

---

Joanna Nowotny, Julian Reidy

## Helden und Frösche

Zur Semantik und Typologie politischer ›memes‹<sup>1</sup>

---

Die Rede von einer ›Kultur der Digitalität<sup>2</sup> unterstellt, dass im digitalen Raum (oder, eingedenk der Ortlosigkeit digitaler Kommunikation, im Nicht-Raum) neue Handlungsräume, Weltbezüge und Deutungsmuster entstehen. Ein von Referenzialität, Gemeinschaftlichkeit und schematisierender ›Algorithmizität<sup>3</sup> geprägtes, spezifisch ›digitales‹ Phänomen sind die sogenannten *memes* (zu deutsch Meme): Zumeist humoristisch angelegte Bild-, Ton-, Text- oder Videobeiträge (oder auch Kombinationen all dieser Elemente), die sich im Netz in Windeseile, das heißt ›viral‹, verbreiten und im Zuge dieses Verbreitungsprozesses vielfältige Modifikationen erfahren. Der Begriff des *meme* ist indes nicht neuartig; es handelt sich um einen von Richard Dawkins im Jahr 1976 geprägten Neologismus. Bei Dawkins erfüllt das *meme* im sozialen Raum die Funktion, die dem Gen im biologischen Raum zukommt: Es bezeichnet einen Bewusstseinsinhalt, der durch Kommunikation weitergegeben wird, sich vervielfältigt und somit soziokulturell ›vererbbar‹, damit auch Gegenstand einer soziokulturellen Evolution wird. Zwecks etymologischer Legitimierung seines Neologismus verweist Dawkins auf den Aspekt der *mimesis* beziehungsweise der ›imitation‹<sup>4</sup>, der Weiterverbreitung eines Inhalts mittels Kopieren. Die Semantik des *meme* entwickelte sich nach dem Siegeszug des Internets freilich in Richtungen, die Dawkins nicht vorhersehen konnte.

*Memes* funktionieren nicht simpel nach dem Prinzip der *imitatio*. Sie beinhalten vielmehr ein kreatives Moment der Umgestaltung und Transzendierung des vorher Dagewesenen. Obwohl sie aus Kopien hervorgehen, sind sie mehr als bloße Nachahmung, Verdoppelung und Wiederholung; sie funktionieren – im Sinne einer potenziell irritierenden Abwandlung des *mimesis*-Prinzips – ›memetisch‹: *Memes* sind darauf ausgerichtet, die Bereitschaft und Fähigkeit zu wecken, ein forminhaltliches Rezeptionsangebot produktiv in einen *user generated content* umzuformen und umzudeuten. *Meme* ist insofern gewissermaßen die Abkürzung für ›Forminhalt mit memetischer Funktion‹. So gibt es memetische Fotos, Texte, Segmente, Sequenzen, Gesten, Tänze, Skulpturen und anderes mehr. Der vorliegende Aufsatz versteht sich als Versuch, ausgehend von zwei distinkten *memes* oder *meme*-Komplexen eine Art Typologie

dieser Gebilde zu entwickeln und so ihre intrikate Semantik besser zu verstehen. Zur Erfüllung dieses Desiderats ausgehend von Fallbeispielen sind allerdings zunächst einige terminologische und wirkungsästhetische Präzisierungen vonnöten, die zum einen den spezifischen Reiz der *memes* oder genauer: die Spezifität der durch sie erzeugten Rezeptions- oder Kommunikationssituation erhellen, zum anderen das hier im Vordergrund stehende *politische meme* als Sonderform des *meme* schärfer konturieren sollen.

### *Referenzialität und Replikation*

Die Kultur der Digitalität bildet gerade deshalb eine Möglichkeitsbedingung für den ›evolutionären‹ Siegeszug des *meme* in den Mainstream, weil sie ganz neue Formen der mutierenden *mimesis* – oder eben der *memesis* – praktikabel macht: »Die Digitalisierung, die alle Inhalte bearbeitbar werden lässt, und die Vernetzung, die eine schier endlose Masse an Inhalten als ›Rohmaterial‹ schafft, haben dazu geführt, dass Appropriation und Rekombination zu allgemeinen Methoden der kulturellen Produktion geworden sind.«<sup>5</sup> Dementsprechend ist das *meme* für den Medienwissenschaftler Felix Stalder nur ein Beispiel einer großen Vielfalt von im weitesten Sinne ›referentiellen‹ ästhetischen Verfahren:

Remix, Remake, Reenactment, Appropriation, Sampling, Mem, Nachahmung, Hommage, Tropicália, Parodie, Zitat, Postproduktion, Re-Performance, Camouflage, (nichtakademische) Forschung, Re-Kreativität, Mashup, transformative Nutzung und so weiter. Diesen Verfahren sind zwei wichtige Aspekte gemeinsam: die Erkennbarkeit der Quellen und der freie Umgang mit diesen. Erstere schafft ein internes System von Verweisen, das Bedeutung und Ästhetik wesentlich prägt. Zweites ist Voraussetzung, um etwas Neues hervorbringen zu können, das auf derselben Stufe steht wie das verwendete Material.<sup>6</sup>

Dem Begriff *meme* eignet also ein Doppelbezug. Er bezeichnet einerseits ein neuartiges mediales Substrat als Träger einer speziellen Funktion, zum anderen aber verweist er auch direkt auf ebendiese Funktion, diese ›referenzielle‹ Produktions- und Wirkungsästhetik, die unterschiedlichen medial codierten und ausgeformten Inhalten zugeschrieben werden kann.

Diese Mehrdeutigkeit des *meme*-Begriffs ist zumindest implizit in der einschlägigen Definition des Phänomens enthalten, welche die Kulturwissenschaftlerin Limor Shifman vorschlägt: Sie beschreibt *memes* als »(a) eine Gruppe digitaler Einheiten, die gemeinsame Eigenschaften im Inhalt, in der Form und/oder der Haltung aufweisen, die (b) in bewusster Auseinandersetzung mit