

Zeitschriftenartikel:

Begutachtet

Redaktion und Begutachtung:

Georg Fischer 

Technische Universität Berlin

Lorenz Grünewald-Schukalla 

HfIG Berlin

Erhalten: 01. Mai 2017

Akzeptiert: 01. Dezember 2017

Publiziert: 01. März 2018

Lizenz:

Dieses Werk steht unter der Lizenz
Creative Commons Namensnennung 4.0
(CC-BY 4.0) International.



Datenverfügbarkeit:

Alle relevanten Daten befinden sich
innerhalb der Veröffentlichung.

Interessenskonfliktstatement:

Die Autor:innen erklären, dass ihre
Forschung ohne kommerzielle oder
finanzielle Beziehungen durchgeführt
wurde, die als potentielle
Interessenskonflikte ausgelegt werden
können.

Empfohlene Zitierung:

Hondros, K. (2018). Zwischen Realität und
Virtualität – Memet_innen im
Schwebezustand des Doing Meme.
kommunikation@gesellschaft, 19(2).
[https://doi.org/10.15460/kommges.
2018.19.2.592](https://doi.org/10.15460/kommges.2018.19.2.592)

Zwischen Realität und Virtualität – Memet_innen im Schwebezustand des Doing Meme

Konstantin Hondros^{a*} 

^a Universität Duisburg-Essen

* Korrespondenz: konstantin.hondros@uni-due.de

Abstract

Wer „Meme“ sagt, denkt an weltberühmte Bilder oder Videos, an Katzen mit Toast am Kopf oder „Lolcat“-Bilder von süßen und orthographisch ungeschickten Katzen, an „be like Bill“, an „Dennis after Dentist“. Es besteht die Annahme Memes seien kommunikative Mittel des Internets und im Wesentlichen kommunikative Mittel sozialer Medien. Der Artikel geht versuchsweise und vereinfachend von zwei Ebenen in Bezug auf Memes aus. Die eine Ebene wird als Realität des Memes bezeichnet und beschreibt den Schaffensprozess einer Ausformung eines Memes. Die zweite Ebene ist die „Virtualität des Memes“ und meint den digitalen Zusammenhang in Netzwerkmedien. Der Artikel analysiert wie Möglichkeiten von Memes durch die Verknüpfung von Virtualität und Realität einen Schwebezustand zwischen den Welten einzunehmen, um so die „große, weite Welt“ handhabbar zu machen, während die eigene Wirklichkeit transformiert wird, entfalten sie ihre ansteckende Wirkung, die sie so besonders auszeichnet.

Schlagerworte: Internet, Medienkultur, Realität, Virtualisierung, Akteur, Anpassung, soziale Wirklichkeit, Interaktion, Lebenswelt

1 Meme, Memet_innen und Doing Meme

Zumindest in der popkulturellen Bedeutung und dem alltäglichen Sprachgebrauch hat sich das Meme (aus dem Internet) von seinem ursprünglichen Zusammenhang, dem Meme (als kulturellem Gegenstück der biologischen Gen-Einheit), deutlich entfernt. Wer „Meme“ sagt, denkt an weltberühmte Bilder oder Videos, an Katzen mit Toast am Kopf oder „Lolcat“-Bilder von süßen und orthographisch ungeschickten Katzen, an ein Baby, das seine kleine Faust ballend „success!“ vermittelt, an „be like Bill“, an „Dennis after Dentist“ oder eine der anderen durch das Internet kursierenden kurzen kommunikativen Kommentare. Ohne die Diversität und Heterogenität von Memes anzuzweifeln oder die Bedeutung der humorvollen, treffenden oder auch verstörenden Einfälle zu vernachlässigen und trotz des sozialen Akt des Teilens, durch den Memes zu dem werden, was sie sind, haftet dieser Form der Kommunikation das Klischee internetaffiner, realitätsferner „Nerdigkeit“ an. Verstärkt wird das durch den Eindruck, Memes seien kommunikative Mittel des Internets und im Wesentlichen kommunikative Mittel sozialer Medien, was nicht zuletzt eine Konzentration der wissenschaftlichen Beschäftigung auf diesen Bereich unterstützt (u.a. Davison 2012; Bauckhage 2011; Milner 2013; Chen 2012; Varis 2015).

Diese Engführung auf digitales Handeln vernachlässigt Aspekte der Memetätigkeit, die nicht digital ablaufen. Immerhin müssen Katzenvideos lokal mit Katzen gedreht oder „Lolcat“-Bilder erst geschossen und witzige Texte erdacht werden, bevor sie online die weltweite Community der Katzenmemes erweitern. Selbst im Fall bereits existierender Bilder wie dem „Success-Kid“ ist es notwendig neue Textelemente zu kreieren. Das legt nahe, versuchsweise und vereinfachend von zwei Ebenen in Bezug auf Memes auszugehen. Die eine Ebene möchte ich als Realität des Memes bezeichnen. Darunter verstehe ich den Schaffensprozess einer Ausformung eines Memes. Die zweite Ebene nenne ich „Virtualität des Memes“ und meine damit den digitalen Zusammenhang in Netzwerkmedien, in den die einzelne Ausformung ein- und dabei als kulturelles und auch technologisches Potential (Winter/Dürrenberg 2011) aufgeht.

