

Inhaltsverzeichnis

Danksagung.....	4
Einleitung.....	6
Mems und Internetmems.....	7
Geschichte der Internetmems.....	12
Gegenstand der Untersuchung.....	17
Zielsetzung.....	17
Stand der Forschung	19
Internetmems.....	19
Bildtheorie.....	23
Selbstdarstellung im Alltag.....	26
Methodisches Vorgehen.....	28
Segmentanalyse.....	28
Vorgehensweise.....	33
Auswahl der Memes.....	34
Ergebnisdarstellung.....	37
Good Guy Greg.....	38
Lazy College Senior.....	58
Introspective Pug.....	61
Annoying Facebook Girl.....	63
Bild und Text in Advice Animals.....	65
Memetische Theorie.....	70
Fazit und Ausblick.....	74
Literaturverzeichnis.....	76
Kurzfassung.....	80
Abstract.....	81
Lebenslauf.....	82

Danksagung

Diese Arbeit ist das Ergebnis eines fordernden aber erfüllenden Forschungsprozesses, der sich über mehrere Monate erstreckt hat. Ohne die tatkräftige Unterstützung mehrerer Personen wäre ihre Fertigstellung nicht möglich gewesen. Ihnen gebührt an dieser Stelle mein besonderer Dank.

Ich danke Roswitha Breckner, die mein Interesse an der visuellen Soziologie überhaupt erst geweckt hat. Nur durch ihre kompetente und freundliche Beratung und ihre hilfreichen analytischen Anmerkungen konnte die Arbeit in dieser Form entstehen.

Ich danke meinen Eltern für ihre geduldige Unterstützung durch mein gesamtes Studium hindurch und ihr Interesse daran. Durch ihren Zuspruch und aus den zahlreichen gemeinsamen Diskussionen konnte ich immer wieder neue Motivation schöpfen, wenn der Forschungsprozess ins Stocken geriet.

Ich danke außerdem allen Kolleginnen und Kollegen, die mich an verschiedenen Stellen im Forschungsprozess unterstützt haben, sei es bei den Interpretationen oder in beratenden Diskussionen. Nicht nur wäre ohne sie die Arbeit in dieser Form nicht möglich, ihr zu Stande kommen wäre auch weit weniger unterhaltsam gewesen.

Einleitung

Nichts hat die Gesellschaft in den letzten Jahrzehnten so stark verändert, wie die umfassende Ausbreitung des Internets. Die bisher bestimmenden Medien und Kommunikationsmittel hatten plötzlich enorme Konkurrenz erhalten. Zeitungen mussten erkennen, dass die meisten Neuigkeiten bereits die Runde gemacht hatten, ehe sie zu Papier gebracht worden sind. Heute verfügen so gut wie alle Zeitungen über Onlinepräsenzen mit entsprechenden Inhalten. Doch die User sind nicht mehr nur Konsumenten, sondern fordern und nutzen die Möglichkeit selbst Inhalte zu gestalten und sie mit anderen zu teilen. Das betrifft nicht nur Informationsseiten, auf denen die User Beiträge kommentieren und diskutieren können. Auch die verschiedensten Social Media Seiten leben davon, dass die Benutzer ihre eigenen Inhalte veröffentlichen: Neben schriftlichen Mitteilungen sind das vermehrt auch Bilder und Videos; vieles davon hat Unterhaltungswert. Besonders beliebt sind dabei Bilder, weil die auf Grund ihrer geringen Größe schnell und einfach verbreitet werden können. Mit jeder noch so schwachen Internetverbindung können sie angezeigt werden. Es entwickelte sich eine besondere Form dieser Bilderwitze, die in dieser Weise nur im Internet auftreten und Offline keine Entsprechung haben. Zu verallgemeinernd wird gerne von den Internetmems gesprochen¹, dabei handelt es sich jedoch um Unterformen: die LOLCats und Advice Animals. Ihre genaue Beschreibung erfolgt später in dieser Arbeit. Jetzt reicht es zu wissen, dass ihre Besonderheit darin besteht, dass sie Bild und Text kombinieren. Der Text ist jedoch mehr als eine bloße Bildunterschrift oder eine sonstige Erklärung zum Bild: Er wird direkt auf das Bild platziert und übernimmt so eine Rolle als bildliches Element. Es stellt sich daher die Frage, wie das Zusammenspiel der beiden so unterschiedlich wahrgenommenen Medien gestaltet ist. Das zu klären ist Ziel dieser Arbeit und wird am Beispiel der Advice Animals erfolgen. Damit soll ein Beitrag zum besseren Verständnis dieser neuartigen Kommunikationsform geleistet werden.

Zuallererst muss jedoch der Begriff des Internetmems erklärt werden, der wohl bis jetzt nur internetaffinen Personen bekannt ist. Das geschieht im folgenden Kapitel, jedoch muss dazu etwas weiter ausgeholt werden, da das Konzept der Memes recht voraussetzungsvoll ist und eine besondere theoretische Perspektive auf dieses Internetphänomen eröffnet. Ausgehend von Richard Dawkins Konzept der Memes sollen die Merkmale der Internetmems erklärt werden. Zur Verdeutlichung folgt ein Abriss ihrer Entwicklungsgeschichte an Hand bedeutender Beispiele und deren Charakteristika. Daran knüpft die Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes sowie die Formulierung der genauen Fragestellung an, gefolgt von einem Überblick über die bisherige wissenschaftliche

¹ z.B. <http://derstandard.at/1385171092099/Die-besten-Memes-2013-und-die-witzigsten-Oesterreich-Memes>
[8.4.2014]

Beschäftigung mit Internetmems. Die bildtheoretischen Grundlagen dieser Arbeit sind Gegenstand des nächsten Abschnittes; dabei wird auch das Verhältnis von Bild und Text behandelt. Anschließend wird die von Roswitha Breckner entwickelte Segmentanalyse erläutert, mit der die Internetmems genau unter die Lupe genommen werden. Vor der Besprechung der Ergebnisse werden die Grundpfeiler des Vorgehens und der Auswahl der Bilder vorgestellt. Es folgt eine komplette Beschreibung des Interpretationsvorganges an Hand des Beispiels Good Guy Greg, um die praktische Anwendung der Methode zu verdeutlichen. Die Darstellung der Analyse der übrigen Bilder erfolgt nur in gestraffter Form. Daran schließt zuerst die Beantwortung der Frage an, in welchem Zusammenhang Bild und Text in den untersuchten Internetmems stehen, und danach deren Einordnung in die Überlegungen zur memetischen Theorie. Eine abschließende Betrachtung und ein Ausblick auf noch zu klärende Fragen bildet den Schlusspunkt der Arbeit.

Mems und Internetmems

Internetmems haben in den letzten Jahren eine starke Ausbreitung erfahren und sind mittlerweile aus der Netzkultur nicht mehr wegzudenken. Sprach man zu Beginn meist nur von viralen Phänomenen, hat sich mittlerweile der Begriff der Mems² durchgesetzt. Die Idee der Mems stammt vom Biologen Richard Dawkins, der in seinem Buch „Das egoistische Gen“ (1976) diesen Begriff erfand, um in Analogie zur biologischen Evolution auch kulturelle Entwicklung evolutionär zu beschreiben. Als Beispiele für Mems führt er „Melodien, Gedanken, Schlagworte, Kleidermoden, die Art, Töpfe zu machen oder Bögen zu bauen“ (Dawkins 2007 S. 321) an. Sie sind wie Gene eigenständige Replikatoren, deren Variation und Selektion die kulturelle Entwicklung vorantreiben. Sie orientieren sich dabei nur an einem Ziel, nämlich sich selbst zu replizieren; das heißt in diesem Zusammenhang, sich von einem Gehirn zum nächsten auszubreiten. Dawkins verzichtet auf eine genauere Beschreibung dieses Ausbreitungsprozesses. Erst Susan Blackmore (1999) baut die memetische Theorie weiter aus. Wie auch Dawkins betrachtet sie die Fähigkeit zur Imitation als das Mittel zur Ausbreitung der Meme: Diese ist unter allen Lebewesen bis auf wenige Ausnahmen nur den Menschen vorbehalten. Lediglich einige Singvögel sind in Bezug auf ihren Gesang in gleicher Weise zur Imitation fähig, andere Verhaltensweisen können sie jedoch nicht imitieren. Für den Menschen ist Imitation jedoch in viel größerem Ausmaß anwendbar. Bevor nun die Imitation genauer erklärt wird, muss der Unterschied zwischen und das Verhältnis von biologischer und kultureller Evolution deutlich gemacht werden, da es in früheren Theorieansätzen immer wieder zu

² Die englische und üblichere Schreibung ist „meme“. In der deutschen Übersetzung von Dawkins Buch wird die Schreibung „Mem“ verwendet, die auch in dieser Arbeit zur Anwendung kommt.

Vermischungen gekommen ist.

Hört man heute das Wort Evolution, denken die meisten wohl sofort an Charles Darwin. Seine Beschreibung der biologischen Evolution stellt aber nur eine Anwendung einer allgemeinen Theorie der Evolution dar. Allgemein sind evolutionäre Prozesse durch das Vorhandensein von Variation, Selektion und Vererbung charakterisiert, wobei Vererbung lediglich eine wie auch immer geartete Weitergabe meint, also nicht ausschließlich in ihrer biologischen Bedeutung verstanden wird. Getragen wird der Prozess durch seine Replikatoren, also die Einheiten, die sich selbst vervielfältigen können, die sich verändern und damit an ihre Umwelt anpassen. Im Fall der Biologie sind das die Gene, im Fall der memetischen Theorie die Meme. Beide Replikatorarten streben nur danach, immer weiterzuexistieren, ungeachtet der Konsequenzen, die ihre Existenz für ihre Umgebung hat. Dennoch scheiden im Laufe der Evolution immer wieder Replikatoren aus, die sich in ihrer Umwelt nicht erhalten konnten. In der Biologie sind das verschiedene Genvarianten und nicht die ausgestorbenen Tiere als Ganze. In der Kultur sind das Ideen, die sich als nicht fruchtbar erwiesen haben und in Vergessenheit geraten sind. Gemeint sind damit solche Ideen, die heute tatsächlich in keinem Gehirn mehr zu finden sind. Es können deshalb hier keine Beispiele dafür gegeben werden. Ideen, die sich als falsch oder nicht umsetzbar herausgestellt haben, sind ungeachtet ihrer Richtigkeit immer noch im Gedächtnis vorhanden und haben somit die Möglichkeit sich weiter zu replizieren, wenn auch in geringerem Ausmaß.

Beschreibt man das Ablaufen einer Evolution als Fortschritt ist Vorsicht geboten: Evolutionäre Prozesse haben, wie bereits erwähnt, kein Ziel, auf das sie zulaufen. Die Komplexität ihrer Träger wird zwar zunehmend gesteigert, die konkrete Ausprägung zu einem beliebigen Zeitpunkt ist aber immer kontingent: Der gegenwärtige Zustand ist das Produkt vieler zurückliegender Entwicklungen und damit nur die Realisierung einer von vielen möglichen Ausprägungen. Einfacher formuliert: Es muss nicht so sein, wie es heute ist, aber es ist nun einmal so; wie es dazu gekommen ist, kann rekonstruktiv festgestellt werden. Mit dem Fehlen eines zu erreichenden Zieles ist auch klar, dass Evolution immer weitergeht: Sie ist erst beendet, wenn ausnahmslos alle Replikatoren ausgelöscht sind. Im Bezug auf die Biologie ist das das Ende allen Lebens und im Bezug auf die memetische Theorie wäre das der Verlust der Fähigkeit zur Imitation. Fortschritt kann daher nur bedeuten, dass jeder Entwicklung eine andere Entwicklung vorausgegangen ist (vgl. Blackmore 1999, S.63).

Biologische und kulturelle Evolution sind unabhängig voneinander zu betrachten, auch wenn imitationsfähige Gehirne erst aus Entwicklungen der biologischen Evolution hervorgegangen sind: So bald sie existieren tritt eine von den biologischen Grundlagen unabhängige Entwicklung in Kraft.

Wie Blackmore zeigt, haben viele Ansätze der Soziobiologie, die eine kulturelle Evolution

berücksichtigen, diese Unterscheidung aber nicht getroffen (Blackmore 1999, S.69ff). Sie gehen davon aus, dass die Entwicklung von Kultur letztendlich immer auf ihren genetischen Vorteil zurückzuführen ist. Sie wäre dann also nur ein Instrument der Gene, um deren Replikation zu begünstigen. Versucht man diese Argumentation durchzuhalten, kommt man aber früher oder später zu der Problematik, dass sich biologisch schädliches Verhalten hartnäckig in allen Kulturkreisen erhält. Wie soll etwa aus Genperspektive schlüssig erklärt werden, dass Menschen rauchen, wenn sie ihren Genen damit doch Zeit zur Replikation stehlen, indem sie die Lebenszeit des Organismus stark verkürzen. Erklärbar wird solches Verhalten jedoch, wenn man zwei separate Replikatortypen annimmt. Gene und Meme sind vollkommen unabhängig voneinander in ihrer Entwicklung. Genen ist egal, welche Konsequenzen ihr Überleben für die Kultur hat und Memen ist egal, welche Auswirkungen ihre Existenz für die Biologie hat. Beide tun nur das, was ein Replikator nun einmal tut: Sie versuchen sich so oft wie möglich zu replizieren und so lange wie möglich nicht auszusterben. In der Biologie funktioniert das, durch die genetische Vererbung. Bei Memen ist der Mechanismus der Weitergabe Imitation. Was damit genau gemeint ist, wird leichter verständlich, wenn man sich Memen als „Instruktionen für Verhaltensweisen“ (Blackmore 1999, S. 86) vorstellt. Was weitergegeben wird, sind die „Anleitungen“, bestimmte Handlungen auszuführen. Diese Handlungen sind aber nicht nur als körperliche Handlungen – also bestimmte Bewegungsabläufe – zu verstehen, sondern beispielsweise auch das Erzählen von Geschichten zählt Blackmore dazu. Der zur Geschichte gehörende Mem ist dann der inhaltliche Kern der Geschichte. Wie die Geschichte jedoch im Erzählen ausgeschmückt wird, ist nicht zwangsläufig Teil des Memen, sondern trägt zu dessen Variation bei. An diesem Beispiel wird deutlich, dass der Begriff der Imitation von Blackmore sehr weit gefasst wird: Imitation schließt die „Weitergabe von Informationen ein, sei es durch Sprechen, Lesen, Anweisungen oder andere komplexe Fertigkeiten und Verhaltensweisen. Imitation umfasst alle Formen des Kopierens von Ideen und Verhaltensweisen“ (Blackmore 1999, S.86). Memen sind Strukturen, die sich in einem Gehirn bilden und letzten Endes zur Weitergabe des Memen befähigen: Man kann eben nur das erzählen, was man weiß. Ein derartiges Verständnis von Memen macht klar, dass sie die bestimmende Größe unseres Handelns und Denkens sind. Sie werden weiterverbreitet, sobald wir in irgendeiner Form in Interaktion mit anderen Menschen stehen.

Um die Wahrscheinlichkeit ihrer Ausbreitung zu erhöhen, können sich einzelne Memen mit anderen Memen verbinden. Man spricht dann von Memplexen³. Der Vorteil für die Memen liegt darin, dass der ganze Komplex als Replikator funktioniert und somit alle darin enthaltenen Memen weiterverbreitet werden. Blackmore führt als Beispiel die Kombination der Memen „Gewinnen Sie eine Menge Geld“ und „Schicken Sie ein Rubbellos an x“. Geld zu gewinnen ist zwar

3 Der Begriff Memplex ist inhaltlich deckungsgleich.

wünschenswert, allerdings ist nicht klar, wie das geschehen soll und ein Rubbellos ohne Anreize zu verschicken, ist auch nicht besonders verlockend. Die Kombination der beiden, erklärt, wie man etwas gewinnen kann und schafft einen Anreiz das Los zu verschicken (Blackmore 1999, S.51-52). Ein weiteres Beispiel ist dieser Text: Es werden darin gleich mehrere Komplexe miteinander verbunden: Die deutsche Sprache, die allgemeine Evolutionstheorie, die biologische Evolutionstheorie und die memetische Theorie werden damit zumindest in Teilen repliziert. Alle diese angeführten Komplexe können – zumindest theoretisch – in weitere Unterkomplexe und letztendlich Mems unterteilt werden. Wie diese Unterteilung vorzunehmen ist, kann die memetische Theorie aber noch nicht genau angeben: Es gibt noch keine exakte Definition ihrer kleinsten Einheit. Das stellt für Blackmore aber kein großes Problem dar: Sie argumentiert, dass auch die Genetik noch keine exakte Definition von Genen anbieten kann und dennoch hat sich daraus eine Wissenschaft entwickelt, die wichtige Erkenntnisse liefert. Sie verweist auf die Definition von Dennett (1995), nach der Mems „die kleinsten Elemente [sind], die sich selbst zuverlässig und fruchtbar replizieren“ (vgl. Blackmore 1999, S.101-102). Das wichtigste Kriterium, ob wir es mit einem Mem zu tun haben oder nicht, bleibt also die Weitergabe durch Imitation, unabhängig von der Größe der weitergegebenen Einheit. Was sich aus einer Perspektive als ein Mem darstellt, kann aus einer anderen vielleicht noch weiter unterteilt werden. Die Anwendung dieser Begrifflichkeiten bedarf also einer gewissen Pragmatik, die sich danach richten muss, welche Unterteilung für die Beantwortung bestimmter Fragen sinnvoll erscheint. Freilich darf dabei nicht so vorgegangen werden, dass unangenehmen und nicht beantwortbaren Fragestellungen aus dem Weg gegangen wird.

Im Folgenden versuche ich nun das schwer fassbare Wesen von Internetmems zu umreißen und anschließend zu klären, inwieweit die Bezeichnung als Mems überhaupt gerechtfertigt ist. Eine klare Definition, was ein Internetmem ist, scheint auf Grund der vielfältigen Erscheinungsformen der Phänomene, die so bezeichnet werden schwer. Davison definiert sie folgendermaßen: „an internet meme is a piece of culture, typically a joke, which gains influence through online transmission“ (Davison 2009: 122). Knobel&Lankshear und die Webseite Knowyourmeme halten neben dem Einfluss des Mems jedoch einen anderen Aspekt für bestimmend: seine Veränderung. Werden Webinhalte lediglich weitergeleitet, ohne dass sich ihr Inhalt verändert, so handelt es sich bloß um virale Phänomene. Ein Mem wird erst dann daraus, wenn es zu einer absichtlichen Variation der Inhalte durch die User kommt. Dabei muss jedoch der Ausgangsmem erkenntlich bleiben, damit eine Veränderung im Mem als „Fortschritt“ in seiner Evolution verstanden werden kann. Die Inhalte der Internetmems sind sehr heterogen, weshalb eine Klassifikation daran nur schwer möglich ist. Michele Knobel schlägt deshalb vor die Mems nach ihrer Absicht einzuteilen

und unterscheidet die Kategorien „social commentary purposes“, „absurdist humor purposes“ und „hoax purposes“ (Knobel&Lankshear 2006: 218). In vielen Fällen können die Mems jedoch nicht eindeutig in diese Kategorien eingeteilt werden, vielmehr kommt es zu Überlappungen. Ein humorvoller Einschlag ist in den meisten Fällen gegeben, wie schon in der Definition von Davison erkenntlich ist. Das erklären Knobel und Lankshear damit, dass Humor eine Art Überlebensstrategie der Meme ist. Lustiges verbreitet sich scheinbar stärker als ernste Inhalte: Lustige Mems haben somit eine höhere Erfolgswahrscheinlichkeit. Eine andere Strategie die Chancen auf die eigene Reproduktion zu erhöhen, besteht darin, auf bereits etablierte Mems Bezug zu nehmen, beispielsweise in Form von Anspielungen. Bei Internetmems treten häufig Bezüge zur Popkultur auf, zum Beispiel zu Musik und Musikvideos oder Filmen und TV-Serien. Eine dritte Strategie einer stärkeren Ausbreitung besteht darin, bekannte Figuren miteinander zu verbinden, bei denen man eigentlich keine Gemeinsamkeiten vermuten würde. Die Verbindung wird zumeist mittels Bildmanipulationen – am bekanntesten Photoshop – erreicht. Als Beispiel wird der Internetmem „Bert ist Evil“ angeführt (siehe Geschichte der Internetmems). Prinzipiell wird dabei die Figur des Bert, ein Charakter aus der Kindersendung Sesamstraße, in Fotos von Diktatoren und Terroristen eingefügt. Durch den neuen Kontext erhält die Figur neue Bedeutungen, die so gar nichts mehr mit Kinderfernsehen gemein haben (vgl. Knobel&Lankshear 2006: 209-216).

Grundsätzlich kann es sich bei Internetmems um Texte, Bilder oder Videos handeln. Texte sind heute vielleicht nicht mehr so präsent, wie sie das vor einigen Jahren noch waren. Grund dafür ist mitunter, dass wegen der verbesserten technischen Möglichkeiten Bilder und Videos problemlos verbreitet werden können und diese leichter zu konsumieren sind. Lesen verlangt eine höhere Konzentration und dauert länger, als wenn ein Bild betrachtet wird. Der Inhalt von Bildern wird zumindest auf einer oberflächlichen Ebene – dem was sie scheinbar abbilden – recht problemlos erkannt. Ein nach wie vor häufig anzutreffendes Beispiel für textbasierte Mems wären die green texts⁴ im Forum 4chan, in denen die User üblicherweise persönliche Erfahrungen in Form von Geschichten mitteilen. Erkennbar sind diese Geschichten daran, dass sie in grüner Schrift verfasst sind, daher auch ihr Name. Beispiele für Bilder sind LoLCats⁵ oder Advice Animals⁶. Letztere werden der Gegenstand dieser Arbeit sein und später noch ausführlicher erklärt werden. Ein Video-Mem hat Anfang 2013 auch in den österreichischen Medien Beachtung gefunden: Der Harlemshake⁷. Dabei handelt es sich um Videos, die Personen zeigen, die zum Stück „Harlem Shake“ von Baauer tanzen. Im ersten Teil des Videos tanzt meist nur eine Person und das recht

4 <http://knowyourmeme.com/memes/green-text-stories>

5 <http://knowyourmeme.com/memes/lolcats>

6 <http://knowyourmeme.com/memes/advice-animals>

7 <http://knowyourmeme.com/memes/harlem-shake>

verhalten. Im zweiten Teil tanzt dann eine Gruppe von Personen möglichst wild. Der Wechsel zwischen den beiden Teilen wird auch durch einen charakteristischen Wechsel in der Musik gekennzeichnet. Typischerweise werden diese Filmchen auf Youtube verbreitet. Um eine bessere Vorstellung zu erhalten, was mit dem bisher gesagten konkret gemeint ist, folgt eine Darstellung bisher bedeutender Internetmems.

Geschichte der Internetmems

Der Beginn visueller Internetmems wird mitunter erstaunlich früh angesetzt. 1982 wurde das „sideway smiley face“ [:-)] von Scott E. Fahlman erfunden. Damit sollten in erster Linie Missverständnisse in rein textlicher Kommunikation unterbunden werden: Vor allem das Anzeigen nicht ganz ernst gemeinter Aussagen ist eine der Hauptfunktionen dieses Emoticons. Daneben entwickelten sich aber nach und nach andere Emoticons, die neben der Kommunikation nicht-sprachlicher Inhalte auch Unterhaltungswert haben konnten. Beispielsweise stellt die Zeichenfolge '5:-)' einen Verweis auf Elvis Presley dar: die Zahl 5 symbolisiert anscheinend die auffällige Frisur des Kings. Darüber hinaus gab es noch komplexere Emoticons, deren Bedeutung aber nur mehr Eingeweihten zugänglich war. Der Sinn dieser Darstellungen diente weniger kommunikativen Zwecken, als vielmehr dem spielerischen Erschaffen von neuen Emoticons ist aber mittlerweile völlig abgekommen (vgl. Börzsei 2013). Heute ist die Verwendung einiger weniger Smileys zum Standard geworden; alle gängigen Chatprogramme bieten darüber hinaus die Möglichkeit kleine Pictogramme zu verwenden, die die herkömmlichen Emoticons ersetzen. Interessant ist, dass die Emoticons jedoch noch eine andere Funktion haben. Eine Studie von Churches et al. hat die Wahrnehmung des ursprünglichen smiley faces mit der Wahrnehmung menschlicher Gesichter verglichen. Die Autoren kommen zu dem Schluss, dass Smileys in der Wahrnehmung tatsächlich in ähnlicher Weise wie menschliche Gesichter verarbeitet werden, allerdings nur dann, wenn der Betrachter weiß, dass damit ein menschliches Gesicht repräsentiert werden soll. Der Smiley :-) löst also eine ähnliche Reaktion aus, wie ein lachendes menschliches Gesicht (Churches et al., 2014: 201).

Der nächste Meilenstein in der Entwicklung ist der Internetmem „Bert is evil“. Er wurde 1997 vom philippinischen Künstler Dino Ignacio erschaffen. Bei „Bert“ handelt es sich um den Charakter aus der Kinderfernsehserie Sesame Street. Auf einer eigens geschaffenen Webseite verbreitete Ignacio neben Texten auch manipulierte Bilder, die Bert in kompromittierenden Situationen zeigen, oftmals in der Gegenwart historischer oder fiktionaler Bösewichte, wie beispielsweise Osama Bin Laden

oder Saddam Hussein; sie waren die Hauptattraktion der Seite. Im Unterschied zu heutigen Internetmems wurde der gesamte Inhalt der Seite von nur einer Person erzeugt. Erst als die ursprüngliche Seite nicht mehr regelmäßig aktualisiert wurde, entstanden nach und nach Nachahmerseiten. Einer breiten Öffentlichkeit wurde der Mem bekannt, als der amerikanische Nachrichtensender FoxNews ein manipuliertes Bild eines Protests von Anhängern Bin Ladens in seiner Berichterstattung verwendete. Gut versteckt befindet sich darin Bert im Hintergrund eines Plakates, das Osama Bin Laden zeigt (vgl. Börzsei 2013).

Ab 1999 kommt es zu einem grundlegenden Wandel, was die Funktionslogik des Internets betrifft. Es wird den technisch weniger versierten Usern zunehmend erleichtert ihre eigenen Inhalte im Internet zu veröffentlichen. „Collaboration“ wird zum Schlüsselement: Der Konsum von Webinhalten ist nicht länger passiv, sondern wird interaktiv gestaltet. Webseiten sollen nicht länger



Abbildung 1: Bert is Evil



Abbildung 2: All your base

nur von einem User gestaltet werden, sondern durch die Beiträge vieler (vgl. Decker-Maurer 2013; S.13). Der erste Internetmem, der in dieser veränderten Umgebung viel Aufmerksamkeit erregt hat, nennt sich „All your base are belong to us“. Es handelt sich dabei um eine verunglückte Übersetzung aus der Anfangssequenz des japanischen Computerspiels „Zero-Wing“: Der Bösewicht „Cats“ erklärt darin dem Spieler das Setting des Spiels, dass nämlich alle verbündeten Militärbasen eingenommen wurden und der Spieler mit seinem Raumschiff im Kampf gegen den Bösewicht von nun an auf sich alleine gestellt ist. Die englische Version des Spiels zeichnet sich durch fehlerhafte, aber dennoch verständliche Sprache aus, wie beispielsweise „What happen?“ oder „Someone set up us the bomb“. Der Mem besteht darin, dass die User die Phrase „All your base are belong to us“ mittels Photoshop in verschiedene Bilder einbetten: So taucht der Schriftzug plötzlich auf Spaceshuttles, Straßenschildern, Windows-Fehlermeldungen oder Grabsteinen auf. Die Verbreitung und Sammlung der Manipulationen fand zunächst im Internetforum TribalWars statt. Laut

Knowyourmeme fanden sich dort über 2000 verschiedene Versionen. Die Bekanntheit des Mem wurde noch einmal gesteigert, als ein User ein Video kreierte, das die Bilder zur Musik von „Laziest Man on Mars – Invasion of the Gabber Robots“ zeigt⁸. Obwohl die Machart ähnlich ist wie bei Bert is Evil, gibt es einen entscheidenden Unterschied: Die manipulierten Bilder stammen nicht mehr nur von einem Autor, sondern wurde von einer Vielzahl von Usern geschaffen: Die Bilder konnten ohne eine selektierende Instanz in den jeweiligen Foren veröffentlicht werden.

