

## Perspektiven

Eckart Voigts

### Mashup und intertextuelle Hermeneutik des Alltagslebens: Zu Präsenz und Performanz des digitalen Remix

Remix und Mashup sind als typische Erscheinungsformen künstlerischen Alltagshandelns in einer medial saturierten Gesellschaft erkannt worden. Es handelt sich um „auditiv, visuell, audiovisuell ‚vermischte‘ Neuarrangements, Collagen, Bricolagen in der Musik, in Videos, in Computerspielen, in der Bildenden (und aktuellen Medien-) Kunst, in der (Netz-)Architektur“ (Wilke 2015, S.13) sowie in Literatur, Fotografie und anderer künstlerischer Praxis. Wilke betont das Moment kultureller Aneignung durch die Akteure des Mashup, die wie in einem digitalen Figurentheater die Puppen tanzen lassen: „Diskursobjekte werden zu einem Spielball von performativen Mashup-Techniken“ (ebd., S.37). Alles, was in digitalem Code verfügbar ist, lässt sich potenziell vervielfältigen, und das Kulturmateriale für dieses *masking* ist weithin kostenlos verfügbar sowie niedrigschwellig veränderlich. Schon vor etwa zehn Jahren erklärte daher Lawrence Lessig den Remix zu einem zentralen kulturschaffenden Verfahren in der digitalen *Read/Write*-Welt (vgl. Lessig 2008). In dem Punkt zumindest, dass Remix und Mashup für die digitale Welt und die damit einher-

gehenden kulturellen Veränderungen zentral sind, scheinen sich ihre Kommentator\_innen<sup>1</sup> einig. In einem jüngst erschienenen Sammelband heißt es einleitend: „Unstrittig scheint, dass sich im Zuge der Digitalisierung Produktions- und Erscheinungsformen von Medien, der Zugang und Umgang mit Medien verändern“ (Mundhenke et al. 2015, S.2). Euphorisch meint Dirk von Gehlen, digitales Kopieren ermögliche eine „kreative Referenzkultur“ (von Gehlen 2011, S.19), da Inhalte „leichter adaptiert, remixt und parodiert werden“ (ebd.) können. Was sein Untertitel in irreführender Polemik als *Lob der Kopie* benennt, ist eigentlich ein Plädoyer für die schöpferische Appropriation. Selbst in einem durchaus kritischen Beitrag

1 Uneinigkeit besteht darüber, wie innovativ die Praxis ist. Häufig wird auf vordigital etablierte Verfahren verwiesen, wie zum Beispiel die filmische Materialkompilation (vgl. Mundhenke 2015, S.67). Wilke grenzt Mashup von Remix ab, denn bei letzterem trete „die Idee einer Aussage durch Montage, Verfremdung, Collage [...] in den Hintergrund“ (2015, S.14). Navas (vgl. 2012, S.93) unterscheidet wiederum regressive und reflexive Mashups (nur bei letzterem erscheinen die neu gemischten Bestandteile tatsächlich in neuen Zusammenhängen).

zum Mashup konzidiert Petra Missomelius, der Remix sei „eine für die digitale Medienkultur paradigmatische Praxis“ (2015, S.239).

Im Folgenden sollen nach einer Vorstellung des Mashup als performative Kulturpraxis zwei exemplarische Videocollagen („Vids“) analysiert werden: (1) eine hybride Montage, der sogenannte *Supercut* und (2) ein *Literal Video*. Die Techniken der Videomontage adaptieren dabei Collage- und Montageverfahren der modernen Avantgarden und greifen auf vordigitale Videopioniere des „fannish vidding“ zurück (vgl. Coppa 2008) – in Deutschland zum Beispiel *Sinnlos im Weltraum*, die *Star Trek*-Synchronisationen in Siegerländer Platt seit 1994. Dennoch ist es wichtig, diese Texte nicht rein textuell zu interpretieren, sondern immer im Kontext ihres Mediendispositivs und ihrer Medienprotokolle zu beobachten. Wenn diese kompilierten Videos also in YouTube erscheinen, so stehen sie in der höchst diversifizierten Umgebung des digitalen Videoportals und Ereignisarchivs YouTube (vgl. Snickars/Vonderau 2009, S.11). Durch *tagging* und weitere Kategorisierungen entwickelt sich die typische nutzergenerierte Taxonomie (‘folksonomy‘), die YouTube erst als Datenbank nutzbar macht. Als Mediendispositiv bietet YouTube all die Funktionalitäten von Relationierung und ‚Teilnahme‘, die eine digitale Partizipationskultur ausmachen und die Aneignung der Inhalte ermöglicht, steuert und gegebenenfalls auch verhindert.

Der vorliegende Aufsatz schließt dabei an zwei Beobachtungen an, die Mashups und Remixes als performativ und transgressiv beschreiben. Für Tim Glaser ist das Mashup nämlich eine grenzüberschreitende Strategie gegen die mediale Vereinnahmung und kulturelle Normalisierung: „Jedes Mashup ist Arbeit am und gegen den etablierten kulturellen Code und jede Praktik der digitalen Aneignung ein Gegenentwurf dazu, selbst angeeignet zu werden“ (2015, S.110).

Mashups und Remixes werden in der Tat häufig mit dem Gestus der Transgression und der Überwindung einer monolithisch-zentralistischen Medienkultur annonciert, wie sie den emanzipatorischen Medientheorien von Bertolt Brecht, Walter Benjamin oder des frühen Hans Magnus Enzensberger zueignet. Die Frage nach dem transgressiven, subversiven Potenzial steht bei den meisten Untersuchungen unausgesprochen oder ausgesprochen im Zentrum der Fragestellungen und bestimmt bereits die Anfänge von Mashup- und Remix-Kultur. Seit etwa 2000 gibt es den sogenannten ‚Bastard Pop‘ – den Remix verschiedener ‚bootlegged‘ Hits zu einem hybriden Musikstück. Bei Bootleg- und Bastard-Pop-Partys bestimmt der Moment der Aufführung das transgressive Event. Angekündigt auf Plakaten, die mit Photoshop erstellte Star-Hybride vorführen, zeigt die Präposition ‚vs.‘ die gängige Kollisionsästhetik an. Begriffe wie *trashing* oder *shredding* bezeichnen die häufig anzutreffende satirische und

zerstörerische Dimension von Mashup und Remix, die nicht selten in parodistischer Absicht und anonym lanciert werden. Die kritischen Diagnosen zwischen selbstreferentieller Reproduktion, Narzissmus und kritisch-transgressivem Potenzial erinnern sehr an die literaturwissenschaftlichen Diskussionen zur Parodie. Wie bei der literarischen Parodie partizipiert das Mashup unweigerlich an seinem Ausgangsmaterial.

