

CAT CONTENT

Zur Intimität der Mensch-Haustier-Beziehung in digitalen Medien

Das Verhältnis von Menschen und Tieren steht im Zeichen technischer Vermittlung. Tiere werden dabei aber nicht einfach in den digitalen Medien repräsentiert, vielmehr wirken technische Bedingungen und tierliche Akteure wechselseitig aufeinander ein.¹ Die Medientechnik als Voraussetzung und als Mittel zur Distanzüberwindung macht räumlich und emotional die Verbindung zwischen Menschen und Tieren sicht- und erlebbar. Zudem finden sich gemeinsame Aspekte bei all den digitalen bzw. digitalisierten Tieren und der sprachlichen Beschreibung der Mensch-Tier-Beziehung. Betroffen davon ist besonders das innige, variantenreiche und hochgradig individuelle Miteinander beim Zusammenleben mit Haustieren.

Diese spezielle Beziehung zwischen Mensch und Tier soll im Folgenden unter dem Aspekt der *Intimität* näher betrachtet werden. Als gesellschaftliche Struktur beschreibt Niklas Luhmann die Codierung von Intimität als «*zwischenmenschliche Interpenetration*».² Eine Erweiterung um die Tierliebe «als Passion» bietet sich an, da sie ebenfalls in gesellschaftlichen Strukturen fest verankert und Bestandteil von sozialen Systemen ist. Begründen lässt sich die Tierliebe allerdings nicht allein durch eine rein emotional konstruierte Beziehung. Denn «es hat sich gezeigt, dass Liebe kein Phänomen ist, das sich beschreiben lässt, indem man nur auf zwischenmenschliche Beziehungen blickt», wie Jessica Ullrich und Friedrich Weltzien in ihrem Editorial zu einer Ausgabe der Zeitschrift *Tierstudien* mit dem Thema «Tierliebe» schreiben.³ Diese Tierliebe oder zumindest die Affinität zu Tieren ist Voraussetzung für das massenhafte Vorkommen von Tieren in digitalen Medien. Auch wenn eine Ablösung von einer inhaltlichen Verhandlung zur Bestimmung der verschiedenen Spezies in unserer Lebenswelt nicht möglich scheint, haben sie neben einem Konzept von Häuslichkeit auch teil an einem Konzept von Medialität, das Formen der Wissensproduktion sichtbar macht. Dabei kommt den digitalen Medien die Funktion zu, eine neue tierliche Subjektivität zu erzeugen, die sich nicht mehr alleine mit den Kategorien des Fremden oder des Anderen fassen lässt.⁴

¹ Vgl. Benjamin Bühler, Stefan Rieger: *Vom Übertier. Ein Bestiarium des Wissens*, Frankfurt / M. 2006.

² Vgl. Niklas Luhmann: *Liebe als Passion. Zur Codierung von Intimität*. Frankfurt / M. 1982, 14.

³ Jessica Ullrich, Friedrich Weltzien: Editorial, in: *Tierstudien*, Nr. 3, 2013, 9.

⁴ Vgl. ZfM, Nr. 4, Menschen und Andere, 2011.

Mit der Verlagerung der Tiere in die medialen Umgebungen werden auch die Semantiken einer vertrauten Mensch-Haustier-Beziehung um neue Dimensionen ergänzt. Der Bezug zum Tier und der Status des Tieres verändern sich grundlegend. Die Wirkmächtigkeit der Tiere beschränkt sich hier nicht mehr alleine auf die kulturell eingespielten Narrative, sondern hat selbst Einfluss auf die medialen Umgebungen, die sich auch im Modus der Beziehungen, Interaktionen und des Zusammenlebens von Lebewesen verschiedener Arten positionieren müssen. Zu fragen ist daher einerseits, wie digitale Medien Mensch-Tier-Beziehungen verändern, sowie andererseits, wie digitale Medien durch das Vorkommen von Tieren alterieren und vielgestaltiger werden.

Für die folgende Annäherung steht exemplarisch der sogenannte Cat Content als sichtbares Kulturphänomen. Die vielfältigen Ausgestaltungsmöglichkeiten der Bilder und Videos von Katzen im Internet und deren massenhafte Rezeption bekommen immer mehr Aufmerksamkeit in Wissenschaft und der hervorbringenden Populärkultur selbst. Am Cat Content zeigt sich, dass die Kulturgeschichte des Haustieres und eine Mensch-Tier-Beziehung, die neben einer diffusen Tierliebe von Emotionalität geprägt ist, schon immer verbunden gewesen sind. Die Ursprünge dieses Verhältnisses sind psychologisch, im engeren Sinne pädagogisch, und nicht zuletzt auch physiologisch. In Anlehnung an die darwinistische Idee der Weitergabe von (Erb-)Informationen über Generationen, sollen hier aktuelle Ansätze der Memetik in Anlehnung an Richard Dawkins und die Idee der Meme im Internet auch für kulturelle Einheiten fruchtbar gemacht werden. Cat Content fungiert als Paradebeispiel, da verschiedene Formate aus diesem Bereich die memetische Form der Wissensübertragung und Weitergabe mitbegründet haben und über die ästhetische Gestaltung soziale Vermittlung stattfindet.⁵ Dabei werden die Tiere selbst zu Medien. Der abschließende Ausblick auf sich neu ergebende Partizipationsansätze der tierlichen Agenten am Internet stellt deshalb nochmal die Frage, ob Tiere neben der Wirkmächtigkeit auch zu einer neuen Form von Handlungsmacht⁶ gelangen, die eine intime Mensch-Tier-Beziehung zur Voraussetzung hat.