Virtualität des Memes beschreibt also für mich einen vernetzenden Möglichkeitsraum, der durch die Verbindung zwischen den einzelnen Memes entsteht. „Realität des Memes“ will hingegen den jeweils vereinzelt, konkreten Produktionsprozess fassen. Die Charakteristik des praktischen Tuns der Memet_innen (Meme schaffende Akteur_innen) zwischen dem Konkreten (der Realität des Memes) und dem Potentiellen (der Virtualität des Memes) versuche ich als Schwebezustand zu beschreiben. Die Trennung ist natürlich eine künstliche. Ich möchte nicht versuchen, eine Opposition zwischen Realität und Virtualität zu behaupten. Vielmehr verknüpfe ich Realität und Virtualität zu ineinanderlaufenden Ausprägungen einer Praxis des Doing Meme. Bezug nehme ich dafür auf die Einsicht eines Realität-Virtualitäts-Kontinuums, das eine Vielzahl möglicher „Mixed Realities“ zulässt (Milgram et al. 1994: 282). Ein Kontinuum zwischen Realität und Virtualität deutet

die Möglichkeit eines erweiterten sowohl Handlungs- als auch Wahrnehmungsraums der Memet_innen an, die sich der unterschiedlichen Ebenen in differenzierter Weise bedienen können.

2 Praxis, Adaption und Hyperrealität

Die Praktiken, die sich rund um Memes drehen, fasse ich mit „Doing Meme“ zusammen. Darunter verstehe ich vorrangig Anschlusspraktiken an bereits existierende Inhalte. Allgemein ist „Praxis“ einer der zentralen Begriffe, geht es um die Betrachtung von Akteur_innen als handlungskompetente Subjekte (Schatzki 1996), die auf routinisierte Weise mit ihrer Umwelt interagieren (Reckwitz 2016). Der adaptiv auf „Doing Gender“ (West/Zimmerman 1987) referierende Begriff Doing Meme hilft dabei, diese Aspekte für das spezifische Phänomen bündeln. Jenem berühmten Konzept der Geschlechterforschung geht es in erster Linie darum, das Eingebettetsein dieser reproduktiven Praxis in alltäglichen Situationen aufzuzeigen. Dem Doing Meme liegt eine ähnliche Vorstellung der Normalität der Memes zugrunde. Mein Text setzt deshalb auch nicht an den Ursprüngen von Memes, sondern bei den Memet_innen selbst an, die einen Inhalt nachahmen und damit zum Meme beitragen. Memet_innen sind Akteur_innen, die Doing Meme praktisch in ihren Alltag integrieren.

Um Memet_innen und ihrem Doing Meme näher zu kommen, dienen mir die Konzepte der Adaption (Hutcheon 2013) sowie der Hyperrealisierung in Anlehnung an Baudrillards Hyperrealität (z. B. 1982) als theoretischer Rahmen. Unter Adaption verstehe ich die Praxis der Anpassung von Inhalten an die eigene Lebenswirklichkeit. Während aber Adaption mit Hutcheon sowohl als Prozess wie auch als Produkt verstanden wird, ist für mich vorrangig der Aspekt des Prozesshaften von Interesse, also der Vorgang des Anpassens eines Inhalts. Das liegt am Fokus des Doing Meme auf dem Akt der Produktion.

„Hyperrealisierung“ hingegen basiert auf Baudrillards bekanntem Konzept der Hyperrealität. Mit diesem versuche ich, eine prozessorientierte Perspektive auf den Hyperrealitätsbegriff einzunehmen und das Einfließen von virtuellen Inhalten in die Lebenswelt der Memet_innen zu beschreiben. Hyperrealität ist für Baudrillard die „exakte[n] Verdoppelung des Realen auf der Grundlage eines anderen Mediums“ (1982: 13) – in meinem Fall zwei Beobachtungen, die auf YouTube-Videos basieren. Bei Baudrillard häufig negativ konnotiert geht vom Hyperrealen zugleich eine besondere Faszination aus, die dessen „Zuviel an Realität“ (Baudrillard 2012: 37) entspringt. Baudrillards Begriff hat den Anspruch, die Realität durch die Hyperrealität zu ersetzen. Damit gleicht das Konzept einer Glocke über der Wirklichkeit, wodurch Agieren außerhalb des Hyperrealen unmöglich wird. Prozesshaft als Hyperrealisierung gedacht kann Hyperrealität aber als etwas Situatives und Lokalisierbares betrachtet werden – vielleicht sogar als eine spezifische Qualität von bestimmten Handlungen, die beabsichtigt gesetzt werden, um einen solchen Prozess in Gang zu setzen.

Mit diesen Begriffen beschreibe ich das Verhältnis von Realität und Virtualität näher. Mich interessiert, welchen Einfluss die Adaption des Memes oder bestimmter Momente eines solchen auf die Wirklichkeit der Memet_innen hat. Alltagsadaptionen von Memes könnten eine originelle, kreative Hyperrealisierung der Interaktionen und der Lebenswelt von Adaptierenden zur Folge haben und das angeeignete Material mag zu dieser Transformation der individuellen Situation beitragen. Dafür scheint mir die Verbindung von Adaption und Hyperrealisierung sowie die Verschränkung von Realität und Virtualität wesentlich zu sein. In ihr sehe ich einen möglichen Ansatz der spezifischen Originalität und Viralität von Memes. Die Verbindung von Adaption und Hyperrealisierung öffnet einen Blick auf das Doing Meme und die Lebenswelt der Memet_innen, wo Realität und Virtualität in einem Schwebezustand miteinander verwoben sind. Diesen Zustand möchte ich anhand zweier Beobachtungen zu einem filmischen Meme genauer beschreiben.