Fernando Ramos Arenas diskutiert Trailer-Mashups und resümiert, dass diese zwar die Filmindustrie untergraben, jedoch filmindustrielle Konventionen letztlich bestätigen (vgl. 2015, S.92). Für Missomelius bringt die Mashup-Kultur keine Innovation, sondern eher eine Reproduktion von „Kontrolldiskursen und flexiblen Normalisierungen“ (2015, S.229). Sie diagnostiziert Spektakel und Exhibitionismus, der nicht subversiv, sondern affirmativ sei (2015, S.233), obwohl doch die durch Mashups provozierten Neuerungen im Urheberrecht die „Chance für eine Entwicklung jenseits aktueller kapitalistischer Kategorien“ (Missomelius 2015, S.238) böten.

Auch die medientheoretische Reflexion über das Mashup geht von dieser Kulturbeobachtung des Bootleg-Pop aus, leitet daraus jedoch einen grundlegend anderen Mashup-Begriff ab, der auf die medientechnische Konnektivität abhebt und lediglich die Setzung von ‚Heterogenität‘ und ‚Vermischung‘ (*blending*) aufgreift: „The interactions between users and corporations, and the connectivity between markets and

media practices, are inherently intertwined and constitute something I have brashly dubbed ‚bastard culture‘ to indicate how the most heterogeneous participants and practices are blended together“ (Schäfer 2011, S.11).

Schäfer geht es in erster Linie um die Rolle von Software zwischen Distribution und Konsum – erst in zweiter Linie um die Textoberflächen oder Kulturerscheinungen, die unter diesen neuen Modalitäten erkennbar werden. Die zentralen Begriffe für das Software-Mashup, also die Verknüpfung unterschiedlichster Web-Anwendungen, sind die ‚Schnittstelle‘ und die ‚prozessförmerige Medialität‘, die den kreativen und kommerziellen Austausch zwischen den Agenten der ‚sozialen‘ Medien neu einrichtet. Die deutschsprachige Medienwissenschaft verhandelt diese Texte teils jenseits von Fragen nach Sinngebung oder Kunstwerken als Beispiel für spätmoderne Netzwerk-Distribution von Kultur. Rezente medienwissenschaftliche Ansätze zu Mashup und Vernetzung in den sozialen Medien teilen insofern die Affekte gegen den *furor hermeneuticus*, die *Wut des Verstehens* (so Jochen Hörischs Titel) und wenden sich, durchaus im Einklang mit der maßgeblich von Friedrich Kittler geprägten Medientheorie, einer auf das Technische fokussierten Semantik zu. Im Rahmen eben dieser Semantik geht die Medienwissenschaft nicht auf Sinnsuche in Texten, sondern in medialen Infrastrukturen. Eine solche Theoriebildung setzt den Werkbegriff in Anführungszeichen. Zwar ist damit

nicht mehr – wie noch bei Kittler – die Hardware gemeint, aber immerhin doch die Software, als deren Spezialfall das Mashup gilt. In der Formulierung von Schäfer und anderen ist das Mashup geradezu synonym mit den APIs, den *application programming interfaces*, die im Kontext von Webdiensten die gegenseitige Einbettung von Inhalten ermöglichen. Henry Jenkins spricht vom Übergang von „distribution“ zu „circulation“ (Jenkins 2012, S.217). Es entstehen hybride Ästhetiken, die die Weberfahrung zunehmend zu den spezifischen Nutzer\_innen hin relationiert. Das Mashup ermöglicht ein fluides, auf User\_innen bezogenes Organisieren von Inhalten, das unabhängig von einzelnen Programmen zur Content-Basis wird. Die Schnittstellen ermöglichen das Einbetten (sprich: die Situierung) oder die individuell gestaltbare Fusion von Anwendungen und Inhalten in Netzwerken: Das YouTube-Video erscheint in der eigenen Facebook-Umgebung. In dieser Formulierung wird dann sogleich die ökonomische Attraktivität dieser Einbettung evident: APIs ermöglichen zunächst die relationale Konnektivität „between various applications and sources“, jedoch bedeutet dies aus Perspektive der Medienanbieter die „integration of user activities into new business models“ (Schäfer 2011, S.106/107). Die entscheidende Frage dabei ist, wie solche medialen Bedingungen Transgressionen ermöglichen, behindern oder neu situieren. Um mit etablierten Begriffen der *Cultural Studies* zu arbeiten: *big bad media* gewinnen

wesentlich erweiterte Zugangsmöglichkeiten, um zu beobachten, was *poor princess audienza* tut – *poor princess audienza* ist insofern aktiviert, als dass sie Inhalte generiert (*user-generated content*, UGC) und auch die Zugangspfade zu den Orten legt, an denen sich *big bad media* einschalten oder zuschalten können: „Users can rate content, indicate inappropriate postings, and participate in the indexing of the vast amount of data. Information organization becomes a key function of the information architecture in the Web 2.0. When posting content to websites, users contribute to the information management system by adding title, descriptions or comments“ (Schäfer 2011, S.107/108).

Der *furor hermeneuticus* sollte sich daher weder nur auf die Hardware oder die Software beziehen, sondern auch auf die Oberflächenerscheinungen selbst, die von Glaser benannten kulturellen Codes richten (vgl. Glaser 2015, S.110), in denen der Quellcode und die Programming Interfaces idealerweise nicht auftauchen. Jenseits des Software-Mashups entstehen jedoch auch hybride Ästhetiken, die die Weberfahrung zunehmend zu den spezifischen Nutzer\_innen hin relationieren und im Fokus der nächsten Abschnitte stehen werden.

