

# DIE KRAFT DER DIGITALEN ÄSTHETIK

## Über Meme, Hacking und Individuation

### Einleitung

Die ästhetische Morphogenese hat sich fest in digitalen Formen verankert. Nicht nur bedienen sich heute Teenager für ihre Späße der Erzeugung und Verbreitung von Memen, auch politische Unzufriedenheit setzt in ihrem Protest auf die Sprache der Meme oder der viralen kulturellen Produktion. So waren viele Plakate der Bolotnaja-Platz-Demonstrationen gegen Putin, die am 10. Dezember 2011 stattfanden, humorvoll, mit Nonsense-Slogans wie «Wir wollen die Schneewinter zurück», und dabei ganz so, als ob sie dazu gemacht worden wären, fotografiert und auf den Seiten der Sozialen Netzwerke gepostet und weitergepostet zu werden.



Abb. 1 «Wir wollen die Schneewinter zurück. Wir wollen faire Wahlen zurück», Bolotnaja-Platz-Demonstrationen, 10.12.2011

Kreative Produktionen dieser Art wecken den Neid von PR-, Marketing- und Werbeagenturen weltweit, die memetische Kultur und Viralität in eine Menge von Fertigkeiten und Kompetenzen objektivieren und damit zu einer Sache machen wollen, die der Content-Analyse unterworfen werden kann. Ob ein Video <youtubefähig> ist oder nicht, wird zur Schlüsselfrage, die auf einen unbemerkten, von Zahlen angetriebenen Prozess hindeutet, der die Entstehung gesellschaftlicher Phänomene online wie offline formt.

Wie kann etwas mit primär ästhetischer Sensibilität eine politische Stimme, eine Idee, ein Unbehagen, ein Genre antreiben? Kann man sagen, digitale Ästhetik vermittele das Werden politischer Ereignisse, sozialer Probleme und verschiedener anderer Arten der Individuation wie die psychische, kollektive und technische Individuation? Und wenn ja, in welcher Weise?

Ausgangspunkt dieses Aufsatzes war die Beschäftigung mit grotesken, unkultivierten, sonderbaren, humoristischen und <dummen> kreativen kulturellen Erzeugnissen – insbesondere Meme –, die online zirkulieren und auf etwas umfassenderes verweisen, als es zunächst scheint, und zwar als Ausdruck und Vollzug von Individuationsprozessen und als Objekte von Beziehungen, die Individuation befördern. Beim Schreiben dieses Textes wurde dann deutlich, dass die im Rahmen meiner Lektüre von Bachtin und Simondon im Mittelpunkt des Interesses stehende, Individuation vermittelnde Ästhetik nicht nur über Meme operiert, die in die psychische, kollektive und technische Individuation einwirken, sondern in ihrer eigenen Art auch für einen Individuationsprozess offen ist, der von anderen techno-kulturellen Systemen getragen wird. Diesen komplexen Schnittstellen und Möbiusschleifen techno-humaner Ökologien, wie sie aus den Geschichten, Eigenarten, Formen, Kulturen und Energien beider Seiten entstehen, wende ich mich zum Schluss dieses Textes zu.

## Terminologie

Im Internet entstanden, sind Meme digitale Bilder, oft mit überlagerndem Text (Image Macros genannt), selbstständigen Textstücken, die in Graswurzelart aus vernetzten Medien hervorgehen und viral werden; diese Bild-Text-Kombinationen gewinnen globale Popularität. Die Definition von Memen hängt größtenteils von der Selbstreflexion der Mem-Kultur ab, wie sie u. a. durch die Plattform KnowYourMeme<sup>1</sup> zum Ausdruck kommt, eine Ergänzung des lebendigen kulturellen Phänomens der Meme, die eine introspektive Basis-Forschungsmethode entwickelt hat und Crowd-Sourced-Untersuchungen von Memen durchführt.

KnowYourMeme zufolge wird ein Mem nicht eigentlich gemacht, sondern es wird erst zu einem solchen, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

1) Es hat sich hinreichend über seine <ursprüngliche Subkultur> hinaus ausgebreitet, vorzugsweise über andere Mem-Knoten [*meme hubs*] und wurde, wie oben bereits angezeigt, von eher etablierten, mainstreamartigen Plattformen aufgegriffen; sein <Verbreitungsweg> ist weit und reichhaltig genug.

2) Seine Verbreitung ist genuin viral, <organisch> (d.h. das Mem ist nicht Ergebnis einer Marketinganstrengung) und nicht <erzwungen> (obgleich auch die beiden nicht-organischen Formen gleichfalls Meme werden können und auch tatsächlich werden).

3) Es ist ein mit der Internetkultur verbundenes Phänomen (Musikvideos, Filmausschnitte und vergleichbare Objekte, die online zirkulieren und als Teil der Mainstream-Popkultur und nicht der Internetkultur gelten).

<sup>1</sup> Internet Meme Datenbank KnowYourMeme: <http://knowyourmeme.com/>, gesehen am 9.2.2013.

4) Es hat genügend Mutationen durchlaufen (es gibt eine «bestehende Menge an Parodien, Mashups, Remixes, Persiflagen und Reenactments»)<sup>2</sup> Hier verläuft die grundlegende Unterscheidung innerhalb der verschiedenen Formen kultureller Viralität: Wurde ein Video einige Millionen Mal angesehen, aber nicht erneut gepostet, remixed, beantwortet und neu vertont [*re-dubbed*], so bleibt es ein virales Video und ist kein Mem.

Ein Mem ist also nicht nur <Content>, sondern ein Verhalten, oder vielmehr handelt es sich um ein System menschlich-technischer Performanzen. Ein Mem entsteht aus einer Vielzahl von Websites, Agenten und Ökologien, die dynamisch ineinandergreifen um Netzwerke zu bilden, die seine Entstehung vorantreiben.

In den Arbeiten zur viralen Kulturproduktion bezieht man sich in der Regel (oftmals ziemlich unkritisch) auf die Herkunft des Begriffs aus Richard Dawkins 1976 erschienenem Buch *The Selfish Gene*.<sup>3</sup> Hier wurde das Mem zum ersten Mal als ein dem Gen analoges Element eingeführt, eine kulturelle Informationseinheit, die sich ausbreiten und durch Selbstreplikation überleben kann (auf dem Gebiet der Memetik wurden diese Aspekte von Susan Blackmore, Richard Dennett und anderen weiterentwickelt). So problematisch die Memetik als Gebiet auch sein mag, sie hat doch in den späten 1980er, 1990er und 2000er Jahren einige interessante Debatten ausgelöst. Matthew Fuller hat den spezifischen Aufmerksamkeitsmodus der Memetik als Methodik untersucht, die auf Fluktuationen zwischen Serialität und Singularität ausgerichtet ist. Nach Fuller führt die Konzentration auf den medialen Charakter memetischer Einheiten dazu, dass Meme das Merkmal der <Beobachtbarkeit> [*monitorability*] erhalten, wobei vom Gedanken ausgegangen wird, dass kulturelle Einheiten sich in Bestandteile unterteilen und zurückverfolgen lassen. Die Memetik ist wegen ihres Gründungs-szientismus ambivalent, führt aber auch zu neuen Arten der Aufmerksamkeit und Forschungsmethoden, die den dominierenden und absichtsgeleiteten menschlichen Akteur und das Diktat der <Kultur> aus dem Bild nehmen.<sup>4</sup> Die attraktiven Stärken der Memetik sind zugleich ihre Schwächen. Wie Fuller ausführt, ignoriert die Memetik nach Art von Dawkins und seinen Anhängern sowohl das ökologische Denken wie die Sinneswahrnehmung, die multiplen und verschiedenartigen epigenetischen Prozesse, durch die sich Meme stabilisieren und manifest werden; etwa die größeren Aggregationen Sinn produzierender, aber insbesondere Unsinn produzierender Maschinen.

Tony Sampson entwickelt in seinem jüngsten Buch *Virality* eine Geschichte und Kritik der Memetik als neodarwinistisches Unternehmen, das sich mit Kultur, Psychologie und Repräsentation befasst. Nach Sampson verwirft die Memetik zwar erfolgreich die Rolle des Menschen als Designergott, aber nur, um sie <nicht-naturalistischen Designergöttern> zuzusprechen und damit die philosophische Frage der Evolution zu simplifizieren (hier knüpft Sampson an Keith Ansell Pearson an).<sup>5</sup> Sampson kommt im Anschluss an ähnliche Aussagen zu dem Schluss, dass die Memetik tatsächlich ihr eigenes bestes Mem ist. Ein hier ebenfalls relevanter, wenn auch merkwürdiger Aspekt der Geschichte der

<sup>2</sup> Vgl. KnowYourMeme, Bereich «Forums», Unterbereich «General» and «Meme Research»: <http://knowyourmeme.com/forums/general/>; <http://knowyourmeme.com/forums/meme-research/>, gesehen am 10.2.2013.

