <https://www.spiegel.de/spiegel/spiegelspecial/d-8889468.html> (27.11.2020).

3 Ebd.

4 Ebd.

5 Ebd.

6 Ebd.

listinnen und Journalisten«. ⁷ Ebenso unvorstellbar ist für den *Spiegel* damals der begleitende Prozess der »Hyperintermediation«, also das Aufkommen neuartiger »Medien- und Netzwerkeffekte[] und neue[r] intransparent agierende[r] Gatekeeper[], die als weitgehend unsichtbare Instanzen der Vorfilterung, der Auswahl und Gewichtung sowie der potenziell epidemischen Verbreitung wirken«. ⁸ Das Ineinandergreifen dieser beiden Tendenzen – der Machtverlust »klassische[r] Gatekeeper« und die Entstehung algorithmischer Informationsprismen – formt jedoch in den Zwanzigerjahren des 21. Jahrhunderts unsere Realität. Wir alle »agier[en]« nunmehr weitgehend »befreit von der Vorabkontrolle durch« Journalist*innen, »aber geprägt von den intransparenten Gatekeepern der digitalen Zeit« als Rezipient*innen und Produzent*innen von Bild, Text und Klang »in einem global vernetzten, hochsensiblen Kommunikationsuniversum«. ⁹

Wenn sich noch vor einem Vierteljahrhundert der Bedeutungsverlust der Gatekeeper*innen der Vorstellungskraft eines ebensolchen entzog, so hängt das wohl nicht zuletzt mit einer kuriosen Setzung zusammen, die auch in aktuellen Debatten über das Internet und die Digitalkultur noch zuweilen hervorgekramt wird. Müller postuliert nämlich in seinem *Spiegel*-Artikel eine »unüberbrückbare Kluft zwischen Leben und der mechanischen Simulation von Prozessen«, ¹⁰ also zwischen einer nicht näher definierten »Realität« und einer angeblich immer nur mimetischen, künstlichen, simulativen und insofern nachgeordneten und vernachlässigbaren »Digitalität«. Diese behauptete »Kluft« rettet am Ende des Artikels die Deutungshoheit der mit der Beschreibung und Gestaltung des »Leben[s]« befassten Journalist*innen, und nur naive »Computergläubige[]« könnten auf die Idee kommen, besagte »Kluft« zu »negier[en]«. ¹¹

Nun mag man die Entwicklung der letzten Jahrzehnte positiv oder negativ deuten, man mag das »demokratisierende[] Potential des Webs« ¹² feiern oder bestreiten ¹³ – sicher ist in jedem Fall, dass es keine »Kluft« zwischen »Leben« und Digitalkultur mehr gibt, wenn es sie denn jemals gab. Wir leben längst in einer »Kultur der Digitalität«. ¹⁴ Im digitalen Raum entstehen neue Handlungsräume, Weltbezüge und Deutungsmuster, geprägt von distinkten ästhetischen Verfah-

7 Pörksen 2018: S. 64; Hervorhebung im Original.

8 Ebd.; Hervorhebung im Original.

9 <https://www.spiegel.de/spiegel/spiegelspecial/d-8889468.html> (27.11.2020).

10 Ebd.

11 Ebd.

12 Stier 2017: S. 20.

13 Einen diachronisch angelegten Überblick über die wechselnden Konjunkturen von Internetoptimismus und Digitalitätsskepsis bietet Stier 2017: S. 13-23, mit einer aufschlussreichen Visualisierung der Debattenzyklen auf S. 16.

14 Vgl. Stalder 2016.

ren, darunter insbesondere Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und schematisierend vorstrukturierende ›Algorithmizität‹.¹⁵

Referentialität [...] [bezeichnet die] Nutzung bestehenden kulturellen Materials für die eigene Produktion [...]. Im Kontext einer nicht zu überblickenden Masse von instabilen und bedeutungs offenen Bezugspunkten werden Auswählen und Zusammenführen zu basalen Akten der Bedeutungsproduktion und Selbstkonstitution. *Gemeinschaftlichkeit* ist die zweite Eigenschaft, die diese Prozesse kennzeichnet. Nur über einen kollektiv getragenen Referenzrahmen können Bedeutungen stabilisiert, Handlungsoptionen generiert und Ressourcen zugänglich gemacht werden. Dabei entstehen gemeinschaftliche Formationen, die selbstbezogene Welten hervorbringen [...]. Die dritte Eigenschaft der neuen kulturellen Landschaft ist ihre *Algorithmizität*, das heißt, sie ist geprägt durch automatisierte Entscheidungsverfahren, die den Informationsüberfluss reduzieren und formen, so dass sich aus den von Maschinen produzierten Datenmengen Informationen gewinnen lassen, die der menschlichen Wahrnehmung zugänglich sind und zu Grundlagen des singulären und gemeinschaftlichen Handelns werden können.¹⁶