### **Digitale Prosumtion: Präsenz und Performanz im literarischen Mashup**

Wenn Medienangebote im Zuge der sich entfaltenden Mediendiversifizierung zielgruppenspezifisch spezialisiert und

relationiert werden können, so werden Fankulturen als historisch etablierte, abgegrenzte Zielgruppen geradezu zum Idealtypus der über Interfaces ‚Wreader‘ oder ‚Prosument\_innen‘, so der von Alvin Toffler 1980 eingeführte Begriff, der Konsumentengemeinschaften und den aktiven Einfluss auf Produkte und Dienstleistungen zusammendenkt (zur Genese und Kritik des Begriffs vgl. Schüttpelz 2009, S.10). Ganz in diesem Sinne macht Henry Jenkins den Fan zur zentralen Kulturercheinung der partizipatorischen Konvergenzkultur: „*Convergence Culture* describes a moment when fans are central to how culture operates“ (Jenkins 2006, S.1; vgl. zu Fankulturen auch Wenger 2006, Einwächter 2014, Cuntz-Leng 2014). Mit den Begriffen der Ästhetik betrachtet, vereinen Fankulturen immer eine interpretative Sinnkultur mit einer nichtinterpretativen Präsenzkultur, die nach Körperlichkeit, Performanz, Ereignishaftigkeit strebt (vgl. Gumbrecht 2004, S.98-110). Genau hier ist der prekäre Begriff der Hermeneutik als „Frage nach den Bedingungen literarischer Rezeptions- und Wirkungsprozesse“ bei der Neuorientierung der Literaturwissenschaft „in Richtung [...] eine[r] Medienkulturwissenschaft“ (Berensmeyer 2010, S.49) zentral. Dies gilt insbesondere, wenn die Hermeneutik sich nach Gerhard Schulzes „Hermeneutik der Stile“ (2005, S.95) der Alltagskultur zuwendet.

Die Verschränkung von kultureller Produktion und Rezeption unter den Bedingungen einer transmedialen, digi-

talen ‚Prosumtion‘ hat unzweifelhaft Auswirkungen auf die Literatur sowie Kultur und lässt eine herkömmliche Textthermeneutik zunehmend marginal erscheinen, weil sie nur Teile des Erlebens von, und Umgangs mit Medientexten erfasst. Umgekehrt fällt es schwer zu behaupten, etablierte intertextuelle und intermediale Begrifflichkeiten, beispielsweise Satire, Parodie und Pastiche, seien nicht zentral bei der Analyse des Mashups. Es gibt ein ‚Mashup-Leben‘, das zwar nicht unabhängig von, aber doch jenseits der Semantik technischer apparativer Innovation zu analysieren ist. Es gilt also, die neue zirkulierende Distribution von Medienprodukten auf dynamischen digitalen Plattformen in den Blick zu nehmen, ohne die Inhalte völlig aus den Augen zu verlieren. Ich schlage daher in diesem Beitrag vor, das Mashup im Rahmen einer intertextuellen Hermeneutik des Alltagslebens zu analysieren. Des Weiteren schlage ich vor, Möglichkeiten und Grenzen der Transgression im Mashup weiter als zentrale Analysekatgorie zu verfolgen, wie dies auch Gunkel und Gournelos (vgl. 2012, S.11) empfehlen – dies gilt dann auch für traditionelle Medien wie das Buch.

Das einschlägige Verlagshaus Quirk Books nennt seine typischen Mashups klassischer Literatur mit hohem Fortschreibungspotenzial *literary remix* – der paradigmatische Text ist *Pride and Prejudice and Zombies* (2009). Mashups finden sich auch auf digitalen Archivportalen wie YouTube als kompilierte Videos (Fan Supercut, Literal Video,

Fandub, etc.). Sie bedienen sich häufig des sogenannten *canon*, das heißt legitimierte Textaggregaten (*pro-fic*) der transmedialen, marktmächtigen Entertainment-Industrie (*franchise*: z.B. *Star Wars*, *The Lord of the Rings*, *Twilight*). Solche zunächst illegitimen Adaptionen oder Amateur-Kompilationen (*fan-fic*), etwa auf YouTube, transformieren ihre Ausgangsmaterialien, in einem Ausbruch kollektiver Kreativität, die immer auch die Ideen anderer einbezieht, als Aufführungen „that compile clips of other videos and build upon the creativity of others“ (Strangelove 2010, S.186). Insofern ist das Mashup als ästhetisches Verfahren zwar einerseits immer Versuchen der kulturindustriellen Vereinnahmung ausgesetzt, wie anhand des Erfolgs von Quirk Books und seiner gewinnorientierten Vermarktung von Jane Austen erkennbar, jedoch andererseits grundsätzlich transgressiv: „[...] mashup and remixing are patently and unapologetically illegal. Produced by appropriating, decontextualizing, and recombining the creative material of others, the mashup is a derivative „composition“ that violates the metaphysical concept of originality, the cultural status of the author and the authority of authorship, and every aspect of intellectual property law and copyright“ (Gunkel/Gournelos 2012, S.11).

Aus der Analyse des Mashups folgt also methodisch a) die Überwindung rein text- und autorzentrierter Traditionen der Hermeneutik und b) der Einbezug von kultureller Alltagspraxis

als soziale Interaktion und Kommunikation. Die derzeit zu erkennenden Prozesse des ‚wilden‘, transgressiven Adaptierens möchte ich als „performative Hermeneutik“ bezeichnen (Voigts-Virchow 2008). Der Unterschied zur traditionellen Hermeneutik ergibt sich aus der Ablehnung von Text- und Autorzentrierung. An ihre Stelle tritt eine nutzerorientierte Hermeneutik der Alltagskultur, die sich der Pragmatik rezenter, hybrider Texterscheinungen zuwendet und versucht, die ephemeren, niedrigschwelligen Fan-Mashups und Alltagsadaptionen kulturhermeneutisch als Vorgänge kulturellen Wandels und kultureller Übersetzung zu verstehen. Der Autor und Filmproduzent Seth Grahame-Smith hat in einem Interview mit *Time* die Entstehung des einschlägigen literarischen Jane-Austen-Mashups *Pride and Prejudice and Zombies* so beschrieben: „Actually the credit for this belongs to my editor, Jason Rekulak. He had had this sort of long-gestating idea of doing some kind of mashup, he called it. He didn't know what it was, he just knew there was something to it. He had these lists, and on one side he had a column of *War and Peace* and *Crime and Punishment* and *Wuthering Heights* and whatever public domain classic literature you can think of. And on the other side he would have these phenomena like werewolves and pirates and zombies and vampires. He called me one day, out of the blue, very excitedly, and he said, all I have is this title, and I can't stop thinking about this title. And he said: *Pride and Prejudice*

and Zombies. For whatever reason, it just struck me as the most brilliant thing I'd ever heard“ (Grahame-Smith zit. nach Grossman 2009).