<sup>3</sup> Vgl. Richard Dawkin, *Das egoistische Gen*, Berlin (Springer) 1978.

<sup>4</sup> Matthew Fuller, *Media Ecologies. Materialist Energies in Art and Technology*, Cambridge, MA (MIT Press) 2005, 111–116 u. 132–134.

<sup>5</sup> Tony Sampson, *Virality. Contagion Theory in the Age of Networks*, Minneapolis (University of Minnesota Press) 2012, 69.

Memetik ist die These, das Internet sei der geeignetste Übertragungsweg für Meme, weshalb die Debatte um Meme fast vollständig in die digitalen Medien verlagert und zu einer Frage digitaler Medien wurde.<sup>6</sup>

Seit Jahren werden Meme lediglich als <eingängige> kulturelle Materialien im Internet verstanden. Mich interessieren Internet-Meme hier als techno-ästhetische Verfahren des Werdens, sei es subjektiver, politischer, technischer oder sozialer Phänomene. Dieses Werden ist nicht unbedingt reproduktiv und ist – so stereotyp und imitativ es auch sein mag – nicht (nur) eine Frage kollektiven Kopierens, sondern beinhaltet Fragen der Veränderung von Größenverhältnissen (Skalierung), des Morphings von Plateaus und die Einbeziehung von Akteuren verschiedenster Materialität in seine Produktion. Ferner bietet es Potenzial für Neuheit, für ästhetische Arbeit und für Diversität.<sup>7</sup> Darüber hinaus werden Meme zum ästhetischen Vollzug, durch den Individuation geschieht, sei es die Individuation einer Idee, eines Subjekts, eines Prozesses, einer Funktion oder eines Ereignisses.

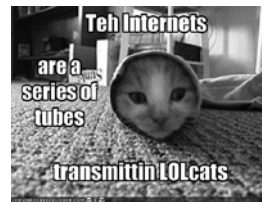


Abb. 2 Meme-Familie, Lolcat

Schließlich mag ein genauerer Blick auf die Etymologie des Begriffs nützlich sein. Die ursprüngliche griechische Wurzel *mim-* ist verwandt mit *Mime* (*mimos* bezeichnet sowohl einen Nachahmer oder Schauspieler, als auch kurze satirische Stücke der <niederer> Kultur und Pantomime), *mimisch* und natürlich mit *Mimesis*. Es ist schon bemerkenswert, dass die ursprünglich von Aristophanes, Platon und Aristoteles mit ganz gegensätzlichen Ergebnissen geführten Erörterungen der *Mimesis*-Frage *Mimesis* zu einer der ersten Kategorien der Ästhetik gemacht haben – und zwar verstanden als Prozesse, durch die sich Kunst konstituiert und durch die Kunst handelt und verstanden werden kann –, während wir uns heute, da sie immer weiter verbreitet sind, mit der Ästhetik von Internet-Memen beschäftigen und damit die Ästhetik der Ästhetik selbst infrage stellen, die Ästhetik der verschiedenen Arten von Beziehung, die die Kunst zur Wahrheit unterhält. Diese Ausführungen lehnen sich an Badiou an, dem zufolge die *Mimesis* Platons die Falschheit der Kunst ist, die schädliche <Imitation des Wahrheitseffekts>, während die *Mimesis* bei Aristoteles der Kunst eine kathartische, <therapeutische> Funktion verleiht, die auf unschuldige Weise der Wahrheit ähnelt.<sup>8</sup> In vereinfachter Form klingen diese Positionen auch noch in den Debatten um die digitale Kultur nach und überschatten die Meme, die hier als schlichtweg dumme Zeitverschwendung oder als nützliche Ausdrucksweise der Teenager-Subkultur gelten, worauf ich später noch genauer eingehen werde.

<sup>6</sup> Ebd., 68.

<sup>7</sup> Das entspricht Sampsons Kritik der Memetik (vgl. ebd., 72). Ich will hier nicht der Frage nach dem ästhetischen Wert von Memen nachgehen. Diese Frage verdient eine eigene Untersuchung.

<sup>8</sup> Vgl. Alain Badiou, *Kleines Handbuch zur Inästhetik*, übers. v. Karin Schreiner, Wien (Turia & Kant) 2008.

### Simondon und Bachtin

Der schon genannte Ausgangspunkt meiner Ausführungen ist der Gedanke, dass Meme, aber auch virale Videos und einige weitere Arten von Internetobjekten und Online-Handlungen, erstens ein ästhetischer Ausdruck sind, der mit dem Versprechen der sozialen Reaktion und Resonanz vollzogen wird; und zweitens dass dieser Ausdruck und dieser Vollzug zu den Prozessen gehört, durch die Individuation (oder Subjektivierung) geschieht. Dabei gehe ich davon aus – und hier knüpfe ich an Gilbert Simondon und Bernard Stiegler, aber auch an Michail Bachtin an – dass, was auch immer es ist, das individuiert, sei es ein menschliches Subjekt oder eine politische Handlung, es das durch kreativen (ästhetischen) Ausdruck tut und dabei dieser Ausdruck in eine Beziehung zu anderen mit eingeht und diese trägt und stärkt.

Zentral für Simondons Konzeption der menschlichen Individuation ist der Gedanke, dass Individuation, das Werden des Seins, ein kontinuierlicher Prozess ist, ein Oszillieren zwischen dem Vorindividuellen und dem Individuellen (wobei die vorindividuelle Wirklichkeit den niemals abgeschlossenen Individuationsprozess speist und in Gang hält). Ein Individuum kann also seine ganz eigene Problematik besitzen und Teil eines umfassenderen Systems von Problemen sein und dabei die Potenziale eines übersättigten vorindividuellen Zustandes behalten.<sup>9</sup> Überdies gibt es eine dynamische Bewegung zwischen dem Vorindividuellen und dem Kollektiv, die den Individuationsprozess einer kollektiven Einheit (oder eine kollektive Individuation) darstellt. Simondon bezeichnet die Wechselwirkung zwischen (psychischem) Individuum und Kollektiv als Prozess der *Transindividuation*. (In Stieglers Begriffsapparat ist dies ein sehr positiv besetzter Begriff, auf den ich im nächsten Abschnitt noch genauer eingehen werde). Die psychische und kollektive Individuation ergeben ein *Transindividuelles*, eine «systemische Einheit» psychischer und kollektiver Individuation.

In unserem Kontext müssen noch zwei weitere Elemente der Theorie Simondons hervorgehoben werden. Simondon geht davon aus, dass der Individuationsprozess durch ein Problem in Gang gesetzt wird, wenn ein Sein «sich in Bezug auf sich selbst ... dephasiert, sich durch Dephasierung»<sup>10</sup> auflöst und inkompatibel mit sich selbst wird. «Das Psychische folgt der lebendigen Individuation eines Seins, das, um seine eigene Problematik zu lösen, genötigt ist, als Element des Problems durch sein Handeln, als *Subjekt* selbst einzugreifen.»<sup>11</sup> Im Problem selbst liegt das Potenzial; die Übersättigung mit Potenzialitäten und Spannungen ist der Ausgangspunkt der Emergenz.

Simondon hebt überdies hervor, dass Vermittlung das «wahre Individuationsprinzip»<sup>12</sup> ist, wobei die Vermittlung die Existenz unterschiedlicher Größenordnungen bezeugt, die nach der erfolgreichen Einrichtung der Kommunikation die Organisationsfunktion übernehmen, indem sie sich über Amplifikation (Vermittlungsprozesse) in «strukturierte Individuen einer mittleren Größenordnung»<sup>13</sup> organisieren. Simondon bezeichnet die Ontogenese als

<sup>9</sup> Gilbert Simondon, *Das Individuum und seine Genese*, eingeleitet u. übers. v. Julia Kursell u. Armin Schäfer, in: Claudia Blümle, Armin Schäfer (Hg.), *Struktur, Figur, Kontur. Abstraktion in Kunst und Lebenswissenschaften*, Zürich, Berlin (diaphanes) 2007, 29–45, hier 35–36.

<sup>10</sup> Ebd., 31.

<sup>11</sup> Ebd., 36 (geänderte Übers., E. H.).

<sup>12</sup> Ebd., 34.

<sup>13</sup> Ebd.