Das Phänomen «Cat Content»

Grumpy Cat ist wohl die prominenteste und mürrischste Katze des Internets und gleichzeitig ist sie die bestverdienende.⁷ Exemplarisch steht Grumpy Cat für das gegenwärtige digitale Vorkommen lebendiger Tiere: So werden beispielsweise Cat Video Festivals⁸ weltweit mit großer Resonanz bestritten und das Museum of the Moving Image in New York widmete eine ganze Ausstellung dem Thema «How Cats Took Over The Internet».⁹ Aber wie lässt sich die große Rezeption von Cat Content erklären?

Beim Versuch, darauf eine Antwort zu finden, lässt sich mit John Berger sehr grundsätzlich fragen, warum wir Tiere überhaupt ansehen. Die schon bei Aristoteles angelegte Analogie der Gleichheit und Verschiedenheit bei

⁵ Vgl. zur Ästhetik der Meme:

Olga Goriunova: Die Kraft der digitalen Ästhetik. Über Meme, Hacking und Individuation, in: ZfM, Nr. 8, 2013, 70–87.

⁶ Sarah E. McFarland, Ryan Hediger (Hg.): *Animals and Agency: An Interdisciplinary Exploration*, Leiden, Boston 2009.

⁷ Glaubt man den Schätzungen erwirtschaftete ihre Besitzerin innerhalb von zwei Jahren umgerechnet 84 Millionen Euro mit Büchern, Filmen, einem eigenen Cappuccino und vielen Merchandising-Produkten. Vgl. Grumpy Cat verdient mehr als Cristiano Ronaldo, Meldung auf Focus-Online, dort datiert 8.12.2014, www.focus.de/panorama/welt/missmutiges-gesicht-ist-eine-goldgrube-grumpy-cat-verdient-mehr-als-cristiano-ronaldo_id_4328866.html, gesehen am 7.3.2016.

⁸ Vgl. Internet Cat Video Festival, www.walkerart.org/internet-cat-video-festival, gesehen am 8.3.2016.

⁹ Vgl. Website Museum of the Moving Image, www.movingimage.us/exhibitions/2015/08/07/detail/how-cats-took-over-the-internet/, gesehen am 8.3.2016.

Menschen und Tieren bilden für Berger die notwendigen gegenläufigen Pole, die sich auch bei metaphorischen Konstruktionen finden müssen. Da auch Tiere Menschen ansehen können und es sich nicht nur um ein einseitiges Anblicken vom Menschen ausgehend handelt, gestaltet sich die Abhängigkeit schwierig und macht visuelle, künstliche Repräsentationen der Tiere möglich; daraus schließt Berger wiederum auch, dass die nicht repräsentierten Tiere im Verschwinden sind.

Das besondere Verhältnis von Mensch und Katze und die Bedeutung der Betrachtung durch den Blick oder das Anblicken beschreibt auch Jacques Derrida, wenn er sich im Moment der Nacktheit im Badezimmer mit seiner Katze befindet und von ihr angesehen wird. In der Dekonstruktion durch die Sprache zeigt sich gleichzeitig auch die Grenze dieses Prozesses, da in jedem Sprechen *über* das Tier auch schon ein Umgang *mit* dem Tier vorhanden ist.

Ich habe der Nacktheit gerade Passivität zugeschrieben. Diese entblößte Passivität könnten wir mit einem Wort, das von verschiedenen Orten aus und verschiedenen Registern entsprechend mehr als einmal wiederkehren wird, die *Tierpassion* nennen, *meine* Passion für das Tier, meine Passion für den tierlichen Anderen/das andere Tier (*l'autre animal*): sich nackt erblickt sehen in einem Blick dessen Grund bodenlos bleibt, der vielleicht unschuldig und grausam zugleich ist, empfindlich und unempfindlich (*impassible*), gut und böse, unausdeutbar, unlesbar, unentscheidbar, abgründig und geheim: ganz anders, der ganz Andere, der ganz anders ist, doch da, wo ich in seiner unhaltbaren Nähe das Gefühl habe, noch keinerlei Recht und keinerlei Rechtstitel zu besitzen, ihn meinen Nächsten oder noch weniger meinen Bruder zu nennen.¹⁰

Lassen sich aus Derridas Überlegungen und Erfahrungen mit seiner eigenen Katze Ansätze zur Bestimmung beider ableiten, bleibt dem Gefüge aus Mensch und Haustier ein Faszinosum anhaften, das sich aktuell sowohl qualitativ, aber vor allem auch quantitativ in variantenreichen Produktionen der digitalen Medien niederschlägt. In diesen wird das Haustier inszeniert und präsentiert. Und damit wird auch der Moment des Intimen zur Schau gestellt.