Natürlich resultiert eine solche Formel nicht in komplexem Material, der Text ist jedoch mehr als ein kurzfristig wirkender literarischer Scherz, ein „intelligent fart joke“, so Macy Halfords beißende Kritik im *New Yorker*, die zu Recht vor allem die schematische, repetitive Struktur des Genre-Pastiche und die defizitäre Plotstruktur hervorhebt: „The plot continues in this manner – Lizzie, Darcy, zombies, blah, blah, blah – until the end, and there isn't much more to say about it, except to reiterate its awfulness“ (Halford 2009).

Bedenkenswert ist aber, was Grahame-Smith und Rekulak zu Genre und Distribution literarischer Produkte ausführen. Typisch erscheint, dass die Genre-Formel vom Verlag vorgegeben ist (vgl. Grossman 2009). Als standardisiertes Verlagsprodukt lässt der Mashup-Roman die Erosion herkömmlicher literarischer Autorschaft sinnfällig werden. Bereits an dieser Formulierung sind zudem die Textmerkmale des literarischen Mashups zu erkennen: die Kollisionsästhetik aus kristallisierten, möglichst antithetisch gewählten Genres (vgl. Voigts-Virchow 2012, S.48-50). Wichtig sind dabei die Friktionen zwischen zeitgenössischem Horror (wahlweise Zombies, Vampire, Werwölfe, Seeungeheuer o.ä.) und klassischer, kanonisierter, frei verfügbarer Literatur (Jane Austen, Daniel Defoe etc.). Hier geht es nicht um eine Adap-

tion im Sinne eines synkretistischen, aktualisierenden Anpassungsprozesses zwischen einem fremden Ausgangstext und einem zeitgenössischen Medium für ein heutiges Publikum. Wichtiger ist die konfrontative Gegenüberstellung zweier klar markierter Genre-Pastiches. An anderer Stelle hat Rekulak bestätigt, YouTube sei die Inspirationsquelle für seine antithetischen Genre-Verknüpfungen hinsichtlich ihres konfrontativen literarischen Mashup-Potenzials gewesen. Er bestätigt ebenso, dass ihm der etablierte Kosmos von Adaptionen, Appropriationen und Fortschreibungen den Mut gab, das gattungsüberschreitende Wagnis einer Publikation einzugehen. Typisch erscheint zudem der von Rekulak beschriebene Distributionsprozess von *Pride and Prejudice and Zombies*: Zunächst erwächst eine Fan-Basis in einschlägigen Blogs, dann dringt das Phänomen als *Meme* in den Mainstream.

Im Vergleich zu klassischen Modellen der Medienkulturwissenschaft wird deutlich, wie die Partizipationskultur die kulturelle Kommunikation verändert, indem sie das Verhältnis von Produzent\_innen und Rezipient\_innen kurzschließt. Die neuen Rezipient\_innen begnügen sich nicht mit dem Dekodieren der für sie zubereiteten Bedeutungsเมนูs; sie nehmen Einfluss auf Mediations- und Distributionsprozesse und determinieren so zunehmend die Enkodierungsprozesse selbst. Umgekehrt sind die Institutionen kultureller Kommunikation darauf angewiesen, das Agieren der Prosument\_innen

nicht nur über deren Kaufverhalten, sondern durch eine umfassende Profilierung ihrer kulturellen Verhaltensweisen zu beobachten, um so die Kontrolle über die Kulturproduktion zu behalten und sich in Anpassung an die Prosument\_innen ästhetisch zu regenerieren. Alternativ – wie abzulesen an den im Jahr 2012 geführten Debatten um die Gesetzesentwürfe SOPA (USA) und ACTA (multilateral) – bemüht sich die Industrie unter dem Banner der Pirateriebekämpfung um die Einschränkung der Prosument\_innenaktivität und damit auch der Kontrolle fankultureller Praktiken. Dabei versuchen die Anbieter von Produkten die Schnittstelle der Distribution zurückzugewinnen, während im Gegenzug die Gegner gesetzlicher Urheberrechtsregelungen weiter unter den Bannern ‚Creative Commons‘ und ‚Open Access‘ Ideale von Kreativität und Freiheit gegen den Schutz von Patenten und Markenrechten in Stellung bringen, wie derzeit bei der Diskussion um das Freihandelsabkommen TTIP.

### *Cultural jazz*: Virus, Mem und Appropriation

Wenn also, trotz der zweifelhaften schöpferischen Potenziale und des diskussionswürdigen Transgressionspotenzials das Mashup als Spezialfall einer Appropriation in der rezenten Adaptionforschung bereits viel Beachtung gefunden hat, so liegt dies vor allem an der Aussagekraft für derzeitige Produktions-, Distributions- und

Rezeptionsformen von Kultur, die solchen Appropriationen im Sinne von Linda Hutcheon (2006) oder Julie Sanders (2006) eine kulturelle Meta-Ebene zuweisen. Sanders führt aus: „Any exploration of intertextuality, and its specific manifestations in the forms of adaptation and appropriation, is inevitably interested in how art creates art, or how literature is made by literature“ (Sanders 2006, S.1). Oliver Nicklas und Pascal Lindner sekundieren: Die Appropriation (und damit auch das Mashup) sei „a creative and metamorphic process: material is broken up to become part of a new living organism“ (2012, S.6). Um in der biologisch-evolutionären Bildlichkeit zu bleiben: Es ist die ‚illegitime‘ kulturelle ‚Mutation‘, die eine erwünschte, lebendige Diversität hervorbringt; Kegel, nicht Kinder, sorgen für den großen, variantenreichen kulturellen Genpool (oder, um Dawkins‘ Begriff einzuführen: ‚Meme-Pool‘), der in der Populationsgenetik das Überleben durch bessere Anpassung an eine sich wandelnde Umwelt begünstigt. In dieser biologistischen Sicht auf Kultur führt eine Normierung als ‚Zuchtwahl‘ (z.B. durch Gatekeeper wie Verlage, Rezensenten, das ‚Establishment‘) zu einer Reduktion unerwünschter, illegitimer und ‚korrupter‘ Kulturerzeugnisse. Eine solche ‚kulturelle Inzucht‘ wird erst durch den *cultural jazz*, frei improvisierende Kulturbegattung durch Fans und Blogger\_innen, wieder geöffnet: Die Aktivitäten der Partizipationskultur befruchten Künste und Kulturen.