«Schauplatz (*théâtre*) der Individuation».<sup>14</sup> Was Lebewesen angeht, arbeitet ein solcher Schauplatz zudem nicht nur (wie bei der physikalischen Individuation) an den Grenzen seiner eigenen Struktur, der Grenze mit der Außenwelt, sondern baut auch auf «genuine Interiorität». Beziehungen – zwischen Vorindividuellem und Individuellem, Interiorität und Exteriorität, dem Individuum und seinem Milieu – erhalten den «Rang eines Seins»<sup>15</sup> und werden zu einer «Art und Weise des Seins».<sup>16</sup> Eine Beziehung ist für Simondon ein Aspekt der Individuation, das Werden des Seins selbst.<sup>17</sup> Damit wird Sein legitimiert, das nicht mit sich identisch ist; Sein, das noch nicht geworden ist und das als solches im Mittelpunkt der Untersuchung von Internetkulturen steht, auf die ich gleich noch weiter eingehen werde.

Eine Individuation, die Kommunikation zwischen innen und außen, zwischen unterschiedlichen Größenordnungen und Problemen unterschiedlicher Größenordnungen, zwischen Individuum und Kollektiv beinhaltet, führt schließlich zu einem Individuum, das zugleich «wirkende Kraft (*agent*) und Schauplatz (*théâtre*) der Individuation» ist.<sup>18</sup> Simondon unterstreicht hier m. E., dass die Dauer des Individuationsprozess sowohl passiv als auch aktiv ist, sich sowohl innen wie außen und an der Grenze abspielt, sowohl im Kleinen wie im Großen und nach und nach differenzierte Strukturen und Netzwerke hervorbringt (und sich durch Inkompatibilität, durch Problemdifferenzierung, durch Transduktion aus einem geladenen, übersättigten Materie- und Energieklumpen heraus entfaltet).

Ein Ansatz wie der Simondons bietet die Mittel zur Analyse von Internetkulturen und digitaler Ästhetik, die individuelles Werden in Beziehung zum kollektiven und im Verhältnis zum technischen Werden erklären kann, wobei genau diese Beziehung das Werden, die Individuation selbst ist. Die sich verschiebenden Größenordnungen und die iterative Natur solcher multivektorieller Prozesse sind sehr gut geeignet, um die prozessuale Bildung und Manifestation kreativer Arbeit online zu untersuchen, in denen die digitale Ästhetik samt der technologischen Vermittlung, die sie durchtränkt, einen Schauplatz der Individuation sowohl von Lebewesen als auch von Ideen, Ereignissen und Artefakten eröffnet. Ein solches Werden – noch nicht abgeschlossen oder unabschließbar, noch nicht oder auch nie ästhetisch valorisiert – ist für viele digitale ästhetische Prozesse zentral. Um ein Beispiel zu geben: Meme und «Familien von Memen», memetische virale Videos, Antworten auf Videos, Reenactments von Fotografien und Anweisungen – ein ganzer Bereich performativen kreativen Ausdrucks wird in einer Art «Grauzone» zwischen Vorindividuellem, Individuellem und Kollektivem, zwischen Kultur, Kunst und Politik hervorgebracht, durch Schwaden brodelnder Emergenz, die die Eigenschaft haben, zu irgendeiner Art von Vollendung und Abschluss zu kommen oder Brillantes hervorzubringen (zum Beispiel eine Kunstbewegung oder ein Kunstwerk zu schaffen oder ein politisches Ereignis hervorzubringen), aber auch mit der Möglichkeit bloßer Versuche, bald wieder vergessener Objekte, gescheiterter Individuationen oder

<sup>14</sup> Ebd.

<sup>15</sup> Ebd., 36.

<sup>16</sup> Ebd., 40.

<sup>17</sup> Ebd., 39–40.

<sup>18</sup> Ebd., 37.

von Einfaltungen, Umklappungen in Prozesse, die sich immer noch weiter entfalten oder der Teilnahme am Repetitiven und Ausbeuterischen oder schlicht am noch nicht Absehbaren.

Um aber nun Individuationssysteme nach Art Simondons für die Frage der Ästhetik, kultureller Objekte und Prozesse im Internet radikal und auf sinnvolle Weise fruchtbar zu machen, möchte ich das Werk von Michail Bachtin einbeziehen.

Tatsächlich war Bachtin der Erste, der den Begriff des Ethisch-Ästhetischen ins Spiel brachte (und ich beziehe mich auf seine Verwendung des Begriffs, vor dessen Neuausrichtung durch Guattari) und eine Theorie der Singularisierung (die Simondons Individualisierung entspricht) entwarf, die auf der Interaktion von ästhetischer Realität, Ethik und «realer Welt» beruht. Bachtin schrieb in den 1920er Jahren: «In Christus finden wir ... eine Synthese zwischen dem *ethischen Solipsismus* ... und der ethisch-ästhetischen Güte dem Anderen gegenüber.»<sup>19</sup>

Nach Guattaris ästhetischem Paradigma (und seiner Ethiko-Ästhetik) ist der gegenwärtige Zustand der Welt als ein Zustand zu beschreiben, in dem der ästhetische Operationsmodus sich zunehmend auf neue Gebiete erweitert oder in neuen Gebieten ausgebeutet wird, die sich traditionell eindeutig von ästhetischen Belangen abgegrenzt hatten. Was Guattari in den frühen 1990er Jahren dargelegt hat, wurde in den letzten Jahren mit der Ausbreitung von Phänomenen wie den Kreativindustrien und der Kreativität am Arbeitsplatz (kreatives Management), kreativer Städte, immaterieller Arbeit und partizipatorischer Politik immer klarer. Ästhetik wird zu einem Bereich der Werterzeugung; immer mehr Lebensbereiche ästhetisieren sich auf diese oder jene Weise.

Bachtins Nachdenken über Ethiko-Ästhetik und die Rolle des ästhetischen Registers ist auf interessante Weise mit dem Denken von Simondon und Guattari im Einklang, was, aufgrund der wechselseitigen Ergänzung, insgesamt eine größere Bandbreite von Vorgehensweisen ermöglicht. Für Bachtin wird «Ganzheit» durch Ästhetik singularär (Lazarato macht interessanterweise auf den Spinozismus dieses Begriffs der Ganzheit aufmerksam,<sup>20</sup> während Simondon den Begriff «Einheit» verwendet). Für Bachtin ist der Singularisierungsprozess zuallererst und grundlegend ästhetisch; und als sowie durch Ästhetik – und mehr noch in ästhetischen Ereignissen – kann Singularisierung (oder Individuation, wie Simondon sagt) geschehen (ohne jedoch je vollständig zum Abschluss zu gelangen). Bachtin schreibt: «Der ganzheitliche Mensch ist das Produkt des schöpferischen ästhetischen Standpunktes, nur er allein bringt dieses Produkt hervor.»<sup>21</sup>

Mehr als ein Mal äußert sich Bachtin zum ästhetischen Bedürfnis, zur ästhetischen Funktion, zum ästhetischen Reflex, wie sie dem Leben inhärent sind.<sup>22</sup> Bachtin bedient sich des Begriffs des emotional-volitiven «Sich-einleben»<sup>23</sup>, um die Funktion der Ästhetik zu beschreiben. Dabei handelt es sich um eine Funktion der iterativen Beziehung, die zur Vollendung/zum Vollzug des Selbst und des anderen erforderlich ist.<sup>24</sup> Diese relationale Bewegung gestaltet/singularisiert das Individuum und die Welt auf ihre Ganzheit hin und hält sie zugleich

<sup>19</sup> Michael M. Bachtin, *Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit*, übers. v. Hans-Günter Hilbert, Rainer Grübel, Alexander Haardt, Ulrich Schmid, Frankfurt/M. (Suhrkamp) 2008, 112.

<sup>20</sup> Maurizio Lazarato, *Dialogism and Polyphony*, in: *Online-Auftritt Goldsmiths, University of London*: [http://www.gold.ac.uk/media/lazarato\\_dialogism.pdf](http://www.gold.ac.uk/media/lazarato_dialogism.pdf), gesehen am 10.2.2013.

<sup>21</sup> Bachtin, *Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit*, 139.

<sup>22</sup> Vgl. Michail M. Bachtin, *Zur Philosophie der Handlung*, übers. v. Dorothea Trottenberg, hg. v. Sylvia Sasse, Berlin (Matthes & Seitz) 2011. Hier heißt es: «ein ästhetischer Reflex des lebendigen Lebens» (54). Im Russischen wird dieselbe Wendung gebraucht wie in der Rede von der «Pavlov'sche Reaktion». Der ästhetische Reflex wird hier tatsächlich, wenn auch in Absetzung davon, auf den «Selbstreflex des Lebens in Bewegung, in seiner tatsächlichen Vitalität» bezogen. Es wäre interessant, den ästhetischen Reflex als eine beinahe dem Leben inhärente ästhetische Funktion zu denken.