Das Erstellen von manipulierten Bildern wurde mit der Weiterentwicklung von Bildbearbeitungsprogrammen vereinfacht und durch einfachere Bedienung einer breiteren Masse ermöglicht. Auch die Qualität der Bearbeitungen stieg beständig, weshalb einige Manipulationen von weniger technikaffinen Öffentlichkeiten nicht mehr als solche wahrgenommen wurden: Das fehlende Wissen um die technischen Möglichkeiten und das blinde Vertrauen in den Wahrheitsgehalt von Bildern konnten dazu führen – mit Absicht oder nicht –, dass diese Öffentlichkeiten getäuscht wurden. Ein gutes Beispiel dafür ist der Mem „Tourist of Death“. Der Ungar Peter Guzli editierte im September 2001 ein Foto, das ihn auf der Aussichtsplattform am New Yorker World Trade Center zeigte. Als Scherz fügte er nach den Terroranschlägen auf das WTC ein Flugzeug in den Bildhintergrund ein, das scheinbar auf die Aussichtsplattform zufliegt. Diese Bildmanipulation war eigentlich nur für einige seiner Freunde gedacht, jedoch wurde das Bild von diesen weiterverbreitet und erregte große öffentliche Aufmerksamkeit. Bald darauf begann eine Geschichte zu diesem Bild zu kursieren: Dieses Bild sollte demnach aus einer Kamera stammen, die in den Trümmern der zerstörten Hochhäuser gefunden wurde; freilich bot das auch einen reichen Nährboden für diverse Verschwörungstheorien. Obwohl Guzli die Anziehungskraft des Bildes bald bemerkte und im November 2001 öffentlich erklärte, dass es sich um eine Fälschung handelte, konnte er die weitere Verbreitung nicht bremsen. Gleichzeitig verselbstständigte sich sein Abbild: Die Figur des Touristen wurde mittels Photoshop ausgeschnitten und in andere Bilder von Katastrophen eingefügt: Der Tourist of Death war geboren (vgl. Börzsei 2013) Die Manipulationen zeigen beispielsweise seine Anwesenheit bei der Ermordung Abraham Lincolns oder in einem Rettungsboot vor der untergehenden Titanic⁹. Die Figur wurde zum Symbol für drohendes oder schon passiertes Unheil. Dieser Mem kann auch als Beispiel dafür gelten, dass es schwer bis unmöglich ist, die Verbreitung eigener Inhalte im Internet zu kontrollieren. Das Problem ist in Zeiten von Verbreitungskanälen wie Facebook und ähnlichen Webseiten noch weiter verschärft worden, jedoch hinkt das Problembewusstsein vieler User hinterher. Was einmal im Internet veröffentlicht wird, ist anderen Usern potentiell für immer verfügbar: The internet never forgets.

8 <http://knowyourmeme.com/memes/all-your-base-are-belong-to-us> [7.4.2014]

9 <http://knowyourmeme.com/memes/911-tourist-guy> [7.4.2014]



Abbildung 4: *Tourist of Death*



Abbildung 3: *LoLCat*

Die neuen Möglichkeiten führten dazu, dass immer mehr User eigene Inhalte, oftmals Bilder, online stellten: einen beachtlichen Teil davon machen Bilder von ihren Haustieren aus, im Besonderen von Katzen. Dieser Umstand ist auch in den Rules of the Internet¹⁰, einem mehr oder weniger ernst gemeinten „Regelkatalog“, der im Forum 4chan entstanden ist, berücksichtigt: Regel Nummer 38 besagt „A cat is fine too“ und Regel Nummer 39 „One cat leads to another“. Zwei sehr bekannte Typen von Memes sind 2006 aus diesen Bildern von Haustieren entstanden: Advice Animals und LOLCats. Das erste Advice Animal war der Advice Dog - ein Bild, das den Hundewelpen eines Users zeigte. Das Bild mit dem Kommentar „Just do it, man“ war eine Antwort auf die Frage eines anderen Users, wie man denn ein Mädchen (im Rahmen eines Theaterstückes) richtig küsst¹¹. Das Bild des Hundes mit editiertem Text wurde ab dann immer wieder verwendet, um mehr oder weniger ernsthafte Ratschläge zu geben. Später entstanden Memes gleicher Machart mit anderen Tierbildern, die entweder ebenfalls Ratschläge gaben oder bestimmte eigenwillige oder komische Verhaltensweisen beschrieben. Beispielsweise beschreibt der „Socially Awkward Penguin“ das Verhalten in Situationen, in denen man sich dem eigenen Empfinden nach dumm vorkommt oder versucht Missgeschicke zu überspielen: Eine Textvariante lautet: „Run for bus, miss it – pretend you are jogging“. Es wird also beschrieben, wie das Versäumen des Busses möglichen Beobachtern, als absichtliche, sportliche Aktivität verkauft werden soll. Nach einiger Zeit wurden zur Erstellung solcher Memes auch Bilder von Menschen verwendet. Jedes Bild gibt eine eigene Logik vor, wie der zugehörige Text zu verstehen ist (vgl. Börzsei 2013).

10 <http://knowyourmeme.com/memes/rules-of-the-internet> [7.4.2014]

11 <http://knowyourmeme.com/memes/advice-dog> [7.4.2014]

LOLCats bezeichnen Bilder von Katzen, die mit einem Text versehen sind. Sie zeigen Katzen in besonders niedlichen, lustigen oder merkwürdigen Posen und der Text – verfasst in lolspeak (siehe dazu Stand der Forschung) – gibt Hinweise darauf, in welchen Situationen sich diese Katzen gerade befinden sollen. Obwohl diese Bilder relativ banal sind, erfreuen sie sich enormer Beliebtheit und zählen zu den am weitesten verbreiteten Internetmems. Sowohl Advice Animals als auch LOLCats erzählen Geschichten, die von Menschen handeln, zeigen aber Tiere als Darsteller. Börzsei sieht darin die Fortsetzung eines Genres, das seine Anfänge bereits im Mittelalter hat: Die Fabel. Typisch für dieses Genre ist, dass die Darsteller – meistens Tierfiguren – in stereotypischer Weise dargestellt werden, beispielsweise der schlaue Fuchs oder die kluge Eule. Desweiteren steht



Abbildung 5: Advice Animals



Abbildung 6: Rage Comics

am Ende der Geschichte eine bestimmte Lehre. Inwieweit diese Lehre auch für Internetmems typisch ist, ist nicht bekannt. Offensichtlich ist jedoch, dass die Darstellungsweise der Charaktere Stereotypen folgt und diese auch in den Variationen der Memes transportiert und immer wieder bestätigt werden (vgl. Börzsei 2013).

Die Kombination von Bild und Text ist keine neue Erfindung, sondern hat in Comics schon eine lange Tradition. Neu ist bei Advice Animals und LOLCats jedoch die Kürze: Sie bleiben auf ein Bild beschränkt. Ein anderes Internetphänomen knüpft jedoch direkt an die Comics an: die Rage Comics¹². Sie traten erstmals 2008 im Forum 4chan auf. Mittels einfacher Zeichenprogramme – zum Beispiel MS Paint – werden in zumeist vier Bildern kurze Geschichten erzählt, die sehr oft von erlebten Alltagssituationen inspiriert sind. Im letzten Bild wird in der Regel durch ein gezeichnetes Gesicht eine bestimmte Emotion zum Ausdruck gebracht, die die Reaktion zum Erlebten darstellt.

¹²<http://knowyourmeme.com/memes/rage-comics> [29.10.2013]

Das erste Gesicht zeigte Zorn oder Wut an und wird „rage guy“ genannt, deshalb auch der Name Rage Comics. Neben dem rage guy findet sich der Schriftzug „FFFFFFUUUUUUUUUUUU“ in roter Schrift, was den Ausdruck des Ärgers noch verstärken soll: Wofür das steht, lassen sowohl Börzsei als auch die Seite knowyourmeme offen. Anzunehmen ist, dass es sich um die aus der Onlinespielszene stammende Abkürzung für „fuck you“ handelt: fu.

Gegenstand der Untersuchung

Nach diesem Überblick soll nun auf die in dieser Arbeit untersuchten Bilder genauer eingegangen werden: die Advice Animals. Es handelt sich um eine Kombination aus Bild und Text, wobei eben das entscheidende Merkmal darin liegt, dass zu jedem Bild mehrere Textvarianten im Umlauf sind. Sie eignen sich deshalb besonders für dieses Forschungsvorhaben, da so sichtbar wird, wie ein veränderter Text zum selben Hintergrundbild die Gesamtaussage verändern kann. Der Aufbau der Bilder folgt einem recht starren Muster. Der Text ist in zwei Textzeilen unterteilt, wobei eine am oberen Bildrand angebracht ist und die zweite am unteren. Im Zentrum des Bildes steht eine Figur. Ursprünglich waren das vor allem tierische Figuren, daher auch der Name Advice Animals, aber es können auch Menschen verwendet werden. Das Gesicht der Figuren ist auf allen Bildern zu sehen und zeigt einen mehr oder weniger markanten Gesichtsausdruck. In manchen Fällen ist der Bildausschnitt größer gewählt, so dass auch der Körper zumindest teilweise sichtbar wird. Bei den Bildern handelt es sich zumeist um Fotografien – egal ob professionell oder Amateurfotos – aber auch gemalte oder gezeichnete Bilder kommen zur Anwendung. Teilweise wurden nur die Figuren ausgeschnitten und vor mehrere kreisförmig angeordnete Farbflächen kopiert. Die Farbwahl ist dabei höchst unterschiedlich und genauso unklar, wie die Funktion des Farbrades. Überhaupt gibt es noch keine Untersuchungen zu den Advice Animals. Von allen Internetmemes sind die LoLCats bisher am besten erforscht. Auf Grund der Ähnlichkeiten zu den Advice Animals sind diese Untersuchungen auch für diese Arbeit relevant. Weiter unten wird ein Überblick über die bisherige wissenschaftliche Beschäftigung mit Internetmemes gegeben.

Zielsetzung

Im Mittelpunkt dieser Untersuchung sollen ausschließlich Internetmemes stehen, die eine Kombination aus Bild und Text darstellen, die sogenannten image-macros. Es handelt sich dabei um Bilder, auf deren oberen und/oder unteren Bildrand ein kurzer Text („caption“) zu finden ist. Es

entsteht dadurch eine Einheit aus Bild und Text, wobei bisher nicht geklärt ist, wie sich diese beiden Elemente zueinander verhalten bzw. welches der beiden Elemente bestimmend in der Bedeutungsgenerierung ist: Das zu klären ist die Absicht dieser Arbeit.

Soziologisch relevant sind diese Internetmems, da sie eine bestimmte Kommunikationsform darstellen, die immer aus Bild und Text besteht. Diese Verbindung wird dank neuer technischer Möglichkeiten erheblich erleichtert. Bilder können beliebig bearbeitet werden, ohne das Original zu beschädigen. Über entsprechende Dienste im Internet können Bilder anderen verfügbar gemacht und in beliebiger Zahl vervielfältigt werden. Der Umgang mit Bildern allgemein und mit Fotografien im Besonderen hat sich deshalb auch verändert. Fotos werden nicht mehr nur zu bestimmten Anlässen gemacht, sondern werden mehr und mehr auch zur Dokumentation ganz alltäglicher Situationen verwendet. Diese Bilder finden vermehrt auch Eingang in alltäglicher Kommunikation. Anstatt seinen Freunden per Telefonat mitzuteilen, wo man sich befindet oder was man gerade macht, reicht ein „Selfie“, der einen in der entsprechenden Situation zeigt. Auch die Advice Animals werden oft in genau dieser Form verwendet. Sie beschreiben sowohl alltägliche Situationen als auch fiktionale Situationen, die aber in Verbindung zur realen Lebenswelt der Autoren stehen. Ihre Besonderheit liegt in der konsequenten Verknüpfung von Bild und Text als Kommunikationseinheit, wobei sich bereits Regeln dafür ausgebildet haben, welche textlichen Aussagen mit welchen Bildern kombiniert werden dürfen. Werden diese Regeln verletzt, erzeugt das in Onlinecommunities Irritationen. Die Folge ist zumeist, dass der Mem ignoriert wird und in Vergessenheit gerät. Diese Regeln stehen jedoch nicht im Mittelpunkt meines Interesses. Meine Absicht ist es, das Zusammenspiel zwischen Bildern und Texten im Hinblick auf den Ausdrucksgehalt der Mems zu erforschen. Es gilt somit zu klären, ob es eine für die untersuchten Internetmems typische Unterscheidung zwischen Bild und Text hinsichtlich ihres Beitrags zur Bedeutungsentstehung des gesamten Mem gibt. Dazu werden mehrere Beispiele verschiedener Advice Animals mittels Segmentanalyse untersucht, um möglichst vollständig auf ihre möglichen Bedeutungsinhalte und ihre sich daraus ergebende Gesamtbedeutung schließen zu können. Erkenntnisse daraus sollen abschließend auf ihre Konsequenzen auf die Verbreitung im Sinne der memetischen Theorie überprüft werden.

Das Ergebnis dieser Arbeit soll aus drei Teilen bestehen: Zuerst sagt sie etwas über konkrete Beispiele von Internetmems aus. Durch die Segmentanalyse sind sehr genaue Erkenntnisse über ihre Bedeutungen zu erwarten. Zweitens wird in den ausführlichen Analysen die Rolle von bildlichen und textlichen Bildelementen besonders betrachtet: Für jeden konkreten Fall wird das Verhältnis bestimmt. Zusätzlich werden die jeweiligen Konfigurationen von Bild und Text auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede untersucht, um typische Merkmale für Advice Animals

identifizieren zu können. Abschließend soll noch umrissen werden, wie die Beobachtungen in die memetische Theorie eingeordnet werden können.

Somit soll die Arbeit zu einem besseren Verständnis eines noch sehr wenig erforschten Gegenstandes beitragen. Gerade in einem Zeitalter, in dem visuelle Kommunikation im Internet immer bedeutender wird, ist es notwendig, dass auch die Soziologie sich verstärkt diesen neuen Medien zuwendet. Die visuelle Soziologie versucht, die bisher oft unhinterfragt angenommene visuelle Ebene des Sozialen zu erforschen. Mit dieser Arbeit soll dazu ein kleiner Beitrag geleistet werden.

Stand der Forschung

Internetmems

Die Forschung zu Internetmems ist entweder stark an den Ideen und Nachfolgetheorien Richard Dawkins orientiert oder beschäftigt sich mit LoLCats. Sie sind die wahrscheinlich am besten bekannten und auch am stärksten erforschten Internetmems. Sie sind zwar nicht Thema dieser Arbeit, haben aber Gemeinsamkeiten mit anderen Internetmems und werden deshalb in diesem kurzen Überblick berücksichtigt. Internetmemes allgemein betrachtet sind Teile eines größeren sozialen Ganzen. Um diesen größeren Kontext zu beschreiben, greifen Knobel und Lankshear auf das Konzept der affinity spaces zurück (vgl. Gee, 2004): Dabei handelt es sich um soziale Räume in denen eine Gruppe von Menschen durch gemeinsame Interessen miteinander verbunden werden. Ein Fußballclub oder ein Internetforum zu einem bestimmten Thema sind Beispiele für solche affinity spaces (vgl. Knobel&Lankshear, 2006; S207). Es werden folgende Faktoren festgestellt, die in diesen Räumen die Fruchtbarkeit der Mems, also die Chance ihrer Weiterverbreitung, erhöhen: Diese sind Humor, Intertextualität und abnorme Gegenüberstellungen („anomalous juxtaposition“), meistens von Bildern. Humor tritt ihren Erkenntnissen zu Folge besonders häufig in Verbindung mit sozialkritischen Kommentaren auf. Auch Decker-Maurer sieht in Internetmems nicht nur ihren Unterhaltungswert, sondern auch die Möglichkeit ernsthaftere Aussagen zu transportieren und zum Nachdenken anzuregen (vgl. Decker-Maurer 2012). Intertextualität meint, dass ein Mem einen oder mehrere Verweise auf andere Mems, die freilich keine Internetmems sein müssen, beinhaltet. Dadurch vergrößert sich der „affinity space“, denn der Mem wird so in ein größeres Netzwerk von bereits bestehenden Mems eingebunden. Mit ungewöhnlichen Gegenüberstellungen („anomalous juxtaposition“) sind vor allem Bilder gemeint, die mit Photoshop oder ähnlichen Programmen

manipuliert worden sind. Dabei wird meist ein Motiv ausgeschnitten, in verschiedene Kontexte gesetzt und auf diese Weise die Bedeutung variiert. Ein Beispiel dafür ist der schon erwähnte „Tourist of Death“ (vgl. Knobel&Lankshear, 2006).

Mit der Popularität der „LoLCats“ beschäftigt sich Miltner: Warum halten sich die relativ simplen Bilder von Katzen mit solcher Hartnäckigkeit seit Jahren in den Internetcommunities? Auch hier kommt dem Unterhaltungsmotiv große Bedeutung zu. Katzen eignen sich nach Miltners Meinung gut, um Humor zu transportieren. Zum einen liegt das daran, dass Katzen von ihren Besitzern als lustige Tiere beschrieben werden oder ihr Verhalten oft mit menschlichen Verhaltensweisen identifiziert wird: Sie werden anthropomorphisiert. Auf den Bildern wird dadurch eine gewisse Distanz zu den Inhalten der Texte in den Mems geschaffen und es fällt so leichter über Verhaltensweisen zu lachen, die man von sich selbst oder anderen kennt. Darüber hinaus können LoLCats für die User bedeutende Inhalte transportieren, etwas das „personally and socially meaningful“ ist. Solche Bilder werden verwendet, um eigene Empfindungen auszudrücken, zum Beispiel, wenn es um Empfindungen bezüglich anderer geht. So können auch Meinungen ausgedrückt werden, die ansonsten nicht akzeptabel oder verletzend wären (Miltner 2011).

Die möglichen Funktionen des Textes hat Brubaker untersucht: Verglichen werden dabei Intertitel aus Stummfilmen mit den „captions“ aus dem LoLCat-Mems. In beiden Fällen dient Text dazu, das Gesehene in bestimmter Weise zu strukturieren. Zu unterscheiden sind dialogische Texte, die den dargestellten Figuren eine Stimme verleihen, von den „expository texts“, die einem allwissenden Erzähler in den Mund gelegt werden und dazu dienen, unklare Situationen eindeutig zu bestimmen. In beiden Fällen können die Autoren der Bilder durch die Verwendung von Text neue Bedeutungen erzeugen (Brubaker 2008). Eine Besonderheit bei den Texten zu LoLCats ist die Verwendung einer bestimmten Sprache: „lolspeak“. Dabei handelt es sich um eine an das Englische angelehnte Sprache, die in Schreibung und Grammatik jedoch abweicht. Man könnte sie auch als kindlich-fehlerhaftes Englisch beschreiben, das dazu beiträgt die dargestellten Katzen zu verniedlichen. Lefler plädiert jedoch dafür, „lolspeak“ eher als einen Dialekt englischer Sprache zu betrachten. Bestimmte Webseiten im Internet fungieren dabei als Regionen, in denen sich die regelhaften Abweichungen von der Standardsprache entwickeln und auf die sie begrenzt bleiben (Lefler 2011). Bei allen bisherigen Arbeiten zu Internetmems dieser Art bleibt die bildliche Ebene aber weitgehend unerforscht: Sie wird keiner systematischen Interpretation unterzogen; wenn überhaupt, werden lediglich die manifesten Bildinhalte beschrieben.

Einen gänzlich anderen Weg bestreitet Carl Chen, der sich mit (kreativen) Potentialen in Onlinecommunities beschäftigt: Internetmems kommen dabei eine wichtige Rolle zu. Er untersucht seine Ideen an Hand des Forums 4chan, das auf Grund seiner Organisationform eine Sonderstellung

einnimmt. Um an den Diskussionen teilzunehmen ist keine Registrierung notwendig: So können mehrere User den gleichen Namen verwenden, wobei meistens ohnehin gleich der Default-Username verwendet wird: Anonymous¹³. Es ist deshalb unmöglich, Aussagen einer bestimmten Person zuzurechnen. Es entsteht eine anonyme Diskussion, in der nur das Gesagte zählt. Für Chen stellt das Forum damit eine öffentliche Sphäre dar, so wie sie Jürgen Habermas vorschwebt: der Status einer Person ist nebensächlich, der Grund für das Zusammentreffen ist ein gemeinsames Interesse und jeder kann teilnehmen (vgl. Chen 2011: 9). Diese Bedingungen haben aber auch dazu geführt, dass der Umgangston unter den großteils jungen männlichen Nutzern rauer geworden ist: Neben Beschimpfungen wurden vermehrt stark sexualisierte oder hetzerische Inhalte verbreitet. Die Community nahm kultische Züge an (vgl. Chen 2011: 11) und brachte einen eigenen – mehr oder weniger – ernst gemeinten Regelkatalog hervor: The Rules of the Internet¹⁴. Die Produktivität ohne ausgewiesenen Autor ist typisch für das Forum und lässt sich auch in der Herstellung von Internetmems beobachten. Chen hält diese für Phänomene der Massenkultur mit eher geringem künstlerischem Wert: „looking at that picture of a lolcat does not feel like it provides much value“ (Chen 2011: 12). Die einfache Reproduktion und ständige Wiederholung der Memes führt Chen zu Folge dazu, dass Individualität weiter geschwächt wird. Es gibt aber auch Stimmen gegen Adornos Technologieskepsis: So ist Grendon der Meinung, dass neue technologische Möglichkeiten die Vielfalt kultureller Erzeugnisse vermehren (vgl. Chen 2011: 14). Die einfache Herstellbarkeit von Internetmems hat dann sogar positive Effekte: Die Nutzer werden von passiven Konsumenten auf einmal zu aktiven Produzenten. Die Anonymität der Herstellung kann ebenfalls förderlich wirken. Diese Aktivitätserfahrungen haben weitere Auswirkungen auf das Engagement der Nutzer: Sie beschränken sich nicht nur auf die Produktion von Internetmems, sondern vertreten auch aktiv ihre Werte gegenüber anderen Organisationen. Als Beispiel führt Chen die Aktionen von Anonymous gegen die Church of Scientology oder ihre Unterstützung für Wikileaks an. So wurden etwa Webseiten von Scientology durch Hackerattacken lahmgelegt oder geleakte Informationen vielfach weiterverbreitet, so dass sie unmöglich mehr verheimlicht werden konnten. Für beide Beispiele ist typisch, dass die Aktionen von einer breiten Masse anonymer User getragen wurde. Die Verbreitung von Internetmems weist Ähnlichkeiten dazu auf.

Michele Coscia untersucht Internetmems aus einer quantitativen Perspektive. Sie versucht an Hand von Daten der Website Quickmeme¹⁵ Erfolgs- und Misserfolgskriterien festzustellen. Ähnliche Forschungsansätze haben sich bisher nur mit der Frage beschäftigt, wie die User Internetmems immer weiterverbreiten, beispielsweise über Facebook oder Twitter. Damit wurde aber nicht so sehr

13 Daher auch der Name der Protestbewegung ([http://de.wikipedia.org/wiki/Anonymous_\(Kollektiv\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Anonymous_(Kollektiv)))

14 <http://knowyourmeme.com/memes/rules-of-the-internet>

15 www.quickmeme.com

erforscht, wie erfolgreiche Mems sich verbreiten, sondern eher in welchen Netzwerken sie verbreitet werden. Als Indikator für den Erfolg eines Internetmems wurden die Anzahl der Einträge zu den einzelnen Mems herangezogen: Je mehr Variationen der Mem aufweist, desto erfolgreicher ist er. Die Einflussfaktoren für den Erfolg sind die Anzahl konkurrierender und kooperierender Mems, die Tatsache, ob sie Teil eines Mem-Organismus sind und das Verhältnis zwischen der höchsten Anzahl wöchentlicher Aufrufe und der durchschnittlichen Anzahl der Aufrufe. Ob Mems in Konkurrenz oder Kooperation stehen, wurde aus der Korrelation ihrer Bewertungen durch die User gefolgert. Haben zwei verschiedene Mems in einer Woche gute Ratings, so sind sie positiv korreliert und es wird von einer Kooperation ausgegangen. Hat ein Mem gute Ratings während ein anderer im gleichen Zeitraum eher schlechtere Ratings erhält, wird von einem Konkurrenzverhältnis ausgegangen. Sind diese Korrelationen von mehreren Mems auch über längere Zeit stabil, bezeichnet Coscia diese Verbindung als einen Mem-Organismus. Die Anzahl wöchentlicher Aufrufe verläuft bei Internetmems typischer Weise so, dass die Mems binnen kurzer Zeit eine enorme Anzahl von Aufrufen haben: Dies ist der Zeitpunkt, an dem sie einer breiten Masse bekannt werden. Selten ist das der Zeitpunkt ihres ersten Auftretens, denn oftmals kursieren die Mems längere Zeit unbemerkt im Netz bevor sie – aus welchen Gründen auch immer – populär werden. Nach dieser kurzen Hochphase, nehmen die Zugriffe meist rasch wieder ab und pendeln sich auf einem niedrigem Niveau wieder ein. Coscia kommt zu dem Schluss, dass für den Erfolg das Verhältnis zwischen der Anzahl der meisten Zugriffe zu den durchschnittlichen eine große Rolle spielt. Ist der Koeffizient groß, wirkt sich die Anzahl konkurrierender Mems negativ aus. Ist dieses Verhältnis eher klein, so trägt eine größere Anzahl an Konkurrenten zum Erfolg bei. Hilfreich ist auch, wenn der Mem mit anderen Mems in einer dauerhaften Beziehung steht: So kann er von der Popularität der anderen profitieren.

Die bisherigen Ansätze haben sich noch nicht tiefergehend mit dem bildlichen Aspekt der Internetmems beschäftigt, der in dieser Arbeit im Mittelpunkt steht, sondern haben die Bilder nur nach dem beurteilt, was diese scheinbar offensichtlich darstellen. Im folgenden soll deshalb, das Bildverständnis dargelegt werden, das der Analyse zu Grunde liegt. Bilder werden nicht als Abbildungen der Wirklichkeit verstanden, die diese quasi verdoppeln, sondern erhalten ihre Bedeutung selbst nur in interpretativen Prozessen. Des weiteren sollen auch Überlegungen zum Verhältnis von Text und Bild vorgestellt werden, die für diese Arbeit bestimmend waren.