In einem viel beachteten Aufsatz haben Hutcheon und Gary R. Bortolotti diese adaptiven und appropriativen Verfahren (mithin also auch Mashups) jedoch als kulturproduktive Systematik erklärt: „Stories, in a manner parallel to genes, replicate; the adaptations of both evolve with changing environments“ (2007, S.445). Die metaphorisch-analogische Übertragung einer solchen biologischen Begrifflichkeit in die Literatur – Hutcheon und Bortolotti nennen sie gar ‚homolog‘ – ist nicht ohne Probleme. Dawkins beschrieb 1989 in Analogie zum ‚Gen‘ ein Mem (statt dem geläufigeren ‚Meme‘) als „a unit of cultural inheritance“ oder als Indikator kultureller Replikation („a unit of cultural transmission, or a unit of *imitation*“ [Dawkins 1989, S.192]). Bezogen auf „tunes, ideas, catchphrases, clothes, fashions, ways of making pots or of building arches“ fantasierte Dawkins: „Just as genes propagate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms and eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain“ (ebd.).

Gerade dieser Hinweis auf das ‚Ideenspringen‘ schärft jedoch den Blick für Prozesse kultureller Fortpflanzung. So ist im Hinblick auf Mashups an dieser Stelle Folgendes festzuhalten: Die hybride und derivative Mashup-Praxis der Partizipationskultur lässt sich als illegitime Performanz ‚legitimer‘ Textaggregate beschreiben. Sie ist kurz und kurzlebig, marginal und vollzieht sich häufig zunächst jenseits

der üblichen ökonomisch-technischen Funktionalität der Medienentwicklung. In ihrer ‚karnevalistisch-spielerischen‘ Qualität, ihren Montagetechniken, ihrer kreativen Iteration und überraschenden Refunktionalisierung zeigt sich eine ‚Komplexifizierung‘ von Bedeutungen, eine gelegentlich kritische Intermedialität (Medienparodie, ironisierende Intermedialität), oft sogar eine an der Praxis von Surrealisten und Dadaisten geschulte Untergrabung von Bedeutungen. Sie bergen das Potenzial für eine kulturelle Erneuerung. Die Affinitätsräume der Partizipationskultur bieten immerhin die Möglichkeit für subversives Prosumtionsverhalten und eine Art *Everyday Avantgarde* der Amateure. Dies kann als kulturelle Teilhabe à la John Fiske und John Hartley beschrieben werden oder als Akkulturation, die angebotene Narrative und Produkte variiert, ohne grundsätzliche ökonomische Asymmetrien der Kulturproduktion in Frage zu stellen (vgl. hierzu Voigts [2015, im Druck]). Die Analyse des Mashup schärft jedoch in jedem Fall den Blick für die Prozesse von Aneignung und Handhabung von Texten. Was also Prosument\_innen bei Online-Videoportalen an Karnevaleskem hochladen, erfüllt zumindest potenziell die Anforderungen an eine kollektive und ‚transgressive‘ Komik-Kultur wie sie nach Michail Bachtins 1965 übersetzter Studie *Rabelais und seine Welt* ihren Siegeszug in die westlichen Komiktheorien angetreten hat. Die so entstehende Spaßkultur ‚von unten‘ ist hochgradig kontext-sensibel und ist

wie der Witz als „small anthropological essay“ (Critchley 2000, S.65) lesbar. Im Sinne der von Gerhard Schulze 1992 ausgerufenen *Erlebnissesellschaft* (2005) dirigiert die Partizipationskultur die Richtungen kultureller und textueller Moden in beschleunigender Abgrenzung zum Gewesenen. Sie leistet quasi kulturhygienisch die „Ironisierung des normativen Konsenses“ (Schulze 2005, S.xvii) und verspricht niedrigschwellige, welthaltige Erlebnisse in unkontrolliertem Hedonismus. Die Performanzen des Netzes leisten so Ablenkung vom blutleeren Funktionalismus der Moderne (*pale modernity*). Als ‚post-moderne‘ Reflexivität ist eine solche partizipative Appropriationskultur als kulturelle Wiederbelebung (*replenishment*), aber auch als Anzeichen eines kulturell erschöpfenden Recycling (*exhaustion*) lesbar.

Die audiovisuellen Formen dieser transgressiven und reflexiven Aufführungs- und Appropriationspraxis sollen nun kurz, stellvertretend für eine große Zahl in den letzten zwei Jahren erschienener Texte und Produktionen in den transmedialen Räumen der Fankulturen, anhand eines Supercuts und eines Literal Videos vorgestellt werden.

### **Supercut-Montage: Hollywood-Karaoke als Medienassemblage**

Der Supercut ist definiert als eine „fast-paced montage of short video clips that obsessively isolates a single element from its source, usually a word, phrase, or cliché from film and TV“

(Baio/Bell-Smith 2011). Matthijs Vlot nimmt einen Karaoke-Track von Lionel Richies *Hello* (1984) zum Anlass für einen Supercut, der aus einer Montage vieler Hollywood-Filme den Text des Liedes nachsingen lässt. In typischer Weise verbreitete sich das Video, das zunächst auf Vimeo (14.01.2012), dann auf YouTube (17.01.2012) hochgeladen wurde, im Januar 2012 vorerst in Blog-Einträgen, bis es im Mainstream ankam. Seine Zirkulation dient der sozialen Relationierung, die durch ‚Teilen‘ Affinität generiert: Ich kriege und teile, um Gemeinschaft zu erzeugen (vgl. Lange 2008, S.368). Gleichzeitig ist es eine sehr unstete und zerstreute Gemeinschaft, denn die ‚vagabundierenden‘ User\_innen sind schnell über andere geöffnete Fenster oder Chats bei den nächsten, ähnlichen Videos – von YouTube bereits nach relationierenden Kriterien gelistet. Mit 78 Sekunden ist Vlots Video nicht zu lang, um einen Verlust von Aufmerksamkeit befürchten zu müssen – und zudem kommt die ‚Schnipselästhetik‘ der typisch fragmentarischen Netz-Entität entgegen. Ebenso typisch ist die metamediale, relationierende Auseinandersetzung mit dem Mashup. Die intertextuelle Kommentarmaschine entwickelt Content-Ketten von Kommentaren, Videoantworten und Links in unbändiger relationaler Konnektivität. Der Supercut erhält die wichtigste Netzwährung: Aufmerksamkeit. In kürzester Zeit haben einige Vlot-Fans kollaborativ die Herkunft der Schnipsel dekodiert oder preisen die Qualität

der Montage. Wenn ein Kommentar gar formal in den (adaptierten) Text von Richies Lied gekleidet wird, so ist dies typisch für solche metamedialen Content-Ketten, die sich relational zu bereits existierendem Material situieren und dieses als Spielmaterial nutzen (vgl. Richard 2008): „I’ve been alone with a ‚Hello‘ supercut, inside my mind. And in my dreams I’ve seen its clips a thousand times. I sometimes see it using films galore. Hello! Is it me you’re looking for? This sure took a lot of guys, there must have been a lot of files. It’s all I’ve ever wanted and my eyes are open wide because it knows just what to say, and it knows which clips to use, and I want to tell it so much: ‚I love that someone used a whole bunch of carefully edited and rearranged film snippets to make you“ (Limer 2012).