<sup>23</sup> Bachtin, *Autor und Held in der ästhetischen Tätigkeit*, 79.

<sup>24</sup> Vgl. ebd., 79–81.

als Beziehung offen, die nicht nur beidseitig, sondern multipel ausgerichtet ist. Ich würde sagen, die ästhetische Ausdruckskraft nach Bachtin sollte nicht auf die Repräsentation reduziert werden; die emotional-volitve Beziehung singularisiert, konsolidiert – in Bachtins Terminologie – nicht nur den Leib, sondern auch die «Seele». «Methodologisch ist das Problem der Seele ein Problem der Ästhetik»<sup>25</sup>, schreibt er, da das innere Leben etwas ist, das «auf mich herabkommt»<sup>26</sup>. So sind Körper und Seele – des Selbst und des Anderen – Sache der Ästhetik, die damit zutiefst am Prozess der Singularisierung oder Individuation teilhat. Bekanntlich basiert Bachtins System auf der Architektonik, die die Momente Ich-für-mich, Ich-für-den-anderen und der-andere-für-mich vereint. Die ästhetische Singularisierung betrifft die Momente Ich-für-den-anderen und der-andere-für-mich (die Ganzheit wird hier an der Grenze erreicht,<sup>27</sup> was an Simondons Schauplatz der Individuation erinnert), jedoch nicht das Moment Ich-für-mich (das für Simondon eine Interiorität besitzt). Das Ich-für-mich umgeht seinen Abschluss/Vollzug durch sich selbst und wird als primär ethisch betrachtet. Überdies muss der Prozess der Singularisierung, um erfolgreich zu sein, gleichfalls ethisch sein.

Ästhetik und Ethik werden zusammengebracht und in Bewegung versetzt durch das, was Bachtin den Akt nennt. Die Ästhetik aktualisiert, individuiert, indem sie eine Bewegung des Werdens ins Spiel bringt, des Werdens eines Aktes, der ethisch ist. Zugleich verweist die Ästhetik auf die Ganzheit des Akts in einem bestimmten Moment und auf das Gesamt ereignis, zu dem der Akt gehört. Die Ethik ist ohne das ästhetisch Singuläre unabgeschlossen, nicht-singularisiert, aber die Ästhetik singularisiert auch den Akt selbst (so handelt es sich die ganze Zeit um Ästhetik, Ästhetik für die Ethik im Werden). Ethik muss gleichzeitig innerhalb des Ästhetischen im Akt sein oder außerhalb mit dem Ästhetischen zusammentreffen, um jeweils jedem in der Ganzheit des Ereignisses zu entsprechen.<sup>28</sup> Die Singularität und Einheit dieser verschiedenen Ebenen sind es, die durch die Akte/Ereignisse zusammengebracht werden.

Zusammengefasst möchte ich Bachtin für meine eigene Argumentation Folgendes entnehmen: die Untrennbarkeit der Ethiko-Ästhetik, die sich zugleich in einem Raum-Zeit-Kontinuum und Akt-Ereignis-Kontinuum vollzieht, sowie den ästhetischen Vollzug als Akt der Hervorbringung des Selbst, des anderen, der Welt und des Aktes selbst.

### **Psychische, technische und kollektive Individuation in der Mem-Ästhetik**

Um die skizzierte Begriffsgeschichte zu rekapitulieren: Simondons Theorie der Individuation ermöglicht ein Verständnis der Individuation als sowohl psychischer wie kollektiver, wobei sie zugleich den Schauplatz der Individuation (und das performative Element) und den technischen Apparat der Vermittlung im Kern solcher Prozesse berücksichtigt. Bachtin ist hier wichtig, weil seine Arbeit die Analyse ästhetischer Objekte, Vollzüge, Beziehungen und

<sup>25</sup> Ebd., 163.

<sup>26</sup> Ebd., 164.

<sup>27</sup> »Die ästhetische Aktivität

bewegt sich die ganze Zeit an den Grenzen (die Form ist eine Grenze) des von innen her erlebten Lebens, nämlich da, wo das Leben nach außen gerichtet ist, wo es endet (räumlich, zeitlich, sinngelaltich) und ein anderes beginnt, wo die ihm selbst unerreichbare Sphäre der Aktivität des Anderen liegt.« (ebd., 141).

<sup>28</sup> Bachtin, *Philosophie der Handlung*, 75–76.



Netzwerke daraufhin ermöglicht, dass sie etwas hervorbringen, was herkömmlicherweise nicht in den Bereich der Ästhetik fiel (sich individuierende Menschen, Kollektive, Technologien, Objekte).

Eine erste Anwendung dieser Theorien auf das Verständnis von Memen, viralen Videos und bestimmten anderen Formen kultureller Online-Produktion könnte in der These liegen, dass es eine besondere Beziehung gibt zwischen Memen und Transindividuation, Memen und der Teenager-Individuation, und zwar sowohl in psychischer wie in kollektiver Hinsicht. Es wird oft behauptet, dass Meme vor allem von Jugendlichen erzeugt und populär gemacht werden; und was die sozialen Medien betrifft, gibt es eine umfangreiche Literatur über Teenager und ihre verschiedenen Nutzungsweisen von Facebook und sonstigen Plattformen und deren Einfluss auf die Formung des Selbstbildes, von Freundschaften, des Liebeslebens etc.<sup>29</sup> Dragan Espenschild behauptet, Mem-Kulturen erfüllten für Teenager die Funktion neuer Subkulturen<sup>30</sup> und dienten als kulturelle Plattformen der kollektiven Selbstversicherung der Jugend, der individuellen und kollektiven Individuation und dies in einer Art und Weise, die früheren Subkulturen nicht mehr ähnelt und die den Eltern unbekannt und für sie ärgerlich ist.

Individuation ist, wie oben mit Bezug auf Bachtin erörtert, ästhetisch, da sie das Sicheinleben in den anderen ermöglicht und darauf basiert; sie gründet darauf, dass der andere sich in dich und du dich in das im Werden begriffene Kollektiv hineinversetzen kannst, ein Prozess, der sich im Rahmen der technisch vermittelten Bewegung zwischen Präindividuellem, Individuum und Kollektiv abspielt. Meme und digitale Objekte des kulturellen Austauschs werden zu ästhetischen Objekten, die diese vielschichtige Individuation vermitteln und auslösen. Diese Individuation ist nicht nur psychisch; sie ist im Kern kollektiv, technisch und psychisch: die online sich entfaltende Individuation und der Vollzug von Ideen, Normen, Bruchstücken von Codes, Verhaltenskodizes, kulturellen Ereignissen und politischen Akten, kreativen Formen, Verhaltensweisen, Gesten und Performances, Begriffsfiguren, jugendlichen Verhaltensmustern und technischen Plattformen.

Stärker als früher findet dieser ästhetische Reflex multiskalarer multivektorieller Individuationen Anwendung, nicht nur auf die technische Individuation selbst, sondern er wird auch getragen und hervorgebracht von technischer Vermittlung in Verbindung mit anderen Vermittlungen. Darüber hinaus kokreieren digitale Technologien Räume und Akteure, die de facto Netzwerke werden, in denen unterschiedliche Arten von Individuation geschehen (z. B. die Individuation als Teenager oder die Individuation vermittelt einer Beleidigung auf Facebook, die auf andere Plattformen übergreift), und sich wechselseitig mit anderen kulturellen Formen, Gewohnheiten und Geschicken befruchten.

Stiegler vertritt die Auffassung, dass Technologie immer schon Teil der Individuation war<sup>31</sup> und dass dieser Prozess weiter vorangeschritten ist. Technische digitale Medien ergänzen oder ersetzen nicht einfach Gedächtnistechniken und verändern nicht einfach die Handhabung der Schrift- und

<sup>29</sup> Vgl. Mizuko Ito, Sonja Baumer, Matteo Battanti, Danah Boyd, *Hang- ing Out, Messing Around, and Geeking Out. Kids Living and Learning with New Media*, Cambridge MA (MIT Press) 2009; Zizi Papacharissi, *A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, New York, London (Routledge) 2010.

<sup>30</sup> In einem privaten Gespräch.

<sup>31</sup> Bernard Stiegler, *Technik und Zeit. Der Fehler des Epimetheus*, übers. v. Gabriele Ricke u. Ronald Voullié, Zürich, Berlin (diaphanes) 2009.