3 Beobachtungen

Zwei Situationen aus meinem Alltag – aber für mich keine alltäglichen Situationen – bilden die Grundlage meiner Überlegungen. Für mich wurden dabei aus den Situationen, denen ich zufällig beiwohnte, Beobachtungen. Sie bekamen eine Relevanz, die sie vom kontinuierlichen Handlungsfluss um mich herum unterschieden. Als Zaungast folgte ich dem Geschehen, das sich jedoch keinesfalls verdeckt oder an einem versteckten Ort, sondern in der Öffentlichkeit ereignete. Während die erste Situation zunächst für mich allein anekdotischen Charakter hatte, mich das Gesehene aber wunderte und zum Nachdenken anregte, war die zweite Situation von einem „Aha“-Moment gekennzeichnet, der auch auf die erste ein veränderndes Licht warf.

Die erste Beobachtung machte ich an der Haltestelle der Straßenbahnlinie 18. Sie hält beim Shopping-Center „Rhein-Ruhr-Zentrum“ direkt zwischen den Fahrbahnen der A40, die als Demarkationslinie des Ruhrgebietes zwischen „arm“ (nördlich) und „reich“ (südlich) angesehen wird. Hier hören und sehen Wartende die rasenden Autos. Für gewöhnlich versuchen sie deshalb die Wahrnehmung ihres Aufenthalts zu verkürzen, kommen erst im letzten Moment aus dem Schall gedämpften Wartehäuschen, hören Musik oder blicken zu Boden. Während auch ich mich von den bedrängenden Umständen der Wirklichkeit deprimieren ließ, agierte eine Gruppe Jugendlicher auf erfrischende und wunderliche Art:

Zunächst fiel mir ein junges Mädchen auf, das mit seiner Handy-Kamera zu filmen schien, denn sie hatte das Gerät auf ein weiteres Mädchen wenige Meter rechts von ihr gerichtet. Dieses begann plötzlich zu rennen, rannte an der Kamerafrau vorbei, die sich, der Laufenden mit der Kamera folgend, entlang der eigenen Achse nach links drehte. Von dort war schon ein drittes Mädchen mitten in vollem Lauf. Beide Mädchen rasten aufeinander zu, eines hob ab und schlang seinen Körper lianengleich um den des anderen. Dabei umklammerte das eine das andere Mädchen mit den Armen am Hals und mit den Bei-

nen an der Hüfte. Auch das andere Mädchen schlang seine Arme um den Oberkörper der Klammernden, blieb aber ansonsten zunächst mit beiden Beinen am Boden. Eng umschlungen drehten sie sich ein paar Mal im Kreis, lachten laut, kreischten fast, waren freudig und lustig. Nach zwei oder drei Drehungen fielen sie gemeinsam zu Boden, kugelten ineinander verkeilt auf den staubigen Fliesen des Bahnsteiges, lachten weiter, schienen vor lauter Glück zu heulen, ließen aber unvermittelt voneinander ab, standen auf, strichen ihre Kleidung glatt und sprangen zur Filmenden. Gemeinsam betrachteten sie ihr Video, tauschten Unhörbares aus und stellten sich erneut in die oben beschriebene Ausgangsposition. Es folgte eine Kopie des Beschriebenen, zumindest fielen mir keine wesentlichen Unterschiede auf. Auch die Kamerafrau handelte wie zuvor, folgte mit der Kamera dem Mädchen von rechts, bis es auf das Mädchen von links prallte. Ein drittes Mal wurde die Szene identisch gefilmt, worauf sich die Mädchen wiederum nicht hörbar im Trubel der Autobahn intensiver besprachen. Als sie sich zum nächsten Take aufstellten, hatten sie ihre filmische Strategie und auch die Kamerafrau gewechselt. Übernommen wurde die Aufgabe nun von jenem Mädchen, das zuvor auf ihre Freundin gesprungen war. Direkt neben die ehemalige Kamerafrau stellte sich nun die neue, und als sie anfang zu laufen, lief das Mädchen mit der Kamera nebenher, immer etwa einen Schritt hinter der Darstellerin. Kurz bevor die beiden laufenden Mädchen aufeinandertrafen – dieses wesentliche Element blieb gleich – scherte die Kamerafrau aus, wurde schneller, vollführte einen sanften Bogen und eine Hüftdrehung. Dabei nahm sie ihr Tempo abrupt zurück und stand frontal vor den beiden Mädchen, als diese wiederum sich kreischend-kreisend ineinander verkeilten und später am Boden wälzten. Ein letztes Mal noch konnten die Mädchen die Szene auf diese Art wiederholen, dann kam die Straßenbahn und ich stieg ein.

Wenige Wochen später befand ich mich auf dem aufwendig hergerichteten Hauptplatz von Delft und damit an einem Ort, der von eben beschriebenem nicht verschiedener sein könnte. Autofahren verboten, flanierende Fußgänger, an einem Kopfende das vollendete Renaissance-Rathaus, am anderen die spitz aufragende, beeindruckende Nieuwe Kerk, die zweithöchste Kirche der Niederlande. Wunderschöne Backsteinhäuschen links und rechts, in den Erdgeschoss schicke Läden und vor ihnen Kaffeehaustische.