Wenn in der so gearteten Kultur der Digitalität jede*r »zum Sender geworden« ist und »barrierefrei öffentlich machen« kann, »was ihn« oder sie »bewegt«,¹⁷ dann verschwinden auch alle »Schonräume der Intransparenz, Sphären der Unschärfe und Unbefangenheit, weil permanent beobachtet, gefilmt oder fotografiert wird, weil alle senden und posten [...]«.¹⁸

Um das »Schwinden«¹⁹ dieser »Schonräume« oder eben die bald witzige, bald befreiende, bald aber auch bedrohliche, aufreibende und destruktive Überbrückung der einst Gewissheit spendenden »Kluft« zwischen ›Internet‹ und ›real life‹ geht es in diesem Buch. Und zwar befassen sich die folgenden Ausführungen mit sogenannten *memes* beziehungsweise – zu Deutsch – Memen, also mit meist humoristisch angelegten Bild-, Ton-, Text- oder Videobeiträgen (oder auch Kombinationen all dieser Elemente), die sich im Netz in Windeseile, das heißt ›viral‹, verbreiten und im Zuge dieses Verbreitungsprozesses vielfältige Modifikationen erfahren. In diesem Zusammenhang muss vom definitiven Ende des Medienzeitalters einer ›passiven Berieselung‹ gesprochen werden. Am Beispiel dieses Phänomens will das vorliegende Buch die von Felix Stalder ausgerufene Kultur der Digitalität genauer kartographieren – und ihren Bildern, Motiven, Narrativen

15 Siehe zu diesen drei ästhetischen Hauptmerkmalen der ›Kultur der Digitalität‹ ebd.: S. 13f.

16 Ebd.: S. 13.

17 Pörksen 2018: S. 63.

18 Ebd.: S. 94.

19 Ebd.

sowie Rezeptionseffekten mit dem Rüstzeug der Kulturwissenschaften auf den Grund gehen.

1.1 Digitalität und Realität: memes als Paradigma der Kultur der Digitalität

Das ›Digitale‹ interessiert uns also weniger als medientechnologisches denn als *kulturelles* Phänomen, eingedenk Hannes Bajohrs Feststellung, dass digitale Technologien nur »das materiale Substrat eines neuen Wirklichkeitsbegriffes« bilden: An der Kultur der Digitalität ist für uns nicht so sehr das »technische[] Fundament«²⁰ von Belang (wobei von der perfiden Funktionsweise von Algorithmen und den handfesten ökonomischen Interessen hinter den bekanntesten Online-Plattformen immer wieder die Rede sein wird). Einschlägig für die Kultur der Digitalität sind unserer Ansicht nach vielmehr genau jene Phänomene, welche die vermeintliche »Kluft« zwischen dem »Leben« und seiner digitalen Simulation und Reproduktion überbrücken, also Phänomene, die das für unsere Gegenwart so charakteristische referenziell, gemeinschaftlich und algorithmisch grundierte »Wirklichkeitsverständnis selbst *zeig*[en], anstatt es nur zu *sagen*«²¹ (Näheres zum hier vertretenen Kulturbegriff in Kapitel 5.1).

Das leisten *memes* wie kaum eine andere Manifestation dieser von Bajohr beschriebenen ›epistemischen‹ Digitalität. Díaz definiert sie ausführlich:

*An internet meme is a unit of information (idea, concept or belief), which replicates by passing on via Internet (e-mail, chat, forum, social networks etc.) in the shape of a hyper-link, video, image, or phrase. It can be passed on as an exact copy or can change and evolve. The mutation on the replication can be by meaning, keeping the structure of the meme or vice versa. The mutation occurs by chance, addition or parody, and its form is not relevant. An IM depends both on a carrier and a social context where the transporter acts as a filter and decides what can be passed on. It spreads horizontally as a virus at a fast and accelerating speed. It can be interactive (as a game), and some people relate them with creativity. Its mobility, storage, and reach are web-based (Hard disks, cell phones, servers, cloud etc.). They can be manufactured (as in the case of the viral marketing) or emerge (as an offline event taken online). Its goal is to be known well enough to replicate within a group.*²²