Bildkultur; vielmehr spielt das Theater der Individuation auch online, wo die Akteure ebenso wie die sie antreibenden Strukturen digital und in Echtzeit sind. Der Ausdruck <digital> beinhaltet hier, dass solche technischen Medien beträchtlich leichter zu verändern, zu handhaben und zu verbreiten sind und dass leichter auf sie reagiert werden kann. Überdies schliesst er ein, dass diese technischen Medien selbst eben jenen Individuations- und Differenzierungsprozessen unterliegen, wie sie durch das ästhetische Werk und in Verbindung mit anderen individuierenden Maßstäben und Agenten vollzogen werden, die die Agenten, die sie medial ins Spiel bringen, ebenso transformieren, wie sie von diesen transformiert werden. Früher bereits notwendigerweise medial vermittelte psychische, kollektive und technische Individuationsprozesse, die gleichwohl damals vielleicht privat waren und nur geringe Spuren in Dokumenten, Meetings und Ereignissen hinterlassen haben, bis sie einen bestimmten Reifegrad (oder Vollendungsgrad) erreichten, spielen sich heute oft nur leicht kaschiert, roh und nackt öffentlich im Netz ab. Vereinfacht gesagt könnte man sich mit einer Gruppe Teenager anfreunden und Zeuge werden, wie sie sich in der materiellen Form der Erzeugung verschiedener Online-Contents und ihres Austauschs mithilfe technischer Mittel ihre Individuationsdynamik entwickelt, die Individuation ihrer Ideen oder Normen, für die sie eintreten und die Individuation der Technologien selbst, um nur einige Aspekte zu nennen; und wie diese dann mithilfe anderer Individuationen bearbeitet werden und bestimmte Arten von Kulturen, technischen Plattformen und Verhaltensweisen artikulieren, aus denen dann wiederum verstärkende Individuationen auf verschiedenen Ebenen hervorgehen.

In gewisser Weise ist die Herstellung von *Friday*<sup>32</sup> (ein Musikvideo, das als unbeliebtestes Video auf Youtube viral und als solches auf Twitter popularisiert wurde) und sein sarkastisches Reenactment oder das stundenlange Anschauen von *nyan-cat*<sup>33</sup> oder das Zusehen, wie jemand dieses Video zehn Stunden lang anschaut (ein Video mit einer animierten Katze mit Pop-Tart-Körper, die durch den Raum fliegt und dabei zum Soundtrack einer Wiederholungsschleife aus einem fröhlichen japanischen Popsong einen Regenbogen hinterlässt), ein Akt des ästhetischen Vollzugs und der Vollendung des Selbst und des Kollektivs durch ein ästhetisches Problem. Das ästhetische Problem mag hier möglicherweise unter anderem die Individuation der konzeptuellen Figur eines Idioten sein<sup>34</sup> oder einer bestimmten Art der Normativität, sei es der von Gender, des Zeitmanagements oder eines Popsongs oder die Individuation einer Idee von Falschheit oder dessen, was bei Youtube möglich und erlaubt ist, und der damit verbundenen Produktionsmechanismen. *Friday* beispielsweise wurde von einer Firma namens ARK Music Factory als Geschenk hergestellt (für das die Mutter der Sängerin 4000 Dollar zahlte). Die Firma produziert Musikvideos für junge Musiker (die inzwischen in der Hoffnung auf Entdeckung regelmäßig in Sozialen Netzwerken in Umlauf gebracht werden). In diesem Fall hängt die psychische Individuation des *Friday*-Girls (Rebecca Black) aufs Engste mit der

<sup>32</sup> Rebecca Black, *Friday*, in: Youtube, dort datiert 16.9.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=kfVsf0SbjYo>, gesehen am 10.2.2013.

<sup>33</sup> TheGamePro, *Nyan Cat 10 HOURS REACTION VIDEO!* (Yes, I actually watched it for 10 hours), in: Youtube, dort datiert 5.12.2011, <http://www.youtube.com/watch?v=D6etnDBVz9Y>, gesehen am 10.2.2013.

<sup>34</sup> Olga Goriunova, *New Media Idiocy*, in: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* (im Erscheinen).

technischen Individuation größerer Systeme zusammen, zu denen auch Youtube gehört, mit kollektiven Individuationen, die von Youtube medial vermittelt werden, mit der Individuation ganz bestimmter Musikkulturen, amerikanischer Modelle des Teenagerseins u. v. m.

Die Affektivität, die das Selbst, das Vorindividuelle und das Kollektive verbindet, tritt hier in Beziehung zu einem größeren System der Individuation, dessen Teil sie möglicherweise wird. Man sollte nicht den Fehler machen zu denken, dass ästhetische Objekte und Praktiken ursprünglich freie kreative und spielerische Ausbrüche kultureller Emergenz vermitteln. Es wurde die Auffassung geäußert, solche Internetkulturen seien in der Tat die Motoren der Maschinerie des kognitiven Kapitalismus.<sup>35</sup> Man darf diese Individuationen aber andererseits nicht von vornherein verwerfen oder wegerklären. Meme und virale Videos sind Produkte eines Dispositivs, mit dem die Objekte zusammenwirken und das mit anderen Weisen der Individuation, einschließlich technischen, resoniert. Wenn ein Video viral wird, ist das Virale dabei nicht (oder nicht nur) das unerklärliche Ereignis oder ein kapitalistischer Triumph, der vermarktbarere Daten-Footprints produziert, die sich kapitalisieren lassen; es handelt sich vielmehr um ein Zusammenspiel verschiedener psychischer, kollektiver und technischer Individuationen unterschiedlicher Entitäten, Prozesse und Probleme. Wenn man darauf achtet, was dieses Zusammenspiel hervorbringen kann – entweder, potentiell, ästhetischen Wert, soziopolitische Bedeutung oder eine organisatorische Form neben anderen, weit weniger aufregenden Prozessen –, kann man das komplexe Zusammenspiel von Kräften erkennen, die einander in der Entfaltung unserer Welt speisen.

### Kurze Bestandsaufnahme ästhetischer Probleme

Aus dem Obigen ergeben sich zwei Fragen: Gibt es spezifische Klassen von Objekten, Ereignissen und Entitäten, die eine Tendenz zur Individualisierung insbesondere durch Meme aufweisen (teenagerspezifisch, politisch, humoristisch, japanische Manga, *Kawaii*, Schmusetiere)? Und weshalb gibt es erfolgreiche und gescheiterte Meme (wie wird Resonanz erzeugt, die zur Massenzirkulation und Massenreaktion führt)?

Das sind unbequeme Fragen. Meme sind keine unschuldigen Vermittlungen, sie sind aufgeladene Formen, die in ihrer jeweiligen Eigenart durch eine Kombination verschiedener Kulturen, Verhaltensweisen, technischer Strukturen und Geschichten entstehen (mehr dazu nachfolgend) und dabei ihrerseits neue menschlich-technische Formationen schaffen. Einerseits können Meme, insofern sie größtenteils und ursprünglich von Teenagern erzeugt sind, sicher als eng mit bestimmten anderen spezifischeren Problemen, Ideen und Fragen verbunden betrachtet werden, die die Individuation im Teenageralter betreffen, die Individuation von Spiel, Normen, Transgressionen und die sich entwickelnden Beziehungen in der und zur Gesellschaft. Da Meme, die engeren

<sup>35</sup> Besonders einflussreich ist hier: Tiziana Terranova, *Network Culture. Politics for the Information Age*, London (Verso) 2005.

<sup>36</sup> «High Expectations Asian Father», in: *Know Your Meme*, <http://knowyourmeme.com/memes/high-expectations-asian-father>, gesehen am 10.2.2013.

<sup>37</sup> Deutlich sichtbar wurden diese diskursiven Gebilde kürzlich in der Publikation von *The Tiger Mother* samt Medienkampagne, in deren Rahmen Zeitungen über Forschungsergebnisse berichteten, nach denen asiatische Familien die einzige ethnische Gruppe in Großbritannien bilden, in denen die generell hohen Bildungsabschlüsse nicht mit der gesellschaftlichen Stellung oder dem Einkommen der Eltern korrelieren. Vgl. Warwick Mansell, *Hidden tigers: why do Chinese children do so well at school?*, in: *The Guardian*, dort datiert 7.2.2011, <http://www.guardian.co.uk/education/2011/feb/07/chinese-children-school-do-well?INTCMP=SRCH>, gesehen am 10.2.2013.