Mitten vor einem Ausfallsweg des Platzes standen wiederum drei Mädchen, dieses Mal von meiner Position inmitten des Platzes als Dreieckskonstruktion sichtbar. Zentral und mit Blick auf die feinen Bürgerhäuser (im Bild in meinem Rücken) fixierte ein Mädchen mit Handykamera den Ausschnitt, links und rechts von ihr machten die beiden anderen aufwärmende Bewegungen, schüttelten ihr Arme und Beine. Auf eine Ansage hin rannten sie los, trafen sich in ihrer Mitte und genau vor der Kamerafrau. Eins der Mädchen machte zaghafte Versuche eines Absprungs, der Sprung selbst aber scheiterte. Sie umarmten sich kurz, lachten und ließen voneinander ab. Ihr zweiter Versuch verlief ähnlich. Nach einer Besprechung wurde ein Rollentausch vorgenommen. Eins der laufenden Mädchen filmte nun, was jedoch nichts an den Schwierigkeiten änderte, abzuspringen und sich klammernd um den Hals zu fallen.



Abbildung 1: Subway in Delft. Quelle: eigenes Bildmaterial

Noch unsicher in den neuen Rollen schienen die Mädchen angespannt. Unklar war ihnen, wann das Kommando zum Loslaufen komme sollte. Die Laufenden zappelten, die Filmende hielt die Hand wie zum Anzeigen des Starts nach oben gestreckt. Anstatt sie zum Startschuss zu senken, spielte sie aber mit ihrem Haar. Plötzlich liefen die Mädchen los, fielen kurz ineinander, ließen lachend voneinander ab. Erneut schien das, was sie vorhatten, nicht geklappt zu haben, an einer wesentlichen Stelle gescheitert zu sein.



Abbildung 2: Subway in Delft. Quelle: eigenes Bildmaterial

Schon bei ihrem ersten Versuch war es mir wie Schuppen von den Augen gefallen: sie versuchten dasselbe zu machen wie die Mädchen beim Rhein-Ruhr-Zentrum. Zwar waren Kleinigkeiten unterschiedlich, doch wesentliche Elemente ähnlich. Offensichtlich hatte das, was ich gesehen hatte, mit Nachahmung zu tun. Nicht klar war mir aber, wer hier wen nachahmte. Von den zwei Mädchengruppen anzunehmen, sie würden sich kennen, schien trotz ihres ähnlichen Alters unwahrscheinlich. Ich vermutete also ein Phänomen

aus einem größeren Zusammenhang, der erlaubt, dass selbst Menschen, die voneinander nichts wissen, sehr ähnliches tun.

An der ersten Beobachtung aus dem Rhein-Ruhr-Zentrum hatte ich bemerkt, wie moderne Kommunikationsmedien eingesetzt werden und zu einem kreativen Umgang mit der eigenen Wirklichkeit beitragen. Mir fiel der un-aufgeregte Einsatz technischer Werkzeuge im gemeinsamen Spielen auf und die scheinbare Alltäglichkeit, mit der diese integriert wurden. Überrascht war ich von dem gemeinsamen Handeln über das eine technische Werkzeug. Nicht selten wird der Eindruck vermittelt, Geräte wie Smartphones würden zwischenmenschliche Beziehungen blockieren oder erschweren. Gerade in öffentlichen Verkehrsmitteln wird das oft so wahrgenommen. Das soziale Handeln mit Hilfe eines Handys bemerkte ich als erfrischende Abwechslung. Besonders stark fiel mir aber die Veränderung meiner eigenen Wahrnehmung des Raums durch das Handeln der Schaffenden auf. Ihr Tun machte etwas mit dem Raum, das auch auf mich Einfluss ausübte, worüber ich mehr erfahren wollte. Der Aspekt der Raumveränderung war sicherlich in der ersten Beobachtung stärker als in der zweiten, wo dafür aber die Beobachtung der Ähnlichkeit im Spielen bzw. im sozialen Handeln auftauchte. Das Handeln war zu spezifisch, um generellen, tradierten Formen des Spiels zu entsprechen. Immerhin wurden jeweils Filme gedreht. Andererseits war aber die Ähnlichkeit zwischen den beiden für sich ziemlich ungewöhnlichen Situationen ausreichend, um für mich die Frage aufzuwerfen, was denn diese Mädchen da genau taten.

Womöglich hätte ich an einen Kurzfilmwettbewerb der EU oder die Reproduktion einer beliebten Szene aus einer Serie wie Hannah Montana denken können. Ich war aber überzeugt, die Nachahmung eines Memes beobachtet zu haben. Trotz oder gerade mit dieser Einsicht tauchte aber erst so richtig die Frage auf: Was machen die Mädchen eigentlich da? Nach kurzer Recherche und wenigen ungeschickten Sucheingaben fand ich das Meme „Meeting my best (internet) friend (for the first time)“ variantenreich auf YouTube.

4 „Meeting my best (internet) friend (for the first time)“

Auf YouTube finden sich zahlreiche Aufnahmen von Mädchen, die aufeinander zulaufen, sich in die Arme fallen und schließlich kugelnd auf dem Boden liegen. Die Suchanfrage nach „Meeting my best friend“ liefert über 31 Millionen Ergebnisse. Mit zahlreichen kleinen Variationen zeigen sehr viele der Videos den beschriebenen szenischen Ablauf. „Meeting my Internet Best Friend“ heißt eines der Videos. Es hat seit seiner Veröffentlichung am 22.12.2015 beinahe 3,3 Millionen Aufrufe verzeichnet und ist damit eines der erfolgreichsten Videos dieses Memes.