Bildtheorie

Bilder begegnen uns in Zeitungen, als bewegte Bilder im Fernsehen und in verschiedensten Formen im Internet. Der Umgang mit ihnen ist eine so alltägliche Erfahrung, dass der Begriff des Bildes unhinterfragt verwendet wird. Meistens werden damit vermeintliche Abbildungen der Wirklichkeit bezeichnet. Denkt man jedoch etwas länger über den Begriff nach, so stößt man auf Begriffe wie sprachliche Bilder oder geistige Bilder. Diese werden jedoch im herkömmlichen Verständnis von Bildern, die physisch unabhängig von uns existieren, unterschieden. Letztere werden als „echt“ angesehen, während die anderen nur Fiktion sind. Physisch von uns unabhängige Bilder sollen demnach die Welt so zeigen, wie sie ist. Immaterielle Bilder hingegen werden einfach als Produkt unseres Gehirns angesehen und deshalb ihr Wahrheitsgehalt stärker hinterfragt. Mitchell unterscheidet die eigentlichen und die uneigentlichen Bilder: Die eigentlichen Bilder sind solche, die „an einer objektiven, allgemein zugänglichen Stelle zu sehen sind“ (Mitchell 1990, S.22). Dazu zählen graphische Bilder, zum Beispiel ein Gemälde, und optische Bilder, wie etwa Projektionen. Die uneigentlichen Bilder sind keine Bilder im wörtlichen Sinn. Zu ihnen zählen perzeptuelle Bilder, beispielsweise bestimmte Formen und Erscheinungen, geistige Bilder, wie Träume, Ideen und Vorstellungen, und sprachliche Bilder, also Metaphern und Beschreibungen. Diese habe ich als immaterielle Bilder bezeichnet. Im folgenden Abschnitt soll gezeigt werden, dass diese Unterscheidung nicht angebracht ist und, dass weder materielle noch immaterielle Bilder eine perfekte Abbildung der Wirklichkeit sind. Deshalb ist es lohnenswert Bilder auf ihre weniger offensichtlichen Bedeutungsinhalte hin zu untersuchen.

In Zeitungen werden Bilder oftmals so verwendet, dass sie die Aussagen eines bestimmten Artikels in besonders eindrücklicher Weise noch einmal bestärken. Sollte man an der Wahrhaftigkeit eines solchen Artikels zweifeln, dann rückt zunächst der Text ins Zentrum der Kritik: Das Geschriebene ist ja ganz offensichtlich eine willkürlich erzeugte Mitteilung und möglicherweise möchte der Journalist damit unsere Meinung zu einem Thema beeinflussen. Bilder, insbesondere Fotografien, werden jedoch oft als ein untrüglicher Wahrheitsbeweis hingenommen: Was das Bild zeigt, ist die Wahrheit. Tatsächlich handelt es sich auch bei Bildern um in bestimmter Weise angeordnete Zeichen. Ihre enorme Überzeugungskraft haben die Bilder laut Mitchell mit der Erfindung der künstlichen Perspektive erlangt (vgl. Mitchell 1990). Sie wurde als „unfehlbare Darstellungsmethode“ (Mitchell 1990, S.48) verstanden, mit der Wahrheiten über die materielle und geistige Welt dargestellt werden konnten. Durch die Erfindung der Fotografie wurde dieser Vorgang automatisiert und erschien damit dem menschlichen Einfluss noch weiter entzogen: „es gelingt [der künstlichen Perspektive] ihre Künstlichkeit zu verleugnen“ (Mitchell 1990, S.48). Der Grund hierfür

liegt darin, dass die Wahrnehmung des menschlichen Auges als eine objektive Tatsache verstanden wird. Gute Maler und Fotografen können bestimmte Dinge und Szenerien genau so abbilden, wie sie auch das menschliche Auge wahrnimmt; dass die Welt aber wirklich so ist, wie sie uns sich darstellt, darf daraus nicht geschlossen werden. Zum einen ist jedes Bild schon in bestimmter Weise inszeniert: Bereits durch die Auswahl des Bildausschnitts wird eine Entscheidung getroffen, was auf dem Bild gesehen werden kann und was nicht. Judith Butler geht davon aus, dass auch eine Fotografie bereits eine Interpretation ist, nämlich in dem sie einen Ausschnitt der Realität in einem Rahmen fasst und „bereits festgelegt hat, was innerhalb dieses Rahmens von Bedeutung ist“ (Butler 2010, S.68). Bereits die grundlegendsten Bedingungen, unter denen eine Fotografie zu Stande kommt, wie etwa der Kamerawinkel, Fokus und Licht, beeinflussen, wie das Bild Wirklichkeit zeigt.

Durch die Möglichkeit der nachträglichen Bildbearbeitung können auch noch alle Merkmale des Bildes beliebig verändert werden. Darüber hinaus passen die meisten Menschen ihr Verhalten an die Situation an, wenn sie bemerkt haben, dass sie fotografiert werden: Viele werden lächeln, manche werden ärgerlich, weil sie nicht fotografiert werden wollen, auf jeden Fall reagieren sie auf diese Situation. Zum anderen ist aus der Biologie bekannt, welches Farbspektrum das menschliche Auge wahrnehmen kann und auch, dass andere Tierarten in der Lage sind, andere Farbspektren wahrzunehmen. Die Welt muss sich für sie ganz anders darstellen als für uns. Was eine wahre Abbildung ist, kann somit nicht festgestellt werden, da es schlicht und ergreifend keine objektive Sicht auf die Welt gibt. Hinzu kommt, dass das menschliche Sehen noch von anderen Dingen beeinflusst wird: „Aber wenn das Sehen selbst ein Produkt der Erfahrung und der Akkulturation ist – einschließlich der Erfahrung des Bildermachens – dann ist das, womit wir die bildlichen Darstellungen vergleichen, in keiner Weise eine nackte Wirklichkeit, sondern eine Welt, die bereits in unsere Repräsentationssysteme eingekleidet ist“ (Mitchell 1990, S.49). Wir erkennen die Dinge, die wir sehen, nicht nur, sondern wir verbinden gleichzeitig schon bestimmtes Wissen mit dem, was wir erkannt haben (vgl. Boehm, 2014: 19). Bilder schöpfen damit ihre Bedeutung nicht nur aus dem, was offensichtlich zu sehen ist, sondern gerade auch aus dem, was jeweils nicht zu sehen ist: „Wir können niemals ein Bild verstehen, solange wir nicht erfassen, wie es zeigt, was nicht zu sehen ist“ (Mitchell 1990, S.50). Dazu ist es notwendig, den richtigen Kontext eines Bildes zu erkennen, in den das Gezeigte einzuordnen ist. Dieser unsichtbare Kontext wird oftmals erst durch Sprache zugänglich und sei es nur durch den Titel, den der Künstler dem Bild gegeben hat. Diese sprachliche Ergänzung entwertet aber die bildliche Mitteilung nicht, sondern ergänzt sie lediglich. Der Titel alleine sagt uns noch weniger als das Bild. Die Frage, ob uns Sprache oder Bilder näher an

die Realität bringen, ist für Mitchell Teil einer historischen Debatte ohne wirkliches Ergebnis. Er plädiert dafür zu akzeptieren, „daß wir einen großen Teil unserer Welt aus dem Dialog zwischen sprachlichen und bildlichen Darstellungen erschaffen“ (Mitchell 1990, S.58). Dieses Verhältnis von Bild und Text beschreibt er auch im Konzept des *imagetext* (vgl. Mitchell 1994: 89): Es ist nicht für alle Bild-Text-Zusammenhänge gleich, sondern muss für jeden Fall erneut bestimmt werden.

Roland Barthes betrachtet Bilder in ähnlicher Weise. Er hat für die Unterscheidung des Sichtbaren und des Unsichtbaren die Begriffe *literal (iconic non-coded) message* und *symbolic (iconic coded) message* eingeführt: Mit der *literal message* sind die klar erkennbaren Darstellungen in einem Bild gemeint. Dabei handelt es sich um Dinge, die uns in dieser Form aus der Welt bekannt sind. Beispielsweise können wir ohne Probleme bei einem Foto einer Tomate erkennen, dass es sich um eine Tomate handelt. Mit der *symbolic message* sind solche Bedeutungsinhalte gemeint, die wir an eine Tomate knüpfen: Eine Tomate kann für Natur, Nahrung oder gesunde Ernährung stehen. Wir werden eher Positives damit verbinden, wenn sie uns schmecken und eher Negatives, wenn wir sie nicht so gerne haben (vgl. Barthes 1977). Was uns diese *symbolic message* vermittelt ist aber nicht nur auf unsere persönlichen Erfahrungen und Vorlieben zurückzuführen, sondern eben auch auf unsere Akkulturation, also gesellschaftliche Maßstäbe, die wir im Laufe unserer Sozialisation in einer bestimmten Gesellschaft erlernt haben.

Neben der manifesten Aussage von Bildern, die dank der erlernten Sehgewohnheiten oftmals schon mit einem Blick erfasst werden kann, liefern Bilder aber noch darüber hinausgehende Bedeutungen mit: Diese werden bei einem flüchtigen Blick nicht reflektiert. Diese tieferliegenden Bedeutungen finden sich aber nicht nur in Bildern die zum Zwecke der Kunst erschaffen wurden, sondern auch in den Bildern, die ganz beiläufig produziert werden, etwa Schnapsschussfotografien, wie sie oftmals in Internetmems verwendet werden. Bei diesen kommt freilich noch eine dritte Bedeutungsebene ins Spiel: Kurze Textstücke, die Teil der gesamten Bildkomposition sind, obwohl sie nicht im ursprünglichen Bild enthalten waren. Roland Barthes beschäftigt sich auch mit dem Zusammenhang von Bildern und Text und ihrem jeweiligen Beitrag zur Entstehung von Bedeutungen. Der schriftlichen Aussage (*linguistic message*) kommt dabei die Hauptaufgabe zu, wichtige Informationen zu transportieren. Die *linguistic message* muss dabei nicht zwangsläufig im Bild integriert sein, um als zum Bild gehörend verstanden zu werden. Die reine Anwesenheit der sprachlichen Mitteilung ist ausschlaggebend, Länge oder Position spielen nur eine untergeordnete Rolle: Es reicht schon der Titel eines Bildes, ein neben dem Bild stehender Zeitungsartikel oder bei bewegten Bildern auch ein Dialog in einem Film, um die Bedeutung eines Bildes durch die sprachliche Mitteilung zu verändern. Barthes unterscheidet zwei Funktionen, die Text für ein Bild

erfüllen kann. Er nennt sie anchorage und relay. Anchorage versteht er als eine Antwort auf das Problem, dass jedes Bild aus einer Vielzahl an Bedeutungsträgern besteht, deren Zusammenhang nicht in einer allgemeinen Grammatik geregelt ist. Die Aussage eines Bildes kann daher leichter mehrdeutig werden, als das bei Sprache der Fall ist. Anchorage soll also die Frage „Was sehe ich?“ beantworten. Auf der Ebene der iconic message bestimmt sie näher, was einzelne Bildteile darstellen (sollen). Bei einer Werbung für ein Fertiggericht kann ein Teller voll mit dieser Speise abgebildet sein. Trotzdem müssen die Zutaten dieser Speise aus dem Bild alleine nicht erkenntlich sein, weshalb zumeist ein Text beigefügt ist, der unmissverständlich erklärt, welches Gericht zu sehen ist. Auf Ebene der symbolic message leitet der Text die Interpretation des Bildes an. Nun geht es nicht mehr darum was zu sehen ist, sondern wie das Dargestellte zu verstehen ist, beispielsweise, dass das Gericht besonders gesund sei. Aus einer Vielzahl möglicher Bedeutungen soll der Betrachter also auf die beabsichtigte Aussage eines Bildes gebracht werden. Anchorage erfüllt damit eine einschränkende und kontrollierende Funktion, ist aber nützlich, um Missverständnisse oder überhaupt Unverständnis zu beseitigen (vgl. Barthes 1977).

Die zweite Funktion, die Text für ein Bild erfüllen kann, nennt Barthes relay. Bild und Text ergänzen sich: Das Bild alleine reicht dann nicht aus, um die beabsichtigte Aussage zu vermitteln, sondern benötigt die schriftliche Mitteilung: diese vermittelt Inhalte, die aus dem Bild selbst nicht erschließbar sind. Relay spielt vor allem im Film eine entscheidende Rolle, wo Dialoge als linguistic message die Bedeutung der Bilder strukturieren. Seltener ist diese Funktion in statischen Bildern zu finden: Üblicherweise kommt sie nur in Comics zur Anwendung. Werden damit komplexere Geschichten erzählt, ist die textliche Ebene von größerer Bedeutung als die bildliche. Bei Comics, wie sie sich in Zeitungen finden und der schnellen Unterhaltung dienen, stimmen Inhalte von Bild und Textebene weitgehend überein. Die Geschichte ist dann auch nur aus der bildlichen Ebene ersichtlich und die Textebene dient nur zur Sicherung des Verständnisses. Relay und Anchorage können auch gleichzeitig in einem Bild auftreten. Eine der Funktionen ist nach Ansicht Barthes jedoch immer vorherrschend, und bestimmt fortan den Umgang mit dem Bild (vgl. Barthes 1977).

Selbstdarstellung im Alltag

Nachdem nun die besonderen Eigenschaften von Bildern und deren Zusammenhang mit Texten erläutert wurden, soll nun auf den visuellen Inhalt der untersuchten Bilder eingegangen werden. Die untersuchten Internetmems verwenden Bilder, die Menschen oder Tiere in verschiedensten

Situationen zeigen. Obwohl in den meisten Fällen weder die Personen noch die Situationen, in denen sie dargestellt sind, bekannt sind, kann sinnhaft auf die Bilder Bezug genommen werden. Das ist deshalb möglich, weil diese Personen auf ein standardisiertes Repertoire von Verhaltensweisen zurückgreifen, von dem sie erwarten können, dass es auch anderen Menschen bekannt ist. Mit diesen Verhaltensweisen können die abgebildeten Darsteller eine „Fassade“ errichten, die es den Beobachtern erlaubt, die Situation zu bestimmen, in der sie sich befinden. Goffman unterscheidet hinsichtlich der Fassade das „Bühnenbild“ und die szenischen Komponenten des Ausdrucksrepertoires. Das Bühnenbild meint diverse Gegenstände oder Räumlichkeiten, die die Personen zur Darstellung ihrer bestimmten Rolle benötigen. Die szenischen Komponenten bezeichnet Goffman auch als die persönliche Fassade: Er zählt etwa Kleidung, Alter, Geschlecht, Haltung, Sprechweise sowie Mimik und Gestik dazu (vgl. Goffman 2011: 23-25). Weil uns diese alltäglichen Darstellungsweisen bekannt sind, können wir beispielsweise Personen, die einen weißen Kittel tragen, ein Stethoskop mit sich führen und sich in einem Krankenhaus befinden, als Ärzte identifizieren. Diese Überlegungen wurden von Erving Goffman in seinem Buch *Wir alle spielen Theater* noch weiter ausgeführt. Für das Verständnis dieser Arbeit genügt aber die Feststellung, dass es diese standardisierten Verhaltensweisen gibt und sie in allen alltäglichen Situationen zur Anwendung kommen. Auf eine ausführlichere Darstellung wird deshalb verzichtet.

Methodisches Vorgehen

In diesem Abschnitt wird zuerst die Methode vorgestellt, mit der die Internetmems vom Typ der Advice Animals ausführlich untersucht werden. Anschließend wird die zirkuläre Konzeption des gesamten Forschungsprozess erläutert. Zum Abschluss wird auf die Auswahl der Bilder, die einer ausführlichen Analyse unterzogen werden, eingegangen.

Segmentanalyse

Die Internetmems die in dieser Arbeit untersucht werden, werden mittels der Segmentanalyse nach Breckner analysiert. Die folgende Darstellung der Methode bezieht sich auf den Artikel „Bildwahrnehmung – Bildinterpretation“ von Roswitha Breckner (2012).

Im Rahmen der Segmentanalyse soll die Entstehung einer Bildgestalt, die bestimmbare und unbestimmbare Bedeutungs- und Sinnbezüge in diskursiven Verweisungszusammenhängen hervorbringt, geklärt werden. Die Bildgestalt selbst geht aus dem Zusammenspiel und dem Verhältnis der Bildelemente zueinander hervor; dies geschieht im Betrachten des Bildes. Bildgestalten sind eine Form von symbolischen Gestalten. Sprache, Musik oder Mathematik sind Beispiele für andere symbolische Gestalten. In diesen werden durch Prozesse der Symbolisierung Bedeutung und Sinn hergestellt. Neben Bildern stellen beispielsweise auch Sprache, Mathematik oder Musik derartige symbolische Gestalten dar.

Susanne Langer sieht in „Symbolisierungsprozessen affektive Zustände, Wahrnehmungsprozesse, Wissensbestände, begriffliche Konzepte und Theorien in je spezifischer Weise gestalthaft verknüpft“ (Breckner 2012: 146). Bilder entstehen somit in zweierlei Hinsicht: einmal als materielles Bild bei ihrer Produktion und ein zweites Mal als die Summe dessen, was im Symbolisierungsprozess der Betrachtung verknüpft wird. Auch alltägliche Sinnwelten werden in dieser Weise strukturiert. Das bisher Gesagte stellt besondere Anforderungen an die Bildinterpretation: Sie muss klären, wie sich bestimmte Dinge für bestimmte Personen in Bildern zeigen und wie sich ihre doppelte Herstellung auf die Gestaltung sozialer Welten auswirkt (vgl. Breckner 2012: 146).

Wie entsteht also ein bestimmter Gegenstand in einem Bild? Ein Bild als materielles Ding besteht lediglich aus einer bestimmten Anordnung von Linien, Punkten, Farben und Formen. Dennoch nehmen wir mehr als das wahr, wenn wir ein Bild betrachten; eben beispielsweise Gegenstände oder sogar abstrakte Ideen. Die jeweilige Anordnung der Linien, Farben und Formen bei der Erzeugung des Bildes wird als die ikonische Strukturierung des Bildes bezeichnet. Sie kann die

Wahrnehmung in bestimmter Weise lenken, legt sie aber niemals ganz fest. Das Bild wird durch Sehen wahrgenommen, womit klar ist, dass nur sichtbare Dinge dargestellt werden können: Sollen abstrakte Begriffe dargestellt werden, so müssen sie sichtbar gemacht werden. Gleichzeitig haften dem Sichtbaren immer auch unsichtbare Dimensionen an, die die Bedeutung mitbestimmen. Dinge in Bildern entstehen also in Symbolisierungsprozessen, in denen die visuell wahrgenommenen Inhalte auch mit anderen Sinneseindrücken (z.B. Riechen und Fühlen; das „Unsichtbare“) verknüpft werden. Im Hinblick auf die (sprachliche) Analyse von Bildern muss demnach geklärt werden, wie diese Verknüpfungen gefunden und in die Form der Sprache transferiert werden können. Das spezielle Verhältnis von Bild und Sprache soll nun nachstehend erhellt werden (vgl. Breckner 2012: 147).

Für die hier vorgestellte Methode der Segmentanalyse sind vor allem zwei einander ähnliche Aspekte dieses spezifischen Verhältnisses von Bild und Sprache von Interesse. Beide beziehen sich in gewisser Weise auf den Unterschied zwischen simultaner und sukzessiver Wahrnehmung von Bildern und Sprache. Sowohl für Sprache als auch für Bilder gilt, dass die grundlegende Form der Vermittlung von Inhalten in einer Beziehung zwischen Darstellung, dem Dargestellten und einer Betrachtungsinstanz besteht, wobei erst die Betrachtungsinstanz (z.B. Individuum, Gruppe) die Beziehung zwischen dem Dargestellten und der Darstellung herstellt. In der Sprache wird die Beziehung der Zeichen zueinander durch die Regeln der Grammatik so strukturiert, dass Sinn entsteht. Bilder können hingegen nicht auf ein derart eindeutiges System zurückgreifen: Die Anordnung der Bildelemente setzt erst bedeutungsgenerierende Prozesse in Gang, wobei diese Prozesse jeweils nur für ein bestimmtes Bild gelten, es dafür also keine allgemeinen Regeln gibt. Anzumerken ist darüber hinaus, dass bei Bildern noch nicht einmal eindeutig ist, was denn überhaupt als eigenständiges Bildelement, als Segment gelten kann. So handelt es sich dabei um Elemente, die sich in gewisser Weise vom Rest des Bildes abheben oder zu anderen Bildteilen in Beziehung treten. Während Sprache also Bedeutung in einer linearen Abfolge von Zeichen und nach angebbaren Regeln erzeugt, sind bei Bildern alle bedeutungstragenden Bildelemente gleichzeitig zu sehen und es gibt keine festen Regeln, wie oder in welcher Reihenfolge man sie entschlüsseln soll. Die Wahrnehmung von Bildern ist daher simultan, wenn das Bild als Gesamtes betrachtet wird, aber auch sukzessive, wenn die Segmente bei genauerer Betrachtung zueinander in Beziehung gesetzt werden. Diese Bedeutungsrelationen sind bei der Erzeugung von Sinn von besonderer Bedeutung: Sie können von indexikalischen Referenzen, wissensbasierten Referenzen oder ikonischen Referenzen mitbestimmt sein. Das Erste meint, dass das Dargestellte wirklich existiert, das Zweite, dass man weiß, dass das Dargestellte auf etwas eigentlich nicht Sichtbares verweist, und das Dritte, dass die Art der Darstellung entscheidender ist, als das dargestellte Ding

selbst. Je nach konkreter Bildgestalt, kann eine dieser drei Relationen vorherrschend sein. Dadurch ist es möglich, dass gleiche Bilder in unterschiedlichen Kontexten unterschiedlich verstanden werden (vgl. Breckner 2012: 148f).

Die zweite Verschiedenheit zwischen Bild und Sprache besteht im Unterschied zwischen diskursiven und präsentativen Formen der Symbolisierung. In präsentativen Formen entsteht die Bedeutung in der gleichzeitigen Wahrnehmung aller Bildelemente. Zwar ist die reine Wahrnehmung vorherrschend, dennoch ist die Bedeutungsbildung nicht von Schemata der Gegenstandserkennung oder begrifflichen Abstraktionen unabhängig. Auch der Anteil der affektiv-leiblichen Bezüge auf ein Bild ist höher ausgeprägt als bei diskursiven Formen. Diese sind dadurch gekennzeichnet, dass ihre genau definierten Elemente sukzessive und regelgeleitet angeordnet sind. Diese Formen sind verstärkt der Sphäre der Sprache zuzurechnen, aber auch Bilder können diskursive Aussagen hervorbringen. Jedoch ist auch Sprache in der Lage, präsentative Formen hervorzubringen. Es kommt also innerhalb des Mediums Sprache bereits zu einer Vermischung der beiden Symbolisierungsformen. In diesem Sinne ist die präsentative Symbolisierungsform nicht ein Medium, sondern eine besondere Erfahrungsform, die durch das Erfahren von Gleichzeitigkeit charakterisiert ist. Die Herausforderung einer Bildanalyse besteht demnach darin, die präsentative Dimension in sprachlicher Form zu erhalten, aber in weiterer Folge einen diskursiven Bezug darauf zu ermöglichen. Dafür eignen sich Beschreibungen in besonderem Maße, denn sie beziehen sich wie Bilder auf situationsbedingte Zustände, Konstellationen und Regelmäßigkeiten und fixieren diese in bestimmter Weise. So machen sie Bilder sprachlich behandelbar, in dem sie auf Bedeutungsstrukturen verweisen, auch wenn sie den visuellen Inhalt niemals vollkommen abbilden können. Durch ihre verweisende Funktion bieten sie Anschlussmöglichkeiten für Interpretationen, die wiederum in diskursiver Weise, also argumentierend, auf die beschriebenen Bildinhalte Bezug nehmen. Dadurch wird es möglich, die präsentativen Inhalte möglichst wiedergabetreu in sprachliche Logik zu übersetzen, auch wenn klar sein muss, dass immer ein gewisser Unterschied bestehen bleibt (vgl. Breckner 2012: 149f).

Um die jeweils konkrete Bildgestalt möglichst vollständig zu erfassen, sind mehrere Zwischenschritte notwendig. Diese sollen im folgenden genauer erklärt werden. In einem ersten Schritt sollen der eigene Wahrnehmungsprozess des Bildes, die ersten Eindrücke sowie die formale Bildgestaltung beschrieben werden um daraus die Bildsegmente bilden zu können. Mit dem Wahrnehmungsprozess ist die Wanderung des Blickes durch das Bild gemeint: Welches Element fesselt zuerst unsere Aufmerksamkeit und welche Bildelemente folgen danach? Ein Vergleich mit der Wahrnehmung anderer kann einen ersten Hinweis darauf geben, welche Elemente für das Bild von besonderer Bedeutung sind, auch wenn die Reihenfolge ihrer Wahrnehmung unterschiedlich

sein mag. Auch sollen die ersten Eindrücke und Empfindungen, die dieses Bild auslöst, festgehalten werden: Dadurch soll verhindert werden, dass diese die weitere Interpretation des Bildes beeinflussen, weil sie unreflektiert bleiben. Die formale Bildbeschreibung ist eine andere Betrachtungsweise des Bildes, in der etwas über die Organisation des Bildes gesagt werden soll: Welche Ebenen können identifiziert werden (z.B. Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund)? Wie sind die Lichtverhältnisse im Bild gestaltet? Treten Bild und Text parallel im Bild auf? Die Ergebnisse aus diesen drei Zwischenschritten leiten die Segmentbildung an, die den Abschluss des ersten Interpretationsschrittes bildet (vgl. Breckner 2010: 287-289).

Als zweites werden die Bildsegmente interpretiert. Es werden sowohl die Segmente für sich interpretiert, um möglichst vielfältige indexikalische und symbolische Bedeutungen zu erlangen, aber auch die Zusammenhänge zwischen den Segmenten. Für die einzelnen Segmente werden dabei vor allem möglichst viele Kontexte gesucht, in denen ihr visueller Inhalt in genau dieser Form Sinn macht. Zu jedem dieser Kontexte werden nach Möglichkeit auch Hypothesen entwickelt, aus denen sich folgern lässt, welche anderen Bildelemente das interpretierte Segment noch ergänzen werden. Auf diese Art und Weise erfolgt die Überprüfung der Hypothesen in der weiteren Interpretation des Bildes. Welche Fragen an ein Bild gerichtet werden können, hängt stark von seinen visuellen Inhalten ab, jedoch gibt es auch einige Fragen, die routinemäßig für jedes Bild zu klären sind. Dazu zählen Fragen nach Zeit und Ort: Zum einen geht es darum zu klären, wo und wann ein Bild überhaupt entstanden sein könnte. Indexikalische Verweise im Bild können darüber Aufschluss geben. Zum anderen kann auch die bildlich dargestellte Szene über eigene Zeit und Räumlichkeit verfügen. Wird beispielsweise im Bild auf ein innen und außen verwiesen? Sind Bewegungen angedeutet? Weiters sollte darauf geachtet werden, ob die Verweise im Bild widerspruchsfrei zu einander passen, oder, ob sich diesbezüglich Spannungen abzeichnen. Auch die Frage, ob bestimmte soziale Verhältnisse abgebildet sind, hilft oftmals beim Verständnis eines Bildes: Wie sind Figuren räumlich zu einander positioniert? Welche Haltungen nehmen sie zueinander ein? Falls man es mit einer Kombination aus Bild und Text zu tun hat, stellt sich immer die Frage, ob die Aussage des Texts Einfluss auf die Bedeutung des Bildes nimmt und in welcher Weise das geschieht (vgl. Breckner 2010: 289-291).

Im nächsten Schritt soll die spezifische Bildkomposition untersucht werden. Bei diesem Schritt wird das gesamte Bild betrachtet. Zuerst wird versucht, den Kamerastandort im Verhältnis zum Bildgeschehen und dessen mögliche Auswirkung darauf zu eruieren. Darüber hinaus können auch die Feldlinien des Bildes genauer betrachtet werden: Dabei handelt es sich um Linien, die das Bild und den Blick des Betrachters in bestimmter Weise lenken. Sie müssen im Bild nicht zwangsläufig durch eine sichtbare Linie erkennbar sein. Auf diese Weise können Vermutungen über die innere

Strukturiertheit des Bildes bestätigt oder widerlegt werden (Breckner 2010: 291-292).