<sup>38</sup> Meldungen über Putin, der Kraniche in ihre Winterquartiere führt, erzeugten eine ganze Welle von Fotoparodien. Siehe: Howard Amos, *Vladimir Putin leads endangered cranes on migration route in hang glider*, in: *Guardian*, dort datiert 6.09.2012, <http://www.guardian.co.uk/world/2012/sep/06/vladimir-putin-cranes-hang-glider>, gesehen am 10.2.2013. Einige Collagen sind zu sehen unter: [http://super-hazanov.ya.ru/replies.xml?item\\_no=2282](http://super-hazanov.ya.ru/replies.xml?item_no=2282) sowie unter: <http://demotivation.me/j5a4ip9xemalpic.html>, gesehen am 10.2.2013.

subkulturellen Nischen entkommen und im Mainstream der sozialen Medien zirkulieren, auf Massenerfolg angewiesen sind, würde man denken, dass Meme zu kollektiven Individuationen führen, das Transindividuelle kondensieren und tendenziell Phänomene bevorzugen, die mit größeren Macht-, Norm- und Geschichtsgefügen zusammenhängen.

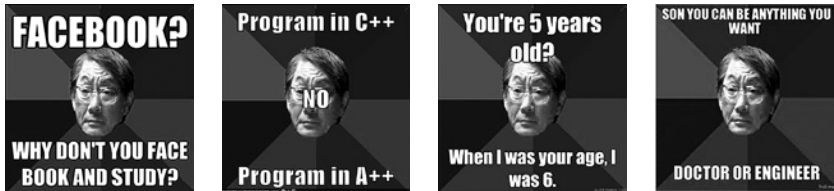


Abb. 3-6 Meme-Familie, Asian Dad

Das Mem *High Expectations Asian Father*<sup>36</sup> beispielsweise lässt sich ganz gut über diese Idee der ironischen, sarkastischen Performanz bestimmter Arten von Normativität analysieren, wie sie in der Kindheit und Jugend erfahren werden. Die soziale Konstitution dieser Mem-Familie als Konstitution des Selbst, die wesentlich netzwerkbezogen ist, ist eine theatrale Vermittlung individuierender Themen, Stereotypen, Lebenspraktiken und kultureller Differenzen, die bestimmten raum-zeitlichen Bereichen zugehören (insbesondere asiatische Familien in Nordamerika und Großbritannien) – eine Performanz gängiger diskursiver Gebilde.<sup>37</sup> Bestimmte Mem-Kulturen lassen sich als Rabelais'sche Untersuchung der Gegenstandsbereiche Sex oder Gewalt verstehen oder als Initiation in ganz bestimmte männliche Kulturen in Relation zur Norm, die durch männliche Teenager geschieht. Aber Bilder von Putin, der Kraniche zu ihren Überwinterungsplätzen geleitet, oder als Alpha-Lachs und Pinguin,<sup>38</sup> kritische Meme mit David Cameron und Parodien von Nick Cleggs Entschuldigungsvideo<sup>39</sup> erweitern die Debatte und führen sie über Probleme des Teenagerseins hinaus. Bestimmte Meme sedimentieren das Kollektiv, das Transindividuelle als Teil von sich; sie basieren auf solchen Prozessen und rufen sie hervor. Andere Meme individuieren Subjekte und Begriffspersonen durch ihre Performanz – einen Freak (der sich verkleidet), einen lustigen Lebemann (*Mr. Trololo*), den politisch Betroffenen (*Pepperspray Cop*), um nur ein paar zu nennen.



Abb. 7/8 Meme-Familie, Pepperspray Cop

Andererseits sind Meme selbst Produkte von Individuationen. Meme gehören zu einer ästhetischen Kraft, die individuiert, aber sie arbeiten zugleich auch aus dem Inneren ihrer techno-ästhetischen Form oder Struktur, beispielsweise der

<sup>39</sup> Vgl. #lolCam-Meme auf Instagram und eine Reihe von Parodien auf Nick Cleggs Entschuldigungsvideo auf YouTube.

Form und Struktur eines Bildes mit überlagertem Text in serifenloser Schrift, der festsetzt, eingräbt und einformt, was durch das Bild hindurchscheint. Hier kann die techno-ästhetische Struktur mit darüber bestimmen, ob ein Mem erfolgreich wird oder scheitert; aber es handelt sich auch um die prozesshafte Vollendung einer Menge von Individuationen, die die Architektonik des Mem, die aufgedeckt werden muss, hervorgebracht haben.

Das Mem als ästhetische Form ist seinerseits etwas Hervorgebrachtes, das aber dann durch sich selbst verschiedene andere Arten des Werdens moduliert und verarbeitet, womit es die Vermittlung widerspiegelt, der es seine eigene Form und Arbeitsweise verdankt. Es agiert als ästhetische Form, aber ebenso als Teil einer größeren technisch-medialen Landschaft, die techno-ästhetische Vollendung ermöglicht. Die durch Meme vermittelbaren Individuationen können tendenziell von ganz bestimmter Art sein, weil Meme selbst Formen sind, die auf dem Imageboard 4chan geschärft sind (dazu unten) und erst dann vornehmlich in den Mainstream-Kanälen des Webs in Umlauf gebracht wurden, nachdem sie schon relativ vollendet waren, etwa wie ein Haiku. Zudem ist ein entscheidender Teil ihrer ästhetischen Form das breitere Gefüge der technischen Vermittlung, das zur Zirkulation von Memen eingesetzt wird. Dieser Aspekt der techno-ästhetischen Form des Mem und des Erfolgs bestimmter Meme ist das «Performen des Netzwerks» [*performing the network*], das Spielen der Netzwerke [*playing the networks*]. Alle diese relationalen Vermittlungen konstituieren die Arbeitsweise von Memen und die Arten der Individuation, die sie verstärken.

### **Das Entstehen verfolgen: das Netzwerk spielen**

Eine Möglichkeit, die formale Verfasstheit eines Mem als performatives Ritual zu verstehen, als Objekt, das Zugkraft gewinnt und sich in verschiedenen Netzwerken verwandelt und eine ganz bestimmte Physiologie besitzt, besteht darin, Meme in ihrem Entstehen zu verfolgen, d. h. die menschlich-technischen Vermittlungen und die Mechanik von Online-Tools und Netzwerken zu beobachten, durch die Meme sich entwickeln. Meme reisen (durch Kanäle und Einflüsse), sie wechseln das Register (werden politisch, kreativ, mörderisch), verändern ihre Größenordnung (von Mikro zu Makro, von Nischenplattformen zu Mainstream-Netzwerken), sie sind gemacht (in Software-Umgebungen, durch Online-Software, auf Plattformen) und sie arbeiten (durch Hardware, Postings, Links, Kameras, Handys, News, Hashtags); und diese etablierte Systematik formt die Mem-Ästhetik.

Befragt man die Leute, die Meme produzieren, ist das auffälligste und ständig wiederkehrende Motiv, auf das man stößt, die Verknüpfung von Memen sowohl mit Blödsinn, Schund wie mit Macht. Meme sind unsinniger Mist [*nonsensical rubbish*], heißt es dann, kleinste kreative Akte, die als Machtübung fungieren.<sup>40</sup> Netzwerke werden gespielt, um Meme zum Funktionieren zu bringen und dieses Spiel mit den Netzwerken ist es, in dem die Macht liegt. Zudem

<sup>40</sup> Vgl. hierzu *Encyclopedia Dramatica zu Memen*: <https://encycopediadramatica.se/Meme>, gesehen am 10.2.2013.

braucht man nicht lange, um zu verstehen, dass es eine sehr enge Verbindung gibt zwischen Memen, wie man sie kennt, und Anonymous (LulzSec, AntiSec Untergruppen), ein derzeit namhaftes Hackernetzwerk.

#### 4chan und Anonymous

Mit einer gewissen Verallgemeinerung lässt sich behaupten, dass Meme als Genre im Großen und Ganzen auf eine Webseite zurückzuführen sind und zwar auf das englischsprachige Imageboard 4chan. 4chan wurde 2003 durch den 13-jährigen Amerikaner Christopher Poole gestartet, der auf das japanische Imageboard 2chan stieß, Anime mochte und 4chan aufbaute, um Meinungen über die japanische Popkultur auszutauschen, wobei er sich dabei im Wesentlichen an die Struktur von 2chan hielt. 4chan hat die Struktur eines Textboards mit 49 thematischen Boards, es funktioniert ohne Registrierung und die Postings sind anonym («anonymous» ist dort der Standardbenutzername). Auf 4chan gibt es kein Archiv (seit 2008 gibt es 4chanarchive, das aber nicht automatisch alle Threads speichert; ein Thread muss zur Aufnahme in das Archiv vorgeschlagen werden und dieser Prozess wird moderiert) und die Teilnehmer müssen sich wechselseitig zum erneuten Posten ihrer Bilder anregen (auf diese Weise werden manche Bilder populär und ihre Kultur besteht fort).