Das Erklärungsangebot aus dem akademischen und nicht akademischen Umfeld für das Cat-Content-Phänomen ist mannigfaltig und belegt dessen Konjunktur: So treffen sich Katzenbesitzer beispielsweise nicht wie Hundehalter beim Spaziergang und können somit auch nicht wie diese in direkten kommunikativen Austausch miteinander treten.¹¹ Und Katzen reagieren im Gegensatz zu Hunden anders auf die vom Menschen gehaltene Kamera, da sie keine Bestätigung, Anerkennung oder Gutheißung vom Menschen für ihr gezeigtes Verhalten verlangen.¹² Außerdem sind sie nicht trainierbar und es erstaunt umso mehr, wenn sie <kluge> Handlungen ausführen. Oder ganz simpel: Katzen sind im Internet ubiquitär, weil sie es auch als Haustiere im gesellschaftlichen Leben sind.¹³

Jüngst hat Jessica Gall Myrick in einer empirischen Studie an der Indiana University gefragt, was Nutzer motiviert, sich Cat Content im Internet

¹⁰ Jacques Derrida: *Das Tier, das ich also bin*, zit. n. Roland Borgards, Esther Köhring, Alexander Kling (Hg.): *Texte zur Tiertheorie*, Stuttgart 2015 [2006], 263f.

¹¹ Vgl. Perry Stein: *Why Do Cats Run the Internet? A Scientific Explanation*, in: *The New Republic*, dort datiert 1.3.2012, www.newrepublic.com/article/101283/cats-internet-memes-science-aesthetics, gesehen am 24.7.2016.

¹² Vgl. Jack Shepherd: *Why the internet loves cats – not dogs*, in: *The Guardian*, dort datiert 16.3.2014, www.theguardian.com/lifeandstyle/2014/mar/16/why-internet-loves-cats-not-dogs, gesehen am 24.7.2016.

¹³ Vgl. Margo DeMello: *Animals and Society. An Introduction in Human-Animal Studies*, New York 2012, 339.

anzusehen, um welche Personentypen aus soziologischer Sicht es sich dabei überhaupt handelt und welche Auswirkungen die Nutzung auf die emotionalen Zustände der Rezipienten hat.¹⁴ Die zusammengefassten Ergebnisse besagen, dass Konsum und Medienerfahrung mit Cat Content die Stimmung verbessern können, indem sie eine regulative Wirkung auf die emotionalen Zustände des Nutzers haben. Allerdings können sie ebenfalls, je nach Persönlichkeitstyp, mit Einstellungen zu und Erfahrungen mit Katzen von eigentlichen Aufgaben in prokrastinierender Weise ablenken.¹⁵ Auch wenn die Studie nicht erklärt, warum genau Nutzer dazu neigen, diese Inhalte zu reproduzieren, indem sie sie kommentieren und teilen, verschärfen die beobachteten kommunikativen Handlungen in den sozialen Medien den Eindruck: «Internet cats <rule the web>».¹⁶

Emotionale Mensch-Tier-Beziehung

Folgt man der Einschätzung der Studie, dann haben Katzen eine ungebrochene Handlungsträgerschaft in der digitalen Welt. In diesem Phänomen, das vorrangig die Mensch-Tier-Beziehung betrifft und den Bezug zwischen Mensch und Haustier in der gesamten Vielfalt veranschaulicht, zeigt sich die Synthese von Emotionen und Distribution mittels Medientechnik, die diesem privaten Miteinander inne ist. Somit lassen sich gerade deshalb die digitalen Verbreitungsmöglichkeiten im Internet als räumliche Nähe betrachten. Daneben ist zwischen Menschen und Haustieren auch die historisch konstituierte und emotionale Beziehungsebene für das Mensch-Tier-Verhältnis entscheidend, die aktuellen sozialen Medienphänomenen und den Möglichkeiten der viralen Verbreitung zugrunde liegen. Je nach Vorliebe, Perspektive und Codierung ist im 20. Jahrhundert «die virtuelle Gestalt der Tiere übermächtig geworden», wie Thomas Macho für die vorangegangene Domestizierung der Nutz- und Haustiere zeigt.¹⁷ Bei der Subjektivitätswerdung, das «becoming with», der «companion species», wie Donna Haraway die Relationalität zwischen Lebewesen theoretisiert,¹⁸ zeigt sich, wie die historischen und emotionalen Zuschreibungen sozial und materiell Form angenommen haben.