Anschließend rückt der Verwendungszusammenhang des Bildes in den Blickpunkt: Unter welchen Bedingungen wurde es hergestellt, verwendet und aufbewahrt? Eine besondere Rolle spielt dabei die mediale Gestalt des Bildes: Mit verschiedenen Medien werden auch verschiedene Kontexte unterschiedlich wahrscheinlich. Besondere Beachtung sollte in diesem Arbeitsschritt etwa bestimmten Gebrauchsspuren geschenkt werden, die Aufschluss über die Verwendung eines Bildes geben können und Hinweise, wo dieses Bild im Normalfall zu finden ist. Interessant ist auch die Frage, was vor und nach der Abbildung der dargestellten Szene passiert sein könnte und mit welcher Absicht sie gemacht wurde. Möglicherweise lässt sich auch etwas darüber sagen, für wen dieses Bild gemacht wurde. Auch das Genre eines Bildes ist von Interesse und damit verbunden die möglicherweise typischen Inhalte dieses bestimmten Genres. Allerdings muss bedacht werden, dass aus nur einem einzigen Bild nicht alle diese Fragen mit Sicherheit beantwortet werden können: Die Antwortversuche können aber in Verbindung mit der übrigen Interpretation zu einem besseren Verständnis des Bildes führen (vgl. Breckner 2010: 292-293).

Abschließend müssen die Ergebnisse der Einzelschritte zusammengeführt werden. Es sollen damit mehrere Aspekte beantwortet werden können: „Wie wird etwas im und durch das Bild für wen und in welchen medialen und pragmatischen Kontexten sichtbar?“ (Breckner 2010: 293). Diese Antwort sollte dann noch in einen größeren wissenschaftlichen Kontext eingebettet werden. Dadurch soll erkennbar werden, welchen Beitrag die Analyse zu einem fachspezifischen Diskurs leisten kann und welche Reichweite die Ergebnisse haben (vgl. Breckner 2010: 293).

Eine Besonderheit der untersuchten Internetmems stellen die Textbotschaften dar, die direkt auf den Bildern angebracht sind und Teile der visuellen Inhalte überdecken. Es stellt sich deshalb die Frage, wie dieser Umstand in der Anwendung der Methode berücksichtigt werden soll, zielt die Segmentanalyse doch in erster Linie auf die Analyse bildlicher Inhalte ab. Anders formuliert: Verzerrt der Text im Bild die eigentliche Aussage des Bildes? Beantwortet man diese Frage mit Ja, so ist die Konsequenz, dass das Bild zuerst gänzlich ohne Text interpretiert wird und erst anschließend die textlichen Inhalte ergänzend hinzugezogen werden. Das wäre möglich, denn auf der Website KnowYourMeme wird zumeist auch das Hintergrundbild ohne Textelemente gezeigt. Dieses Vorgehen ignoriert jedoch die Eigenheiten der Gattung AdviceAnimals vollkommen: Für sie ist gerade die Kombination von Bild und Text das Typische und ihre Bedeutung kann sich nur aus der gemeinsamen Betrachtung erschließen. Ebenso typisch für die Gattung ist jedoch, dass es zu jedem Bild mehrere Textvarianten gibt. Es wird zunächst ein Beispiel eines vollständigen Internetmems ausgewählt, das ausführlich mittels Segmentanalyse untersucht wird. Der Text wird dabei in gleicher Weise behandelt, wie alle anderen sichtbaren Bildelemente: Er wird nicht

nachträglich betrachtet, sondern kann als Bildsegment bestimmt und interpretiert werden. Nach dieser ausführlichen Analyse werden die anderen Textvarianten betrachtet, wenn auch in weit abgekürzter Form. Erkenntnisse aus der ausführlichen Interpretation werden dabei berücksichtigt, um Veränderungen in der Bedeutung festzustellen. Bei der Zusammenführung der verschiedenen Versionen wird besonderes Augenmerk darauf gelegt, ob es für einen Internetmem eine typische Art des Zusammenhangs von Bild und Text ersichtlich ist. Am Ende steht somit neben einer Hypothese darüber, welche Bedeutung die ausführlich interpretierte Version eines Mem hat, auch, was die Aussage des Mem durch seine verschiedenen Ausprägungen hindurch ist.

Vorgehensweise

Der Forschungsprozess dieser Arbeit ist an Grundideen der Grounded Theory orientiert. Die Grounded Theory wurde von Barney Glaser und Anselm Strauss begründet. Sie versuchten damit die Dominanz der großen Theorien, die zumeist aus quantitativer Forschung entstanden, zu brechen. Sie kritisierten an diesen Theorien, dass die Kluft zwischen der Realität und den theoretischen Entwürfen zu groß geworden war. Ihr Ansatz sollte näher an der „echten Welt“ sein, auch wenn dies auf Kosten der Reichweite der entwickelten Theorie geht (vgl. Pidgeon&Henwood 2004: 625). Eine zentrale Idee besteht darin, dass der Prozess zirkulär gestaltet ist; das bedeutet, dass er eben nicht in linearer Form, wie in quantitativen Forschungen üblich, organisiert ist, sondern, dass sich verschiedene Arbeitsschritte immer wieder wiederholen können: Im Besonderen gilt dies für Literaturrecherche, Interpretation der Bilder und dem ergänzenden Verfassen von Memos. Anders als bei quantitativer Forschung gefordert, muss in der Grounded Theory das Vorgehen nicht vorab bis ins kleinste Detail geplant und dann umgesetzt werden. Einzelne Schritte können auch noch während des Forschens an veränderte Gegebenheiten angepasst werden. Die relevante Literatur kann beispielsweise nach Bedarf erweitert werden, beispielsweise, wenn eine Bildinterpretation Fragen aufgeworfen hat, die in der aktuellen Literatúrauswahl noch nicht berücksichtigt wurden. So kann es zu einer gegenseitigen Befruchtung von Interpretation und Literaturrecherche kommen: Dieser Prozess soll aber nicht unreflektiert ablaufen. Es empfiehlt sich daher, die Überlegungen, die Literaturrecherche oder Interpretation angeleitet haben, in Memos festzuhalten: So bleiben die Überlegungen auch zu späteren Zeitpunkten zugänglich und erlauben eine Rekonstruktion des konkreten Forschungsprozess, um die Limitationen, aber auch die Stärken des eigenen Vorgehens erkennen zu können. Das Herzstück der Grounded Theory bildet jedoch das Kodierverfahren, aus dem die gegenstandsverankerten Theorien hervorgehen sollen. Dabei werden Kategorien gebildet, die aus den untersuchten Materialien hervorgehen sollen (vgl. Strauss 1991: 56-64). Dieses ist

jedoch in dieser Arbeit nicht in expliziter Weise zur Anwendung gekommen. Grundlage der Bearbeitung der Bild-Text-Zusammenhänge sind die jeweiligen Verschriftlichungen der Segmentanalysen. Übernommen wird jedoch neben dem zirkulären Vorgehen das theoretical sampling: Mit diesem Verfahren wird das Vorgehen im Forschungsprozess angeleitet: Der Forscher entscheidet damit, „welche Daten als nächstes zu erheben sind und wo er diese finden kann“ (Strauss 1994: 70). Zentral ist dabei die Rückkopplung des weiteren Vorgehens an die bisherigen Erkenntnisse: Es soll also nicht ein zuvor fix festgelegter Forschungsplan erfüllt werden, sondern das Erkenntnisinteresse kann flexibel an die Fragen angepasst werden, die sich im Verlauf der Analysen ergeben. Das kann sogar so weit gehen, dass sich im Verlaufe der Untersuchung auch die Forschungsfrage ändern kann. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass sie immer weiter präzisiert wird, um die Unklarheiten, die sich aus der genauer werdenden Beschäftigung mit dem Untersuchungsgegenstand ergeben, beseitigen können. So kann ein umfassendes Bild des interessierenden Themas entwickelt werden, dass sich an den Anforderungen und Notwendigkeiten des Gegenstands selbst orientiert. Wie das in dieser Arbeit konkret umgesetzt worden ist, wird weiter unten im Abschnitt zur Auswahl der zu untersuchenden Mems dargelegt.

Auswahl der Mems

Die Auswahl wird durch die Seite KnowYourMeme angeleitet. Mittlerweile finden sich dort 104 Mems¹⁶, die den AdviceAnimals zugeordnet sind. Alle zu analysierenden Mems werden aus diesem Mempool ausgewählt. KnowYourMeme versucht alle möglichen Phänomene, die im Internet kursieren, zu sammeln und zu systematisieren. Für jeden Internetmem werden seine Herkunft und Verbreitung recherchiert, sowie seine markanten Eigenschaften beschrieben. Zu jedem Eintrag werden zusätzlich noch typische Beispiele angeführt. Aus diesen werden die Bilder für die genauere Untersuchung ausgewählt. Sie werden mittels der Segmentanalyse inklusive Text interpretiert. Anschließend werden andere Texte aus den notable examples hinzugezogen, um zu untersuchen, ob sich durch Textvariation die Bedeutung des Mems grundsätzlich ändert oder andere Bezugspunkte im Bild stärker betont werden. Anzumerken ist noch, dass die überwiegende Mehrheit der Mems, die auf dieser Seite angeführt sind, in englischer Sprache gehalten sind. Aus diesem Grund wurden auch nur englischsprachige Internetmeme untersucht. An anderen Stellen gibt es freilich aber auch deutschsprachige Ausführungen¹⁷. Bei der deutschen Seite Memegenerator handelt es sich um eine Website, auf der die User schnell und unkompliziert ihre Mems erstellen können. Zuerst können sie entweder ein bekanntes Hintergrundbild für ihren Mem auswählen oder ein eigenes Bild hochladen

16 <http://knowyourmeme.com/memes/advice-animals/children> [7.4.2014]

17 z.B. auf <http://www.meme-generator.de/create> [7.4.2014]

und danach werden die beiden Schriftzüge eingegeben. Abschließend erstellt die Seite den gewünschten Mem: Dieser kann dann weiterverlinkt werden. Englischsprachige Seiten zur Erstellung von Internetmems funktionieren nach dem gleichen Muster.

Für die erste Interpretation wurde ein Bild gewählt das eine menschliche Figur vor einem szenischen Hintergrund zeigt. Die menschliche Figur sollte darüber hinaus nicht aus einem popkulturellen Kontext bekannt sein, da sonst der Kontext der dargestellten Situation schon vorweggenommen würde. Ein menschliches Gesicht ist für die üblichen Sehgewohnheiten vertrauter und kann daher vermutlich leichter und treffender interpretiert werden. Die Bildauswahl in dieser Form erfolgte aus pragmatischen Gründen und zielt darauf ab eine ergiebige Interpretation zu ermöglichen. Hinsichtlich des Textes erfolgte die Auswahl so, dass er primär nicht auf das Bild verweisen sollte, sondern die Verbindung zwischen Bild und Text nicht auf den ersten Blick erkenntlich war. Ein Beispiel für eine offensichtliche Kopplung zwischen Bild und Text ist beispielsweise der Mem Skateboarding Professor¹⁸, das einen älteren Herrn mit Krawatte und Hemd und einer Tasche in der Hand auf einem Skateboard zeigt. Die Texte beziehen sich zumeist auf Wortwitze oder doppeldeutige Slangausdrücke aus der Skater-Szene, die aber auch in einem akademischen Kontext Sinn machen können, zum Beispiel „No Test Today – Board Meeting“.

Doch auch nach diesen Einschränkungen blieb eine recht große Auswahl an Bildern bestehen. Thematisch stach dabei eine größere Ansammlung zu Erfahrungen an Schulen oder Universitäten hervor: Dazu zählten die Memes Angry School Boy, Immature High Schoolers, Sheltered College Freshman, Lazy College Senior, Unhelpful High School Teacher, College Freshman, Rasta Science Teacher, Engineering Professor und Senior College Student. Ich entschied mich für die Memes, die sich auf den College/Universitätskontext bezogen und die Studierenden selbst thematisieren. Aus der Auswahl wurde schließlich noch der Mem Sheltered College Freshman ausgeschlossen, da nach einer Beschwerde des Urhebers des Hintergrundbildes alle Beispiele des Memes von der Seite entfernt werden mussten. Übrig blieben also Lazy College Senior, College Freshman und Senior College Student. Der College Freshman wird durch einen jungen Mann mit Ohrenstöpsel und Handy in der Hand dargestellt. Er trägt ein Sweatshirt mit der Aufschrift UNH (University of New Hampshire), was ihn als Studenten ausweist. Die in Text und Bild konstruierten Kontexte überlappen also stark. Auch beim Mem Senior College Student ist durch das Hintergrundbild ein universitärer Kontext zu erahnen: Eine ältere Frau sitzt mit erhobenem Stift in einem Sessel mit Schreibpult, auf dem ein Stapel von Zetteln liegt. Im Hintergrund sind deutlich jüngere Frauen zu erkennen. Auch hier ist eine ausgeprägte Überlappung der Inhalte von Bild und Text zu erwarten.

18 <http://knowyourmeme.com/memes/skateboarding-professor> [28.1.2014]

Beim Lazy College Senior hingegen, ist die Kopplung von Text und Bild deutlich schwächer. Das Bild zeigt einen jüngeren Mann, der in einem Gastgarten ein Bier trinkt und finster in die Kamera blickt. Nichts verweist im Bild auf den universitären Kontext, der in den Texten beschrieben wird. Es erfüllt somit die Forderung nach der losen Kopplung von Bild und Text und wird als erster Mem einer genaueren Interpretation unterzogen. Für die zweite intensivere Interpretation wurde ebenfalls ein Mem ausgewählt, bei dem eine schwache Kopplung zwischen Bild und Text vermutet wurde. Dadurch können hoffentlich einige Vermutungen bezüglich der Beziehung von Bild und Text aus der ersten Interpretation überprüft werden. Ausgewählt wurde der Internetmem Good Guy Greg. Zu sehen ist darauf ein junger, grinsender Mann, mit einer Zigarette im Mund, der in einer Küche steht. Die Texte beziehen sich auf erwünschtes Verhalten bzw. gutes Benehmen. Die Inhalte von Bild und Text sind somit auf den ersten Blick recht unterschiedlich. Als drittes Bild sollte ein Tierbild im Zentrum stehen, bei dem der originale Bildhintergrund noch erhalten ist. Die Verbindung zwischen Bild und Text sollte darüber hinaus etwas enger sein, als bei den bisherigen Beispielen. Zur Auswahl standen insgesamt vier Bilder: Ausgewählt wurde letztlich der Introspective Pug, da die Texte hierbei nicht nur aus recht offensichtlichen Wortwitzen rund um das Bild bestanden, sondern noch einen gewissen Abstand wahrten. Das letzte ausführlich analysierte Bild wurde so ausgewählt, dass es in starkem Kontrast zu den bisher untersuchten Bildern steht. Der Hintergrund sollte durch ein Farbrad ersetzt sein. Darüber hinaus wurde bis hierhin noch keine weibliche Figur in die Analyse eingeschlossen. Auf Grund dieser zwei Kriterien fiel die Wahl auf den Mem Annoying Facebook Girl.

Ergebnisdarstellung

Es folgt nun die Darstellung der Ergebnisse. Am Anfang steht exemplarisch die Verschriftlichung einer kompletten Segmentanalyse, um die Anwendung der Methode gut veranschaulichen zu können. Als Beispiel wird die Interpretation von Good Guy Greg gewählt, der zwar erst als zweiter Internetmem analysiert wurde, jedoch als einziger in einer größeren Gruppe untersucht wurde. Die Interpretation ist wegen dieser Perspektivenvielfalt am ergiebigsten und eignet sich am besten, die Möglichkeiten der Segmentanalyse aufzuzeigen. Die Verschriftlichung der Analyse orientiert sich in ihrer Strukturierung am sequentiellen Vorgehen der Methode und nicht an den theoretisch relevanten Dimensionen. Zu den übrigen Memes wurden in ähnlicher Weise ausführliche Verschriftlichungen der Analysen angefertigt, jedoch werden diese aus Platzgründen hier nicht in voller Länge angeführt. Diese werden nur in gestraffter Form behandelt. Zuerst werden sie einzeln hinsichtlich ihres Inhalts betrachtet: Im Vordergrund stehen dabei die möglichen Bedeutungsinhalte, die sie in ihrer typischen Kombination aus Bild und Text zu vermitteln in der Lage sind. Es soll damit unter anderem geklärt werden, welche latenten Inhalte in den untersuchten Bildern ungefragt mittransportiert werden. Es folgt die Klärung des Verhältnisses von Bild und Text in Advice Animals. Gemeinsamkeiten und Unterschiede darin werden diskutiert, um so auf typische Merkmale des Zusammenhangs von Bild und Text zu stoßen. Darüber hinaus soll untersucht werden, welche Konsequenzen sich daraus für die Bedeutungsbildung ergeben. Danach soll versucht werden, Schlussfolgerungen in Bezug auf die memetische Theorie zu ziehen. Das Kapitel wird mit einer Reflexion des Vorgehens abgeschlossen: Darin sollen die Reichweite der Erkenntnisse und ihre Limitationen besprochen werden. Die Kritik soll mögliche Richtungen zukünftiger Forschungen aufzeigen.

Good Guy Greg

Der Internetmem Good Guy Greg wurde in einer Gruppe von sieben Personen interpretiert. Der Wahrnehmungsprozess wurde davor schon von mir dokumentiert und anschließend die Bildsegmente festgelegt. Die Gruppe hat also vor der Interpretation nie das gesamte Bild zu Gesicht bekommen.



Abbildung 7: Good Guy Greg

Wahrnehmungsprozess:

Zuerst fiel mein Blick auf das Gesicht des Mannes. Die Augenpartie und die Stirn nahm ich als erstes wahr, danach wanderte mein Blick auf den merkwürdig verzogenen Mund. Das Gesicht bildet somit als Gesamtes das erste Segment. Bei der Betrachtung des Mundes fiel mir die Zigarette im Mund des Mannes auf. Sie grenzt sich deutlich vom Gesicht ab und wird deshalb als zweites Segment behandelt. Danach fiel ein flüchtiger Blick auf den restlichen abgebildeten Körper des Mannes, also den Hals und die vom blauen Kleidungsstück bedeckte Schulterpartie, die das dritte Segment bilden. Erst danach fiel mein Blick auf die obere Textzeile (viertes Segment) und anschließend sofort auf die untere Textzeile (fünftes Segment). Dann nahm ich den hellen Fleck rechts im Bildhintergrund wahr. Die linke Seite des Bildhintergrund rückte erst später ins Blickfeld, allerdings wird der Hintergrund zusammenhängend als ein Segment behandelt.

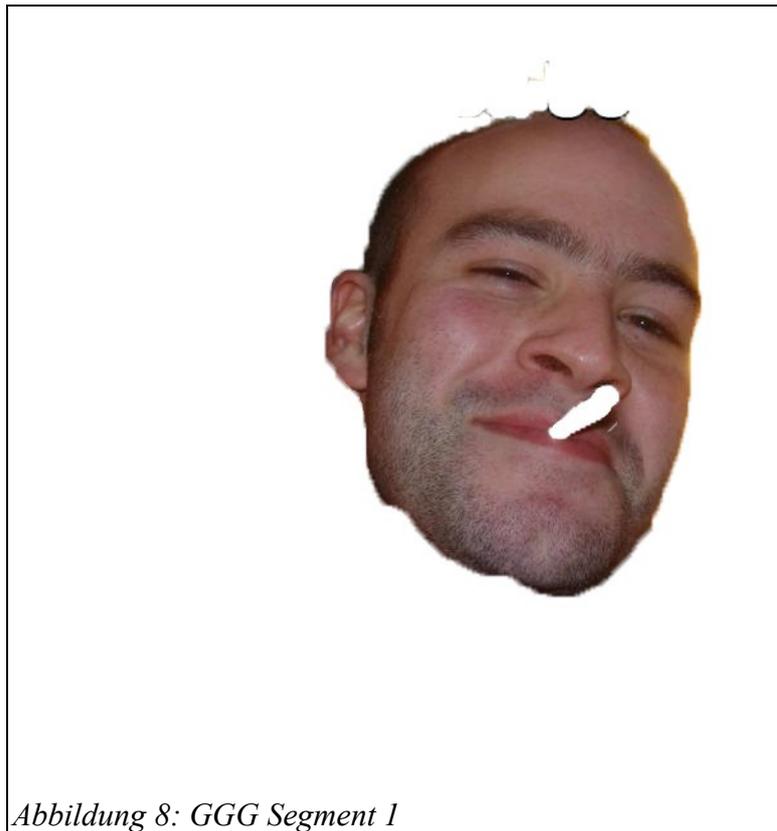


Abbildung 8: GGG Segment 1

Segment 1

Zu sehen ist ein männliches Gesicht. An Kinn und Wangen sind Bartstoppeln zu erkennen. Das kann eine modische Erscheinung sein, die die Männlichkeit betont oder rein ästhetischen Zwecken dient. Es trägt aber auch dazu bei, dass der Mann älter aussieht als er vermutlich ist. Er wirkt etwas ungepflegter oder zumindest abgekämpfter, als wenn er glatt rasiert wäre. Es scheint sich also nicht um einen förmlichen Anlass zu handeln, da der Mann sonst wohl mehr Augenmerk auf sein äußeres Erscheinungsbild gelegt hätte. Die zugekniffenen Augen und die roten Wangen lassen darauf schließen, dass der Mann bereits etwas müde ist. Dass er dennoch lächelt, drückt eine gewisse Zufriedenheit aus: Es sieht so aus, als ginge es ihm in der abgebildeten Situation gut. Auffällig sind auch seine Augenbrauen, die über der Nase zusammengewachsen sind. Das wirkt eher ungepflegt und legt die Vermutung nahe, dass er sich nicht zu sehr um sein Aussehen bemüht. Der Bart wird damit eher zu einem Produkt von Nachlässigkeit als zu einem bewusst getragenen modischen Merkmal. Unterstützt wird diese Annahme auch durch spiegelnde Haut an Wangen und Nase: Wahrscheinlich handelt es sich dabei um Schweiß oder fettige Haut. Das Gesicht wirkt darüber hinaus aufgequollen: Möglicherweise ist der Mann mehr oder minder stark alkoholisiert. Die kleinen Augen können aber auch die Folge von Cannabiskonsum sein: Er wirkt bekifft. Eine ganz andere Lesart besteht darin, dass der Mann krank ist und deshalb diesen eher ungepflegten Eindruck

macht. Der ausgeschnittene Bildteil über dem Mund schafft darüber hoffentlich Klarheit: Hat er eine Zigarette im Mund, wäre eine Alkoholisierung am wahrscheinlichsten, ein Joint würde für den Cannabiskonsum sprechen und ein Fieberthermometer würde eine Krankheit anzeigen. Denkbar ist außerdem, dass er etwas ganz anderes im Mund hält: es könnten auch Pommes Frites sein.

Das Alter ist durch den Bart und die beginnende Glatze schwer zu erraten: Die höchsten Schätzungen von etwa vierzig ist eher unwahrscheinlich, denn im Gesicht zeigen sich keinerlei Falten und es sind keine weißen Haare sichtbar. Wir halten deshalb ein Alter zwischen Mitte Zwanzig und Mitte Dreißig für realistisch. Der Kopf ist nach links geneigt und auch die Augen schauen dorthin: Dennoch sind die Pupillen direkt in die Kamera gerichtet. Sein Blick kann als verschmitzt beschrieben werden: Die zugekniffenen Augen und der leicht abgewandte Kopf sind dafür ausschlaggebend. In Verbindung mit dem Mund und dem leicht zurückgelegten Kopf kann diese Haltung auch als herausfordernd interpretiert werden. Der geschlossene Mund stört aber insgesamt diese Interpretation: Er deutet auf eine gewisse Anstrengung oder Spannung hin, die aber vielleicht nur daher kommt, dass er versucht das noch nicht sichtbare Ding nicht aus dem Mund zu verlieren. Trotzdem sind die Lippen nicht fest zusammengepresst, sondern wirken eher weich. Das verkrampfte Lächeln kann aber auch daher rühren, dass er eigentlich gerade nicht fotografiert werden will: Vielleicht will er nicht beim Rauchen fotografiert werden und Fotos mit Joint im Mund sind ohnehin keine gute Idee. Möglicherweise geht es aber genau darum, mit dem Bild auf etwas Unerlaubtes zu verweisen, was zur Interpretation mit dem herausfordernden Gesichtsausdruck passen würde: Das Ziel wäre dann Provokation, wobei sich der Mann dann aber doch nicht ganz sicher ist, ob das eine gute Idee ist. Das könnte diesen doch nicht ganz entspannten Gesichtsausdruck erklären.

Der erste Eindruck lässt darauf schließen, dass es sich um eine private Aufnahme handelt, die vermutlich auf einer Party oder zumindest zu späterer Stunde gemacht wurde: Es kann als eine Art Beweisfoto oder zumindest Erinnerungsfoto gedacht sein. Gegen ein von einem professionellen Fotografen gemachtes Bild spricht zum einen das Aussehen des Mannes und zum anderen das erkennbare, grelle Gegenlicht: Die rechte Gesichtshälfte des Mannes wird von einem hellen Lichtschein umrandet. Das macht es auch wahrscheinlich, dass das Bild mit Blitz gemacht wurde, wodurch auch die glänzenden Hautstellen im Gesicht erklärt werden könnten. Das Bild wurde sehr wahrscheinlich für die eigene Peergroup gemacht: Es ist kaum vorstellbar, dass so ein Foto im Familienalbum zu finden ist. Nicht ganz eindeutig ist, ob der Mann sich selbst fotografiert oder ob er fotografiert wird. Macht er das Selbstporträt – im Stile des Selfies – selbst, deutet das auf eine bewusste Provokation/Herausforderung, die mit einigem Selbstvertrauen vorgetragen wird. Er

dürfte sich dann in dem Moment selbst ganz gut gefallen beziehungsweise sich sehr wohl fühlen. Möglicherweise ist das Foto auch mit der Absicht gemacht, um mit jemanden zu flirten. Klar ist jedenfalls, dass eine derartige Selbstdarstellung einen starken Präsentationscharakter hat. Was genau präsentiert werden soll, ergibt sich aus diesem Segment aber noch nicht. Wenn das Foto von jemand anders gemacht wurde, soll damit vielleicht die Atmosphäre einer bestimmten Situation eingefangen werden oder es handelt sich eben um ein richtiges Beweisfoto; der Mann wird dann bei einer für ihn ungewöhnlichen, möglicherweise kompromittierenden Handlung abgebildet. Das Foto ist notwendig, damit nicht anwesende Personen auch in Kenntnis gesetzt werden können. Es kann aber auch so sein, dass der abgebildete Mann sich absichtlich vor der Kamera inszeniert. Fraglich ist auch noch, wie viele Personen zu sehen sein werden. Das Gesicht ist relativ weit rechts im Bild, möglicherweise ist neben ihm noch eine weitere Person zu sehen. Jedoch wirkt das Gesicht so dominant, dass es schwer vorstellbar ist, dass noch eine weitere Person Platz hat. Eventuell ist im Hintergrund jemand zu sehen.