Vlot ist ein ‚Puppenspieler‘ des Mashups, der sich über das konventionelle Material erhebt, indem er es sich aneignet. Sein Hollywood-Supercut ‚spielt‘ die herkömmlichen Medienprodukte und Textrepertoires, anstatt sie lediglich zu rezipieren. Die Kürze des Movie-Mashup setzt eine typische Rezeptionshürde niedrig. Der professionelle Einsatz von Collage-, Montage- und Assemblage-Technik mit Filmschnipseln als *objets trouvés* dieses scheinbaren ‚Amateurs‘ überzeugt, da er in keinen kulturindustriellen Verwertungszusammenhang eingebettet scheint. Die Montagetechnik hebt, wie bei den klassischen literarisch-künstlerischen Vorbildern, die Integrität dieses populären Pop-Songs der 1980er auf, zeigt wie gewöhnlich die klischierten

Liebeserklärungen der degenerierten Lyrik sind und parodiert gleichzeitig die rekursive Phrasendrescherei im populären Film. Ebenso partizipiert Vlots Parodie aber auch an den Merkmalen der benutzten Partikel (Hollywood, 1980er Jahre Pop-Ballade) – diese nostalgische Reaktion auf Richie als Idol der eigenen Jugend lässt sich verschiedentlich aus den Nutzer\_innen-Kommentaren ablesen. Zum anderen handelt es sich hier vor allem um den Fall einer Autorisierung, der ‚Meme-Creator‘ Vlot gewinnt die Hochachtung der Community sowohl in Bezug auf die kreative Idee als auch die technische Umsetzung und den unterstellten Aufwand – also in dem im Filmbereich üblicherweise als ‚production values‘ bezeichneten Bereich filmischer Sekundärtugenden (vgl. Burgess/Green 2009, S.63). Die Scheidelinie zwischen Medienamateur und Medienprofi scheint sich in diesem Fall nahezu aufzulösen.

### Literal Video als Medienparodie: „Total Eclipse of the Heart“

Das zweite Beispiel ist ein ‚Klassiker‘ unter den viralen Video-Mashups auf YouTube, nämlich ein sogenanntes ‚Literal Video‘, eine Parodie auf einen offiziellen Musikvideoclip. Im ‚Literal Video‘ wird die Gesangsspur des zugrundeliegenden Liedes durch selbstproduzierten, am Original angelehnten Gesang ersetzt, der dann wiederum die visuelle Gestaltung des Videoclips kommentiert. Es handelt sich also um einen ekphrastischen Exzess zu parodistischen Zwecken. Der neue Gesang

und die unterstützende Untertitelung generieren die Ekphrasis, definiert als „the verbal representation of a real or fictitious text composed in a non-verbal sign system“ (Clüver 1997, S.26). Diese Form der Bildbearbeitung wurde erstmals von Dustin McLean (New York) im Oktober 2008 auf YouTube hochgeladen – eine Bearbeitung von A-has klassischem und stilprägendem 1980er-Jahre Animation/Live Action-Popvideo *Take on Me* (1985). Zu Hochzeiten wurden etwa 100 Videos dieser Art pro Jahr hochgeladen, darunter auch am 29. Mai 2009 David A. Scotts Bearbeitung von Russell Mulcahys Video zu Bonnie Tylers *Total Eclipse of the Heart* (1983). Das Video ist typisch für das *visual flood*-Genre der 1980er Jahre, in dem weitestgehend entkontextualisierte Szenen – in diesem Fall an Gothic und Horror angelehnt – in einer Art Traum-Montage aneinandergereiht erscheinen. Sängerin Tyler, offenbar Lehrerin, wandert im Video in weißer Robe durch die neogotischen Hallen des Holloway Sanatoriums in London, dessen Räume als Internat lesbar werden: Junge Männer in Schuluniform werden tanzend, singend und bei sportlichen Tätigkeiten gezeigt. Der Clip nimmt in seiner gesungenen und in Untertiteln auch verschriftlichten Ekphrasis der visuellen Pseudotiefe des Popvideos diese ins parodistische Blickfeld:

„(Pan the room.)  
Random use of candles, empty bottles, and cloth,  
and can you see me through this

fan?  
(Slo-mo dove.)  
Creepy doll, a window, and what looks like a bathrobe.  
Then, a dim-lit shot of dangling balls.  
(Metaphor?)  
Close-up of some candles, and dramatically posing.  
Then, stock footage of a moon in the sky.  
(Bottle shot.)  
Messing up my close-up with a floating blue curtain.  
Now, let's see who's coming in from outside“ (Scott 2009).

Diese Variante einer Bild-Wort-Montage ist ein klassisches Beispiel eines intermedial arrangierten, selbstreferentiellen Narrativs. Primäres parodistisches Stilmittel ist die ekphratische ‚overnarration‘, die das im Video Gezeigte/Gesehene in einer Metanarration kritisch kommentiert. Gerade die Tatsache, dass die kritische Kommentierung ja eigentlich überflüssig ist, verankert diese als Parodiesignal und tatsächliche Aussage in der neuen Textvariante, nebst Untertitelung in den *captions*: Im Dialog zwischen Bild und Liedtext gewinnt immer die Parodie, denn wenn die Zuschauer\_innen nun die Aufnahmen des Mondes neu kontextualisiert sehen, erscheinen ihnen diese gemäß der parodistischen Narration natürlich tatsächlich als *stock footage*, also als visueller Gemeinplatz. Auf diese Weise ‚bemächtigt‘ sich Scotts neuer Text des Videobildes, das durch klare Markierungen nun iro-



das Auffinden zu verhindern, Nutzerfreundlichkeit zu senken, wo immer ökonomische Interessen irrelevant werden oder gar bedroht erscheinen. Andererseits partizipiert und profitiert ihr Produkt *Total Eclipse of the Heart* natürlich auch an der unverhofften neuen Aufmerksamkeit – in der Attention Economy fließt Geld zu Aufmerksamkeit, während zuvor, in der klassischen Ökonomie der Werbung, Aufmerksamkeit zu Geld floß.