20 Bajohr 2016: S. 13f.

21 Ebd.: S. 14; Hervorhebungen im Original.

22 Díaz 2013, S. 97; Hervorhebungen im Original.

Wenn solche *meme*-Definitionen etwas umständlich anmuten, so hat das nicht zuletzt etymologische Gründe. Den Begriff des *meme* gibt es nämlich schon eine Weile; er wurde für seine Verwendung im digitalkulturellen Kontext gleichsam entlehnt: Das *meme* ist ein von Richard Dawkins (in *The Selfish Gene*, 1976) geprägter Neologismus. Bei Dawkins erfüllt das *meme* im sozialen oder kulturellen Bereich die Funktion, die dem Gen in der Biologie zukommt: Es bezeichnet einen Bewusstseinsinhalt, der durch Kommunikation weitergegeben wird, sich vervielfältigt und somit ›vererbbar‹, damit auch Gegenstand einer soziokulturellen Evolution wird. Um seine Wortschöpfung zu begründen, verweist Dawkins auf das aristotelische Konzept der *mimesis* beziehungsweise, in seiner Auslegung des Begriffs, der ›imitation‹,²³ also der Weiterverbreitung eines Inhalts mittels Nachahmung (oder, einfacher und wahrscheinlich genauer: ›Darstellung‹). Auch Dawkins vermerkte schon, wie stark die Selbstbezogenheit solcher *memes* ist, was den Rezeptionsprozess verkompliziert. Er postulierte zudem die Möglichkeit einer Verbindung einzelner *memes* zu *meme-complexes*, zu Clustern von sich gegenseitig bedingenden und nur in der Zusammenschau verständlichen *memes*²⁴ (von solchen Clustern wird im Folgenden mehrfach die Rede sein).

Die Semantik des *meme*-Begriffs entwickelte sich nach dem Siegeszug des Internets freilich in Richtungen, die Dawkins nicht vorhersehen konnte. Durch den Hebeleffekt digitaler Technologien entstanden bestimmte Handlungs- und Interaktionsmöglichkeiten, die zuvor so nicht oder nicht in einem derart hohen Grad existierten. Die »specific affordances« oder Affordanzen (›what an object allows a person to do with it«²⁵), die der *meme*-Produktion immer auch zugrunde liegen, sind Modularität, Modifizierbarkeit, Archivierbarkeit und Zugänglichkeit beziehungsweise Erreichbarkeit. Unter »modularity« verstehen Whitney Phillips und Ryan M. Milner ›the ability to manipulate, rearrange, and/or substitute digitized parts of a larger whole‹, ohne dass dieses »whole« dabei ganz unkenntlich würde. »Modifiability« ist »the ability [...] to repurpose and reappropriate aspects of an existing project toward some new end«, »archivability« bezeichnet das lange Gedächtnis des Internets, »accessibility« damit zusammenhängend die Verfügbarkeit digitaler Inhalte für viele Menschen über lange Zeit.²⁶

Diese Möglichkeiten, die der digitale Raum in besonderem Maß bietet, spielen eine zentrale Rolle für die Entwicklung und die Funktion von Internet-*memes*. Denn diese operieren nicht simpel nach dem Prinzip der *imitatio* oder eben der ›mimetischen‹ Nachahmung. *Memes* sind keine stabilen ›Embleme‹, auch wenn sie tatsächlich oft an diese multimediale Kunstform erinnern, da auch sie meis-