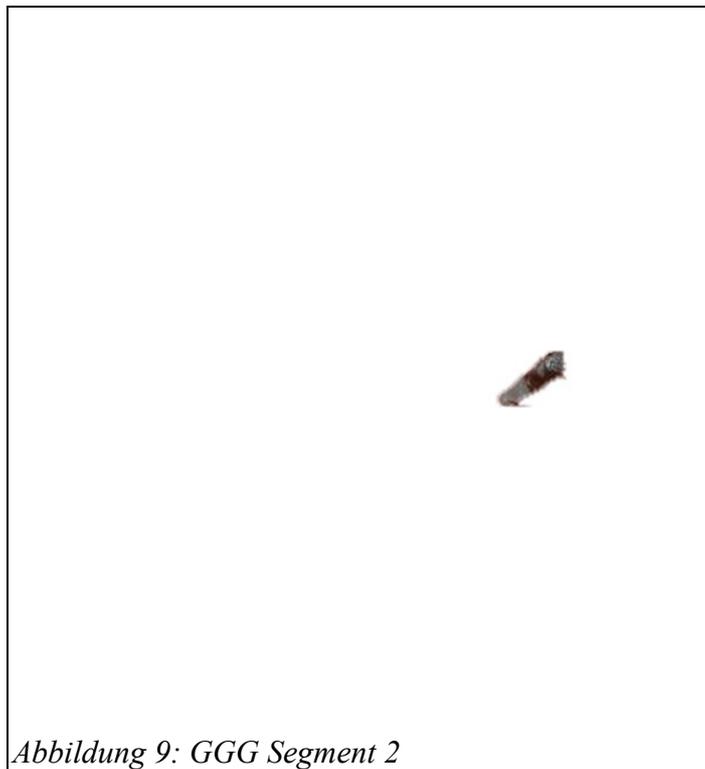
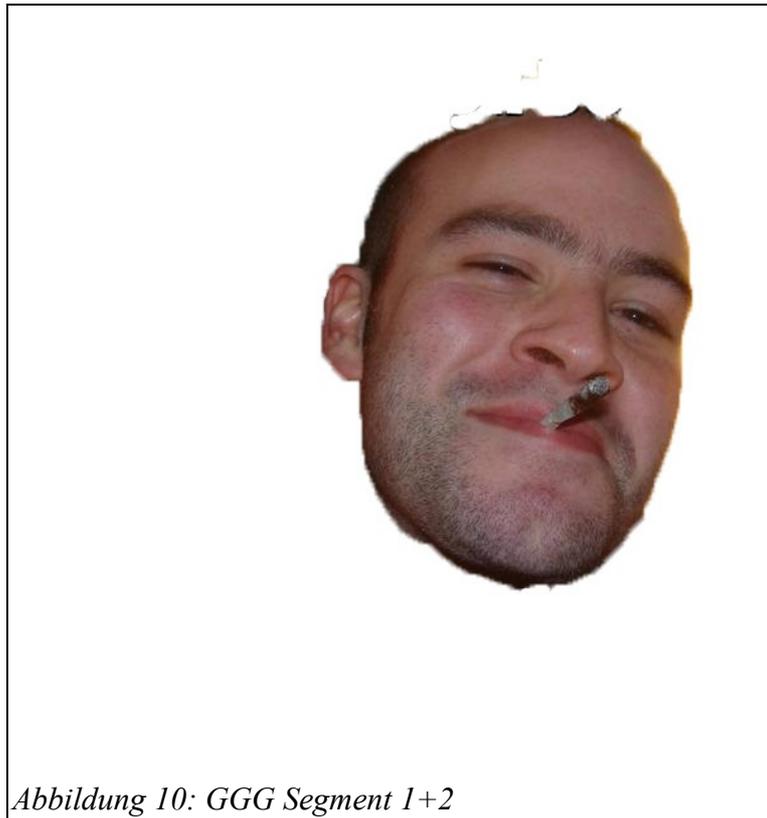


Abbildung 9: GGG Segment 2

Segment 2

Das zweite Segment war nur für sich selbst betrachtet schwer zu identifizieren. Es handelt sich um einen weiß-schwarz-grauen, länglichen Gegenstand, der beim ersten Hinsehen nur schwer zuordenbar ist. Die ersten Assoziationen reichen von einer selbstgedrehten Zigarette oder einem

Stein bis zu einem Mikrofon. Aufgrund dieser Uneindeutigkeit und der geringen Größe in der gesamten Bildkomposition ist anzunehmen, dass dem Bildteil eigentlich nur eine untergeordnete Rolle im Bild zufällt: Er kann nicht alleine stehen, sondern braucht um erkannt zu werden den Rest des Bildes als Kontext. Am wahrscheinlichsten erschien jedoch die Deutung als selbstgedrehte Zigarette. Ob damit wirklich nur Tabak konsumiert wird, lässt sich nicht mit Sicherheit feststellen, jedoch werden selbstgedrehte Zigaretten oft mit dem Konsum von Cannabis verbunden. Diese beiden Interpretationen werden im Folgenden als gleich wahrscheinlich behandelt. Das Aussehen der Zigarette lässt eher darauf schließen, dass sie von einem Mann geraucht wird. Sie wirkt zu wenig ästhetisch, als dass sich eine Frau damit fotografieren lassen würde. Vielmehr vermittelt sie einen schäbigen, fast schon schmutzigen Eindruck. Das schwarz verfärbte Papier lässt außerdem darauf schließen, dass der Inhalt der Zigarette relativ feucht ist oder die Zigarette schon mehrmals ausgegangen ist und mehrmals wieder angezündet wurde. Zweiteres würde eher die Vermutung unterstützen, dass es sich um einen Joint handelt, die manchmal nicht in einem Stück geraucht werden, bei normalen Zigaretten wäre das aber nicht anzunehmen. Dass außerdem keine Glut zu sehen ist, ist ungewöhnlich. Möglicherweise hat sich schon so viel Asche angesammelt, dass sie nicht mehr sichtbar ist, oder aber die Zigarette brennt gar nicht mehr: Ihre einzige Funktion würde dann in der Präsentation der Zigarette selbst liegen. Vielleicht geht es nur darum so zu tun als ob geraucht würde. Der Zweck könnte dann darin liegen, jemanden damit zu beeindrucken oder jemanden zu täuschen: Möglicherweise tut ein überzeugter Nichtraucher so, als würde er rauchen um bei Freunden für Verwunderung zu sorgen. Warum ein Joint abgebildet wird, kann ähnliche Gründe haben, jedoch stellt sich die Frage, wer sich damit fotografieren lässt: Zu einfach können mit Hilfe des Internets solche Bilder an die falschen Adressaten gelangen und zu Sanktionen führen. Am wahrscheinlichsten ist jedoch, dass damit ungeachtet aller Risiken versucht wird, sich ein provokatives, cooles Image zu verpassen. Es wäre dabei egal, ob es sich um einen echten Joint handelt oder nur eine Zigarette. Es ist ein Spiel mit etwas Verbotenem oder zumindest gesellschaftlich wenig Akzeptiertem. Der Betrachter kann leicht auf die Idee kommen, dass es sich um Cannabis handelt, ohne es jedoch mit Sicherheit sagen zu können. Beide Möglichkeiten beinhalten aber noch eine andere Bedeutungsebene: Die Zigarette ist nicht mehr frisch, sondern schon zum Teil verbraucht, so wie der Tag oder Abend an dem sie konsumiert wird. In ihr schwingt Vergänglichkeit mit. Außerdem verweist sie auf Freizeit und eine lockere Atmosphäre.



Segment 1+2

Nun bestätigt sich die Vermutung, dass die Zigarette in Verbindung mit dem Gesicht Coolness darstellen soll. Er hält sie nur mit seinen Lippen, was nicht die Norm ist. Möglicherweise hält der Mann noch etwas in seinen Händen, weshalb er zu dieser Lösung greifen muss. Es wird aber jetzt auch verständlich, warum er seinen Kopf leicht nach hinten neigt: Andernfalls würde er den Rauch in Nase und Augen bekommen, was erfahrungsgemäß recht unangenehm sein kann. Nicht ganz schlüssig ist, warum der die Zigarette so mittig im Mund hält: Um zu vermeiden, dass der Rauch in Nase und Augen gelangt, wäre es sinnvoller die Zigarette im Mundwinkel zu halten. Das könnte daraufhin deuten, dass es sich um einen ungeübten Raucher handelt. Verwunderlich wäre es auch, wenn es sich um eine absichtliche Inszenierung handelt, in der die Zigarette eigentlich nicht im Mittelpunkt stehen sollte, denn stilprägend für den „Mann mit Zigarette“ sind wohl die Aufnahmen von James Dean. Die Zigarette hängt in diesen Fotos aber meist locker im Mundwinkel und es handelt sich nicht um selbstgedrehte Zigaretten. Wahrscheinlich soll also die Zigarette genau so im Bild präsentiert werden und es handelt sich nicht um einen zufälligen Schnappschuss. Es wird dadurch eine gewisse Coolness zum Ausdruck gebracht. Der Mann schaut dennoch recht gewöhnlich aus: Er hat keine auffällige Frisur, Piercings oder gar Tattoos im Gesicht, die ihn einer bestimmten Szene zuordnen würden. Eine Lesart besteht darin, den Mann als eine Underdog-Figur zu verstehen, die ganz und gar nichts mit Glanz und Glamour zu tun hat: Er wirkt eher ein bisschen

heruntergekommen. Es könnte sich aber auch um einen jüngeren Mann, vielleicht einen Studenten, handeln, der am Wochenende „die Sau raus lässt“ und das in Form von Fotos auch zeigen will, auch wenn er dabei nicht immer vorteilhaft aussieht. Der Gesichtsausdruck selbst wird durch die Zigarette nicht eindeutiger bestimmbar: Der Blick kann immer noch als herausfordernd-provokativ oder eine Mischung aus inszeniert cool, aber eben doch nicht ganz entspannt verstanden werden. Es kann jetzt auch ausgeschlossen werden, dass der Mann krank ist und ein Fieberthermometer im Mund hält.

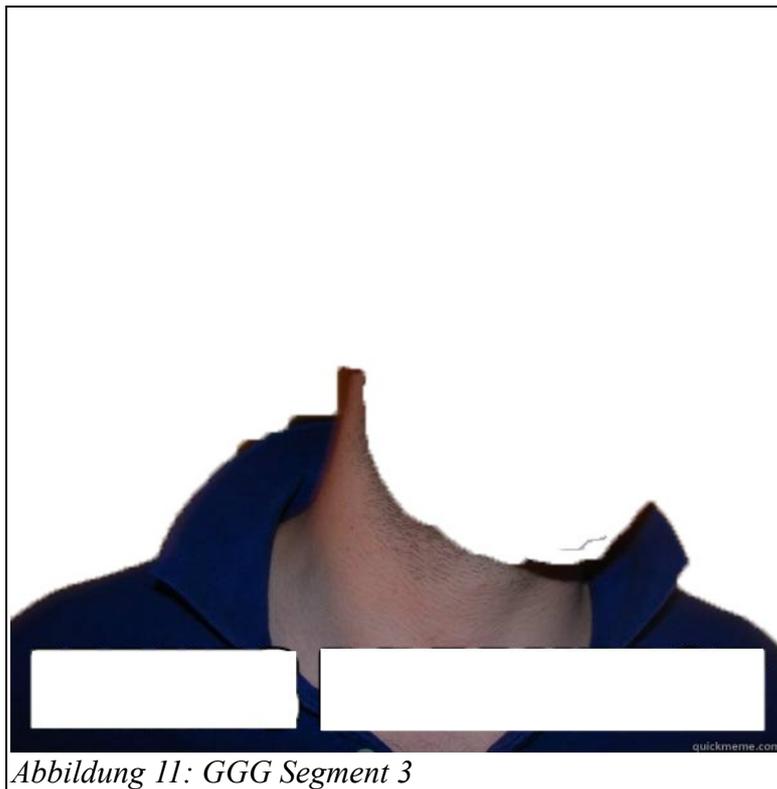


Abbildung 11: GGG Segment 3

Segment 3

Das dritte Segment zeigt den Hals und zum Teil den Oberkörper eines Mannes. Er trägt ein blaues Kleidungsstück mit aufgestelltem Kragen. Das weit geöffnete Hemd und der aufgestellte Kragen legen die Vermutung nahe, dass es sich um ein Poloshirt handelt. Das unterstützt die Annahme, dass das Foto in einem legeren, nicht formellen Kontext aufgenommen wurde. Erneut fällt auf, dass der Mann keinen Schmuck oder Tattoos trägt. Dass der Kragen leicht aufgestellt ist, kann zwei Gründe haben: Es kann Absicht sein und würde bedeuten, dass das äußere Erscheinungsbild nicht ganz unwichtig ist; vermutlich wird damit Coolness oder Jugendlichkeit zum Ausdruck gebracht. Wurde der Kragen jedoch unabsichtlich aufgestellt, etwa beim Ausziehen eines Pullovers, spricht das eher für Schlampigkeit oder Unaufmerksamkeit. Hals und Oberkörper wirken recht kräftig. Dass die

Schultern über das Bild hinaus ragen verstärkt diesen Eindruck. Der Mann sprengt sozusagen den Rahmen des Bildes. Obwohl dennoch viel Platz im Bild ist, spricht die starke Präsenz des Oberkörpers dafür, dass der Mann alleine abgebildet ist. Die Auswahl des Bildausschnitts lässt den Oberkörper außerdem wie eine Büste erscheinen, da die Schulter auch wenn am Kragen eine leichte Drehung des Oberkörpers zu erkennen ist. Am Hals ist eine rötliche Stelle auszumachen. Das kann bedeuten, dass dem Mann heiß ist oder, dass er vor eine rötlichen Lichtquelle steht. Auch die Möglichkeit eines Sonnenbrands oder etwas Ähnlichem besteht.

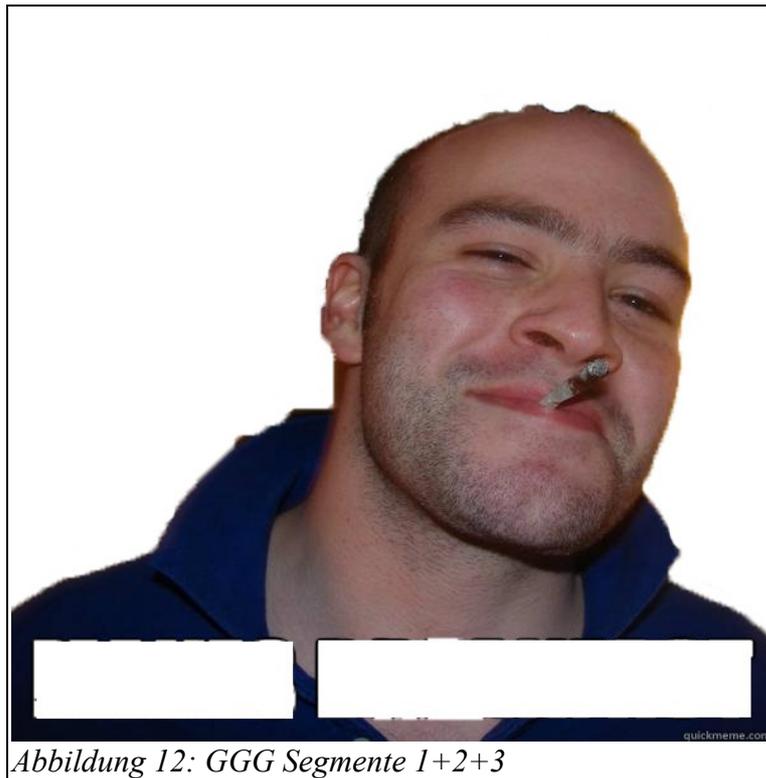


Abbildung 12: GGG Segmente 1+2+3

Segmente 1+2+3

Der Mann wirkt bullig und massiv. Er dominiert das Bildgeschehen und es ist jetzt überhaupt nicht mehr vorstellbar, dass neben ihm noch eine andere Person zu sehen ist. Er vermittelt eine gewisse Stärke und Macht, was als einschüchternd aufgefasst werden kann. Ausschlaggebend dafür ist, dass seine kleinen Augen ein bisschen über der Kamera positioniert sind und er deshalb herabblickt. Zu diesem Auftreten passt Müdigkeit nicht mehr. Er weiß ganz genau was im Moment des Fotografierens passiert und wirft sich dafür in Pose. Das Bild erscheint nicht mehr nur ein beiläufiger Schnappschuss, sondern wurde ganz gezielt zur Selbstinszenierung genutzt. Das stärkt die Vermutung, dass der Mann seinen Hemdkragen absichtlich aufgestellt hat. Sein Blick wirkt nun in erster Linie herausfordernd-provokativ und vielleicht auch etwas aggressiv. Derartige Auftreten

legt auch eine gehörige Portion Selbstbewusstsein nahe. Die Rötungen im Gesicht und die glänzenden Haut lassen vermuten, dass er Drogen konsumiert hat: Wahrscheinlicher als Cannabis, ist jedoch Alkohol, auch wenn im Bild derzeit nur die selbstgedrehte Zigarette zu sehen ist. Das Foto dürfte er jedoch nicht selbst gemacht haben. Die Haltung der Schultern liefert keinen Hinweis darauf, dass er selbst eine Kamera vor sein Gesicht hält. Ob das Bild von Freunden oder einem professionellen Partyfotografen gemacht wurde ist nicht klar. Der auffällige Blick und der mögliche Joint lassen jedoch vermuten, dass der Mann den Fotografen kennt und ein gewisses Vertrauensverhältnis besteht. Hätte der Mann nicht das Gefühl, dass er die Verbreitung des Bildes zumindest teilweise kontrollieren kann, wäre es ungewöhnlich sich so zu präsentieren. Deshalb ist davon auszugehen, dass ein Bekannter oder eine Bekannte des Mannes den Auslöser betätigt hat. Es ist nun recht wahrscheinlich, dass das Bild im Rahmen einer Party entstanden ist. Unklar bleibt aber, warum er die Zigarette mit den Lippen hält. Der abgebildete Oberkörper lässt keine Schlüsse darüber zu, ob der Mann etwas in den Händen hält oder nicht. Eine im Partykontext sinnvolle Annahme besteht darin, dass der Mann gerade mit Freunden in einer Bar oder Disco unterwegs ist. Das Foto könnte entstanden sein, als der Mann Getränke für seine Freunde holt und deshalb die Zigarette im Mund hält. Dass der Mann nach unten schaut, erklärt sich dadurch, dass seine Freunde an einem Tisch sitzen und er noch steht. Der herausfordernde, verschmitzte Blick wirkt so, als wollte er fragen „Wer kann/will noch was trinken?“. Die provokative Bedeutung ginge dann verloren. Der Hintergrund des Bildes sollte darüber Aufschluss geben, ob diese Interpretation Gültigkeit hat.

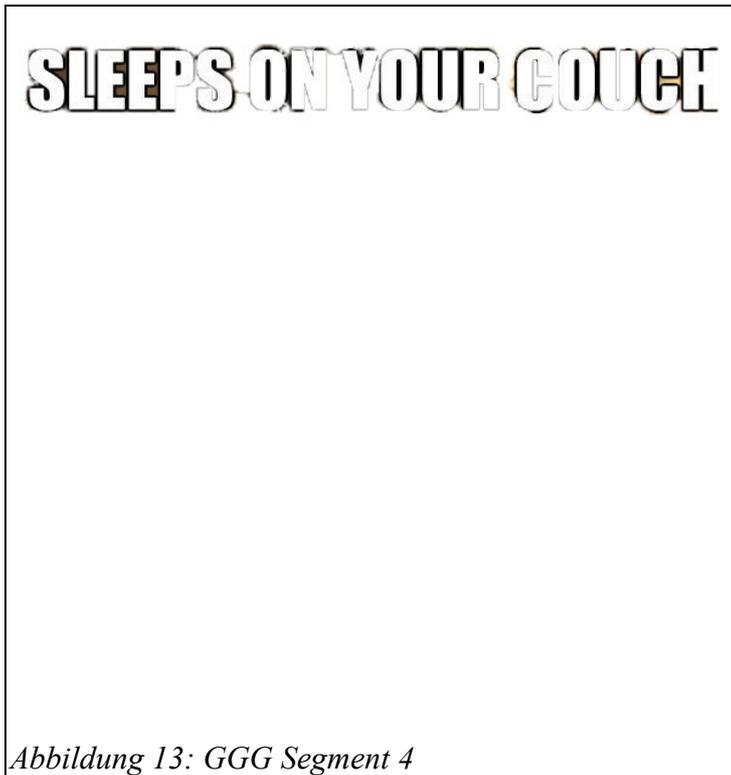


Abbildung 13: GGG Segment 4

Segment 4

Die Textzeile „SLEEPS ON YOUR COUCH“ in weißen Blockbuchstaben mit schwarzem Rand am oberen Bildrand bildet das vierte Segment. Sie wirkt wie eine Überschrift und erinnert mit ihrer reduzierten Sprache an einen Werbeslogan. Ausgeschlossen kann werden, dass es sich um einen Befehl handelt, da kein Imperativ verwendet wird. Sie lässt offen, wer schläft: Es kann sich um einen Mann („He“), eine Frau („She“) oder ein Ding oder Tier („It“) handeln. Unklar ist auch, um wessen Couch es sich handelt, jedoch fühlt man sich als Betrachter selbst angesprochen. Es wurde als Verletzung der eigenen Privatsphäre verstanden nach dem Motto: „Warum schläft jemand auf meiner Couch, ohne, dass ich davon etwas weiß?“ Es scheint so, als würde man vor vollendete Tatsachen gestellt. Derjenige, der die Couch okkupiert, ist vermutlich also ein ungebetener Gast.

Auf einer Couch zu schlafen hat zumeist einen provisorischen Charakter und steht für eine Notlösung oder eine Ausnahme von der Regel: In einem Bett zu schlafen ist der Normalfall. Auf einer Couch wird üblicherweise geschlafen, wenn man aus welchen Gründen auch immer nicht zu Hause schlafen kann, sei es weil man Freunde besucht, oder auch, wenn man es nach einer Party nicht mehr nach Hause schafft. Negativ konnotiert ist das Schlafen auf der Couch, wenn man es in den eigenen vier Wänden tut: Zumeist verbindet man damit eine Konfliktsituation in einer Beziehung, die dazu führt, dass die Partner nicht mehr gemeinsam in einem Bett schlafen. Ein anderer Grund kann exzessiver Alkoholkonsum sein: Man schafft es entweder gar nicht mehr ins Bett oder man wird genau deshalb aus dem gemeinsamen Bett verbannt. Die Gründe bleiben in

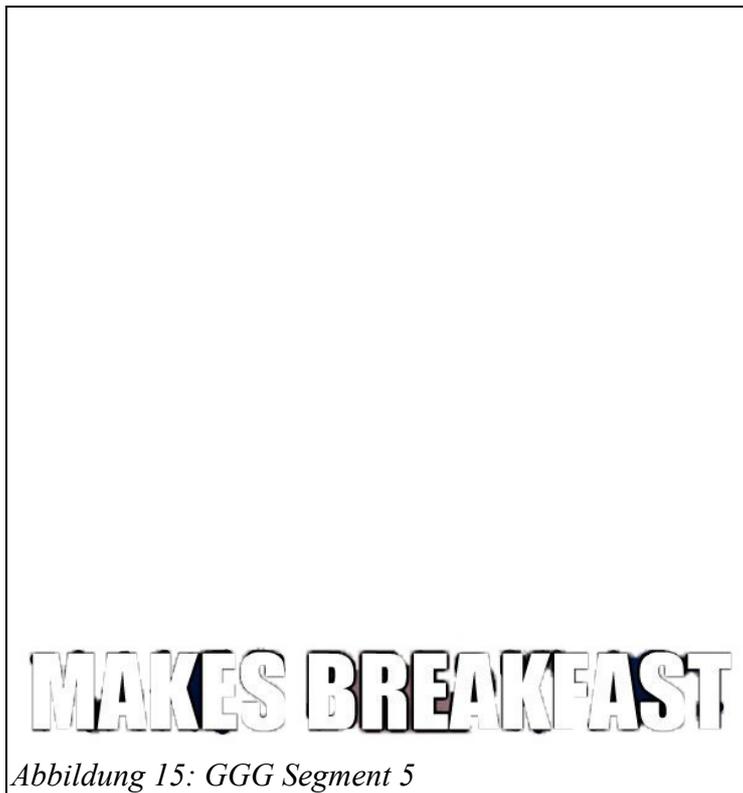
dieser einzelnen Textzeile völlig offen. Zum besseren Verständnis müssen also im Bild oder, was wahrscheinlicher ist, in einer zweiten Textzeile noch weitere Hinweise gegeben werden.



Abbildung 14: GGG Segmente 1-4

Segment 1+2+3+4

Betrachtet man alle vier bisherigen Segmente, ist nun geklärt, wer das Subjekt der Textzeile ist: Es ist der abgebildete Mann. Die Vorstellung, dass der Mann bei jemanden auf der Couch schläft, erscheint auf Grund seines schmierigen Auftretens weniger wünschenswert. Nicht ganz klar ist jedoch, wem diese Textzeile zugerechnet werden soll. Unwahrscheinlich ist, dass der Mann über sich selbst in der dritten Person spricht. Vermutlich spricht also eine (noch) nicht sichtbare dritte Person zum Betrachter über den abgebildeten Mann. Das verstärkt den Eindruck, dass der Betrachter vor vollendete Tatsachen gestellt wird. Der Gesichtsausdruck bleibt dadurch in erster Linie ein herausfordernder und das leicht aggressive Element tritt stärker in Erscheinung. Zu dieser Interpretation passt der Joint besser als die Zigarette: Damit wird betont, dass er sich über Regeln hinwegsetzt und einfach tut was er will. Die dominante Positionierung im Bild suggeriert zudem, dass Widerstand zwecklos ist. Das leichte Grinsen und der nach hinten geneigte Kopf entschärfen aber gleichzeitig diesen Eindruck. Es ist wieder nicht ganz sicher, wie ernst diese Inszenierung gemeint ist. Vielleicht ist es insofern eine Provokation, als er probieren will, wie die angesprochene Person darauf reagiert: Akzeptiert der Betrachter das vorgetragene Verhalten, ist er damit zufrieden und falls sein Verhalten auf Ablehnung trifft, kann er immer noch erklären, dass es ja ohnehin nur ein Spaß hätte sein sollen.



Segment 5

Das fünfte Element besteht aus der Textzeile „MAKES BREAKFAST“ am unteren Bildrand. Wie bei der oberen Textzeile wird eine weiße Schriftfarbe mit schwarzem Rand verwendet, jedoch ist die Schriftgröße deutlich größer. Auch hier wird das Subjekt nicht näher bestimmt und die dritte Person wird beibehalten. Frühstück zu machen kann ein ganz selbstverständlicher Vorgang sein, wenn man es jeden Tag macht. Die explizite Erwähnung, dass Frühstück gemacht wird, lässt darauf schließen, dass das etwas Besonderes ist. Zumeist findet es Beachtung, wenn jemand für einen anderen das Frühstück zubereitet. Ein in Film und Fernsehen gern bedientes Klischee ist, dass der Mann seiner Frau zu einem bestimmten Anlass das Frühstück ans Bett bringt. Die Besonderheit liegt freilich darin, dass üblicherweise Frauen Haushalt und Zubereitung der Mahlzeiten übernehmen und der Mann somit seine eigene Rolle bricht. Diese Geste bringt eine Wertschätzung der bekochten Person zum Ausdruck. Außerdem verweist Frühstück auf den Beginn des Tages und wer schon in der Früh so positiv überrascht wird, kann darauf hoffen einen besonders schönen Tag zu erleben.