Parodie und Parodiertes sind also nicht nur semantisch, sondern auch ökonomisch miteinander verschränkt. Das Präfix „Para-“ (‘gegen‘, ‘neben‘), das zusammen mit „-ode“ (Lied) die Parodie bildet, hat in der variierenden Imitation also auch das Moment des Gemeinsamen. Durch das Element der Wiederholung wird der Urheberschutz zum Problem (vgl. Hutcheon 2000, S.26, 32). Die Refunktionalisierung des Materials konstituiert das Mehr im Gegensatz zu einer reinen Wiederholung (vgl. Rose 1993, S.52), und kommt, wie im Fall von *Total Eclipse of the Heart*, der Aspekt der polemischen Attacke hinzu (vgl. Dentith 2000, S.20), so vermag die verstimmte Reaktion von Sony EMI kaum zu überraschen. Die Parodie ist als ‚autorisierte‘ Übertretung, indirekte und zweischneidige Intervention immer auch eine Bedrohung des künstlerischen Besitzanspruchs sowie der Idee von Progressivität und Originalität in der Kunst (vgl. Hutcheon 2000, S.xiv). Sie verlässt sich auf Textsignale, ist jedoch in ihrer Wirkungsweise ausgesprochen kontextabhängig. Sowohl Parodie wie auch Ironie sind zudem schon insofern Teil einer Partizipationskultur als sie

einen erkennenden und intendierenden Dekodierer verlangen. So ist es nicht verwunderlich, dass etwa Gunkels Analyse des Audio-Mashups, die dieses als permanent und parasitär beschreibt, ebenso auf Parodie und Appropriation anwendbar ist (vgl. Gunkel 2012, S.54).

### Schlussbemerkung

Wie Eli Horwatt argumentiert, signalisieren ‚illegitime‘ Video-Remixes die Rückkehr einer *Appropriation-Art* ‚von unten‘: „The efforts of digital remixers on the Internet to interrogate images of culture is a process of working through, rebuttal, criticism, interrogation and decoding of the highly disposable and ephemeral materials of contemporary culture“ (2011, S.97). Ohne die seit den 1980er Jahren genährte karnevaleske Spaßkultur der Erlebnisgesellschaft glorifizieren zu wollen, so ist in der Mashup-Kultur dennoch deutlich ein transgressives prosumantisches Potenzial für eine kreative gesellschaftliche Transformation zu erkennen. Die beiden untersuchten YouTube-Mashups sind insofern an die Medienutopien von Brecht (interaktives Radio), Enzensberger (Medien-Baukasten) und Benjamin (Zerstreuung) anschlussfähig, als dass ihre Akteure Kultur ‚spielen‘ und ihre Standpunkte artikulieren, anstatt lediglich zu konsumieren. Für Edwards sind Mashups mehr als eine parodistische Spaßkultur, nämlich „a mode of empowerment“ (2012, S.30).

Es ist die besondere Kreativität eines Mashups, das dessen Existenz legitimieren und aus der Masse des lediglich Kopierten herausheben kann (vgl. Gunkel 2012, S.46). Genährt werden diese hybriden parodistisch-ironischen Kultur-Mashups durch schnellen, barrierearmen Zugang zu Videoportalen als Speicher, auf die durch Software-Mashup relationeller, viraler Zugriff möglich wird. Für einige dieser Mashups sind folgende Schicksale zu prophezeien: In einer zukünftigen Distribution werden (1) entweder die Konsument\_innen aus freiem Willen nach Art der Patronage

zahlen, oder (2) es wird eine kontrollierte Zahlkultur durch Sperren im Relationieren durchgesetzt, oder (3) der legalistische Softwarekrieg um den legitimized Zugang wird weitergehen. Dass jedoch der Kultur-Mashup trotz transformierter Distribution und ‚Prosumtion‘ gewiss nicht ausschließlich, jedoch auch mit etablierten literarischen Kriterien (Satire, Ironie, Parodie, Intermedialität) im Sinne einer Hermeneutik der Stile oder einer Hermeneutik der Performanz kontextualisierbar und beschreibbar bleibt, sollte unbestritten sein.

## Literatur

- Arenas, Fernando Ramos: „Filmvermarktung, Subversion, Anpassung.“ In: Mundhenke, Florian et al. (Hg.): *Mashups: Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer, 2015, S.79-94.
- Bachtin, Michail: *Rabelais und seine Welt*. Frankfurt: Suhrkamp, 1995.
- Baio, Andy/Bell-Smith, Michael: „Supercut“ (2011). <http://supercut.org> (03.03.2015).
- Berensmeyer, Ingo: „Hermeneutische und neo-hermeneutische Ansätze.“ In: Nünning, Ansgar/Nünning, Vera (Hg.): *Methoden der literatur- und kulturwissenschaftlichen Textanalyse*. Weimar: Metzler, 2010, S.29-50.
- Bortolotti, Gary/Hutcheon, Linda: „On the Origin of Adaptations: Rethinking Fidelity Discourse and Success –Biologically.“ In: *New Literary History* 38 (3), 2007, S.443-458.
- Burgess, Jean/Green, Joshua: *YouTube – Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press, 2009.
- Clüver, Claus: „Ekphrasis Reconsidered: On Verbal Representations of Non-Verbal Texts.“ In: Lagerroth, Ulla-Britta/Lund, Hans/Hedling, Erik (Hg.): *Interart Poetics: Essays on the Interrelations of the Arts and Media*. Amsterdam: Rodopi, 1997, S.19-33.
- Coppa, Francesca: „Women, Star Trek, and the early development of fannish

viding.“ In: *Transformative Works and Cultures* 1, 2008. <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44> (17.03.2015).

Critchley, Simon: *On Humour*. London/New York: Routledge, 2002.

Cuntz-Leng, Vera (Hg.): *Creative Crowds: Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*. Darmstadt: BÜchner, 2014.

Dawkins, Richard: *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford UP, 1989.

Dentith, Simon: *Parody*. London: Routledge, 2000.

Edwards, Richard L.: „Flip the Script. Political Mashups as Transgressive Texts.“ In: Gunkel, David. J./Gournelos, Ted (Hg.): *Transgression 2.0*. London/New York: Continuum, 2012, S.26-41.