23 Dawkins 1989: S. 192.

24 Siehe ebd.: S. 197ff.

25 Milner und Phillips 2017: S. 45.

26 Ebd. Siehe auch ebd.: S. 31.

tens eine Kombination eines Bildelements (*pictura*) mit einem Motto oder Titel (*inscriptio*) beziehungsweise erklärenden Textbausteinen (*subscriptio*) aufweisen. Die Appellstruktur von *memes* beinhaltet vielmehr immer, wie aus Díaz' eingangs zitierter Definition ersichtlich wurde, ein kreatives Potenzial zur Umgestaltung: ein Moment eben nicht nur der Mimesis, sondern einer Memesis, um den Neologismus vorwegzunehmen, von dem (und von dessen adjektivischem Derivat ›memetisch‹) in Kapitel 2.2 noch genauer die Rede sein wird. Mit anderen Worten: Obwohl *memes* zuhauf kopiert werden, sind sie qua ›modularity‹ und ›modifiability‹ mehr als bloß die Produkte von Nachahmungs-, Verdoppelungs- und Wiederholungsprozessen, und sie wollen auch mehr sein. *Memes* sind immer *auch* darauf ausgerichtet, die Bereitschaft und Fähigkeit zu wecken, ein Rezeptionsangebot produktiv in einen *user generated content* umzuformen und umzudeuten; formale Gestalt und semantischer Gehalt sind in diesem Replikationsvorgang untrennbar miteinander verschränkt und von gleicher Relevanz.

Am Ausgangspunkt memetischer Replikationsketten kann dabei auch kulturelles Material stehen, das für sich allein genommen keine *meme*-Qualitäten hat, aber sozusagen auf memetische Ausbeutbarkeit angelegt ist. Giampaolo Bianconi prägte für solche Kalibrierungen der Appellstruktur schon vor einigen Jahren den Begriff der ›GIFability‹: Damit bezeichnet er eine produktionsästhetische Antizipation der rezeptionsseitigen Singularisierung einzelner besonders einprägsamer Filmszenen in Form von GIFs, also kurzen animierten Bildsequenzen, die als ›reaction images‹ und *memes* virale Verbreitung finden.²⁷ Als Beispiel für solche bewusst erzeugte GIFability oder eben ›memeability‹ könnte man hier etwa die Videobotschaft des Schauspielers und früheren kalifornischen Gouverneurs Arnold Schwarzenegger nennen, in der er nach der gewaltsamen Erstürmung des Kapitols in Washington D. C. durch Trump-Anhänger*innen am 6. Januar 2021 (historisch sehr problematische) Parallelen zu den Novemberpogromen von 1938 zog. In einer so dramatischen wie grotesken Szene, an der also auch visuell interponierten ›Peripetie‹ des Videos, zückte Schwarzenegger die Schwertrequisite aus dem Film *Conan the Barbarian*, um die Stärke der US-amerikanischen Demokratie mit dem vielfach vergüteten Stahl der Waffe zu assoziieren. Solche Pointierungen lassen in ihrer bewusst erzeugten Inkongruenzkomik – hier: der mit pathetischem Ernst vorgetragene Vergleich einer demokratischen Tradition mit einer trashigen Requisite – auf eine Sensibilität für die memetische Replikationsfähigkeit digital kursierender Bilder schließen: Das Video, das denn auch tatsächlich ›viral‹ ging, scheint geradezu seine eigene memetische Auswertung provozieren zu wollen (zu einer solchen ist es allerdings trotz unbestreitbarer ›GIFability‹ bisher nicht gekommen; Recherchen fördern nur wenige Arnold-mit-Schwert-memes zutage).

27 Siehe Bianconi 2012.

Abb. 1: Pathos und Übertreibung als »replikationsfördernde« Inszenierungsstrategien



In jedem Fall handelt es sich also bei *memes* um multi-modale, das heißt in unterschiedlichen Medien, »modes of communication« und stilistischen Registern manifeste »[R]eappropriation[en]«²⁸ und Revisionen bestehenden Materials. Der Begriff *meme* ist insofern gewissermaßen die Abkürzung für »mimetisch kopierbarer Forminhalt mit memetischer, also zu modifizierender Replikation anregender Funktion« – und bezieht sich keineswegs gezwungenermaßen nur auf digitale mediale Träger. So gibt es memetische Fotos, Texte, Segmente, Sequenzen, Gesten, Tänze, Skulpturen und anderes mehr; viele solche mediale Konfigurationen werden hier zur Sprache kommen.

Angesichts der Vielfalt und damit der intrinsischen Instabilität von *memes* ist die Forderung nach einer »einheitliche[n] Definition des Phänomens«,²⁹ die aus den Reihen der Sprachwissenschaftler*innen laut wurde, wahrscheinlich falsch gestellt. »Einheitlichkeit« ist im Umgang mit einem semantisch und semiotisch derart heterogenen »Phänomen[]« eine Chimäre. Den online zirkulierenden Informationsfragmenten muss terminologisch und konzeptuell vielmehr mit Offenheit und Kreativität begegnet werden – eingedenk der Tatsache, dass Linearität, Stabilität und Vorhersagbarkeit nicht mehr zu haben sind, sondern jede rezeptive und produktive Beschäftigung mit diesen Fragmenten neue, dynamische und unerwartete »Experimentierreihen«³⁰ in Gang setzt. Der schon nur deshalb gebotene Verzicht auf »Einheitlichkeit« wird durch den Gewinn neuer und unerwarteter Perspektiven belohnt.