Es hat annähernd 18 Millionen Besucher pro Monat.<sup>41</sup> Damit ist 4chan «das meistbesuchte Imageboard»; bis vor Kurzem konnte man es nicht mit Google durchsuchen und es enthält keine befreundeten kommerziellen Unternehmen. Es handelt sich um eine brutale Webseite voller «unerfreulicher Äußerungen: herabsetzende Sprache, verstörende blutige Bilder und ungezügelter Streitereien»,<sup>42</sup> in Vermischung mit so manch anderem Zeug. Ein Sub-Board von 4chan mit der Bezeichnung </b/>, das ursprünglich assoziiert ist mit allem, was nicht </a/> (Animation) ist, eine «berühmte Gruppe» destruktiver «Trolls», ist voller Inhalte, die «obszön und manchmal gerade eben literat sind – ein Nonstop-Strom von Sprache und Bildern, oftmals rassistisch, sexistisch und homophob»,<sup>43</sup> ein Ort mit Interesse vor allem an «Lulz»<sup>44</sup> (oder «lols», Abkürzung für «laughing out loud», der Lieblingsaktivität auf 4chan, die den Status einer ontologischen Kategorie erhielt, die ästhetisch und performativ gelebt wird, ebenfalls ein sehr wichtiger Teil der Mem-Kultur und Namensgeber des Phänomens *Lolcat*). Genau dieses Sub-Board von 4chan ist der Ort, an dem die Hackergruppe Anonymous entstand. Poole behauptet: «</b/> ist für ziemlich viel verantwortlich ... alles, was von 4chan kommt und es in die Öffentlichkeit schafft ... das die Leute dann kennen ... das kommt vom Random Board.»<sup>45</sup>

In der folgenden Beschreibung und Chronologie stütze ich mich auf Gabriela Coleman, eine Anthropologin, die freie Software-Codierer wie 4chan und das Anonymous-Netzwerk untersucht; durch ihr früheres Engagement bei 4chan ist sie bestens geeignet, über das Auftauchen von Anonymous zu sprechen. Nach Coleman hat es Anonymous als «Trolling-Netzwerk» vor allem «auf jüngere

<sup>41</sup> Lee Knuttila, User Unknown; 4chan, anonymity and contingency, in: *First Monday*, Vol. 16, Nr. 10, dort datiert 3.10.2011. <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/3665/3055>, gesehen am 10.2.2013.

<sup>42</sup> Gabriela Coleman, Anonymous: From the Lulz to Collective Action, in: *The New Everyday. A Media Commons Project*, 2011; <http://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/anonymous-lulz-collective-action>, gesehen am 10.2.2013; Gabriela Coleman, Gabriela Coleman on Anonymous and Lulzsec, Podcast with Jerry Brito, in: *The Technology Liberation Front*, dort datiert 13.3.2012, <http://techliteration.com/2012/03/13/gabriela-coleman/>, gesehen am 10.2.2012.

<sup>43</sup> Coleman, Anonymous: From the Lulz to Collective Action, o. A.

<sup>44</sup> Ebd.

<sup>45</sup> Christopher Poole, Meme factory, Vortrag bei *Paraflows 09 Festival*, Wien, 12.9.2009; vgl. Transkript unter: <http://digimoot.wordpress.com/2010/04/06/moot-on-4chan-and-why-it-works-as-a-meme-factory/>, gesehen am 10.2.2013.

Nutzer Sozialer Medien abgesehen», die große Mengen Pizza zur Auslieferung an ein Zielunternehmen oder ein Individuum bestellen. DDoS-ing (Initiieren von Denial of Service-Angriffen) und Doxx-ing (Enthüllung realer Identitäten, das online Stellen von «vorzugsweise peinlichen» Privatdokumenten) starteten 2006. Ferner behauptet Coleman, das Inerscheintreten eines politischen Charakters, eines politischen Geistes auf dem Board /b/ sei auf etwa 2008–2009 zu datieren, zunächst durch das Projekt Chanology (gegen Scientology, die der Welt Lulz vorenthielt, indem sie die Entfernung eines durchgesickerten Tom-Cruise-Videos erzwang), das sowohl online wie offline im Winter 2008 geschah. Hier wurden die Guy-Fawkes-Masken aus *V for Vendetta* zum ersten Mal benutzt.

Nach Coleman führte die *Operation Payback* im September 2010 (Unterstützung für die BitTorrent-Seite Pirate Bay gegen ein indisches Unternehmen, das von Motion Picture Association of America, MPAA, für sein DDoS-ing bezahlt wurde) zur Politisierung von Anonymous. Coleman betont, dass es keine feste Mitgliedschaft in der Gruppe gibt und dass Aktionen oft von verschiedenen Leuten durchgeführt werden, während es aber eben diese Koordination zwischen Internet-Streichen, chaotischen Experimenten und der (oft körperlichen) Protesterfahrung durch Aktionen sei, die zur politischen Sensibilisierung von Anonymous geführt hat.<sup>46</sup>

Betrachtet man die Entstehung von Anonymous, lässt sich nicht sagen, hinter Anonymous stehe ein ethisch-politisches Projekt (wenn auch mit respektloser Taktik). Ein großer Teil der Trolling-Aktivitäten ist oder war anfangs recht hässlich (so wurden zum Beispiel Leute auf einem Epilepsie-Forum durch das Posten von flackernden GIF-Bildern angegriffen, die in Threads mit harmlosen Titeln verborgen waren). Die politischen Projekte von Anonymous sind inhaltlich beinahe beliebig (können aber lose durch das Thema «gegen Zensur» verbunden sein). Wie Coleman mit Nachdruck feststellt, besitzt die Organisation keine Struktur, keine Führer, und sämtliche Planungen erfolgen auf überwiegend offenen IRC-Kanälen.<sup>47</sup>

So begann beispielsweise eine der bekanntesten Untergruppen, LulzSec, und ihre bekannte Kampagne zur Unterstützung von Wikileaks, wie Coleman erläutert, mit dem Trollen von Aaron Barr, Chef der privaten Sicherheitsfirma HBGary Federal, der behauptete, die Hauptakteure von Anonymous aufgespürt zu haben und eine diesbezügliche Veröffentlichung ankündigte. Innerhalb von zwei Tagen wurden sämtliche auf den Servern von HBGary Federal gespeicherten E-Mails gehackt und auf Pirate Bay veröffentlicht. Barrs Twitter-Konto wurde ebenfalls gehackt. LulzSec postete eine Nachricht auf der Webseite von HBGary Federal: «Diese Domain wurde von Anonymous unter Ziffer 14 der Regeln des Internet in Besitz genommen.»<sup>48</sup> In den online veröffentlichten Dokumenten wurden E-Mails und Präsentationen gefunden, die behaupteten, drei private Sicherheitsfirmen arbeiteten an einem Plan für die Anwaltskanzlei der Bank of America mit dem Ziel, Wikileaks zu Fall zu bringen. Danach entschloss sich Lulzsec zur Unterstützung von Wikileaks und von Julian Assange

<sup>46</sup> Ebd.

<sup>47</sup> Ebd.

<sup>48</sup> Regel 14 von 4chans «Regeln fürs Internet» lautet: «Streite nicht mit Trolls – sie gewinnen.»

und begann mit Angriffen gegen Webseiten, die mit der Unterstützung des FBI in Verbindung gebracht wurden (diese Hacking-Welle wurde 2011 größtenteils durch Massenmedien dokumentiert).

Diese Verbindung zwischen Anonymous und seinen verschiedenen Hackergruppen, Memen und deren Geburtsort – /b/-Board auf 4chan – ist es, wo die Macht, die es in Verbindung mit Memen zu beschreiben gilt, angesiedelt ist. Man kann sie als Verbindung zwischen Bedeutungslosigkeit (oder, wie es bei KnowYourMeme heißt, Mangel an Content) oder totaler Obszönität und dem Hervortreten der Tat, der Einnahme eines klaren Standpunktes verstehen, wiederum sowohl bedeutungslos oder ärgerlich oder aber sehr präzise und überaus selbstbewusst. Die Verstärkung, Ausdifferenzierung oder Individuation, die offene Emergenz politischer Aktionen, ein possierliches Mem einer *Lolcat* oder ein Angriff mithilfe einer meisterlichen Orchestrierung von Netzwerkarchitektur, Softwaremankos, menschlichem Versagen, maßgeschneiderter Software, Darknet, über die Einbeziehung von Torrent-Netzwerken, Verschlüsselungsdiensten etc., all das verbindet Meme und Anonymous. Die Individuation eines politischen Kollektivs, einer Position, eines kulturellen Trends, einer ästhetischen Form oder einer Serie von Bildern, die alle durch die differenzierende menschlich-technische Vermittlung an ein und demselben Ort entstehen – das ist es, was die Untersuchung von Memen zutage bringt.