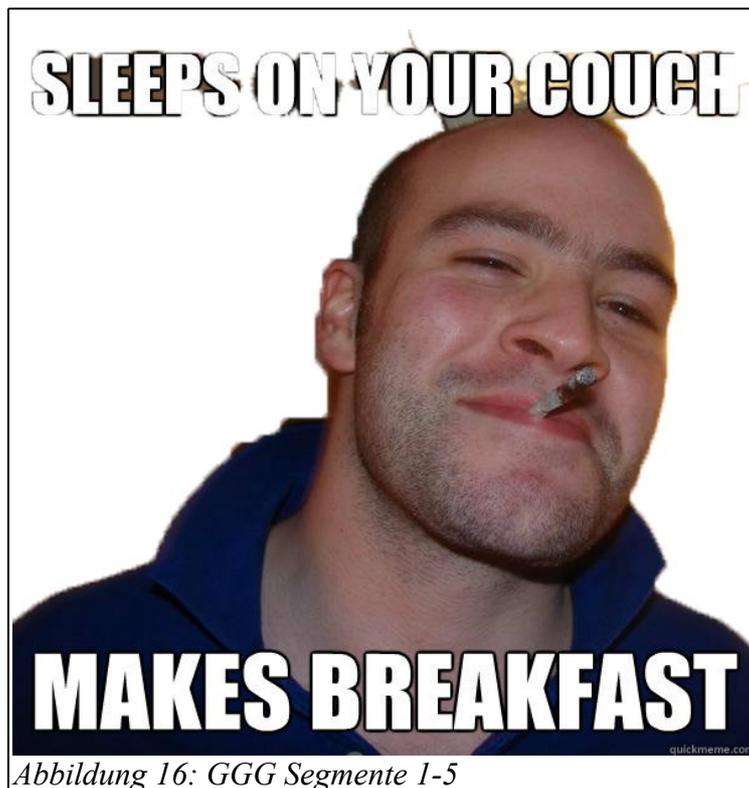


Abbildung 16: GGG Segmente 1-5

Segmente 1-5

Durch die zweite Textzeile wird die erste nur bedingt besser verständlich. Die nette Geste des Frühstückmachens steht jedoch im Kontrast zu dem bisherigen Eindruck des abgebildeten Mannes. Vielleicht zielt dieser Mem also darauf ab, Personen zu charakterisieren, die mit unerwarteter Freundlichkeit überraschen. Der Mann hat dann vermutlich nach einer Party bei Freunden auf der Couch übernachtet und macht ihnen am nächsten Tag Frühstück, um sich bei ihnen zu bedanken. Eine andere Lesart besteht darin, dass mit dem Frühstück etwas anderes gemeint ist, als die wörtliche Bedeutung: Ein Vorschlag war, dass damit der Joint gemeint sein könnte, der sofort nach dem Aufstehen – nicht notwendigerweise in der Früh – konsumiert wird. Das würde auf einen exzessiven Partykontext verweisen: Nach dem ersten durchgefeierten Abend und einem Nickerchen auf der Couch, wird sofort weiter gemacht. Vielleicht soll der Mann einen „weekend warrior“ darstellen, also Personen, die unter der Woche pflichtbewusst ihrer Arbeit oder schulischen/studentischen Aufgaben nachgehen und dafür am Wochenende exzessiv feiern. Diese Ambivalenz würde auch zum noch immer nicht eindeutigen Gesichtsausdruck passen: der zwischen ernst und doch nicht ganz ernst gemeint schwankt.

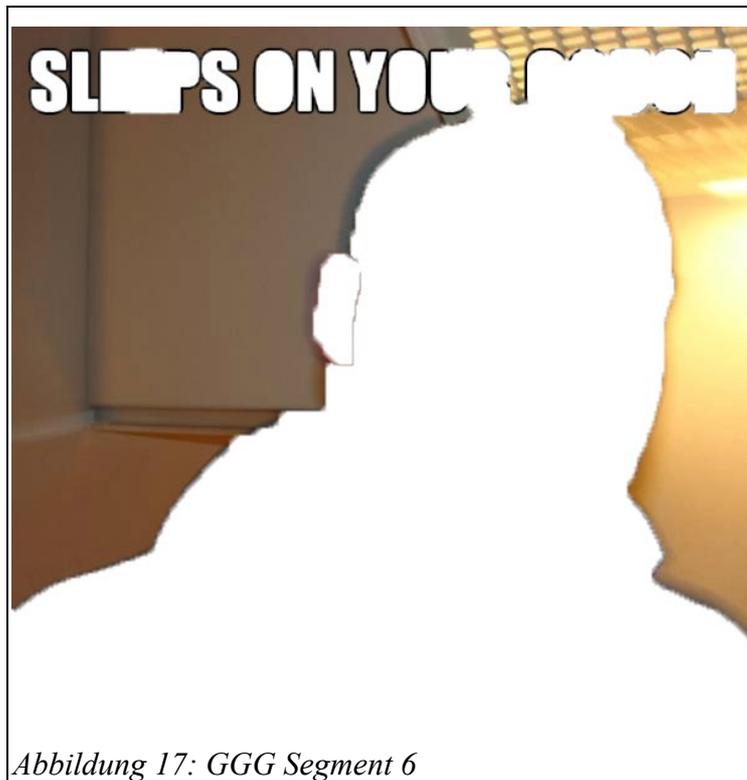


Abbildung 17: GGG Segment 6

Segment 6

Der Hintergrund des Bildes ist das sechste Segment. Die rechte Seite des Bildes ist wegen seiner Helligkeit auffälliger als die linke. Zu erkennen ist eine Lichtquelle, die nicht mehr zur Gänze abgebildet ist. Darüber ist ein Gitter mit länglichen Schlitzern zu erkennen. Es dürfte sich um einen Dunstabzug handeln und verweist somit auf eine Küche. Auf der linken Seite ist ein an der Wand hängender Kasten zu erkennen, was ebenfalls für eine Küche nicht ungewöhnlich wäre. Es ist also anzunehmen, dass dieses Foto in einer Wohnung aufgenommen wurde. Die Küche scheint recht gut gepflegt zu sein, jedenfalls gibt es keinerlei Hinweise darauf, dass dem nicht so wäre. Die Annahme, dass dieses Foto in einer Bar oder Disco aufgenommen wurde, muss aufgegeben werden. Das eingeschaltete Licht verweist darauf, dass das Foto in der Nacht oder den sehr frühen Morgenstunden gemacht wurde.



Abbildung 18: GGG komplett

Segmente 1-6

Wir wissen jetzt, dass sich der Mann in einer Küche befindet. Dies könnte ein Verweis auf das angesprochene Frühstück sein, vielleicht bereitet er gerade etwas vor, und raucht dabei eine Zigarette. Das Foto könnte dann von den bekochten Personen gemacht worden sein, um den Moment der Überraschung einzufangen. Zu dieser Interpretation passt aber der Blick des Mannes nur bedingt. Am wahrscheinlichsten erscheint immer noch, dass es sich um eine bewusst inszenierte Pose, die im Laufe einer Party in der Wohnung aufgenommen wurde, handelt.

Insgesamt betrachtet, ist das Bild von Spannungen gezeichnet. Zum einen gibt es eine Spannung zwischen dem Bild und Text, die von ihren jeweiligen Bedeutungsinhalten auf den ersten Blick nicht ganz zusammenpassen wollen. Jedoch ist auch das Auftreten des Mannes von einer merkwürdigen Ambivalenz geprägt: Es bleibt unklar, wie ernst seine betont-coole Pose eigentlich wirklich gemeint ist. Die Kombination aus Bild und Text legt somit nahe, dass das Auftreten und seine Handlungen nicht kongruent sind: Zum einen vermittelt er den Eindruck wild und exzessiv zu sein, jedoch verweist der Text darauf, dass es sich um einen rücksichtsvollen und freundlichen Menschen handelt, der sich mit einer zuvorkommenden Geste bei seinen Freunden für ihre Gastfreundschaft bedankt. Er tut etwas, was zwar als durchaus wünschenswert angesehen werden kann, der erste Eindruck, den er vermittelt, hätte das aber nicht vermuten lassen. Der Mem kann als Beispiel für erwünschtes Verhalten verstanden werden. Darin ist aber auch die ironisierte Kritik an Personen enthalten, die nach einer Party wortlos verschwinden. Die weiteren Textvarianten sollten

klären können, ob diese Annahme zutreffend ist.

Kontext

Das Bild wird als Beispiel auf der Seite KnowYourMeme angeführt. Die Website versucht verschiedenste Internetmems zu katalogisieren. Das Originalbild trat erstmals im April 2011 mit der Bildunterschrift „This is good guy greg“ in Erscheinung. Es wurde anschließend von mehreren Usern weiterverwendet und um die beiden Textzeilen ergänzt. Bereits zuvor gab es Internetmems mit ähnlichen Inhalten, aber anderen Hintergrundbildern, die scheinbar weniger erfolgreich waren als Good Guy Greg. Bei dem interpretierten Beispiel handelt es sich um die erste bekannte Kombination aus Hintergrundbild und den beiden Textzeilen. Auf der Seite werden noch weitere Beispiele angeführt, die laut KnowYourMeme als typisch angesehen werden. Darüber hinaus werden auch weitere Variationen des Mems gezeigt. Ein eigener Abschnitt ist auch der Identität des abgebildeten Mannes gewidmet: Es ist zu erfahren, dass diese bis heute noch nicht geklärt ist. Jedoch wurden wurde schon von zwei Personen behauptet, dass sie auf dem Foto abgebildet sind. Einmal behauptete ein Bekannter den echten Good Guy Greg zu kennen, ein anderes Mal behauptete eine andere Person von sich selbst der Mann zu sein. Beide Male wurde jedoch die Wahrheit der Aussagen angezweifelt. Ungewöhnlich ist bei der Entstehungsgeschichte, dass der Name und damit auch grundlegend der Inhalt der Mems schon vor den ersten Varianten mit den Textzeilen festgelegt wurde. Eine Erklärung, warum genau dieser Mann ein good guy ist, wird nicht angeboten. Es wird dadurch aber auch zum Teil besser verständlich, warum in der Interpretation Schwierigkeiten darin bestanden, Elemente zu identifizieren, die ihn als netten Kerl ausweisen. Die



Abbildung 19: GGG Variation 1



Abbildung 20: GGG Variation 2

Verknüpfung von Bild und Text scheint nicht so vonstatten gegangen zu sein, dass das Bild den Inhalt inspiriert hat, sondern, dass die willkürliche Festlegung des Namens des abgebildeten

Mannes für die Gestaltung der Inhalte hauptverantwortlich ist.

Anschließend werden nun weitere Varianten des Memes untersucht. Die Textbeispiele sind ebenfalls der Webseite KnowYourMeme¹⁹ entnommen: Sie sind dort als „notable examples“ des Memes angeführt. Die erste Variante lautet wie folgt „DOWNLOAD TORRENT (obere Zeile) – SEED (untere Zeile)“. Es handelt sich dabei um das einzige Beispiel dieses Memes, das nicht in der dritten Person verfasst ist. Wer das Subjekt ist bleibt somit noch unklarer als im interpretierten Beispiel. Denkbar ist, dass die Zeitwörter in erster und zweiter Person Singular oder Plural stehen. Wahrscheinlich ist jedoch, dass es sich um die Singularformen handelt, da der Text wegen des Bildes wieder auf den abgebildeten Mann bezogen wird. Der Text kann also entweder dem Mann direkt zugerechnet werden, oder er wird angesprochen, wodurch die Aussage einen appellativen Charakter erhält. Durch ein Rufzeichen am Ende der unteren Zeile würde es sich eindeutig um einen Imperativ handeln und noch stärker normativ wirken. Am plausibelsten erscheint mir, dass es sich um die zweite Person Singular handelt, da diese Aussage auf erwünschtes Verhalten beim Filesharing verweist. Torrents sind Dateien, die einerseits den Download von Daten ermöglichen („to leech“) und gleichzeitig die bereits geladenen Daten anderen Nutzern zum Download bereit stellen („to seed“). Nach diesem Prinzip funktionieren alle Filesharingdienste, die vor allem durch den illegalen Download von Filmen und Musik Bekanntheit erlangt haben. Es wird also Solidarität eingefordert: Wer etwas nimmt, soll auch wieder etwas zurückgeben, denn je mehr Nutzer diese Daten freigeben, desto schneller können andere diese wieder herunterladen. Es gilt in Filesharing-Communities als Unsitte, die Daten herunterzuladen und sie anschließend nicht wieder anderen zur Verfügung zu stellen: Dies geschieht oftmals aus Angst davor, mit dem Gesetz in Konflikt zu geraten, handelt es sich beim derartigen Download von urheberrechtlich geschützten Daten um einen strafrechtlich relevanten Sachverhalt. Die Nutzer der Filesharingdienste werden mit diesem Mem also direkt darauf angesprochen, wie sie sich zu verhalten haben. Es besteht überhaupt kein Zusammenhang zwischen dem Bild und dem Text: Wer nicht schon zuvor weiß, wie dieser Mem funktioniert, kann in dieser Variante nicht verstehen, was das Bild mit dem Text zu tun hat.

Die zweite Variante lautet „KNOCKS ASHTRAY ONTO FLOOR - „GUYS, WHERE DO YOU KEEP THE VACUUM?““. Die obere Zeile ist wieder in dritter Person verfasst und ist einem nicht abgebildeten Erzähler zuzurechnen, während die untere Zeile eine direkte Rede ist und dem Mann auf dem Bild zuzuschreiben ist. In dieser Variante besteht durch die Zigarette im Mund des Mannes ein Bezug zum Text: Wer raucht, braucht zumeist auch einen Aschenbecher. Das ist auch mit der Annahme vereinbar, dass das Bild auf den Kontext einer Party verweist. Wieder wird

19 <http://knowyourmeme.com/memes/good-guy-greg> [14.1.2013]

wünschenswertes, aber eigentlich selbstverständliches Verhalten beschrieben. Nachdem der Mann den Aschenbecher umstößt, erkundigt er sich nach dem Staubsauger, wahrscheinlich um den von ihm verursachten Schaden wieder zu beheben.



Abbildung 21: GGG Variante 3

Eine andere Variante lautet „LIKED A BAND BEFORE THEY MADE IT BIG – DOESN'T GO ON ABOUT IT“. Ein nicht sichtbarer Erzähler spricht wieder über den abgebildeten Mann. Angesprochen wird indirekt das Bedürfnis mitzuteilen, wenn man eine Band schon gekannt hat, bevor sie es in den Mainstream geschafft haben: Erwartet wird mit dieser Mitteilung vermutlich, dass man als Experte gilt oder als seiner Zeit voraus angesehen wird. Dieses Bedürfnis muss sich freilich nicht nur auf Musik beziehen, sondern kann auch für andere Trends gelten und wird oft in Verbindung mit den Hipsters gebracht.

In Internetcommunities, wie etwa Reddit, wird dieses Verhalten oft als Besserwisserei oder übersteigter Geltungsdrang verstanden, so dass auch die Bezeichnung Hipster einen negativen Beigeschmack hat und ihnen mit Spott begegnet wird. Folgender Witz verdeutlicht das: Why did the hipster burn his tongue? Because he drank his coffee before it was cool. Das gewünschte Verhalten besteht also darin, anderen nicht unter die Nase zu reiben, einen Trend schon früh erkannt zu haben. Auch diese Textvariante hat keinen offensichtlichen Bezug zum Bild selbst.



Abbildung 22: GGG Variante 4

Die nächste Variante lautet „Sees your grammatical error – Doesn't correct because he knows what you meant“. Sie ist in dritter Person formuliert und legt damit die Existenz eines nicht sichtbaren Erzählers nahe. Auffällig ist, dass die Schrift nicht durchgehend in Großbuchstaben gehalten ist. Möglicherweise wird damit auf den textlichen Inhalt, der korrekte Rechtschreibung thematisiert, Bezug genommen. Andererseits fehlen dennoch in der ersten Zeile das Subjekt und in der zweiten Zeile das Objekt, was wiederum gegen

diese Vermutung spricht. Es könnte ein Hinweis darauf sein, dass der für den Mem typische Satzbau wichtiger ist, als die korrekte englische Grammatik. Der typische Satzbau dieses Mem besteht aus Hauptsätzen in den beiden Textzeilen, die nicht durch einen Punkt getrennt werden und bei denen das Subjekt („he“) weggelassen wird. Den Mem falsch zu verwenden ist dann ein schwerwiegenderer Fehler als ein grammatischer Fehler, was ein starker

Hinweis dafür ist, dass der Autor oder die Autorin in einer Internetcommunity verwurzelt ist. Das Korrigieren von grammatischen Fehlern wird dort gerne gemacht, wenn man in einer Diskussion inhaltlich nichts mehr entgegenzusetzen hat und so der Unterhaltung eine neue Richtung zu geben oder ganz einfach um andere durch extreme Pingeligkeit zu nerven. Dass dieses Verhalten nicht besonders gut ankommt, zeigt sich dadurch, dass solche User als „grammar nazis²⁰“ bezeichnet werden. Ein klarer Zusammenhang zwischen Bild und Text ist nicht zu erkennen; es kann nur vermutet werden, dass es der abgebildete Mann ist, der uns im Falle grammatischer Fehler nicht korrigiert. Das nicht zu tun lässt ihn als good guy erscheinen.



Eine weitere Variante lautet „GETS BITTEN BY A ZOMBIE – SHOOTS SELF IN THE HEAD“. Wieder spricht ein Erzähler über den abgebildeten Mann und es werden erneut keine direkten Bezüge im Text auf das Bild genommen. Die beschriebene Situation ist, im Unterschied zu den übrigen, reine Fiktion. So weiß man aus Zombiefilmen, dass, wer von Zombies gebissen wird, früher oder später selbst zum Zombie wird und auf Menschen Jagd macht. Sich durch einen Kopfschuss selbst zu töten stellt scheinbar einen Ausweg dar, um keine Gefahr für Menschen zu sein. Es wird extrem

Abbildung 23: GGG Variante 5

altruistisches Verhalten zum Ausdruck gebracht.

Dieser Internetmem ist als „Good Guy Greg“ bekannt. Aus den verschiedenen Textvarianten ist auch ersichtlich, warum es sich um einen good guy handelt, wenn auch in ironisierter Weise. Jedoch zeigt das Bild nicht primär einen netten Kerl, sondern verweist auf einen ausgelassenen Lebensstil, bei dem so manche Regel übertreten wird und gleichzeitig darauf, dass dieses Auftreten vielleicht doch nicht ganz ernst gemeint ist. Die Kopplung zwischen Bild und Text ist sehr schwach. Es gibt kaum direkte Bezüge zueinander und so wird im Mem nicht aufgelöst, was der abgebildete Mann mit freundlichen und zuvorkommenden Verhalten zu tun hat. Die Widersprüchlichkeit ist Bestandteil des Internetmems. Es ist daher zu vermuten, dass das Bild für die Bedeutung des Mem nur zweitrangig ist. Wichtiger ist, dass immer und immer wieder die gleiche Person mit dem wünschenswerten Verhalten in Verbindung gebracht wird, das jedoch nur beschrieben aber nicht bildlich gezeigt wird. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass das Auftreten des Mannes als vorbildlich erachtet wird und die memaffinen User sollten sich an ihm ein Beispiel nehmen: Einerseits soll ohne Rücksicht auf Regeln gefeiert werden und andererseits, trotz aller

²⁰ <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=grammar+nazi> [14.1.2013]

Ausgelassenheit, zuvorkommendes Verhalten an den Tag gelegt werden. Dass diese Vorstellungen nicht unbedingt miteinander verbunden werden, spiegelt sich auch im Gesichtsausdruck des Mannes wieder: Seine Inszenierung erscheint nicht ganz stimmig, sondern es schwingt eine leichte Verunsicherung mit. Der Wunsch nach Ausgelassenheit kann der Erfahrung entsprechen, Teil eines gesellschaftlichen Regelsystems zu sein, dass man zumindest nicht zur Gänze unterstützt und man aber trotzdem weiß, dass man sich damit arrangieren muss. Eine totale Ablehnung erscheint kontraproduktiv: Um die vorhandenen Freiräume selbstbestimmt gestalten zu können, muss man bestimmten gesellschaftlichen Anforderungen nachkommen. Das sind als Mindestanforderung Arbeit und zunehmend Ausbildung, die durch Standardisierung immer weniger Platz für Individualität lassen. Diese beiden Bereiche werden aber weder im Text noch im Bild thematisiert. Was jedoch eingefordert wird, ist gutes Benehmen, auch im scheinbar regelfreien Raum.



Abbildung 24: Anwendungsbeispiel Good Guy Greg

Um den Aufforderungscharakter zu verdeutlichen, der den Internetmems innewohnt, folgt nun ein Beispiel, wie Memes in konkreten Situationen verwendet werden. Das Beispielbild (Abbildung 24) wurde der Seite [imgur](http://imgur.com)²¹ entnommen: Es handelt sich um eine Webseite, auf die User beliebige

21 www.imgur.com

Bilder hochladen und so einer breiten Öffentlichkeit zugänglich machen können. Das Bild wurde mit dem Titel „My Roommates Wouldn't Take Out The Trash. Am I Doing It Right?“²² hochgeladen und zeigt eine Wand, auf die mehrere ausgedruckte Internetmems geklebt wurden. Am unteren Bildrand ist ein Mistkübel zu erkennen. Einige dieser Memms fordern dazu auf, dass der Mistkübel entleert werden sollte, wenn er zu voll ist. Die übrigen beinhalten lediglich die Feststellung, dass der Kübel voll ist. Das Foto ist also die Reaktion einer Person (vermutlich des Fotografen selbst) auf die mangelnde Bereitschaft seiner Mitbewohner sich des übervollen Mistkübel anzunehmen. Vertreten ist auch der Mem Good Guy Greg mit dem Schriftzug „SEES GARBAGE IS FULL – TAKES OUT TRASH“. Das erwünschte Verhalten, das so zum Ausdruck gebracht wird, besteht also darin den Müll rechtzeitig aus der Wohnung zu bringen. Die Mitbewohner werden aufgefordert good guys zu sein und sich so zu verhalten, wie es im Mem beschrieben wird. Die Kommunikation dieser Aufforderung durch Internetmemms lässt sie weniger bestimmend erscheinen: Es ist keine Maßregelung mit erhobenem Zeigefinger, sondern ein lustig gemeinter aber eindeutiger Hinweis, dass der Fotograf mit dem Verhalten seiner Mitbewohner unzufrieden ist.

Lazy College Senior

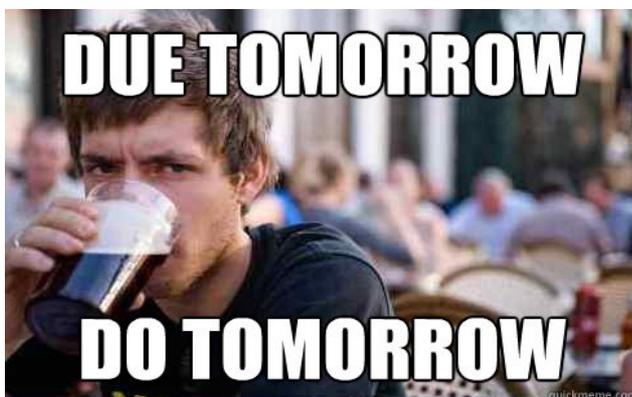


Abbildung 25: LCS Beispiel 1



Abbildung 26: LCS Beispiel 2

Dies ist der erste Internetmem, der im Rahmen dieser Arbeit ausführlich untersucht wurde. Die Interpretation wurde zu zweit durchgeführt. Die ausführlich untersuchte Variation hat den Text: „DUE TOMORROW – DO TOMORROW“. Insgesamt wurden in der Analyse fünf Bildsegmente identifiziert: Der Kopf des Mannes, der Oberkörper inklusive Hand und Bierglas, die obere Textzeile, die untere Textzeile und der Hintergrund. Was den Wahrnehmungsprozess betrifft, so kann festgehalten werden, dass die bildlichen Elemente vor den textlichen wahrgenommen wurden. Der Mem Lazy College Senior thematisiert tendenziell Inhalte, die mit einem studentischen

²² <https://imgur.com/gallery/n4tre>

Lebensstil in Verbindung gebracht werden: Der dargestellte Student wird als jemand dargestellt, der versucht, sich vor seinen Aufgaben zu drücken oder sie zumindest vor sich herzuschieben. Auch der Konsum von Alkohol („DRINKS ENOUGH TO KILL A FRESHMAN - LIVES“) und Cannabis („GOES TO CLASS - HIGH“) wird thematisiert. Das Bild zeigt den jungen Mann Bier trinkend in einem Gastgarten sitzen. Neben seiner nach Vorne gebeugten Haltung ist vor allem sein Gesichtsausdruck auffällig. In ihm schwingt eine Mischung aus Skepsis, Trotz aber möglicherweise auch Zorn mit und findet in den anderen Bildsegmenten keine Entsprechung. Der Rest des Bildes deutet eher eine gemütliche und entspannte Atmosphäre an, die vor allem im Glas Bier und dem Gastgarten im Hintergrund widergespiegelt wird. Auch die Kleidung des Mannes zeigt einen lockeren Kontext – vermutlich Freizeit – an. Es entsteht durch die gleichzeitige Präsenz dieser widersprüchlichen Elemente eine gewisse Spannung im Bild: Es zeigt uns den Mann in einer eher ablehnenden Haltung, die einen Widerwillen zum Ausdruck bringt. Jedoch erfahren wir aus dem Bild selbst nichts darüber, was der Grund dafür sein mag. Auch die beiden Textzeilen können diese Spannung im ausführlich analysierten Beispiel nicht auflösen. Es wird darin auf einen Arbeitskontext verwiesen, widerspricht somit dem vermuteten Freizeitkontext des Bildes, kann aber den Gesichtsausdruck des Mannes besser verständlich machen: Sein Unmut entstammt einem Spannungsverhältnis von Freizeit und Arbeit.

Nicht ganz eindeutig ist, wie sich die Schrift in das Bild einfügt. Einerseits kann sie dem jungen Mann zugerechnet werden und als innerer Monolog oder Selbstgespräch gedeutet werden. Die Aussage kann auch einem nicht sichtbaren Beobachter zugerechnet werden. So kann sie als eine vorwurfsvolle Äußerung über den jungen Mann verstanden werden. Beide Möglichkeiten lassen sich mit dem Gesichtsausdruck des Mannes vereinen. Betrachtet man die übrigen Beispiele, so wird deutlich, dass es sich bei der ausführlich interpretierten Memvariante um einen Sonderfall handelt: Hier ist zumindest die untere Zeile in der ersten Person formuliert. Nur deshalb, kommt die Möglichkeit des inneren Monologs in Betracht. Bei allen übrigen Varianten ist der Text jedoch in der dritten Person formuliert. Dadurch entsteht der Eindruck, dass der Text eine Aussage über den abgebildeten Mann ist. Wer diese Aussage tätigt ist im Bild nicht erkenntlich, weshalb es sich um einen unsichtbaren Erzähler handeln dürfte. Durch die Verwendung der dritten Person wird eine Distanz zwischen dem Betrachter und dem abgebildeten Mann geschaffen, da sich der Betrachter auch als Erzähler fühlen kann: Sollte das beschriebene Verhalten aus eigener Erfahrung bekannt sein, so muss der Betrachter sich dennoch nicht dadurch angesprochen fühlen, sondern kann es nur auf „den da“ beziehen.