28 Milner und Phillips 2017: S. 31.

29 Dürscheid und Frick 2016: S. 69.

30 Porombka 2018: S. 139.

Solche Perspektiven bietet beispielsweise Peter Glasers treffende Formulierung von der »digitale[n] Substanz«: Auch wenn man die im digitalen Raum-Zeit-Gefüge verfügbaren Informationen weder berühren noch riechen oder schmecken kann, sind sie doch im Kern Materialien, vielseitig einsetzbare Bausteine von Weltbildern und künstlerischen Produkten, die sich gerade qua Instabilität und Mannigfaltigkeit allen homogenisierenden Klassifikationsversuchen entziehen:

Diese digitale Substanz hat eine grundlegend neue Offenheit und Leichtigkeit. Digitale Dinge lassen sich ungleich leichter finden und bewegen als zuvor, weltweit versenden, empfangen, verändern, kopieren, mit anderen teilen, neu zusammenfügen, remixen. Musik, Texte, Bilder, Filme, enzyklopädisches Wissen, aber auch die Software selbst befinden sich in der digitalen Sphäre in einem Zustand latenter Zerlegung. Die althergebrachten, gebündelten Darreichungsformen vulgo Moleküle werden aufgeknackt wie in einer Raffinerie oder zerfallen von allein wieder in ihre Grundbestandteile. Auf den ersten Blick findet ein gewaltiger zerstörerischer Prozess statt. [...] Doch der digitale Auflösungsprozess endet nicht im Weltuntergang; die Zerlegungsprodukte, die der Eintritt in die digitale Sphäre erzeugt, lassen sich vielmehr auf überraschend reichhaltige Weise auch rekombinieren und wieder zu neuen Produktmolekülen zusammenstecken.³¹

Dieser volatile Prozess des »Zerfalls« »digitaler Substanz« und der darauf jeweils folgenden Rekombination soll mit dem Konzept der *Memesis* beschrieben und analysiert werden. Wir verabschieden uns also von der Illusion definitorischer Uniformität und suchen weiter gefasste und dennoch präzise Kriterien, Konzepte und Kategorien, die dem Facettenreichtum der »digitalen Substanzen« gerecht werden. In diesem Sinne schlagen wir hier nicht eine geschlossene, systematische Theorie der Kultur der Digitalität oder der *memes* an sich vor, sondern praktizieren in Bezug auf einige spezifische Phänomene das, was Andreas Reckwitz als »kritische Analytik der Gegenwart und ihrer Genese« bezeichnet: Wir versuchen, statt »normative[r] Theorie« eine »Sensibilität für die Konfigurationen des Sozialen und ihre Geschichtlichkeit zu entwickeln, dafür, wie sie zu Strukturen der Herrschaft und der Hegemonie gerinnen, die den Teilnehmern möglicherweise nur schemenhaft bewusst sind.«³²