«In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts», so die These von Pascal Eitler, «entwickelte und verbreitete sich – im Schnittpunkt von Physiologie und Evolutionstheorie einerseits und Theologie und Erziehungslehre andererseits – ein ebenso neuartiges wie folgenreiches Wissen sowohl über Tiere als auch über Gefühle bzw. Empfindungen, <menschliche> wie <tierische>».¹⁹ Und mit dieser Ausdifferenzierung werden die Tiere in ihrem Sein vielgestaltiger und damit an das semantische Feld der Intimität anschließbar. So erklärt auch die Tierpsychologie, deren Begründung in ebendiesem Zeitraum fällt, das Tier zum biografiefähigen Wesen, stattdes mit menschlicher Sprachfähigkeit aus und verschafft ihm vielerorts Präsenz.²⁰ In den Geschichten der Tiere spiegeln sich auch die Geschichten der Menschen und damit ebenfalls deren emotionale

¹⁴ Vgl. Jessica Gall Myrick: Emotion regulation, procrastination, and watching cat videos online: Who watches Internet cats, why, and to what effect?, in: *Computers in Human Behavior*, Vol. 52, 2015, 168–176.

¹⁵ Vgl. dazu die Mood-Management-Theorie bei Dolf Zillmann: Mood Management: Using Entertainment to Full Advantage, in: Lewis Donohew, Howard E. Sypher, E. Tory Higgins (Hg.): *Communication, social cognition and affect*, Hillsdale 1988, 147–172.

¹⁶ Myrick: Emotion regulation, procrastination, and watching cat videos online, 174.

¹⁷ Thomas Macho: Der Aufstand der Haustiere, in: Marina Fischer-Kowalski, Helmut Haberl, Walter Hüttler, Harald Payer, Heinz Schandl, Verena Winiwarter, Helga Zangerl-Weisz: *Gesellschaftlicher Stoffwechsel und Kolonisierung von Natur. Ein Versuch in Sozialer Ökologie*, Amsterdam 1997, 177–200, hier 197.

¹⁸ Donna Haraway: *The Companion Species Manifesto. Dogs, People, and Significant Otherness*, Chicago 2003.

¹⁹ Pascal Eitler: «Weil sie fühlen, was wir fühlen». Menschen, Tiere und die Genealogie der Emotionen im 19. Jahrhundert, in: *Historische Anthropologie*, Vol. 19, Nr. 2, 2011, 211–228, hier 212.

²⁰ Vgl. William Bingley: *Biographien der Tiere oder Anekdoten von den Fähigkeiten, der Lebensart, den Sitten und der Haushaltung der thierischen Schöpfung*, Leipzig 1804/1805.

Zustände. «Einen Kater sprechen zu lassen, das könnte entweder ein Scherz des Autors sein, um öffentliche Neugier zu erregen, oder ein dramaturgischer Kunstgriff, um beim Publikum bestimmte Emotionen auszulösen oder ihm bestimmte Ideen zu insinuieren»,²¹ so Sarah Kofman über E. T. A. Hoffmanns *Kater Murr*. Dieser selbstgefällige Kater führt vor, dass autobiografische Beschreibungen des Tierlebens menschliche Formen des Zeitbewusstseins und die Reflexion darüber zum Thema haben. Das Tier wird mittels der Schreibmächtigkeit zu einem artikulationsfähigen Akteur und damit an die ganze Bandbreite menschlicher Gefühlswelten anschließbar, wie sich beispielsweise in der gekränkten Autoreneitelkeit zeigt. Die Anerkennung einer Gefühlswelt, die neben den Menschen nun ebenso Tieren zugesprochen wird und dabei nicht auf die fiktionalen Tiere beschränkt bleibt, sowie evolutionsbiologische Erkenntnisse und die Pädagogisierung des Umgangs mit den (Haus-)Tieren sind entscheidend für sich etablierende Mensch-Tier-Beziehungen. Gestalt finden sie deshalb auch aktuell in vielen Formen und Formaten, die sich in den nutzergenerierten Inhalten des Cat Contents zeigen. Neben der schon im Kindesalter geprägten Tierliebe,²² die aus der Erziehung und dem Wissen über die emotionale Konstitution der Tiere resultiert, speisen sich ebenso auch drastische Bilder von Zuwiderhandlung als emotionale Verrohung ins kulturell Imaginäre ein.²³ Erst mit dem Zugeständnis an die Tiere, überhaupt ein Gefühlsempfinden zu haben, wurde es vorstellbar, dass sie ähnlich wie Menschen Emotionen als differenzierte und komplexe Gefühle erleben. So stellte Jeremy Bentham die Frage nach der Leidensfähigkeit der Tiere schon gegen Ende des 18. Jahrhunderts:

But a full-grown horse or dog, is beyond comparison a more rational, as well as a more conversable animal, than an infant of a day or a week, or even a month old. But suppose the case were otherwise, what would it avail? the question is not, Can they reason? nor, Can they talk? but, Can they suffer?²⁴