Die ausführlich analysierte Variante des Lazy College Senior findet sich auf der Seite

KnowYourMeme als erstes Beispiel und gibt eine Reihe ergänzender Informationen. Der Mem zeigt einen Studenten im letzten Studienjahr („senior“), der mit „senioritis“ zu kämpfen hat. Dieser Ausdruck wird im amerikanischen Sprachgebrauch benutzt, um die bereits erschöpfte Studienmotivation kurz vor dem Abschluss zu beschreiben. Der Lazy College Senior ist das Gegenstück zum Mem College Freshman, der sich durch Naivität und Übermotivation auszeichnet. Das Hintergrundbild ist ursprünglich ein stock photo, also eine professionelle Aufnahme, die unter dem Namen „Young Man Drinking Beer At Outdoor Pub“ veröffentlicht wurde. Stockfotos sind keine Auftragswerke, sondern werden einmal gemacht und später zur Verwendung angeboten: Meist kann das Bild gegen einen verhältnismäßig kleinen Betrag verwendet werden. Man findet solche Bilder des öfteren in billigen (Werbe-)Produktionen. Was genau die Intention hinter der Gestaltung dieser Aufnahme war, ist nicht klar ersichtlich und ist bei stock photos ohnehin nebensächlich. Der Gesichtsausdruck des Mannes macht es aber unwahrscheinlich, dass sich das Bild für positive Werbung eignet. Unwahrscheinlich ist aber, dass die Verwendung als Internetmem beabsichtigt war. Spekuliert wird auf der Seite ebenfalls, wo das Bild entstanden ist und wer der abgebildete Mann ist. Keine der beiden Fragen kann mit Sicherheit beantwortet werden: Das Lokal dürfte sich in Ottawa befinden und über den Mann wird vermutet, dass er auch in anderen Stockfotos auftaucht. Es handelt sich also um ein Model und nicht um einen Studenten. Die Bezeichnung des Mem als Lazy College Senior wurde von der Webseite BuzzFeed eingeführt: Zwei Tage nach dem ersten Erscheinen des Mem wurde unter dieser Bezeichnung eine Sammlung bisheriger Variationen zusammengestellt. Neben anderen Beispielen für den Lazy College Senior wird noch ein ähnlicher Mem unter der Bezeichnung Lazy Elementary School Kid vorgestellt. Die Aussagen schlagen in die gleiche Kerbe wie bei der College Version, allerdings sind sie thematisch auf den Kontext eines Volksschülers gemünzt. Dieser Kontext lässt sich im Vergleich zur studentischen Version eindeutiger aus den Bildern ableiten.

Die anderen Textbeispiele des College Seniors enthalten, wie das ausführlich analysierte Bild, keine direkten Verweise auf Bildelemente. Vielmehr verweisen sie auf Kontexte, die sich nicht aus dem Bild alleine erschließen lassen würden. Obwohl der Mem von Erfahrungen aus dem studentischen Leben handelt, gibt es im Bild selbst keine Hinweise auf diesen hochschulischen Kontext. Es werden Themen angesprochen, die prinzipiell auf einen Lernkontext verweisen, jedoch wird nicht in allen Varianten zwischen nur schulischen und universitärem Kontext differenziert. In einer Variante wird jedoch der Verweis auf diesen Kontext komplett vernachlässigt: Der typische hochschulspezifische Kontext ist nicht zu erkennen. Die trotzig bis widerspenstige Haltung des Mannes wird nur indirekt in den angesprochenen Vermeidungsstrategien aufgegriffen: Es scheint

jeder noch so kleine Vorwand zu genügen, um sich der Freizeitgestaltung zu widmen. Beispielsweise wertet der dargestellte Mann schon minimale Verspätungen der Vortragenden als Absage der Lehrveranstaltung. Die Kopplung zwischen Bild und Text ist hauptsächlich durch indirekte Verweise gegeben. Für die Einbettung der Aussagen in einen studentischen Kontext ist in erster Linie der Text verantwortlich. Das Bild liefert den Hinweis darauf, um was für einen Studenten es sich handelt, nämlich um einen, für den das Studieren selbst wohl nur untergeordnete Bedeutung hat und Bier Trinken in sommerlicher Lokalatmosphäre im Vordergrund steht.

Introspective Pug

Ein analysiertes Beispiel hat als Hauptmotiv ein Tier, nämlich den Introspective Pug. Das Bild wurde zu zweit interpretiert. Der Text in der ausführlich analysierten Variante lautet „I DON'T KNOW MAN, I JUST-“ in der oberen Zeile und „WHAT IF HE REALLY DID THROW THE TENNIS BALL, YOU KNOW“ in der unteren Zeile. Auch wenn es sich um ein Tier handelt, funktioniert die Wahrnehmung ähnlich wie bei den menschlichen Figuren. Der Blick fällt zuerst auf das Gesicht des Tieres und wandert von dort aus über den restlichen Körper. Als nächstes fällt das beschlagene Fenster auf der linken Bildseite auf, dem der Hund zugewandt ist und das wegen seiner Helligkeit ins Auge sticht. Zum größten Teil ist es weiß, jedoch ist auch ein grüner Farbleck und eine abgewischte Stelle am Fenster zu erkennen. Danach rückt der obere Schriftzug in den Blick, der sich über zwei Zeilen erstreckt. Gleich danach folgt der untere Schriftzug, der drei Zeilen einnimmt. Abschließend fällt ohne wirkliche Differenzierung der Innenraum des Autos auf, der auf Grund seiner Dunkelheit recht unauffällig bleibt.



Abbildung 28: IP Beispiel 2



Abbildung 27: IP Beispiel 1

Der Internetmem thematisiert die Gefühlslage von Hunden in Bezug auf ihre Interaktion mit Menschen oder anderen Hunden. Das Bild bestimmt dabei die Stimmung sehr stark. Ein traurig aus dem Fenster blickender Mops, die Pfote am Fensterrahmen aufgestützt und leicht nach vorne

gebeugt, bringt Traurigkeit oder Enttäuschung zum Ausdruck. Dass es draußen noch regnet, passt zu der Inszenierung von Traurigkeit, wie man sie aus diversen Filmen kennt. Je nach dem Kontext, der im Text beschrieben wird, ist in dieser Körperhaltung auch Resignation und Hoffnungslosigkeit zu erkennen. Im Text werden bestimmte Situationen nur indirekt zur Sprache gebracht: Der Text ist in erster Person formuliert und dem Hund zuzurechnen. Er spricht immer eine nicht sichtbare Person an, zu der scheinbar ein Vertrauensverhältnis besteht, denn immerhin vertraut er der Person die Dinge an, über die er sich den Kopf zerbricht. Die obere Zeile beinhaltet die Ansprache und vermittelt, dass ein Gedanke während des Sprechens unterbrochen wird. Das ist die Überleitung zum unteren Schriftzug, der beschreibt worum es geht. Die Situationen werden zumeist mit einer „Was wäre, wenn...“-Frage vermittelt, wenn er sich fragt, ob jemand den Tennisball geworfen hat oder wer ein guter Junge ist. Beides verweist auf typische Interaktionen zwischen Menschen und Hunden: Das erste verweist auf das Spiel mit dem Ball und das zweite auf eine häufige Form der Kontaktaufnahme mit dem Hund: Die Frage „Who's a good boy?“ wird an das Tier gerichtet.

Die Beispielbilder des Introspective Pug sind der Seite KnowYourMeme entnommen. Bei dem Hintergrundbild handelt es sich um eine Amateurfotografie. Der Fotograf stellte das Bild mit dem Kommentar „Sometimes i feel like my friend's dog has gone pretty deep“ auf Reddit online. Es wurde also möglicherweise schon in der Absicht gemacht, es später dort zu veröffentlichen. Die Assoziation des Autors entspricht aber nicht ganz der Gefühlslage, die sich später für diesen Mem durchsetzte: Der Hund wird zuerst nur als nachdenklich beschrieben, Trauer und Enttäuschung spielen noch keine Rolle. Auf der Seite werden zudem ähnliche Bilder gezeigt: Verschiedene Figuren, die mit ernster bis trauriger Miene aus einem Fenster blicken, auf dem Regentropfen zu sehen sind. Es handelt sich bei dieser Pose um eine etablierte Darstellungsform von Traurigkeit und Melancholie.

Auffällig ist, dass bei diesem Internetmem die obere Textzeile relativ stabil ist: Es haben sich zwei Versionen etabliert, die in fast allen Beispielen zu finden sind: die Erste lautet „I DON'T KNOW MAN, I JUST-“ und die zweite „I'M JUST SAYING IT'S HURTFUL..“. In Bildern mit der ersten Version scheint der Hund stärker mit sich selbst beschäftigt und spricht sich scheinbar bei einem nicht sichtbaren Zuhörer aus. In Bildern mit der zweiten Version wird der Zuhörer direkt angesprochen und meist auch kritisiert, für sein Verhalten dem Hund gegenüber. Meist geht es dabei darum, dass Verfehlungen der angesprochenen Person auf den Hund geschoben werden. Die Beschreibung dieser Situationen erfolgt nur indirekt über die Klagen des Hundes.

Annoying Facebook Girl

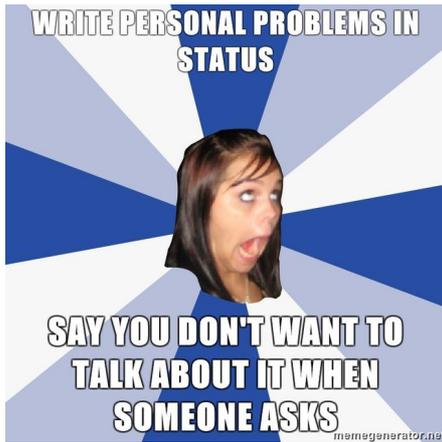


Abbildung 29: AFG Beispiel 1

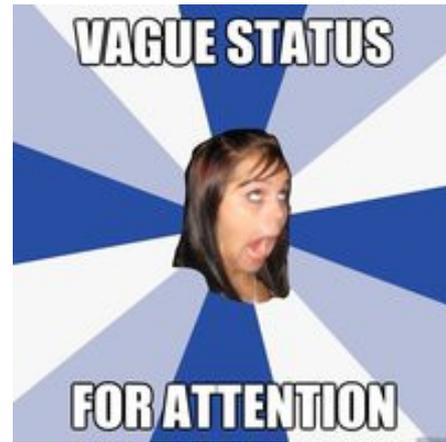


Abbildung 30: AFG Beispiel 2

Dieser Internetmem wurde zu zweit analysiert. Die ausführlich analysierte Textvariante lautet „WRITE PERSONAL PROBLEM IN STATUS – SAY YOU DON'T WANT TO TALK ABOUT IT WHEN SOMEONE ASKS“. Eine Besonderheit dieses Mems besteht in der Verwendung eines Farbrads als Hintergrund, das in den Farben blau-grau-weiß gehalten ist. Das wirkt sich im Vergleich zu den anderen analysierten Mems auch auf die Segmentbildung aus: Es wurden nur vier Segmente bestimmt. Das erste Segment besteht aus dem Kopf der jungen Frau im Bildzentrum. Die obere Textzeile bildet zweite Segment, die untere Textzeile das dritte. Das Farbrad selbst bildet das vierte Segment. Das menschliche Gesicht zieht die Aufmerksamkeit erneut am stärksten auf sich, gefolgt von den Schriftzügen. Die Form des weiblichen Kopfes zeigt an, dass dieses Element bewusst in genau dieser Weise aus einem anderen Bild ausgeschnitten worden ist: Scheinbar drückt gerade dieser Bildteil etwas ganz bestimmtes aus, das in den Mittelpunkt dieses Internetmems gestellt wird. Thematisiert werden Verhaltensweisen, die Teil der Selbstdarstellung auf dem sozialen Netzwerk Facebook sind. Facebook wird zwar nicht direkt erwähnt, jedoch deutet die Farbkombination (blau-weiß) des Hintergrunds stark darauf hin. Angesprochen werden Strategien, die Kommunikation auslösen sollen, ohne diesen Wunsch aber direkt zu äußern oder eine Person direkt anzusprechen. Sie sollen andere Personen dazu verleiten, nachzufragen und so Interesse zu bekunden. Der Vorteil einer solchen Strategie liegt darin, nicht der- oder diejenige zu sein, die anderen nachläuft. Angewendet werden diese Strategien in den Statusmeldungen auf Facebook, in denen die User mit mehreren oder allen ihren Freunden gleichzeitig in Kontakt treten können.

Das Gesicht der Frau ist zu einer Grimasse verzogen. Ihre Augen sind nach oben verdreht und ihr Mund ist weit aufgerissen. Dass ihre Haare zurechtgemacht sind und sie eine Kette um den Hals trägt, deutet darauf hin, dass das Bild zu einem eher feierlichen Anlass gemacht wurde. Der Gesichtsausdruck deutet dann auf eine eher ausgelassene und lockere Atmosphäre hin, etwa eine

Party. In Verbindung mit den analysierten Texten wird der Gesichtsausdruck aber eher zu einem Ausdruck von Entnervtheit. Was ihr genau auf die Nerven geht ist nicht eindeutig klar: Möglicherweise, dass Leute nach ihren Problemen fragen, die sie selbst veröffentlicht hat. Oder, dass sie nach genauerer Erklärung einer vagen Statusmeldung fragen. Der genaue Grund ist aber ohnehin nicht so entscheidend. Vielmehr wird durch das Gesicht der jungen Frau die Art der Selbstdarstellung angesprochen: Der Gesichtsausdruck wird in seiner theatralischen Überbetonung fast schon zur Karikatur. Die Gemeinsamkeit mit der Statusmeldung besteht in der Aufdringlichkeit der Darstellung. In beiden Fällen soll etwas unmissverständlich mitgeteilt werden: Alle, die Gesicht oder Statusmeldung sehen, sollen darüber in Kenntnis gesetzt werden. Die scheinbar ziellose Kommunikation der Statusmeldung adressiert alle Personen, die vom Sender als Facebookfreund akzeptiert werden. Wichtig scheint, dass diesen etwas mitgeteilt wird, was für wichtig gehalten wird, und nicht, dass sie darauf antworten oder im Falle von Problemen mit Lösungen anbieten.

Der Zusammenhang zwischen Bild und Text ist in den verschiedenen Varianten nicht uniform. Der Text wird manchmal als innerer Monolog formuliert, der dann der abgebildeten jungen Frau zugerechnet wird: Darin formuliert sie eine Handlungsaufforderung an sich selbst. Andere Varianten sind sehr knapp formuliert, weisen aber immer auf Methoden der Selbstdarstellung hin. Das Gesicht selbst vermittelt ein übertrieben-theatralisches Gehabe. Das vermutete geringe Alter der Frau kann darauf hindeuten, dass ihr Darstellungsrepertoire noch nicht ausgereift ist und sie deshalb mitunter belächelt wird: Es deutet sich im wenig subtilen Auftreten also auch eine gewisse Naivität an. Der Text weist darauf hin, wo derartige Selbstinszenierungen in extremer Form zu finden sind, nämlich auf Facebook. Darüber hinaus erfahren wir aus dem Text auch noch, worin die Strategien der Selbstdarstellung bestehen, nämlich dem Erregen von Aufmerksamkeit. Dass es sich um Facebook handelt, wird durch die Farben des Hintergrunds und den Textverweis auf Statusmeldungen deutlich. Eine andere Funktion des Hintergrunds besteht in der Heraushebung und noch stärkeren Betonung des Frauengesichts.

Ausgeschnitten wurde das Gesicht aus einem privaten Schnappschuss, bei dem neben der hier abgebildeten Frau noch eine weitere zu sehen ist, die ebenfalls eine Grimasse schneidet. Es wurde in der Nacht aufgenommen und dürfte somit ebenfalls auf einen locker-lustigen Kontext hinweisen. Die Tatsache, dass ein Teil des ursprünglichen Bildes ausgeschnitten wurde und in anderer Weise weiterverwendet wurde, bedeutet, dass der ursprüngliche Kontext keine wichtige Rolle für den Internetmem spielt. Woher das Bild genau stammt oder wer darauf abgebildet ist, ist unbekannt, obwohl verschiedene Personen bereits zwei Mal behauptet haben, die Identität der Frau zu kennen. Die angeblichen Bekannten verschwanden recht schnell wieder von der Bildfläche.

Das Bild zeigt einen Moment theatralischer Selbstdarstellung und vermittelt damit auch wie anstrengend und übertrieben solches Verhalten empfunden werden kann: Die Grimasse ist nicht lustig, sondern enervierend. Der Text legt in Verbindung mit dem Hintergrund den Kontext fest, in dem diese Selbstdarstellung erfolgt, nämlich auf dem sozialen Netzwerk Facebook. Der Hintergrund stellt in seiner Fokussierung auf dieses Gesicht außerdem klar, dass die Grimasse nicht in ihrem Kontext verstanden werden muss, sondern die übertriebene Darstellung alleine schon für das Verständnis des Internetmems ausreicht.

Bild und Text in Advice Animals

Auf der Ebene der Wahrnehmung zeigt sich, dass der visuelle Inhalt – insbesondere Gesichter – stets vor dem Text wahrgenommen wird. Diese Reihenfolge findet sich im Wahrnehmungsprozess aller untersuchten Bilder und wird in anderen Untersuchungen in gleicher Weise beschrieben. Dieses Phänomen wurde schon mittels Eyetracking für die Wahrnehmung von Wahlplakaten festgestellt: Bildliche Elemente werden demnach nicht nur im Wahrnehmungsprozess früher betrachtet, sondern auch für einen längeren Zeitraum (vgl. Geise 2011: 242). Das mag damit zusammenhängen, dass man sich bei der Betrachtung von Bildern schneller ein erster Eindruck machen kann als dies bei schriftlichen Mitteilungen der Fall ist. Darüber können so bei gleicher Betrachtungsdauer einprägsamere Mitteilungen vermittelt werden als mittels Text (vgl. Geise 2011: 230).

Der Text ist in allen analysierten Varianten in gleicher Schriftart und Farbe gehalten worden. Immer kamen weiße serifenlose Großbuchstaben mit schwarzem Rand zur Anwendung. Die gleichförmige Schrift kann also schon als ein erster Hinweis verstanden werden, dass man es mit einem Advice Animal zu tun hat. Die Schrift wirkt sehr klar und wie eine Überschrift. Durch ihre farbliche Gestaltung hebt sie sich von allen Hintergründen gut ab und ist somit unter allen Umständen gut lesbar. Die Schriftgröße variiert, ist aber zumeist möglichst groß gewählt. Sie wird durch die Länge der Textbotschaft und der Größe und Position des zentralen Motivs, also eines Gesichts, bestimmt. Dieses darf nicht überdeckt werden, darüber und darunter kann die Schrift so viel Platz einnehmen wie notwendig. Dabei werden mehr oder weniger Große Teile des Bildes verdeckt. Daraus ist zu schließen, dass Vollständigkeit für Schrift ein wichtigeres Kriterium ist als für Bilder. Fehlen Teile eines Schriftzuges führt das zu enormen Irritationen. Schrift folgt bestimmten Regeln, die eingehalten werden müssen, damit sie verständlich bleibt. Sind die grundlegendsten Regeln, etwa Vollständigkeit der Worte, verletzt, so wird die Vieldeutigkeit und Missverständlichkeit von Sprache

zu deutlich sichtbar um sinnvoll verarbeitet werden zu können. Bilder werden auch unvollständig für ausreichend gut verständlich gehalten. Zumindest einzelne Objekte können recht einfach identifiziert werden. Im Fall der Advice Animals sind das die Gesichter, die erkennbar bleiben müssen. Ob der bildliche Kontext gänzlich erhalten bleibt ist nebensächlich, da die besonderen Umstände, in denen das Bild zu verstehen ist, durch den Text vermittelt werden. Ganz besonders gilt das für das Annoying Facebook Girl, bei dem die Figur durch die Verwendung des Farbrades ihrem ursprünglichen Kontext vollkommen enthoben wird.

Die Texte können in allen Fällen entweder einem nicht sichtbaren Erzähler oder der dargestellten Person direkt zugerechnet werden. Tritt der Erzähler in Erscheinung, sind die Sätze in dritter Person formuliert. Der Betrachter wird dann in die Lage des Erzählers versetzt, beäugt die abgebildete Person und kommentiert deren Verhalten. Das ist beim Lazy College Senior und bei Good Guy Greg der Fall. Es wird noch weiter dadurch verstärkt, dass beide Figuren genau in die Kamera schauen und damit in eine Blickbeziehung zum Betrachter treten. Beim Lazy College Senior ist es ein abweisender Blick, der sich gegen den Beobachter richtet, während es bei Good Guy Greg ein herausfordernder Blick ist. Durch die Formulierung in dritter Person wird also eine Distanz geschaffen zwischen dem Abgebildeten und dem Betrachter. Auf diesem Weg wird auch eine Distanz zu den vermittelten Inhalten geschaffen, die aus der eigenen Lebenswelt auch den Betrachtern bekannt sind. So erkennen sich wahrscheinlich viele Studenten in den beschriebenen Verhaltensweisen des Lazy College Senior wieder, doch durch die Zurechnung auf die dargestellte Person kann über „den da“ und seine unvernünftigen und arbeitsscheuen Verhaltensweisen gelacht werden. Ob man die beinhaltete Kritik am beschriebenen Verhalten auch auf sich bezieht wird dadurch optional: Man kann es als Scherz verstehen oder es ist ein Ausgangspunkt für Reflexion über das eigene Verhalten. Dass bei den eigentlich positiven Aussagen, die Good Guy Greg vermittelt, auch die dritte Person verwendet wird, soll möglicherweise übermäßige Selbstbeweihräucherung verhindern. Durch die Distanzierung kann aber auch der Forderung nach gutem Benehmen eine allgemeinere Gültigkeit gegeben werden: Jeder soll sich so benehmen, auch diejenigen, von denen wir es nicht im ersten Moment vermuten würden. Für beide Memes gibt es aber auch zumindest je eine Variante, die entweder in erster oder zweiter Person verfasst wurde: Durch das Fehlen eines Personalpronomens bleibt die Person unklar. Die so entstehende, knappe Formulierung hat auffordernden Charakter, wenn auch nicht eindeutig ist, ob damit die abgebildete Figur oder der Betrachter gemeint ist. In ähnlicher Weise sind auch die Texte beim Mem Annoying Facebook Girl gestaltet. Weil jedoch auch das Bild gänzlich auf die Frauenfigur ausgerichtet ist, wird auch der Text dieser Figur zugerechnet und ist als innerer Monolog zu verstehen. Lediglich die

Texte des Introspective Pug sind durchgehend in der ersten Person verfasst. Warum hier plötzlich das Ich möglich wird, kann nur vermutet werden: Möglicherweise, weil hier keine Gefahr besteht, dass das Ich von den Rezipienten, aber vielleicht auch von den Autoren selbst, ernst genommen wird, da unwahrscheinlich, ist, dass Hunde derart komplexe Gedanken fassen können, und sie auf keinen Fall in der Lage sind zu sprechen. Die Mems beziehen sich zudem noch zum Großteil auf tierisches Verhalten oder Wortspiele rund um den Hund.

Das Zusammenspiel von Bild und Text ist nach Roland Barthes in den untersuchten Internetmems in erster Linie als Relay zu beschreiben. Bild und Text ergänzen sich also gegenseitig und tragen so in gleichem Maße zur Bedeutungsentstehung bei. Was die Beiträge betrifft so findet sich aber ein übereinstimmendes Muster in allen untersuchten Advice Animals: Die bildlichen Inhalte liefern eine bestimmte Grundstimmung, in der der Mem zu verstehen ist. Die jeweilige Gefühlslage wird dabei fast ausschließlich von einer Abbildung des Gesichts bestimmt. Der bildliche Hintergrund kann darüber hinaus noch leichte Konkretisierungen liefern, was den Kontext des Bildes betrifft, ist aber zumeist nur nebensächlich. Bei manchen Bildern wird der Bildhintergrund sogar zur Gänze durch ein Farbrad ersetzt. Die Gesichter sind außerdem die Eyecatcher auf den Bildern: Sie ziehen die Aufmerksamkeit am stärksten auf sich. Um die Darstellungen möglichst gut verständlich zu machen, werden sie einem standardisierten Ausdrucksrepertoire entnommen, nämlich dem, was Goffman die persönliche Fassade nennt: Damit sind jene Stilmittel gemeint, die eine Person verwendet, um ihren Zuschauern möglichst eindeutig ihre Situation zu verdeutlichen. Konkret handelt es sich dabei um Merkmale wie Kleidung, Geschlecht, Alter. Für Bilder von besonderer Bedeutung sind die Haltung und der Gesichtsausdruck (vgl. Goffman 2011: 25).

Die Schriftzüge hingegen vermitteln die Handlung in einer spezifischen Situation, in der die Figur abgebildet ist: Sie geben uns Hinweise darauf, welche Person zu sehen ist und in welchem Kontext ihr Auftreten zu verstehen ist. Die Kontextbeschreibungen erfolgen jedoch zumeist in indirekter Weise: An Hand der beschriebenen Handlungen und Umstände kann erahnt werden, worin die Situation genau besteht, in der sich die Person befindet. Die Internetmems setzen deshalb bestimmtes Wissen voraus, um überhaupt verstanden werden zu können. Dieses Wissen entstammt in den englischsprachigen Mems in erster Linie der US-amerikanisch geprägten Populärkultur. In der Terminologie Goffmans handelt es sich dabei um das Bühnenbild: Der Text gestaltet die dargestellte Situation aus (vgl. Goffman 2011: 23). Die Bilder geben den Internetmems sozusagen ein bestimmtes Gesicht und der Text gibt diesem Gesicht einen Rahmen, in dem es zu verstehen ist. Die Aufgaben zwischen Bildern und Texten sind im Normalfall aber nicht so strikt getrennt. Wechselwirkungen zwischen Bild und Text sind möglich und auch in den analysierten

Internetmems zu finden. Beispielsweise wurde im Laufe der schrittweisen Interpretationen klar, dass die Bedeutung des Bildes sich verändert, wenn der Text hinzugefügt wird. Es geht dabei aber natürlich nicht um den grafischen Wert des Textes, sondern um die Inhalte die er vermittelt. Diese werden zu Situationsbestimmungen, unter denen sich die Bedeutung eines Gesichtsausdruckes verändern kann. Zumeist lag die Veränderung nur im Bereich von Nuancen und die Grundbedeutung blieb erhalten, jedoch ist auch denkbar, dass sich die Bedeutung vollkommen verkehren kann, wenn beispielsweise der veränderte Kontext die Mimik plötzlich sarkastisch erscheinen lässt. Ist die bildliche oder schriftliche Botschaft isoliert betrachtet unklar, kann also das jeweils andere Element zu einem besseren Verständnis beitragen.

Bildkopplungen vom Typ der Anchorage kommen nicht in der von Barthes beschriebenen Reinform vor. Damit sind Schriftzüge gemeint, die dem Betrachter erklären was auf einem Bild zu sehen ist bzw. auf welches Bildelement er seine Aufmerksamkeit richten soll: Davon wird in Werbungen oft Gebrauch gemacht, wenn Name und Beschreibung eines Produktes gemeinsam mit dem Bild des Produktes auftreten. Solche direkten Verweise zwischen Bild und Text spielen hier jedoch keine bedeutende Rolle. Beim Mem des Introspective Pug gibt es recht eindeutige, aber dennoch indirekte Verweise im Text, die auf den Hund bezogen sind, in etwa die Anspielung auf die typischerweise an Hunde gerichtete Frage „Who's a good boy?“. Weil dadurch aber nicht erreicht werden, dass die Aufmerksamkeit auf ein ganz bestimmtes Bildelement gelenkt wird, handelt es sich nicht um eine von Barthes beschriebene Anchorage.

Obwohl es in den untersuchten Beispielen einige Gemeinsamkeiten hinsichtlich des Verhältnisses von Bild und Text gibt, kann kein Patentrezept für die Entschlüsselung aller Advice Animals angegeben werden. Ein typisches Merkmal besteht in der Dominanz des Bildes gegenüber dem Text im Wahrnehmungsprozess: Es sticht stärker ins Auge als die Schriftzüge, obwohl diese den bildlichen Inhalt überdecken. Bilder können offensichtlich den so entstandenen Informationsverlust leichter verkraften, als wenn eine schriftliche Mitteilung unvollständig ist. Bild und Text stehen in einem komplementären Verhältnis: Die Bilder vermitteln typischerweise ein bestimmtes Empfinden, während der Text die zugehörige Situationsbeschreibung liefert: Die Advice Animals schildern also in erster Linie, wie die abgebildeten Figuren bestimmten Situationen gegenüber eingestellt sind. Weniger eindeutig ist jedoch, wie der Text genau in das Narrativ des Bildes eingebunden ist. Überlicherweise kann er als gesprochene oder – im Sinne eines geistigen Selbstgesprächs – gedachte Sprache gedeutet werden, wobei nicht immer ganz klar ist, um wen es sich bei dem Sprecher handelt: Entweder ist es die abgebildete Person oder aber ein nicht sichtbarer Erzähler, der über die gezeigte Person spricht. Um welche der beiden Konstellationen es sich

handelt, muss von Fall zu Fall neu entschieden werden. Die Erkenntnisse haben eine geringe bis mittlere Reichweite. Jeder image-text bildet auch eine eigene Grammatik aus, mit der er verstanden werden kann, auch wenn es offenbar gewisse Prinzipien gibt, die für mehrere Advice Animals gleichzeitig gültig sind. Unklar bleibt auch, ob diese Prinzipien für andere Internetmems Gültigkeit haben, die auf einer Verbindung von Bild und Text beruhen. Des Weiteren kann auch eine sprachwissenschaftliche Betrachtung der Texte neue Erkenntnisse bringen: Es besteht die Vermutung, dass viele der Texte erst ausgesprochen werden müssen, bevor sie verstanden werden. Werden sie nur als geschriebene Sprache behandelt, erschließt sich ihr Sinn nur schwer.