Einwächter, Sophie G.: *Transformationen von Fankultur: Organisatorische und ökonomische Konsequenzen globaler Vernetzung*. Frankfurt: Goethe-Universität (Universitätspublikation), 2014. <http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/36146> (23.03.2015).

Fiske, John/Hartley, John: *Reading Television*. London/New York: Routledge, 1978.

Gehlen, Dirk von: *Mashup: Lob der Kopie*. Frankfurt: Suhrkamp, 2011.

Glaser, Tim: „Narrative mashups als digitale Praktiken der Aneignung – *DoggieWoggiez!PoochieWoochiez!* (2012) und *Hollywood Burn* (2011).“ In: Mundhenke, Florian et al. (Hg.): *Mashups: Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer, 2015, S.95-113.

Goldhaber, Michael: „The Attention Economy and the Net“ (1997). <http://firstmonday.org/article/view/519/440> (02.03.2015).

Grossman, Lev: „*Pride and Prejudice*, now with Zombies!“ (2009). <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1889075,00.html> (02.03.2015).

Gumbrecht, Hans Ulrich: *Diesseits der Hermeneutik: Die Produktion von Präsenz*. Frankfurt: Suhrkamp, 2004.

Gunkel, David J.: „Audible Transgressions. Art and Aesthetics after the Mashup.“ In: Gunkel, David. J./Gournelos, Ted (Hg.): *Transgression 2.0*. London/New York: Continuum, 2012, S.42-56.

Gunkel, David. J./Gournelos, Ted: „Introduction: Transgression Today.“ In: Gunkel, David. J./Gournelos, Ted (Hg.): *Transgression 2.0*. London/New York: Continuum, 2012, S.1-24.

Halford, Macy: „Jane Austen Does the Monster Mash“ (2009). <http://www.newyorker.com/books/page-turner/jane-austen-does-the-monster-mash> (02.03.2015).



- Hörisch, Jochen: *Die Wut des Verstehens: Zur Kritik der Hermeneutik*. Frankfurt: Suhrkamp, 1998.
- Horwatt, Eli: „A Taxonomy of Digital Video Remixing: Contemporary Found Footage Practice on the Internet Cultural Borrowings.“ In: Smith, Iain Robert (Hg.): *Appropriation, Reworking, Transformation*. Scope: An Online Journal of Film and Television Studies, 2009, S.76-91.
- Hutcheon, Linda: *A Theory of Adaptation*. London: Routledge, 2006.
- Hutcheon, Linda: *A Theory of Parody*. London: Routledge, 2000.
- Jenkins, Henry: „Interview with Henry Jenkins.“ In: Gunkel, David. J./Gourne-los, Ted (Hg.): *Transgression 2.0*. London/New York: Continuum, 2012, S.212-222.
- Jenkins, Henry: „Introduction.“ In: Jenkins, Henry (Hg.): *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006.
- Kelly, Kevin: „Better than Free“ (2008). <http://edge.org/conversation/better-than-free> (03.03.2015).
- Lange, Patricia G.: „Publicly Private and Privately Public: Social Networking on YouTube.“ In: *Journal of Computer-Mediated Communication* 13, 2008, S.361-380.
- Lessig, Lawrence: *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: Bloomsbury Academic, 2008.
- Limer, Eric: „Movie Characters Teaming Up To Sing Lionel Richie’s Hello [Video]“ (2012). <http://www.themarysue.com/lionel-richie-hello-super-cut/#geekosystem> (03.03.2015).
- Missomelius, Petra: „Bewegtbildpraktiken zwischen traditionellen und digitalen Medien: Das Mashup als paradigmatische Form digitaler Medienkulturen.“ In: Mundhenke, Florian et al. (Hg.): *Mashups: Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer, 2015, S.227-244.
- Mundhenke, Florian/Arenas, Fernando Ramos/Wilke, Thomas: „Mashups. Zur Einführung und Kontextualisierung“ In: Mundhenke, Florian et al. (Hg.): *Mashups: Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer, 2015, S.1-9.
- Navas, Eduardo: *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. Wien: Springer, 2012.
- Richard, Birgit: „Media Masters and Grassroots Art 2.0 on YouTube.“ In: Lovink, Geert/Niederer, Sabine (Hg.): *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2008, S.141-152.
- Rose, Margaret A.: *Parody: Ancient, Modern and Post-Modern*. Cambridge: Cambridge UP, 1993.
- Sanders, Julie: *Adaptation and Appropriation*. London: Routledge, 2006.

Schäfer, Mirko Tobias: *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam: Amsterdam UP, 2011.

Schüttpelz, Erhard. „Einleitung. Prosumentenkultur und Gegenwartsanalyse.“ In: Abresch, Sebastian/Beil, Benjamin/Griesebach, Anja (Hg.): *Prosumenten-Kulturen*. Siegen: Universi, 2009, S.7-18.

Schulze, Gerhard: *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt: Campus, 2005.

Scott, David A.: „Total Eclipse of the Heart Literal Video Version“ (2009). <https://www.youtube.com/watch?v=fsgWUq0fdKk> (03.03.2015).

Snickars, Pelle/Vonderau, Patrick: „Introduction.“ In: Snickars, Pelle/Vonderau, Patrick (Hg.): *The YouTube Reader*. Stockholm: National Library of Sweden, 2009. S.9-21.

Strangelove, Michael: *Watching YouTube: Extraordinary Videos by Ordinary People*. Toronto: University of Toronto Press, 2010.

Toffler, Alvin: *The Third Wave*. New York: Bantam Books, 1980.

Voigts-Virchow, Eckart: „Shelley, Malley, Carey: A Performative Hermeneutics of Faking and Hoaxing.“ In: *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik* 56 (2), 2008, S.175-192.

Voigts-Virchow, Eckart: „Pride and Promiscuity and Zombies, or: Miss Austen Mashed Up in the Affinity Spaces of Participatory Culture.“ In: Lindner, Oliver/Nicklas, Pascal (Hg.): *Adaptation and Cultural Appropriation*. Berlin: DeGruyter, 2012, S.34-56.

Voigts, Eckart: „Bastards and Pirates, Remixes and Multitudes: The Politics of Mash-Up Transgression and the Polyprocesses of Cultural Jazz.“ In: Hassler-Forest, Dan/Nicklas, Pascal (Hg.): *The Politics of Adaptation: Media Convergence and Ideology*. London: Palgrave, 2015 (im Druck).

Wenger, Christian: *Jenseits der Sterne: Gemeinschaft und Identität in Fankulturen*. Bielefeld: transcript, 2006.