Der angelegte Vergleich zwischen den Empfindungen eines Tieres und eines Menschen oder spezifischer eines Kindes zielt auf die wahrnehmbaren Möglichkeiten einer Spezies ab. Derzeit besteht in naturwissenschaftlichen Emotionstheorien Konsens, dass Tiere verschiedene, wenn auch einfache Emotionszustände erleben.²⁵ Neben der psychologischen Konstituiertheit für das eigene Emotionserleben gibt es aber gleichzeitig über eine physiognomische Engführung ein Verhältnis zum Tier. In den spezifischen Gesichtszügen von neugeborenen und ausgewachsenen Lebewesen, die auf der Ebene der Empathiefähigkeit füreinander entscheidend sind, zeigt sich, was Konrad Lorenz im Zuge seiner Überlegungen zu den Domestizierungsprozessen bei Großstadtmenschen und Tieren, als Kindchenschema bezeichnet. Es sind äußerliche Merkmale, die mit «spezifischen Gefühlen und Affekten» bei «jungen Tieren wie bei kleinen Menschenkindern» beantwortet werden (vgl. Abb. 1).²⁶

²¹ Sarah Kofman: *Schreiben wie eine Katze*. Zu E. T. A. Hoffmanns «Lebens-Ansichten des Katers Murr», übers. v. Monika Buchgeister u. Hans-Walter Schmidt, Graz, Wien 1985, 21.

²² Vgl. auch Eitlers Überlegungen zu den daraus hervorgehenden Tierschutzbewegungen. Aus der pädagogischen Dimension geht die politische Dimension des Tierschutzes hervor, vgl. Eitler: «Weil sie fühlen, was wir fühlen», 223ff.

²³ Vgl. die Figur des bitterbösen Friederich, der Tiere zum Scherz quälte, in Heinrich Hoffmanns *Struwwelpeter* von 1845 (Frankfurt/M.).

²⁴ Jeremy Bentham: *An Introduction to the Principles of Morals and Legislation*, London 1970 [1789], 282f.

²⁵ Vgl. Julia Fischer: *Emotion*, in: Arianna Ferrari, Klaus Petrus (Hg.): *Lexikon der Mensch-Tier-Beziehungen*, Bielefeld 2015, 92–94.

²⁶ Konrad Lorenz: *Durch Domestikation verursachte Störungen arteigenen Verhaltens*, in: *Zeitschrift für angewandte Psychologie und Charakterkunde*, Vol. 59, Nr. 1–2, 1940, 2–81, hier 62.

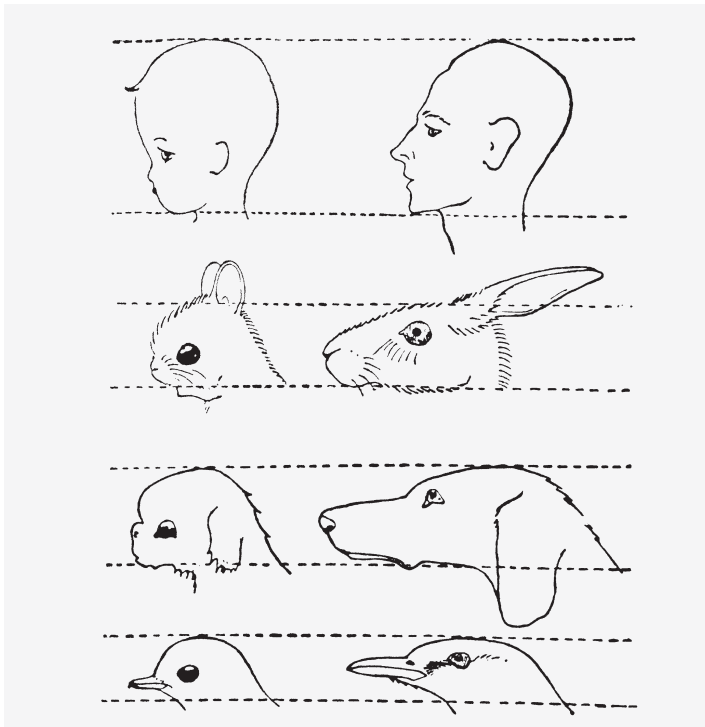


Abb. 1 Links als «niedlich» empfundene Kopf-Proportionen. Rechts jene, die keinen «Pflegetrieb» auslösen. Aus Konrad Lorenz' Abhandlungen *Über tierisches und menschliches Verhalten*, Bd. 2, 1965

²⁷ Lorenz: Durch Domestikation verursachte Störungen arteigenen Verhaltens.

²⁸ Dietmar Schmidt: «Viehsionomik». Repräsentationsformen des Animalischen im 19. Jahrhundert, in: *Historische Anthropologie*, Vol. 11, 2003, 21–46, hier 22.