Das Video beginnt mit einer kurzen Fotoserie, die in die Narration einführt. Zunächst zeigt eine kurze Einblendung eines Twitter-Chats den ersten Kontakt zwischen Cecilia, aus deren Perspektive das Video erzählt, und Maddi,

ihrer besten Freundin. Im zweiten Bild formen jeweils zu einer Herzhälfte gekrümmte Zeigefinger und Daumen zusammen ein Herz. Eingebildet darunter der zu lösende Konflikt: „One day. We will break the distance.“ Ein Screenshot zeigt die Chat-Entwicklung auf seinem Höhepunkt mit abwechselnden Meldungen des innigen Wunsches nach einem baldigen Treffen: „i wanna touch your face and hug you forever“ als zentrale Aussage des Ausschnitts. Das letzte Bild zeigt einen Briefumschlag, auf dem von einem Doodle geschmückt die Distanz zwischen den beiden mit „833 miles apart“ angegeben wird. In der nächsten Einstellung spricht Cecilia – sich selbst filmend – lange über ihre Freundschaft. Unterbrochen von Chat-Screenshots und Selfies mit Bildinschriften erfahren wir, dass es zu einem Treffen kommen wird. Nach weiteren Videoaufnahmen von Cecilia beginnt die Reise, wobei die Reise selbst allein über einen Screenshot von Google Maps visualisiert wird. Es geht von einer Kleinstadt in Florida nach Columbus in Ohio. Wir sehen eine kurze Aufnahme in einem Auto, dann sehen wir Maddi – und also zum ersten Mal die beste Freundin – durch den Vorgarten in Ohio zur Wohnungstür von Cecilia schleichen. Offenbar handelt es sich, zumindest was den Zeitpunkt des Treffens betrifft, um eine Überraschung. Sie läutet und wartet gespannt auf das Öffnen der Tür. Unvermittelt rast Cecilia aus der Tür, sie fallen einander in die Arme und stehen umarmt etwa eine Minute lang im Bild.



Abbildung 3: Meeting my Internet Best Friend. Quelle: Baker 2015

Der nächste Screenshot zeigt die Zeigefinger und Daumen zweier Hände in einem Bild zu einem vollen Herz verbunden. Es folgen Selfies und Chatmitschnitte des Glücks über die Zusammenführung und schließlich die Aufnahme eines nächsten Treffens einen Tag später in einem völlig anderen Vorgarten. Dabei wälzen sie sich für etwa 30 Sekunden im Gras, woraufhin die aufkommende Traurigkeit der baldigen Trennung mit Fotos und Chat-Mitschnitten entwickelt wird. Den Film schließt ein Lauftext, der außerordentlich schnell nach oben läuft und mit „The distance sucks, but we’ve been doing this for 2 years and I know we can do it for many more. See you soon.“ abschließt.

Trotz zahlreicher Differenzen ähneln sich die Videos des Memes in den



Abbildung 4: Meeting my Internet Best Friend. Quelle: Baker 2015

wesentlichen Bausteinen. So existieren Formate wie „Meeting my boyfriend/girlfriend for the first time“ und differenzieren das Thema aus. Das wiederkehrende Motiv bleiben aber zwei junge Mädchen. Besonders fiel mir dabei noch das Video „♥Internet Best Friends Meeting Compilation♥“ (Life is Life 2016) auf, das versammelt, worum es in den Filmen „Meeting my best friend“ zentral geht: In einer schier endlosen Aneinanderreihung wird der Augenblick der Umarmung der besten Freunde wiederholt. Die Körper treffen aufeinander, Arme werden geschlungen, und so manches Freudenpärchen fällt zu Boden, um dort weiter umarmt zu sein.

Inwieweit das beschriebene Video einer wahren Geschichte entspringt, ist nur schwer zu sagen. Ungereimtheiten und Konstruiertes sprechen dafür, es mit Fiktion zu tun zu haben, die auf ein früheres Video zu „Meeting my best friend“ Bezug nimmt. Kamera und damit Akteurs-Perspektivenwechsel sind beispielsweise außergewöhnlich filmisch eingesetzt, von der Reise selbst wird nur schwammig und mit einer Google-Maps Karte erzählt, auch die Vorgärten in den Umarmungsszenen passen nicht zusammen. Man könnte die Liste weiter fortsetzen, im Grunde tut das aber nur wenig zur Sache. Egal ob es sich um eine wahre Geschichte handelt oder nicht, die Behauptung von Authentizität wird aufgestellt, der Transport authentischer Emotionen gelingt und weltweit ahmen Menschen den Moment größter (Wieder-)Sehensfreude nach.