31 Glaser 2015: o. S.

32 Reckwitz 2017: S. 23; Hervorhebungen im Original.

1.2 Kontexte, Desiderate, Blindstellen: Anliegen und Struktur dieses Buchs

Obwohl *memes* Entitäten sind, die Ausdrucksformen für Gemeinschaften aller Art bereitstellen – für Subkulturen, für Fans bestimmter Hobbys oder Künstler*innen, für Satiriker*innen, ja für ganze Generationen –, sind sie bis heute relativ wenig erforscht. Limor Shifman legte zwar vor einigen Jahren eine wichtige Monographie zum Thema vor, *Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter* (2013). Diese bietet grundlegende Erkenntnisse, auf denen wir aufbauen können. Doch ihre Analyse atmet teilweise noch den optimistischen Geist der Nullerjahre, in denen die neuen digitalen Ausdrucksformen vor allem als Mittel ›linker‹ oder ›progressiver‹, im weitesten Sinne demokratiefördernder Anliegen und Politik(en) begriffen wurden.³³ Die problematischen oder sogar destruktiven Aspekte memetischer Kommunikation konnten so kaum in den Blick geraten. In gewisser Hinsicht ist Shifmans Monographie sowohl wegen dieser Stoßrichtung als auch wegen der enorm rasanten Evolution der Gattung *meme* schon jetzt nicht mehr aktuell. Dasselbe Schicksal blüht natürlich dem vorliegenden Buch – das ist die einzige sichere Vorhersage, welche die Verfasser*innen treffen können. Dennoch erheben die hier versammelten Analysen den Anspruch auf Beispielhaftigkeit,³⁴ da sie Aspekte überhellen, die in der Kultur der Digitalität in je und je anderer Form immer wieder vorkommen. Anstatt eine willkürliche Auswahl an *memes* zu analysieren,³⁵ konzentrieren wir uns auf populäre Beispiele, die aus dem einen oder anderen Grund – wie im Einzelfall zu zeigen – interessante Einblicke in die Struktur und Verbreitung von *memes* erlauben und durch die sich grundlegende Eigenschaften der Kultur der Digitalität illustrieren lassen. So geht es denn auch weniger um den genauen Status des einzelnen *meme*. Ein *meme*, das heute

33 Siehe hierzu abermals Stier 2017: S. 13-23.

34 Beispielhaftigkeit allerdings nur für einen im weitesten Sinne ›westlichen‹ kulturellen Kontext: Das vorliegende Buch kann aufgrund des gegebenen Wissenshorizonts der Verfasser*innen nicht konsequent transkulturell argumentieren.

35 Aufgrund der Omnipräsenz und der dauernden Veränderung des Internets ist es praktisch unmöglich, wissenschaftlichen Ansprüchen genügende randomisierte Stichproben durchzuführen (vgl. dazu Weare/Lin 2000). Aus denselben Gründen wird hier auch auf quantitative Analysen verzichtet, also beispielsweise auf statistische Erhebungen zu den ›beliebtesten‹ *memes* (wobei wir solchen Analysen, wie sie z.B. Shifman durchgeführt hat – vgl. Shifman und Lemish 2010: S. 877-879 für die Details der Methode, sowie dies. 2011 – natürlich in keiner Weise ihre Berechtigung absprechen wollen, wenn die Forschungsfrage ein solches Vorgehen sinnvoll erscheinen lässt). Stattdessen unternehmen wir im vorliegenden Buch qualitative Analysen von einzelnen *memes* mit besonderem Augenmerk auf den (formalästhetischen, differenzästhetischen, wirkungsästhetischen) Prozessen, die an ihrer Entstehung, Variierung und Verbreitung beteiligt sind.

aktuell und relevant wirkt, mag schon in wenigen Monaten veraltet, ja vergessen sein. Stattdessen werden die einschlägigen Poetologien und Rezeptionskulturen untersucht, wie sie sich in immer neuen *memes* immer wieder Geltung verschaffen. Unser Ansatz ist somit verwandt mit dem Nowaks, der in *Internet meme as meaningful discourse* im Anschluss an Stuart Halls *Encoding and Decoding in the Television Discourse* eine doppelte Herangehensweise an kulturelle Artefakte überhaupt und *memes* im Besonderen vorschlägt: zwischen dem »micro-approach of deep investigation of how particular media texts' ideologies are negotiated and reproduced (within frameworks of knowledge)« und einem »macro-approach of focusing on systemic, structural factors (relations of production and technical infrastructure) that discursively contextualize mass media communication«. ³⁶

Hier soll also, kurzum, das Desiderat einer monographischen Abhandlung erfüllt werden, die *memes* erstens als eine Gattung formalästhetisch konzise und stringent beschreibbarer kultureller Artefakte begreift; eine Gattung, die sich zweitens differenzästhetisch von anderen Gattungen unterscheidet respektive sich im Wechselspiel mit anderen kulturellen Traditionslinien erst ausbildet und die drittens neuartige rezeptionsästhetische Fragestellungen und Problemfelder eröffnet, also neue Fragen zu Kategorien wie ›Autorschaft‹, ›Publikum‹ und ›Produzent*innen‹ aufwirft. Zu beachten ist dabei stets die vermeintliche Selbstverständlichkeit, dass Meme ästhetische Produkte sind, die durch (üblicherweise) *anonyme* und *kollektive* Autorschaft entstehen. ³⁷ Sie unterlaufen damit traditionelle Vorstellungen von Autorschaft sowie jede Form von Genieästhetik – nicht zuletzt das mag mit ein Grund dafür sein, dass über eine lange Zeit hinweg ohnehin nicht von einer (ästhetischen) ›Gattung‹ *meme* gesprochen wurde und man *memes* erst seit Kurzem als ›Texte‹ begreift, die einer vertieften Analyse würdig sind. Die ästhetische Eigenwertigkeit und Vielseitigkeit dieser medialen Artefakte geriet kaum in den Blick, auch zu einer Zeit, als verschiedene neue oder auch nicht mehr so neue Medien wie der Film, das Fernsehen oder der Comic schon längst die Aufmerksamkeit diverser kulturwissenschaftlicher Disziplinen auf sich gezogen hatten.