Lebewesen, die diese Merkmalkombinationen an sich tragen, werden dann als «süß» oder «niedlich» bezeichnet, ein wirklich die spezifische Reizqualität kennzeichnendes Eigenschaftswort besitzt das Süddeutsche in dem Ausdruck «herzig». Zur Erzeugung dieser spezifischen Eigenschaft muß das Objekt vor allem folgende an sich tragen: 1. Überwiegen des Hirnschädels über den Gesichtsschädel (gewölbte Stirn, kurze Nase), daher tief unter der Mitte der Gesamthöhe des Kopfes liegendes Auge; 2. verhältnismäßig großes Auge; 3. allgemein rundliche Kopf- und Körperformen; 4. kurze Extremitäten; 5. eine bestimmte, elastisch-weiche Oberflächenbeschaffenheit.²⁷

Der auf dem Kindchenschema basierende «Bambi-Effekt», der sich bei vielen beliebten Disney-Charakteren wie dem namensgebenden Rehkitz oder dem jungen, tollpatschigen Simba in *König der Löwen* findet,

kann in Form eines «Bambi-Syndroms» in eine defizitäre und verklärte Naturwahrnehmung umschlagen. Aber nicht nur bei fiktionalen und überzeichneten Tieren, sondern auch bei aktuellen Haustierzüchtungen findet sich neben vielgestaltigen Phänotypen das Kindchenschema bei vielen Rassen in sehr ausgeprägter Form wieder. Die Schlüsselreize als angeborene Auslöser bewirken eine Hin- und Zuwendung im Verhalten bei Menschen und Tieren gleichermaßen. Jedes einzelne, typische Merkmal eines Tieres im Gegensatz zum Menschen fungiert dabei als Mittel der Verallgemeinerbarkeit, da es auf jedes einzelne Lebewesen einer Gattung zutrifft, «es wiederholt sich endlos und wird dadurch zum naturgegebenen Zeichen, das aller menschlichen Maskerade, allen individuellen und willkürlichen Verstellungen entgegengesetzt ist», wie Dietmar Schmidt in seinen Studien zur Physiognomie des Animalischen vom 18. bis 20. Jahrhundert anhand von Tiergestalten in der Literatur und ihren wissensformenden Kontexten zeigt.²⁸ Die immer noch aktuelle Gültigkeit dieser Einschätzung ist in tierlichen Trickfilmfiguren oder in den austauschbaren Katzenvideos erkennbar, die das Schema permanent zur Schau stellen und Wiedererkennungswert schaffen. Formen der Repräsentation von Mensch-Tier-Verhältnissen sind in Bezug auf die emotionalen und damit auch intimen Beziehungen trotzdem ständigen Transformationen unterworfen. Diese zirkulieren permanent und führen damit nicht stabile Zuschreibungsversuche und Gruppierungen von Haus- und Nichthaustieren bis heute fort.



Memetik

Ebenfalls reproduziert sich damit das, was unter dem Begriff *cuteness* in Bezug auf Haustiere und vorrangig Katzen mit Cat Content als modernes Internetphänomen zu sehen ist: Trotz Inszenierung des einzelnen Tieres gewinnt es nur selten an Individualität. Die Katze unter Katzen, das Katzenvideo unter Katzenvideos besticht in den sozialen Medien nicht vorrangig durch Qualität, sondern aufgrund der Quantität und den Möglichkeiten der Wertsteigerung mittels Verbreitung. Die Figur Grumpy Cat,²⁹ die berühmteste Katze des Internets, ist als singuläres, greifbares Einzeltier in der undefinierbaren Menge des Cat Contents mittlerweile eher Erkennungszeichen im Sinne eines cleveren Marketings. Sie ist vielleicht gerade deshalb so prägnant, weil die an allenorten dargestellte und inszenierte Niedlichkeit von Katzen gewendet wird: Grumpy Cat funktioniert als Parodie ihrer selbst durch das Unterlaufen der Drolligkeit und der immerwährenden Zurschaustellung der Nicht-Niedlichkeit bei gleichzeitiger Beibehaltung der äußerst menschlichen Gedankenzuschreibungen, Fürsprachen, Anthropomorphisierungen und Intimitätsartikulationen.

Die unspezifischen Katzen des Internets sind weniger Singularität in ihrer Erscheinung, als vielmehr kulturelle Objekte, Informationen oder sogenannte «Meme» in Anlehnung an Richard Dawkins Idee des egoistischen Gens: «Just as genes propagate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation.»³⁰ In diesem Sinne fungiert die Imitation als Übertragungs- und virale Verbreitungsform durch die Weitergabe der Information von Mensch zu Mensch und in beschleunigter Form durch den Einsatz von Medien.³¹ Neben den Genen sind Meme ein zweiter Replikator für die Informationsvermittlung, die allerdings Nachahmungen ermöglichen und die Eigenschaft der Intertextualität aufweisen müssen (vgl. Abb. 2).

Der Publizist Alexander Pschera sieht – ebenfalls beziehend auf Dawkins – Katzenbilder als prägnantes Beispiel für Meme und verweist darauf,

Abb. 2 «I Can Has Cheezburger», Montage diverser LOL.Cats, die auf verschiedenen Internetplattformen kursieren, ohne Datierung

²⁹ Vgl. www.grumpycats.com/, gesehen am 7.7.2016.