Die einzigartige Frage, die Meme aufwerfen, ist die nach Art, Umfang und Reichweite von Phänomenen, die sich online über verschiedene Objekte und Prozesse digitaler Ästhetik und technischer Gefüge entfalten, von denen sie erzeugt werden und die sie dann ihrerseits einsetzen. Die Konstitution einer solchen ästhetischen Vermittlung, die durch und durch technisch bleibt, ist ein wirklich neuer Aspekt digitaler Ästhetik. Es ist eine neue ästhetische Form, die über größere menschlich-technische Gefüge individuiert und die auch etwas durch sich selbst individuiert, dergestalt unweigerlich Momente des Werdens verändert, durchdringt, auswählt, die diese digitale Ästhetik den heutigen Formen der Lebensentfaltung anbietet.

### Die Architektur von Memen

Die technischen Strukturen von 4chan und die Eigentümlichkeiten des /b/-Board, wie sie hier skizziert wurden, die im Vorfeld ohne Registrierung oder Captcha sowie ohne automatische Archivierung oder Suche auskommen, stellen sicher, dass gepostete Bilder zu verschiedenen Themen wieder verschwinden, wenn sie keine Beliebtheit erlangen und nicht ständig von anderen weiter gepostet werden. Solche Beschränkungen oder Merkmale formen menschliche Verhaltensweisen und technische Verfahren, die Teil der ästhetischen Formen von Memen werden.<sup>49</sup> Wenn das Bild auf 4chan populär wird, schwappt es wahrscheinlich auf andere Plattformen über. Tatsächlich bedeutet «das Netzwerk spielen» in Bezug auf Meme (auch wenn sie auf 4chan geboren

<sup>49</sup> Bemerkenswert ist, dass der Prozess gar nicht so klar ist. Einige Meme hatten ihren Ursprung auf Reddit und wurden Anfang 2000 auf somethingawful (abgekürzt: sa) benutzt, bevor 4chan von einem Mitglied von sa gegründet wurde.



wurden), dass beispielsweise Twitter ziemlich gewieft gezielt genutzt wird und generell eine Kombination von Kanälen zum Einsatz kommt, die ein Mem mittels BoingBoing, BuzzFeed und andere Plattformen verstärken und vervielfältigen. Diese Plattformen und Netzwerke bilden Gefüge, die zu Erweiterungen der menschlich-technischen Eigenheiten von 4chan werden.

Wenn Meme, zumindest in der Frühphase dieser ästhetischen Form, Überläufe von 4chan-Insiderscherzen sind, dann ist ein spannender Schluss daraus, dass es bei Memen tatsächlich nicht um Soziale Medien geht (4chan ist kein soziales Medium). Die Architektur von Memen, die Art und Weise, wie Meme eine bestimmte Form erlangen, der Satz an Regeln, nach denen sie häufig hervorgebracht werden, die Rituale, durch die und mit denen sie funktionieren, die Art und Weise, wie sie wandern und die Leute zu ihrer Umsetzung anregen, aber auch was sie von ihnen zu ihrer Inszenierung verlangen, all das ist zum größten Teil das Erbe und die Widerspiegelung der Plattformstruktur von 4chan. Meme als Genre sind ein Erzeugnis von 4chan als Plattform, wobei das, was ein Mem zur ästhetischen Form macht und zum Dispositiv von Memen gehört, eine Geschichte als Teil des techno-humanen Mechanismus von 4chan hat.

Das ist noch nicht die ganze Geschichte. Ein paar Jahre später gibt es Mem-Generatoren (memegenerator), Mem-Aggregatoren und generell Online-Tools, die das Erzeugen von Memen erleichtern.<sup>50</sup> Solche Plattformen bieten dem User «Exploitables» (Bilder, die mit Text überschrieben werden können), die bereits in Mem-Familien sortiert sind oder dem User das Hochladen eines Bildes und die Schaffung oder Modifizierung eines aufgebrauchten Textes gestatten (der gleich in einem Mem-Font mitgeliefert wird) und ihm die Veröffentlichung des Resultats auf ausgewählten Plattformen erlauben. Die Mem-Kultur hat ihre Unschuld verloren, aber ähnliche Entwicklungen sind auch anderswo zu beobachten, etwa in der Produktion viraler Videos. Youtube bietet Softwareediting-Funktionen online als Teil seines Interface an. Damit sind Youtube-Genres wie «Response to»-Videos, Familien viraler Videos mit geänderten Soundtracks, manipulierter Zeitachsen oder Coverversionen bereits in Youtube eingebaute Funktionen, die gekoppelt mit Computer- und Handykameras und Mikrofonen nicht nur zur Schaffung ästhetischer Formen beitragen, sondern faktisch Resultate bereits entwickelter ästhetischer Formen sind. Während Cloud Computing als «Philosophie» kaum den Reenactments auf Youtube oder Memen zuzuordnen ist, sind bestimmte menschlich-technische Plattformen und Eigenschaften sicher Folge techno-ästhetischer Entwicklungen, die Zugkraft gewinnen, wobei solche Entwicklungen ihrerseits, wie gezeigt, Folgen anderer menschlich-technischer Plattformen und ihrer Eigenschaften sind. Solche multiplexen, sich wechselseitig durchströmenden Individuationen helfen, die Rolle und Bedeutung von Ästhetik, Objekten digitaler Ästhetik, ihrer Vermittlung und ihrer Vermittlungsdispositive in technischen, psychischen und kollektiven Individuationsprozessen neu zu überdenken.

**50** Der Lolcat-Unternehmer Ben Huh (ehem. Inhaber von icanhascheezburger), von Wired als «Meme-Maestro des Internet» beschrieben, fand Investoren, um 2007 für 2 Mio. einen Blog zu Lolcats zu erwerben, nämlich icanhascheezburger (der Beginn eines Lolcat-Wahns). Er entwickelte das Netzwerk Cheezburger mit Dutzenden von Seiten, auf denen Leute Meme zusammentragen, ihre Image-Macros einstellen und Meme kollektiv untersuchen und dokumentieren konnten (memefactory, knowyourmeme, thememebase). Das Unternehmen hat 75 Angestellte.

## Schluss

Im vorliegenden Aufsatz wurde der Begriff der Ästhetik auf verschiedene Weise verwendet. Ästhetik als technologiedurchdrungene Vermittlung von Individuationen, die Meme befähigen, als Schauplatz psychischer und kollektiver Individuation zu agieren, ob nun für das Werden eines amerikanischen männlichen Teenagers oder einer asiatischen Lernkultur, einer politischen Unzufriedenheit oder eines kreativen Drangs. Hier ist jedoch die Ästhetik der Meme selbst durch die techno-humane Struktur des /b/- Board von 4chan hervorgebracht, wobei sich der ästhetische Vollzug der Ausführung auf dem Board und des Boards selbst mit weiteren Faktoren der Medienökologie zusammenfügt, um sowohl die Mem-Form wie die Anonymous-Gruppe hervorzubringen. Die politischen Aktivitäten von Anonymous, einschließlich der jüngsten Unterstützung des tunesischen Aufstands, von Mem-Kulturen und Meme-Factory-Plattformen sind sämtlich Individuationen – individuelle, transindividuelle und technische, politische und kulturelle Individuationen –, die von der Ökologie des /b/-Board entfacht wurden.

Vielleicht am Interessantesten an einem solchen Prozess ist, wie ein techno-ästhetisches Arrangement wie 4chan starke Kulturen, Bewegungen oder ästhetische Formen hervorbringen kann, die seine interne Architektur widerspiegeln und als selbst-organisierende, selbst-regulierende Mechanismen agieren, die dann im Gegenzug ihrerseits die Produktion neuer techno-sozialer Tools und Arrangements wie Meme Factories oder politische Aktionen und gesellschaftliche Gestalten wie Hackergruppen prägen. Wenn man Memen folgt, zeigt sich die zirkuläre Bewegung der wechselseitigen Formierung von technischen Infrastrukturen – die mit ästhetischen Schauplätzen der Individuation durchdrungen sind – und von vermittelten Formen von Kultur, Politik und menschlich-technischen Plattformen, die schließlich auf neue Arten von Ästhetik verweisen.

---

Aus dem Englischen von Reiner Ansén und Erich Hörl