Unser Buch gliedert sich in fünf Hauptteile. Das zweite, also das auf diese Einleitung folgende Kapitel dreht sich um ein gemäß Stalder fundamentales Charakteristikum der Kultur der Digitalität, das in *memes* exemplifiziert wird: die Referenzialität. Auf der Grundlage detaillierter Fallstudien, die über *memes* verhandelte Gruppenidentitäten sowie die ›postmoderne‹ Ästhetik von *memes* in ihr Zentrum stellen, sollen memetische Verweisstrukturen ein schärferes Profil erhalten. Wir zeigen auf, dass und inwiefern *memes* als referenzielle ästhetische Artefakte zu begreifen sind, und spüren verschiedenen *meme*-Kulturen nach, die sich auf diversen Plattformen ausgeprägt haben – nicht unähnlich der Ausprägung verschiedener

³⁶ Nowak 2016: S. 80.

³⁷ Vgl. u.a. Goerzen 2017; vgl. zur Frage der Autorschaft auch Nowak 2016: 83f.

künstlerischer Stile in bestimmten ›Schulen‹. Das Kapitel ist somit von grundlegender Wichtigkeit, da es einerseits konkrete Digitalplattformen und ihre Funktionsweisen untersucht, die immer wieder zur Sprache kommen werden, andererseits mit der Referenzialität *das* formale Kriterium von *memes* überhaupt ergründet.

Im dritten Kapitel steht ein weiteres formalästhetisches Merkmal von *memes* im Zentrum – der Humor. Unter Berufung auf klassische Theorien des Witzes sollen *memes* greifbar werden als humoristische, teilweise gar dadaistische Formationen, die durch Gelächter Gemeinschaften schaffen und Grenzen ziehen – und die Dinge leisten können, die der ›offline‹-Humor nicht zu leisten vermag. Memetischer Humor nimmt also ganz eigene und originelle Formen an, die sich durch ein hohes Maß an Selbstreflexivität auszeichnen können. Die letzten Unterkapitel des Humor-Teils widmen sich anhand von *memes*, die Geschlechterrollen und -identitäten zum Thema haben, der Frage nach der Reproduktion respektive Subversion von Machtstrukturen. Können *memes* kritisches, gesellschaftsveränderndes Potenzial entfalten? Oder stehen sie in einem Verhältnis der Komplizenschaft mit dem, was ohnehin schon Geltung hat?

Das vierte Kapitel vertieft die Auseinandersetzung mit diesem Komplex: Diskutiert wird hier das sogenannte politische *meme*, das in den letzten Jahren virulent wurde und für ideologisch ganz unterschiedlich gefärbte Praktiken anschlussfähig ist. *Memes* können politische Sprengkraft entwickeln, da sie als kulturelle Praktiken schon immer »tied to ideological practices« sind, wie Nowak schreibt.³⁸ Ein besonderes Augenmerk gilt hier dem Stilmittel der Ironie; wir schließen an die Überlegungen im Humor-Kapitel an, fragen aber nach der Bedeutung und Instrumentalisierung von ›ironischen‹ Gesten im Feld des Politischen.