5 Ähnlichkeiten und Unterschiede – Original und Adaption

Viele Memes verfügen über einen konkreten Ursprung, also ein spezifisches Video oder Foto, das nachgeahmt wird. Ein solches Ursprungsvideo ist mir für „Meeting my best friend“ nicht bekannt. Allerdings sprechen sowohl die Chronologie, die Relevanz und Vielzahl der ähnlichen Videos auf YouTube als auch die Ähnlichkeit der beobachteten Film-Shootings dafür, dass den Me-

met_innen Videos dieser Art bekannt waren. Anstelle eines Originals¹ ist im Fall des hier behandelten Memes womöglich der Begriff des Vorbildes passender. Indem ich auf Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen den Beobachtungen und dem viralen Video hinwies, möchte ich der Anwendung der Memet_innen und damit der Praxis des Doing Meme näherkommen.

Ähnlichkeiten zwischen dem YouTube-Video und meinen Beobachtungen zeigen sich zunächst in den Hauptfiguren. Jeweils sind es Mädchen im jungen, adoleszenten Alter, die das Treffen mit ihrer nie gesehenen, gleichsam allerbesten Freundin entweder herbeisehnen oder wiederholend ein ums andere Mal herbeiführen. Auch das Treffen der Freundinnen und die benutzten filmischen Mittel ähneln einander. So wartet die Filmende in Delft mit zentraler Kamera auf das Aufeinandertreffen. Das entspricht der ersten Umarmungsszene im YouTube-Video. In der zweiten Umarmungsszene des Videos wird jedoch die Kamera in Bewegung hinter einer der Darstellerinnen geführt und erinnert damit an die letzten beobachteten Szenen im Rhein-Ruhr-Zentrum. Die Umarmungen selbst und im Besonderen das drehend zu Boden Fallen und sich dort Wälzen zeigen besonders deutliche Übereinstimmungen.

Wie aus der Beschreibung des YouTube-Videos ersichtlich ist, lässt das Vorbild aus dem Internet keine anderen filmischen Szenen „outdoor“ zu. Alle übrigen Sequenzen bestehen entweder aus Chat-Screenshots, fotografischen Selfies mit Bildinschrift oder filmischen Selbstaufnahmen. Insofern ahmen die Memet_innen in den Beobachtungen exakt das Material nach, das der darstellerisch-filmischen Adaption zugänglich ist. Spannender-, aber kaum überraschenderweise ist das, wie auch die erwähnte Compilation bestätigt, der emotionale und narrative Höhepunkt des Memes.

Deutliche Unterschiede sind aber ebenso zu erwähnen. Im Vergleich zwischen Beobachtung und Video sind Vereinfachungen eine offensichtliche Differenz. Chat-Screens sind beispielsweise einer zufälligen Beobachtung nicht zugänglich. Generell ist schwer zu sagen, ob die Beobachteten ihre gefilmten Szenen mit weiterem Material auffüllen, um den Vorbildern zu entsprechen. Narrativ wird das Dargestellte erst als fertiges Video für den_die außenstehende_n Beobachter_in nachvollziehbar. Dabei mag ein Video-Titel genügen, der auf „Meeting my best friend“ verweist, um aus einer einfach gefilmten Szene eine Geschichte entstehen zu lassen.

Besonders auffällig ist die Differenz zwischen den gewählten Orten, an denen die Szene der großen Emotion erfolgt. Während das YouTube-Video den Eingangsbereich eines Hauses und den Vorgarten, andere YouTube-Videos Parkplätze, Einkaufszentren oder sogar Ankunftshallen an Flughäfen nutzen, wählten die von mir beobachteten Memetinnen davon abweichende Orte. In der Wahl des Ortes scheint die Möglichkeit einer Transformation der Adaption besonders ausgeprägt zu sein. Das wird sowohl in den Beobachtungen als auch in den YouTube-Videos deutlich. Während der Spielraum im zentralen

¹ Von einem Original zu sprechen wirft Fragen auf, die an dieser Stelle nicht beantwortet werden können. Ob es überhaupt ein Original gibt oder nicht alles eine Adaption von etwas Existierendem ist, das selbst adaptiv zu seiner Wirklichkeit kam, führt hier zu weit.

Narrativ einen engen Rahmen spannt, können Elemente außerhalb des Fokus transformiert werden. So wird das berühmte Vorbild nicht nur nachgeahmt, sondern aktiv umgeformt. Dabei wirken sie, vor allem an der unwirtlichen Straßenbahnstation, wie von der Wirklichkeit losgelöst, gleichzeitig aber nicht von dieser getrennt: Als würden sie über der Wirklichkeit schweben, kommen sie mir vor.