³⁰ Richard Dawkins: *The Selfish Gene*, New York 2006, 192.

³¹ Vgl. Patrick Breitenbach: *Memes: Das Web als kultureller Nährboden*, in: Christian Stiegler, Patrick Breitenbach, Thomas Zorbach (Hg.): *New Media Culture. Mediale Phänomene der Netzkultur*, Bielefeld 2015, 29–50, sowie Susan Blackmore: *Die Macht der Meme*, Heidelberg, Berlin 2000.

dass diese die eigene Katzensprache *LOLcat* generiert und nutzbar gemacht haben: «Man könnte diese Sprache «Lachen mit Katzen» nennen, LOL steht im Internet-Slang für «Laughing out loud». Dabei werden Katzenbilder mit orthografisch falschem Text verbunden und im Internet geteilt.»³² Auch wenn diese sogenannten *image macros* als spezifische Mem-Form in scheinbarer Bedeutungslosigkeit erstellt werden und sich einer plausiblen Erklärung für ihr Vorkommen entziehen, machen sie doch auch die Mensch-Tier-Beziehung in der digitalen Welt sichtbar. Einerseits agieren diese Tiere im Internet als Selbst und nicht lediglich als Symbole. Andererseits zeigt sich im Mem die Verbindung von Mensch und Tier, indem die menschlichen Gefühle und Gedanken durch die Bildunterschriften zu einer neuen Informationseinheit mit dem abgebildeten Tier werden.³³ Die LOLcats dienen der menschlichen Kommunikation, indem sie Gefühle und aktuelle Zustände beschreiben, die allerdings nur von Insidern decodiert werden können. Sie bieten damit die Möglichkeit zur gesellschaftlichen Abgrenzung.³⁴ Die gemeinsame Basis der äußerst ausdifferenzierten Inhalte in den sozialen Medien ist das Zusammenspiel aus dem Zugeständnis eines Emotionserlebens an das Tier sowie eines komplexen und emotional hochgradig aufgeladenen Verhältnisses von Mensch und Haustier. Trotz aller divergenten Formen, die in den Weiten des Internets auf unterschiedliche Art und Weise präsent sind, vereint sie die emotionale Nähe zwischen Mensch und Haustier, die Anschlussfähigkeiten über eine gemeinsame Beschreibungssprache provozieren, im Falle der Katze über Niedlichkeit, Drolligkeit oder Possierlichkeit.

Die Heterogenität des Tiermaterials in Form von geteilten Bildern oder Videos in den verschiedenen Kanälen der digitalen Medien kann als Erklärung für ebenjene Nichterklärbarkeit dieser Internetphänomene stehen, die im Moment des Verbreitens und Teilens sich gleichfalls weiter über mathematische und kommunikative Mechanismen der Viralität potenziert. Auch die affektive Eingebundenheit des Menschen scheint dem rationalen Erfassen entgegenzustehen. Die Medientechnik macht als Voraussetzung und als Mittel zur Distanzüberwindung, sowohl räumlich als auch emotional, die enge Verbindung von Mensch und Haustier sicht- und erlebbar. In der medial vermittelten Darstellung von Haustieren kommt es zu einem «Medien-Werden» der Tiere.³⁵

³² Vgl. Alexander Pschera: *Das Internet der Tiere. Der neue Dialog zwischen Mensch und Natur*, Berlin 2014, 130.

³³ Vgl. DeMello: *Animals and Society*, 338ff.

³⁴ Vgl. Limor Shifman: *Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter*, Berlin 2014, 106.

³⁵ Vgl. Joseph Vogl: *Medien-Werden: Galileis Fernrohr*, in: Lorenz Engell, Joseph Vogl (Hg.): *Archiv für Mediengeschichte – Mediale Historiographien*, Weimar 2001, 115–123.

Partizipation der Tiere

Nicht allein in den Narrativen und der Einführung von Medien und Physik sowie Medien und Biologie bewegen sich Kater Murr und Grumpy Cat, da sie als tierliche Protagonisten neben der Wirkmächtigkeit auch Handlungsmacht besitzen. Die Performanz der Tiere im Internet und die damit einhergehende Unberechenbarkeit, die sich besonders beim Cat Content zeigt, potenziert diese Handlungsmacht und die Zuschreibung von Eigenschaften im Sinne eines eigenständigen Akteurs im Netzwerk. Im Miteinander von Tieren und