Memes dringen teilweise in den sogenannten *Mainstream* ein: Diese Beobachtung soll in einem als Scharnierstelle konzipierten fünften Kapitel präzisiert und problematisiert werden, bevor dann im sechsten und letzten Kapitel Untersuchungen zu Prozessen der Normalisierung und sogar Kanonisierung von *memes* angestellt werden. Dieses letzte Kapitel bereichert die Versuchsanordnung um memetische künstlerische Konfigurationen, die nicht im ›digitalen‹ Bereich verbleiben – und zeigt so noch einmal, dass die Kultur der Digitalität mit Bajohr als »Wirklichkeitsbegriff[]« zu denken ist, der weit über die Sphäre des Internets hinausreicht und künstlerische Praktiken heute grundlegend prägt. In unseren Analysen gehen wir also von konkreten Internet-*memes* über zu einem breiteren Verständnis einer memetischen Produktion(sästhetik), die in allen möglichen medialen Kontexten wirksam wird. So changiert unser Erkenntnisinteresse zwischen Bestandsaufnahmen, Reflexionen zur ästhetischen Spezifität von *memes* (für deren terminologische Erfassung wir in Kapitel 2.2 das Konzept der *Memesis*

38 Nowak 2016: S. 79.

einführen werden) und Fallstudien zu Manifestationen dieser *Memes* in Form von transmedialen, ›digitalen‹ wie ›analogen‹ kulturellen Verfahren.

In allen Kapiteln wird die Ebene der Geschichtlichkeit mitgedacht. Der Geschichte von *memes* nimmt sich hier kein eigenes, abgeschlossenes Kapitel an, da ein solches Unterfangen eine Kontinuität und Linearität unterstellen würde, die der Gattung zuwiderläuft – zumal überhaupt erst eine ›Archäologie des digitalen Wissens‹ im weiteren Sinne versucht werden müsste. *Memes* haben zwar eine Geschichte insofern, als bestimmte *memes* und *meme*-Formen zu bestimmten Zeiten Konjunktur haben, was in diesem Buch auch reflektiert werden soll (Formate wie *LOLcats*, *Advice Animals* oder *Rage Comics* aktivieren in jeweils unterschiedlicher Weise memetische Wirkungspotenziale).³⁹ Sie haben auch eine Vorgeschichte in den »memetic logics«⁴⁰ diverser humoristischer und folkloristischer Ausdruckstraditionen, die dem Siegeszug des Internets vorangingen.⁴¹ Doch die *meme*-Geschichte und -Vorgeschichte lässt sich nicht losgelöst von anderen Aspekten sinnvoll erzählen. Diachronie und Synchronie müssen hier eng verschränkt bleiben, und Geschichtlichkeit heißt immer auch, dass wir in unserem Buch bestimmte zeitgebundene digitale Formen dokumentieren möchten, die sonst trotz breiter Wirkung vergessen gehen könnten.

Für das Schwanken dieses Buchs zwischen der Mikro-Ebene konkreter *meme*-Analyse und der Makro-Ebene abstrakter, auch historiographischer Reflexion und Thesenbildung ist die Überlegung Pörksens grundlegend, dass »die Wirkungen einer nervösen, hoch reaktionsbereiten Medienmacht gar nicht« erkannt werden können, »wenn man einfach nur die Ereignisgeschichte referiert und sich am gerade Aktuellen orientiert, also allein die gerade diskutierten Inhalte betrachtet.«⁴² Der Blick auf die konkreten Inhalte, etwa auf einzelne auffällige *memes*, die wir als Fallbeispiele herausgreifen, muss durch den distanzierten Blick auf die »Effekte digitaler, vernetzter Medien« ergänzt werden – in der Hoffnung, dass wir in dieser Flughöhe zu einem Modell memetischer Phänomene gelangen, das die »Empörungskybernetik« und die »Dauerirritation«⁴³ unseres hyperstimulierten Zeitalters zu verstehen hilft.⁴⁴ Wir möchten einen Diskussionsbeitrag leisten zum laufenden Prozess einer gesamtgesellschaftlichen Ausbildung und Aushandlung digitaler Kompetenzen der Kommunikation und Weltaneignung.

39 Vgl. Attardo 2014 [Hg.]: S. 392.

40 Milner und Phillips 2017: S. 32.

41 Siehe hierzu vor allem ebd.: S. 30ff.

42 Pörksen 2018: S. 8.

43 Ebd.: S. 7f.; Hervorhebung nicht im Original.

44 In Bezug auf seinen Untersuchungsgegenstand, die ›neue Rechte‹ im Netz, verfolgt Simon Strick ein ähnliches Ziel: »Es reicht nicht, einen ›neuen Faschismus‹ festzustellen, der sich im Netz ausbreitet. Wir müssen ihn und die Parameter seiner Ausbreitung auch neu begreifen.« (Strick 2021: S. 11)