6 Der Schwebезustand von Memet_innen zwischen Realität und Virtualität

In der Praxis des Doing Meme gehen realer und virtueller Raum ineinander über. Das zeigt sich zunächst an Ähnlichkeiten und Unterschieden zwischen der jeweils einzelnen Adaption und den viralen Videos des Memes. Während uns das Video aus dem Netz eine Narration präsentiert, die von filmischen Mitteln unterstützt wird, zeigen die Beobachtungen der Adaption Momente, die außerhalb dieser Narration liegen. Der Film montiert statische und bewegte Bilder und suggeriert eine temporale, figurale und lokale Entwicklung. Er produziert eine authentische Emotionalität. Hingegen offenbaren die Beobachtungen die Gemachtheit des Films/Memes und lösen die Frage der Authentizität auf negative Weise. Das ist besonders augenfällig im Moment, in dem die Memet_innen aus höchster Emotionalität in pragmatisches Glattstreichen der Kleidung und evaluatives Blicken auf die Kamera übergehen. Hier wird aus Emotion Geschäft, aus Authentizität Darstellung. Dabei bleibt aber dieses Geschäftliche und Darstellende Teil des Doing Meme und ist somit zwar vordergründig außerhalb der Narration und des Memes, doch weiterhin der adaptiven Rolle des Kreierens eines Memes verhaftet. Das virtuelle Meme ist somit ständig real präsent und beeinflusst das Handeln der Memet_innen. Elemente des Doing Meme wie die vorbereitenden Gespräche und das Evaluieren der Aufnahmen beziehen sich sowohl auf die Handlungen in der Realität der Handelnden als auch auf den Bezugsrahmen, der durch das Meme gesetzt wird. Natürlich ist das alles auch ein Spiel (vielleicht ist jedes Meme vorrangig ein Spiel, zumindest bis damit Geld verdient wird) und man kann behaupten, die beschriebenen Handlungen wären Teil eines Spiels mit besonderen Regeln, an die sich die Akteur_innen bis zu einem gewissen Grad halten, diese aber auch überschreiten oder verändern können (wie das bei anderen Spielen der Fall ist). Zugleich ist das Beobachtete aber mehr als ein Spiel. Es ist sowohl Adaption eines als auch anschlussfähiger Kommentar an ein weltweit kursierendes, immer wieder aufs Neue geschaffene Meme. Das Schaffen der Memet_innen besitzt das Potential, der nächste virale Beitrag zu sein, und trägt in jedem Fall zur Viralität des Memes an sich bei. Das Doing Meme verknüpft also die Realität und Virtualität des Memes in einem Schwebезustand. Dieser lässt sich zwischen Konkretem und Potentiellem nicht auflösen, sondern entfaltet seine Wirkung gerade in der Unklarheit, die einem Schwebезustand eigen ist.

Die Praxis des Doing Meme ist darauf ausgelegt, sich in einem Akt der Adapti-

on Inhalte zu bemächtigen und sie transformativ auf die eigene Wirklichkeit zu übertragen. Dieser Übertragungsakt, diese situative Verdoppelung nenne ich ihre Hyperrealisierung. Sie zeigt sich in den beobachteten Situationen als eine adaptive Hyperrealisierung. Der Akt der Verdopplung geht also nicht ohne Anpassungen durch die Memet_innen vonstatten. Dabei überhöht die Hyperrealisierung den Moment, hebt ihn aus der Wirklichkeit und überführt ihn in seinen Schwebezustand zwischen Realität und Virtualität. Insbesondere als räumliche Transformation kann die Adaption in den beobachteten Situationen beschrieben werden. Deutlich zeigt das die devastierte Straßenbahnstation, ebenso aber auch der touristische Platz. Während die Memet_innen die Station überhaupt erst zu einem belebten oder belebbaren Ort transformieren, passen sie den Hauptplatz Delfts auf fantastische Weise den eigenen lebensweltlichen Vorstellungen an. Das virale Meme dient als eine Art Anleitung oder auch Erlaubnis, einer wenig zugänglichen oder sogar abweisenden Wirklichkeit zu begegnen.

Die adaptive Hyperrealisierung hebt die Handlungen auf eine verallgemeinerbare Ebene. Ihrer Alltagshaftigkeit entledigt gehören sie plötzlich einer relevanteren Sphäre von Handlungen an und bleiben doch niedrigschwellig. Diese niedrige Schwelle der Gestaltung scheint eine wesentliche Voraussetzung für die Adaptierung im Sinne eines Memes zu sein. So kann zwar eine adaptive Transformation einer hochprofessionellen Filmszene geschaffen werden, bspw. das Nachspielen berühmter Star-Wars-Szenen, ein Meme wird aber erst daraus, wenn das Nachgespielte nachgespielt wird. Insbesondere ist es in den beobachteten Situationen ja die Freundschaft bzw. allgemeiner die Zuneigung an sich, die adaptiert und hyperrealisiert wird. Durch die Verbindung von realen Filmen der großen Freundschaft und den virtuellen Vorbildern wird die Emotion „bigger than life“. Die adaptive Hyperrealisierung schafft also für den Augenblick das, was der Emotion an sich verwehrt bleiben muss – zu werden wie im Film. Während die große Emotion nun immer quasi als Leuchtturm hinter der neu geschaffenen Situation steht, bleiben im Doing Meme Möglichkeiten bestehen, die Adaption zu transformieren. Das kann durch beabsichtigte Eingriffe wie den Wechsel des Aufnahmemodus, mehr noch durch den der Darstellenden und Filmenden geschehen. Ebenso mag dies eine Freude am Scheitern fördern. Diese erlaubt eine mögliche kritische Distanz zum virtuellen Inhalt und zeigt Momente inhaltlichen Wandels an.