Die besondere Qualität der untersuchten Internetmems besteht darin, dass in fast allen Fällen zwei Lesarten gleichermaßen möglich sind. In einer ironischen Lesart haben sie in erster Linie Unterhaltungswert und sind als eine Art Bilderwitz zu verstehen. In der zweiten Lesart erhält der Mem auffordernden Charakter: Seine Aussage ist ernst zu nehmen. Wie ein konkreter Internetmem jedoch zu verstehen ist, ergibt sich nicht aus dem Bild selbst, sondern erschließt sich dem Betrachter ausschließlich durch den Kontext, in dem das Bild auftritt. Wenn der Kontext vage genug bleibt, wird es also möglich Kommunikationen zu tätigen, die zweideutig bleiben: Der Betrachter kann nicht entscheiden und es bedarf einer Klärung darüber, welche der beiden Lesarten anzuwenden ist. In diesem Sinne erlauben die Internetmems es in besonderer Weise mit der Wahrheit zu bluffen. Verlangt der Empfänger der Mitteilung eine Erklärung über die Aussage, kann der Sender beliebig zwischen den beiden Lesarten wählen.

Die konkrete Verwendung der Internetmems in Kommunikationsprozessen wurde in dieser Arbeit nur in einem kurzen Exkurs betrachtet. Das liegt daran, dass die Bilder der Webseite KnowYourMeme entnommen wurden. Die Seite zielt auf eine Dokumentation der verschiedensten Internetmems ab und löst sie dazu aus den Umgebungen, in denen sie ansonsten auftreten, um sie isoliert betrachten zu können. Werden die Bilder auf Kanälen wie etwa Reddit, 9gag oder Facebook veröffentlicht, so besteht immer die Möglichkeit diese zu kommentieren. Sie werden so zum Ausgangspunkt für Folgekommunikation, die zumeist in Form schriftlicher Mitteilungen erfolgt, aber vermehrt auch in Form relevanter Internetmems. Es ist anzunehmen, dass diese veränderten Kontexte auf die Bedeutungen der Internetmems rückwirken und ihre Aussagen nicht mit den hier beschriebenen deckungsgleich sind. Es kann darüber hinaus auch ihre Funktion im Diskurs beobachtet werden, die in zweierlei Ausprägungen bestehen kann. Einerseits kann sie darin bestehen, dass Mems wie schriftliche Mitteilungen verwendet werden und diese ersetzen. Sie können aber auch einen Diskurs bilden, in dem sich nicht nur Internetmems einer bestimmten Art auf das selbe Thema beziehen. Tay hat auf diese Weise bereits Diskurse über politische Themen und

Akteure untersucht (vgl. Tay 2012). Die Heterogenität der anzutreffenden Mems stellt eine besondere Herausforderung dar, wenn die visuelle Analyse über eine Betrachtung des manifesten Inhalts hinausgehen soll.

Hinsichtlich der Methode ist aufgefallen, dass die Interpretationen zu einzelnen Bildsegmenten innerhalb der Gruppe recht unterschiedlich sein können. Besonders stark ist das bei Good Guy Greg der Fall gewesen. Die Figur wurde entweder als ein zwar abgekämpfter, aber prinzipiell sympathischer Kumpel verstanden, oder aber als heruntergekommener, eher abstoßender Typ. Ausschlaggebend für die unterschiedlichen Einschätzungen war vermutlich das Geschlecht der Interpretinnen und Interpreten. Männer sahen den müden Kumpel, während Frauen mit ihm eher wenig zu tun haben wollten. Es wurde in dieser Arbeit nicht berücksichtigt, in wie weit das Geschlecht der Interpreten tatsächlich Einfluss auf die Interpretation eines Bildes haben kann; möglicherweise unterscheiden sich die Sehgewohnheiten in typischer Weise. Dass es Unterschiede gibt, ist aber gut vorstellbar, vor allem dann, wenn Menschen auf diesen Bildern zu sehen sind. Wie man sich auf andere Personen bezieht wird sehr wohl davon beeinflusst, ob diese gleich- oder verschiedengeschlechtlich sind.

Memetische Theorie

Das primäre Ziel dieser Arbeit war es nicht Erkenntnisse über Mems im Allgemeinen zu treffen, dennoch lassen sich auch diesbezüglich Schlussfolgerungen ziehen. Eine erste Erkenntnis besteht darin, dass Internetmems nicht einfach als Mems – im Sinne kleinster Einheiten der Nachahmung – betrachtet werden können: Es handelt sich vielmehr immer um Memkomplexe. Das bedeutet, dass pro Internetmem nicht immer nur ein Thema aufgegriffen und verbreitet wird, sondern mehrere. Typischerweise ist für das Verständnis von Advice Animals zumindest die Fähigkeit zur Entschlüsselung von Gesichtszügen und deren mögliche Bedeutungen in verschiedenen Kontexten sowie Wissen über verschiedene Lebensbereiche. So ist etwa der universitäre Kontext beim Lazy College Senior der Schlüssel zum Verständnis. Die Koexistenz der verschiedenen Themenbereiche kann zu Verwirrungen führen: Die potentielle Mehrdeutigkeit wurde auch in den Segmentanalysen deutlich. Die Entstehung von Missverständnissen wird durch Existenz mehrerer Varianten des selben Internetmems abgedeckt. Betrachtet man verschiedene Ausführungen des gleichen Internetmems, zeichnet sich schnell ein Mainstream der Aussagen ab: Der gemeinsame Nenner bildet den Kern des Mems. Es handelt sich dabei um einen eher allgemeinen und allgemein verständlichen Inhalt. Er ist der primäre Träger des Memkomplexes und sollte so gewählt sein, dass

er schnell und einfach verstanden werden kann. In den untersuchten Fällen handelt es sich dabei immer um das Bild. Es bleibt auf das Notwendigste – das Gesicht – beschränkt, denn zu detaillierte Beschreibungen der Kontexte und Situationen bewirken nur eine unnötige „Verkomplizierung“ und Behindern das intuitive Verständnis, das diese Art der Internetmems auszeichnet.

Damit die Internetmems dauerhaft im Gedächtnis bleiben, müssen sich die Betrachter sinnvoll auf die Inhalte beziehen können. Das ist dann leicht möglich, wenn die beschriebenen Denk- und Handlungsmuster nachvollzogen werden können und kann auf verschiedenen Wegen erreicht werden. Anknüpfungspunkte bieten Erzeugnisse der Populärkultur (Intertextualität), die Lebenswelt der Autoren und Rezipienten und Humor. Intertextualität meint in erster Linie nur, dass in den Memes Anspielungen auf zumeist populärere Memes zu finden sind. In Bezug auf Bilder kommen dafür ikonenhaft gewordene Posen Prominenter in Frage, die mittlerweile schon allgemein bekannt sind und der eigenen Inszenierung dienen können. Standardisierte Darstellungsweisen wurden im Zusammenhang mit Goffman bereits angesprochen. Neben diesen anerkannten Inszenierungen gibt es noch ein weiteres großes Repertoire stereotypischer Verhaltensweisen und zwar jenes, das aus Filmen bekannt ist. Besonders amerikanische Mainstreamproduktionen und deren Darstellungsrepertoire sind global gesehen weit verbreitet und für andere Filmproduktionen so einflussreich, dass sie weit über den amerikanischen Kontext hinaus gut verständlich sind. Der Internetmeme Introspective Pug bedient sich einer derartigen Inszenierung von Traurigkeit bzw. Niedergeschlagenheit. Eine offensichtlichere Querverbindung zu Filmen besteht, wenn die Hintergrundbilder gleich direkt aus Filmen entnommen sind, wie das bei einigen Internetmems der Fall ist²³: Einerseits wird die Bekanntheit des Films genutzt um Aufmerksamkeit zu wecken und andererseits wird der Kontext, in dem das Bild zu verstehen ist, schon durch die gezeigte Szene recht klar umrissen. Wer den Film kennt, wird auch die Aussage des Internetmems leichter nachvollziehen können. Bilder, deren Entstehungsgeschichte nicht so bekannt sind, wie etwa Amateurfotografien, sind im Vergleich dazu vermutlich eher mehrdeutig.

Einen zweiten wichtigen Bezugspunkt stellt die eigene Lebenswelt dar, denn das Hauptthema mancher Internetmems scheint von alltäglichen Situationen der Autoren inspiriert zu sein. Einige verweisen dabei auf eher jüngere Autoren: Eltern, Lehrer oder Erfahrungen an Schulen und Universitäten²⁴ werden genauso thematisiert wie etwa Erfahrungen mit legalen und illegalen

23 z.B. „Bold Move Cotton“ aus dem Film Dodgeball (<http://knowyourmeme.com/memes/bold-move-cotton>), oder „Am I The Only One Around Here“ aus dem Film The Big Lebowski (<http://knowyourmeme.com/memes/am-i-the-only-one-around-here>) [12.3.2014]

24 z.B. Lazy College Student (<http://knowyourmeme.com/memes/lazy-college-senior>), Unhelpful High School Teacher (<http://knowyourmeme.com/memes/unhelpful-high-school-teacher>), Forever Resentful Mother (<http://knowyourmeme.com/memes/forever-resentful-mother>) [12.3.2014]

Drogen²⁵. Das lässt auch eine reflektive Funktion dieser Internetmems vermuten. Einerseits ist für die Erstellung solcher Memes die Reflektion des eigenen Verhaltens oder der eigenen Umgebung notwendig. Andererseits kann bei den Betrachtern ein Reflexionsprozess ausgelöst werden. Darüber hinaus wird Rezipienten, die sich mit den dargestellten Situationen identifizieren können, die Bestätigung gegeben, dass andere User eine ähnliche Weltsicht haben wie sie selbst: Gemeinsame Vorstellungen über richtige Verhaltensweisen, wie sie etwa im Mem Good Guy Greg angesprochen werden, oder eine gleichförmige Bezugnahme auf die Welt, etwa in Form verschiedener Internetmems, können zur Ausbildung einer Art Kollektivbewusstsein beitragen (vgl. Durkheim 1980: 29). Es entsteht dadurch ein Zugehörigkeitsgefühl zu bestimmten Internetcommunities. Die Kommentarfunktion der Plattformen unterstützen das, in dem sie die Möglichkeit bereitstellen, sich mit anderen Usern über verschiedene Memes hinaus auszutauschen. Stichelein zwischen Communities bestimmter Webseiten deuten auf ein Gemeinschaftsgefühl und die damit einhergehende Unterscheidung zwischen „uns“ und „den anderen“ hin. Als Hinweis kann die Rivalität zwischen reddit und 9gag gelten, die auch in Internetmems zum Ausdruck gebracht wird. Im Beispielbild (Abbildung 31) wird eine Fehlermeldung auf Reddit als immer noch besser betrachtet, als die Seite 9gag zu besuchen.



Abbildung 31: Beispiel Reddit vs. 9Gag

Mittels Humor können Memes weitere Bezugspunkte herstellen. Was lustig ist und was nicht, ist jedoch kontextabhängig: Bestimmte soziale Formationen prägen ihren eigenen Humor aus und ziehen damit Grenzen gegenüber anderen Gruppen. Neben seiner unterhaltenden Funktion kann Humor also auch die Zugehörigkeit zu Gruppen regeln (vgl. Miltner, 2011: 15). Es muss jedoch bedacht werden, dass Internetmems allgemein, und auch die hier behandelten Advice Animals, hinsichtlich ihrer Inhalte keinesfalls einheitlich sind. Dementsprechend tragen auch nicht alle Bilder

25 z.B. [10] Guy (<http://knowyourmeme.com/memes/10-guy>), Drunk Baby (<http://knowyourmeme.com/memes/drunk-baby--2>) [12.3.2014]

zur Identifikation mit der gleichen Gruppe bei, sondern nur dann, wenn sie thematisch um ein ähnliches Thema kreisen. Relativ viele Advice Animals drehen sich beispielsweise rund um das Thema Studium (z.B. Lazy College Senior); dabei werden Typen von Studierenden und Professoren entworfen, die einer gewissen Selbstironie nicht entbehren. Diese Bilder sind in der Lage auf Personen mit entsprechenden Erfahrungen, also vornehmlich aktuelle und ehemalige Studierende, verbindend zu wirken. Neben harmlosen Themen wie dem Studium können mittels Humor aber auch empfindlichere Themen angesprochen werden: Tabus und soziale Grenzen können auf diese Weise recht gefahrlos behandelt werden (vgl. Kuipers, 2006: 10). Neben der sozial strukturierenden Funktion kann Humor für Mems also zweierlei erfüllen: Einerseits kann durch seinen Unterhaltungswert Aufmerksamkeit gebunden und ihre Verbreitungswahrscheinlichkeit gesteigert werden. Andererseits können auf diese Weise eben auch tabuisierte Themen aufgegriffen werden. Damit wird zum Einen die Palette möglicher Inhalte erweitert und zum andern kann so ein voyeuristisches Interesse bedient werden, was wiederum Aufmerksamkeit bindet.

Abschließend folgen nun einige kritische Anmerkungen zur memetischen Theorie hinsichtlich ihrer Eignung für soziologische Fragestellungen. Mit dem Konzept der Mems wird die Verbreitung kultureller Phänomene erklärt. Die Mems sind dabei als kulturelle Einheiten die Träger dieses Prozesses, für die Menschen nur insofern bedeutsam sind, als sie über ein Gehirn verfügen, das Mems abspeichern kann und zur Imitation fähig ist. Menschliches Handeln und Denken ist in dieser Vorstellung direkt aus Mems ableitbar. Offen bleibt jedoch, wo die Mems überhaupt herkommen und wie genau der Prozess der Weitergabe abläuft. Diese Betrachtungsweise von Kultur läuft darauf hinaus festzustellen, welche Eigenschaften die kulturellen Phänomene haben müssen, um erfolgreich zu sein, und wie diese Eigenschaften zu ihrer Verbreitung beitragen. Diese Überlegungen können für eine soziologische Analyse zwar relevant sein, reichen aber nicht aus, um einem soziologischen Verständnis von Kultur, im Sinne menschlicher Produktivität – geistig wie materiell – in Interaktionsprozessen, gerecht zu werden. Eine soziologische Analyse der Internetmems kann sich deshalb nicht auf die memetische Theorie in der von Blackmore entwickelten Form stützen. Eine soziologische Perspektive zielt auf die sozial strukturierte Produktion und Verwendung der konkreten Bilder und ihre Einbettung in soziale Kontexte ab. In dieser Arbeit wurden die untersuchten Internetmems als eine spezifische Kommunikationsform verstanden. Sie sind an der Hervorbringung sozialer Wirklichkeit beteiligt. Ihre Produktion und Verwendung erfolgt nicht beliebig, sondern in strukturierter Weise. Die Strukturen werden in sozialen Interaktionsprozessen hervorgebracht und verändert. Die vorliegende Arbeit behandelt jene Strukturen, die dazu beitragen den konkreten Bildern Bedeutung zu verleihen.

Fazit und Ausblick

Die bisherigen Untersuchungen zu Internetmems erfassen nur einen kleinen Teil dieser Phänomene. Ihre vielfältigen Erscheinungsformen und die unterschiedlichen Themen, die sie aufgreifen, stellen noch mehr als genug Material für abwechslungsreiche Forschungstätigkeit zur Verfügung. Auch im Vergleich zur Gesamtanzahl der Advice Animals betrachtet diese Arbeit nur einen kleinen Bruchteil davon. Viele andere Phänomene wurden noch überhaupt nicht aufgegriffen. Es bietet sich somit auch die mittlerweile selten gewordene Chance in diesen Gebieten Pionierarbeit zu leisten, mit allen ihren Vor- und Nachteilen.

Noch wenig erforscht sind der Produktions- und der Verwendungszusammenhang von Internetmems. Hinsichtlich ihrer Erzeugung ist vor allem die Frage interessant, wie es dazu kommt, dass verschiedene Varianten eines bestimmten Internetmems ein gemeinsames Muster hinsichtlich ihrer inhaltlichen und bildlichen Gestaltung aufweisen. Scheinbar gibt es Regeln, die bestimmen was mit einem bestimmten Internetmem ausgesagt werden kann und in welcher Form das geschehen darf. Diese Regeln werden in sozialer Interaktion ausgehandelt. Einen solchen Aushandlungsprozess zu beobachten ist jedoch insofern schwierig, als es keinen fixen Ort im Internet gibt, an dem neue Internetmems entstehen. Sie verbreiten sich enorm schnell über verschiedenste Webseiten hinweg und so ist es auch denkbar, dass die Herstellungsregeln für einen Mem an mehreren Orten parallel, ohne Kenntnis der übrigen Aushandlungsprozesse, verhandelt werden. Zur Beobachtung bieten sich entweder verschiedene Memgeneratoren an oder etwa die Seite Reddit, auf der es Unterforen gibt, die sich nur mit einem bestimmten Typ von Internetmem beschäftigen (z.B. AdviceAnimals²⁶) und wo hin und wieder völlig neue Bilder zu finden sind.

Hinsichtlich ihrer Verwendung ist die Frage von Interesse, wie Internetmems bzw. Bilder konkret in kommunikativen Prozessen zur Anwendung kommen. Dies kann etwa auf der Webseite imgur beobachtet werden: User können beliebige Bilder auf diese Webseite hochladen, die dann wiederum von anderen Usern kommentiert werden können. Die Antworten erfolgen sowohl in verschriftlichter Form, aber sehr oft auch mittels Bildern. Anstelle einer schriftlichen Antwort wird dann lediglich ein Bild verlinkt. Eine besondere Herausforderung stellt dabei die Tatsache dar, dass nicht nur statische Bilder verwendet werden, sondern viele dieser Antworten in Form animierter Bilder im .gif-Format erfolgen, die teilweise auch Bild und Text kombinieren. Für ihre Analyse muss erst eine entsprechende Methode gefunden werden.

Diese beiden Forschungsfragen zeigen wieder nur einen kleinen Ausschnitt, der noch offenen

26 <http://www.reddit.com/r/adviceanimals> [5.6.2014]

Fragen. Die enorme Vielfalt der Internetmems hinsichtlich Form und Inhalt garantiert jedoch noch ausreichend Gelegenheit für abwechslungsreiche Forschungstätigkeit.

Literaturverzeichnis

Barthes, R. (1977): The rhetoric of the image. In: Image – Music – Text. Essays selected and translated by Stephen Heath. New York: Hill and Wang.

Blackmore, S. (2010): Die Macht der Meme. Die Evolution von Kultur und Geist. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.

Boehm, G. (2014): Bildbeschreibung. Über die Grenzen von Bild und Sprache. In: Müller, M.R., et al. (Hrsg): Grenzen der Bildinterpretation. Wissen, Kommunikation und Gesellschaft. Wiesbaden: Springer.

Breckner, R. (2010): Sozialtheorie des Bildes. Zur interpretativen Analyse von Bildern und Fotografien. Bielefeld: transcript Verlag.

Breckner, R. (2012): Bildwahrnehmung – Bildinterpretation. Segmentanalyse als methodischer Zugang zur Erschließung bildlichen Sinns. In: Österreichische Zeitschrift für Soziologie 2/2012. S:143-164.

Brubaker, J.(2008): wants moar. Visual Media's Use of Text in LOLcats and Silent Films. In: gnovis journal. Volume 8, No. 2. S:117-124.

Börzsei, L. (2013): Makes a Meme Instead: A Concise History of Internet Memes. New Media Studies Magazine 7.

Cosica, M. (2013): Competition and Success in the Meme Pool: a Case Study on Quickmeme.com. <http://www.michelecoscia.com/wp-content/uploads/2013/03/icwsm13.pdf> [6.6.2014].

Chen, C. (2011): The Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan. Popular Internet Culture in the Age of Digital Reproduction. In: Habitus. Volume 3, S. 6-19. [http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_\(3\).pdf](http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_(3).pdf) [6.6.2014].

Churches, O., Nicholls, M., Thiessen, M., Kohler, M., Heage, H. (2014): Emoticons in Mind. An event-related potential study. In: Social Neuroscience (2014), Volume 9, No. 2, S.196-202.

Davidson, P. (2012): The language of internet memes. in M. Mandiberg (ed): The Social Media

Reader. S:120–134. New York: New York University Press.

Dawkins, R. (2010): – Das egoistische Gen. Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag.

Decker-Maurer, H. (2012): I can has Rhetoric. How image-macros adress social issues in an of Participatory Culture. <http://www2.uwstout.edu/content/lib/thesis/2012/2012decker-maurerh.pdf> [6.6.2014].

Durkheim, E. (1980): Die Regeln der soziologischen Methode. Herausgegeben und eingeleitet von René König. Frankfurt: Suhrkamp.

Geise, S. (2011): Vision that matters. Die Funktions- und Wirkungslogik Visueller Politischer Kommunikation am Beispiel des Wahlplakats. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Goffman, E. (2011): Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. München: Piper.

Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities, and cultural production. In: A new literacies sampler. S:199–227. NY: P. Lang.

Lefler, J. (2011): I Can Has Thesis?: A Linguistic Analysis of LOLspeak. http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-11112011-100404/unrestricted/Lefler_thesis.pdf [6.6.2014].

Miltner, K. (2011): SRSLY PHENOMENAL: An Investigation Into The Appeal Of LOLCATS. <http://dl.dropbox.com/u/37681185/MILTNER%20DISSERTATION.pdf> [6.6.2014]

Mitchell, W.J.T. (1994): Picture Theory. Essays on verbal and visual representation. Chicago: University of Chicago Press.

Mitchell, W.J.T. (2008): Bildtheorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Pidgeon, N., Henwood, K. (2004): Grounded Theory. In: Hardy, M., Bryman, A. (2004): Handbook of Data Analysis. S.625-648. London: SAGE.

Strauss, A. (1991): Qualitative Sozialforschung. Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen und soziologischen Forschung. München: Fink.

Strauss, A. (1994): Qualitative Sozialforschung. Datenanalyse und Theoriebildung in der empirischen und soziologischen Forschung. München: Fink.

Tay, G. (2012): Embracing LOLitics. Popular Culture, Online Political Humor, and Play. <http://ir.canterbury.ac.nz/handle/10092/7091> [6.6.2014]

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Bert is Evil.....	13
Abbildung 2: All your base.....	13
Abbildung 3: LoLCat.....	15
Abbildung 4: Tourist of Death.....	15
Abbildung 5: Advice Animals.....	16
Abbildung 6: Rage Comics.....	16
Abbildung 7: Good Guy Greg.....	38
Abbildung 8: GGG Segment 1.....	39
Abbildung : GGG Segment 2.....	41
Abbildung 10: GGG Segment 1+2.....	43
Abbildung 11: GGG Segment 3.....	44
Abbildung : GGG Segmente 1+2+3.....	45
Abbildung 13: GGG Segment 4.....	47
Abbildung 14: GGG Segmente 1-4.....	48
Abbildung 15: GGG Segment 5.....	49
Abbildung 16: GGG Segmente 1-5.....	50
Abbildung 17: GGG Segment 6.....	51
Abbildung 18: GGG komplett.....	52
Abbildung 19: GGG Variation 1.....	53
Abbildung 20: GGG Variation 2.....	53
Abbildung 21: GGG Variante 3.....	55
Abbildung 22: GGG Variante 4.....	55
Abbildung 23: GGG Variante 5.....	56
Abbildung 24: Anwendungsbeispiel Good Guy Greg.....	57
Abbildung 25: LCS Beispiel 1.....	58
Abbildung 26: LCS Beispiel 2.....	58
Abbildung : IP Beispiel 1.....	61
Abbildung : IP Beispiel 2.....	61
Abbildung : AFG Beispiel 1.....	63
Abbildung : AFG Beispiel 2.....	63
Abbildung 31: Beispiel Reddit vs. 9Gag.....	72

Kurzfassung

Mit der Etablierung des Internets als Kommunikationsmedium haben sich auch Kommunikationsformen entwickelt, die sich die neuen technischen Möglichkeiten zu Nutze machen. Eine davon stellen die Internetmems dar. In dieser Arbeit werden Internetmems vom Typ der Advice Animals untersucht, die sich durch eine typische Kombination von Bild und Text auszeichnen. Mittels Segmentanalyse nach Roswitha Breckner wurde an Hand von vier Beispielen untersucht, wie die Bedeutung des gesamten Bildzusammenhangs im Zusammenspiel bildlicher und textlicher Elemente entsteht. Es wird gezeigt, dass sich Bild und Text in der Bedeutungsentstehung gegenseitig ergänzen: Durch das Bild wird eine emotionale Grundstimmung vermittelt, während der Text den situativen Kontext beschreibt, in dem die Emotion auftritt. Die Besonderheit dieser Kommunikationsform besteht in ihrer Zweideutigkeit: Sie kann in ironischer Lesart als Bilderwitz verstanden werden, der vor allem Unterhaltungswert hat. Wenn sie aber ernst genommen wird, erhält sie einen normativen Impetus und hat Aufforderungscharakter. Welche der beiden Lesarten aktuell ist, geht nicht aus dem Internetmem selbst hervor. Das wird für einen Betrachter erst durch die Verwendung in einem konkreten Kommunikationszusammenhang entscheidbar.

Abstract

In the process of establishing the internet as a new medium of communication, new forms of communication arose, which make use of the technical possibilities the internet offers. One of those forms are internet memes. This study examines Advice Animals, which are a certain type of internet memes, characterized by a combination of image and text. Four examples of Advice Animals were analysed using visual segment analysis by Roswitha Breckner, regarding the assignment of meaning to the internet meme in an interplay of visual and textual elements. It shows that image and text supplement each other in the assignment of meaning. The image conveys a certain emotional condition whereas the text describes the situational context, in which the emotion appears. The characteristic feature of internet memes as a form of communication is its ambiguity. Understood in an ironic way the internet meme is a joke. Its primary purpose is entertainment. Taken seriously the internet meme becomes a normative call. In which way the internet meme is meant, can not be decided by only considering the internet meme itself. Its meaning can only be understood by considering the context in which the internet meme appears.

Lebenslauf

Lorenz Wiebogen, BA

Ausbildung

2011-2014	Universität Wien Masterstudium Soziologie
2007-2011	Universität Wien Bachelorstudium Soziologie
2005-2006	Universität Wien Diplomstudium Skandinavistik
1998-2005	Stiftsgymnasium Melk Matura im neusprachlichen Zweig

Wissenschaftliche Tätigkeiten

2011	Forschungsspezialisierung im Masterstudium auf Organisation und Gesundheit und Visuelle Soziologie
2010-2011	Bachelorarbeit Quantitative Studie zum Thema Studienmotivation von Studierenden der Soziologie Wien
2010-2011	Forschungspraktikum Einjährige Forschung zum Thema Karrierewege in die außeruniversitäre Forschung. Mixed Methods: narrative Interviews mit Forschern; quantitative Erhebung unter Studierenden der Soziologie