Technik offenbart sich die *agency* der Tiere, wenn diese für die Kommunikation im Internet entscheidend wird. Zahlreiche Haustiere bekommen die menschliche Sprachwelt verliehen, wenn sie im Internet zu kommunizieren scheinen. Trotz der Abwesenheit eines bewusst kommunizierenden Tieres wird dessen Leben medial vermittelt. In diesem Sinne werden technische Vorrichtungen vermarktet, die dem Menschen einen intimen Einblick in den tierlichen Alltag erlauben, und diese sind nicht zufällig im Heimtierbedarf zu finden. Unter den zahlreichen technischen Gadgets finden sich auch solche, die das Haustier über seine alltäglichen Lebensereignisse und seine emotionalen Zustände twittern lässt.³⁶ Per Technik am Halsband werden die Bewegungen und Geräusche des Tieres registriert. Nach Auswertung der Daten werden aus hunderten vorformulierten Nachrichten zum aktuellen Status des Tieres entsprechende Tweets automatisch versendet, die eine Nähe vortäuschen, wie sie einer innigen Mensch-Tier-Beziehung eigen ist. Dass manche Tierarten auch die Fähigkeit haben, aktiv und zugleich spielerisch mit technischen Geräten umzugehen, verdeutlichen in Tierparks lebende Orang-Utans, die Tablets zur Kommunikation mit Menschen und Artgenossen nutzen.³⁷ Und gerade in Hinblick auf Computerspiele für Katzen, beim *interspecies gaming*, lässt sich fragen, wer dabei wen unterhält und welche Effekte sich beim gemeinsamen Spiel von Mensch und Tier beobachten lassen.³⁸ Die vermeintliche Autonomie und zunehmende Selbstpräsenz der Tiere in den sozialen Medien zeugt davon, dass auch die Tiere durch den Umgang mit der Technik in der kommunikativen Formierung des Internets zwischen Realität und Virtualität oszillieren und nicht alleine Inhalt von menschlichen Kommunikationen sind. Mit dem *Internet der Tiere*, in sprachlicher und technischer Analogie zum vielzitierten *Internet der Dinge*, beschreibt Pschera, wie eine Teilhabe der Tiere am Internet schon jetzt zunimmt und zukünftig aussehen könnte und wie es durch die digital vermittelte Natur zu einer möglichen Entsinnlichung käme.³⁹ Für ihn gibt es deshalb auch kein Wissen an sich über die Tiere, sondern nur Daten, die durch die digitale Vermitteltheit gesammelt werden. Laut Pschera wird deshalb erst im technischen Modus der <Natur nach der Natur> das Miteinander von Menschen, Tieren und Artefakten vorhersagbar.

Intimität wird damit zu einem Effekt technischer Vermittlung. Auch die umgebenden Räume, reale und virtuelle, werden zur Bezugsgröße für die aktuelle Status-Beschreibung aller. Und so sind der intimen Mensch-Haustier-Beziehung im Zusammenspiel mit digitalen Medien nicht nur Ambivalenzen eigen – beim gegenseitigen Anblicken, in der sozialen und emotionalen Konstruiertheit, der diskursiven Verortung innerhalb der Memetik oder der Möglichkeit, dass Tiere vom Gegenstand der Medien selbst zu aktiven Nutzern werden. Verschiedene Eigenschaften des Menschen sind Ausdruck eines intimen Gestus und enger Vertrautheit menschlicher und tierlicher Akteure, wenn diese auch Tieren zugesprochen werden. Wenn Katzen zu ironiefähigen Wesen erklärt werden, müssen humoristische Inhalte eben nicht weiter ausgeführt oder

³⁶ Vgl. Alex Vochin: Even Your Dog Can Tweet Now, Via the Canine Twitterer, dort datiert 4.11.2010, news.softpedia.com/news/Even-Your-Dog-Can-Tweet-Now-Via-the-Canine-Twitterer-164712.shtml, gesehen am 24.3.2016.

³⁷ Vgl. Orangutan Outreach: Apps for Apes, online unter redapes.org/multimedia/apps-for-apes/, gesehen am 24.3.2016.

³⁸ Vgl. Games for Cats [Website eines Katzenfutterherstellers], www.gamesforcats.com/, gesehen am 28.3.2016, sowie Frank Noz, Jinsoo An: Cat Cat Revolution – an Interspecies Gaming Experience, in: *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2011, 2661–2664.

³⁹ Vgl. Pschera: *Das Internet der Tiere*.

expliziert werden – im vermeintlichen Verstehen zwischen Mensch und Tier zeigt sich auch die Handlungsmacht der Katze. Unsichtbar hingegen sind die Gesten des Intimen, die keiner konkreten sprachlichen Erwähnung, aber einem fortlaufenden Verweis auf sich selbst bedürfen.⁴⁰ Die Partizipation an diesen Gesten von hoher Unbestimmtheit findet nur innerhalb der Mensch-Tier-Beziehung statt. In diesem Sinne ist dem Cat Content eine Selbstreferenzialität eigen, die die intime individuelle, teilweise private Nähe zwischen Mensch und Katze exponiert – die Katze ist zum Medium geworden.

⁴⁰ Vgl. Fuzzy Intimacies: Cats and Gestures of Intimacy, Eintrag im Blog LMGMBlog, dort datiert 2.8.2012, lmgmblog.wordpress.com/2012/08/02/fuzzy-intimacies-cats-and-gestures-of-intimacy/, gesehen am 9.7.2016.