Trotz des Scheiterns ist die Bedeutung des narrativen Raumes für die Darstellenden bzw. das Aufrechterhalten der Situation als Notwendigkeit für dessen Existenz ungebrochen. Denn das Aufrechterhalten der Situation ist an das gebunden, was das virtuelle Meme vorgibt. So fallen die scheiternden Mädchen aus Delft – im Gegensatz zu den in der Meme-Emotion verhafteten Mädchen vom Rhein-Ruhr-Zentrum – aus ihrer Rolle, gleichwohl sie nicht außergewöhnlich unterschiedlich handeln. Beide lachen laut, es sind aber Lacher von unterschiedlicher Qualität. Das eine ist ein Lachen des narrativen Raumes, ein Lachen, das im nächsten Moment professionelle Distanzierung folgen lassen kann, das andere ist ein Lachen der eigenen Realität, das an der Virtualität

des Memes scheiterte. Die Verschränkung von Realität und Virtualität lässt jedoch nicht zu, das zweite Lachen vollständig aus dem Hyperrealen zu heben, da es seine Grundlage (also der Spaß über das eigene Scheitern, es ist ja durchaus ein Spiel) im Virtuellen, im zu adaptierenden Vorbild hat. Das Meme hält quasi über die gesamte Situation – egal ob sie „aufgeht“ (also dem Vorbild entspricht) oder „scheitert“ (also dem Vorbild widerspricht) – virtuelle Flügel gespannt. Diese wirken sowohl fördernd, weil sie die Phantasie und zu gemeinsamem Schaffen anregen, gleichzeitig hindernd, indem sie gleich Schranken einen Rahmen des Möglichen setzen, an dem sich das eigene Handeln beweisen bzw. mit dem es sich vergleichen muss. Womöglich ist es gerade diese Möglichkeit eines aktiven Agierens zwischen diesen beiden Polen, die ja auch mit Realität und Virtualität in Beziehung stehen, die einen Teil der Faszination und Viralität von bestimmten Memes ausmacht.

Die eigene Räumlichkeit der Darstellenden wird anschlussfähig „an die große weite Welt“. Das erlaubt dann nicht nur einen privilegierten Zugang zur eigenen Wirklichkeit (auch für andere wie bspw. Beobachtende), sondern über die eigene Anschlusshandlung auch Zugang zur virtuell geteilten Wirklichkeit; beide gehen im Doing Meme ineinander über. Dieser wichtige Aspekt von Teilhabe wird durch die Adaption ermöglicht, denn erst dank dieser Verknüpfung verlässt der Moment seine Verortung in der Wirklichkeit und bewegt sich von da an zwischen Realität und Virtualität.

Aus diesen Blickwinkeln ist es das Doing Meme selbst, die Momente adaptiver Hyperrealisierung, die dieses erlaubt, und die mit ihm verknüpfte Emotionalität, die als eine Erklärung für die Viralität eines Memes herhalten kann. Da Memes die Möglichkeit bieten, durch die Verknüpfung von Virtualität und Realität einen Schwebezustand zwischen den Welten einzunehmen, die „große, weite Welt“ handhabbar zu machen, während die eigene Wirklichkeit transformiert wird, entfalten sie ihre ansteckende Wirkung, die sie so besonders auszeichnet.

Literatur

Baker, Cecilia, 2015, Meeting my Internet Best Friend. 22.12.2015. Online-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=3p9h6Wb28ks>. (Stand 13.08.2017)

Bauckhage, Christian, 2011, Insights into Internet Memes, ICWSM: 42-49.

Baudrillard, Jean, 1978, Agonie des Realen. Berlin. Merve.

Baudrillard, Jean, 1982, Der symbolische Tausch und der Tod. Aus dem Französischen von Gerd Bergfleth, Gabriele Ricke und Ronald Voulliè. München. Matthes & Seitz.

Baudrillard, Jean, 2012, Von der Verführung. Aus dem Französischen von Michaela Meßner. Berlin. Matthes & Seitz.

Chen, Carl, 2012, The creation and meaning of internet memes in 4chan: Popular internet culture in the age of online digital reproduction, *Institutions Habitus* 3: 6-19.

Davison, Patrick, 2012, The language of internet memes. S. 120-134, in: Michael Mandiberg (Hg.): *The social media reader*. New York. NYU Press.

Demers, Joanna, 2006, *Steal This Music. How Intellectual Property Law Affects Musical Creativity*. Athens. University of Georgia Press.

Hutcheon, Linda und Siobhan O'Flynn, 2013, *A Theory of Adaption*. New York/London. Routledge.

Life is Life, 2016, ♥Internet Best Friends Meeting Compilation♥. 13.08.2016. Online-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=K2TnIWLHXa8&t=7s>. (Stand 28.03.2017)

Milgram, Paul, Haruo Takemura, Akira Utsumi und Fumio Kishino, 1994, Augmented reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum, *Telemanipulator and telepresence technologies* 2351 (11): 282-292.

Milner, Ryan M., 2013, Pop polyvocality: Internet memes, public participation, and the Occupy Wall Street movement, *International Journal of Communication* 7: 34.

Reckwitz, Andreas, 2016, *Kreativität und soziale Praxis*. Bielefeld. transcript Verlag.

Schatzki, Theodore R., 1996, *Social Practices: A Wittgensteinian Approach to Human Activity and the Social*. New York. Cambridge University Press.

Varis, Piia und Jan Blommaert, 2015, Conviviality and collectives on social media: Virality, memes, and new social structures, *Multilingual Margins* 2 (1): 31-45.

West, Candace und Don H. Zimmerman, 1987, Doing gender, *Gender & society* 1 (2): 125-151.

Winter, Carsten und Catherina Dürrenberg, 2011, Virtualisierung im Kontext von Mediatisierung. Für eine handlungstheoretische Unterscheidung von Medientechnologien und von Medien. S. 75-98, in: Maren Hartmann und Jeffrey Wimmer (Hg.): *Digitale Medientechnologien: Vergangenheit-Gegenwart-Zukunft*. Wiesbaden. Springer.