

Elena Korowin; Burkhard Krüger

## Perfect Meme Fodder. Das Musical Cats im und als Bild

2024

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22036>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Korowin, Elena; Krüger, Burkhard: Perfect Meme Fodder. Das Musical Cats im und als Bild. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*. MUSICAL | MEDIEN, Jg. 24 (2024), Nr. 1, S. 165–182. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22036>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

## PERFECT MEME FODDER.

### DAS MUSICAL CATS IM UND ALS BILD

ELENA KOROWIN UND BURKHARD KRÜGER

#### EINLEITUNG

Das Musical *Cats* hat sich in den frühen 1980er Jahren einen Kultstatus gesichert und zählt bis heute zu den erfolgreichsten Tanztheatern der Geschichte. Eine erste mediale Übersetzung erfuhr es 1998, als es in der Bühnenfassung als Film festgehalten wurde – hier wirkte die durchgeplante Inszenierung des Gesamtkunstwerks Musical unverändert weiter. Die Neuverfilmung von *Cats* 2019 durch den britischen Regisseur Tom Hooper folgte einem Trend des 21. Jahrhunderts, ehemals erfolgreiche Filme, Kultfilme, Animes und Serien neu zu inszenieren oder zu übersetzen. Ein wichtiger Aspekt dabei ist, das Altbewährte einer technischen Verjüngungskur zu unterziehen, doch im Fall von *Cats* lief es anders als geplant.

Die millionenschwere Verfilmung des Musicals mit A-Listen-Prominenten und teuerster digitaler Technik, die Hollywood zu bieten hatte, wurde zu einem cineastischen Desaster. Gleichzeitig war es genau dieses Scheitern der Leinwand-Produktion, das sie zu einem viralen Thema der sozialen Netzwerke und Meme-Kulturen machte. Die filmische Simultanität von technischen Mängeln einerseits und der Projektionsfläche *Katze* andererseits riefen in ihrem misslungenen Zusammenspiel das Phänomen der Meme-Kultur auf den Plan, die der folgende Text mit dreierlei Schwerpunkten skizziert. Neben verbal zugespitzten Kritiken durch das Feuilleton ist vor allem in den sozialen Medien mit Bildern, in Form von Memes und GIFs, kritisch auf die Musical-Verfilmung reagiert worden. Der Text deutet die Breite dieser Kritik durch das Bild (das Macro Image) an, die in ihrer visuellen Verkürzung größere Debatten nicht nur unterhaltsam, sondern prägnant zusammengefasst hat und damit wiederum selbst der Kritik bedarf: Was können Memes eigentlich leisten? Und schließlich werden die Gründe für die erfolgreichen und desaströsen medialen Transzendenzen des *Cats*-Themas beleuchtet, die nicht unwesentlich am Inhalt, mit der *lingua franca* des Internets liegt: *Cat(s)* Content.

Der folgende Text setzt sich also mit der Bildwerdung von *Cats* in den sozialen Medien (und Netzwerken) und ihren (kritischen) Gebrauchsweisen auseinander: mit ihrer Still-Stellung im und als Bild in Form des Memes, verstanden als Konstellation aus Bild und Text, sowie ihrer dramaturgischen Verkürzung als bewegter Stillstand in der Form des Animated GIF.

#### 10 REASONS WHY CATS...

Das Musical *Cats*, das 1981 in London uraufgeführt und 1998 in seiner Bühnenfassung aufgezeichnet wurde, hat sich nicht rein zufällig als geeignetes Rohmaterial der

Meme- und GIF-Kommunikation erwiesen. Eine erste Beobachtung zeigt, dass die Filmsequenzen von 1998, in denen die ursprünglichen Katzen und Kater des Musicals zu sehen sind, häufig in GIFs verwendet werden, wohingegen Memes sich größtenteils auf die Verfilmung des Stoffes von Tom Hooper (2019) beziehen. GIFs waren ursprünglich eine Erfindung von Nerds der späten 1980er Jahre, die zu einer eigenen Kunstform wurden.<sup>1</sup> Ihre Ästhetik des »armen Bildes« nach Hito Steyerl, die lediglich in 256 Farben dargestellt werden kann, eignet sich hervorragend für älteres Filmmaterial und Kultfiguren der 1980er Jahre, die in der Verfilmung des Musicals von 1998 als Bühnenfassung zu sehen sind. Hier passen Form und Inhalt wegen der Ästhetik des Ausgangsmaterials perfekt zusammen. Nicht anders verhält es sich im Falle von der Memeisierung von Hoopers Film von 2019.

Mehrere Aspekte machen das *Cats*-Material interessant für einen digitalen Einsatz: Das erfolgreichste Tanztheater des 20. Jahrhunderts, das in sich mehrere popkulturelle Trends der 1980er Jahre verflocht und mit seiner Verfilmung 2019 unwillentlich die Internet-Trends des *Weirdo* und des *Cringe* im heutigen *woken* Kommunikationsstil der *Generation Z* vereint. *Cringe* als Ausdruck für Fremdschämen bezeichnete überwiegend schrägen Content in Memes und sozialen Medien, der sich in den letzten Jahren auf verschiedenen Plattformen verbreitete und so beliebt war, dass *Cringe* zum Jugendwort des Jahres 2021 gewählt worden ist.<sup>2</sup> Mit seinen ungewollt misslungenen Katzendarstellungen bediente *Cats* (2019) genau diese Art von cringy Humor. Darüber hinaus gehören Katzen und Kater zum Gründungspersonal der Internetkultur. Das erste erfolgreiche Katzen-Meme war das 2007 gepostete *I can haz cheezburger* von Eric Nakagawa, mit einer britischen Kurzhaar-Katze und eben jener Bildunterschrift als Image Macro auf der Comedy-Webseite *Something Awful*. Damit wurde die Lawine der *LOLCats* ausgelöst, die Katze als *spirit animal* des Internets manifestiert und somit in jeglicher Form und Pose für eine Übernahme in die Meme- und GIF-Sprache freigegeben.<sup>3</sup> »Everybody (and everything) wants to be a cat« ließe sich pointiert und in Anlehnung an den Song aus Disneys *Aristocats* behaupten, um die Ubiquität der Katze im World Wide Web herauszustreichen. Die Viralität ist jedoch nur speziellen Bildformeln garantiert, wenn sie alle Faktoren miteinander vereinen: Teilbarkeit, Distinktion mit gleichzeitiger Inklusion, Witz und Seltsamkeit (*Weirdness*).

#HEY-THERE #SMILE #STARE

Die Bewegung ist minimal, aber unverkennbar: Das Katzenwesen - halb Mensch, halb Tier – am Fuß einer Treppe neigt spielerisch seinen Kopf zur Schulter. Der

1 Vgl. Baumgärtel: GIFS, S. 16-19.

2 Matthias Kemter: Cringe: Bedeutung und Verwendung, in: Stuttgarter Nachrichten vom 25.10.2021, URL: <https://www.stuttgarter-nachrichten.de/inhalt.cringe-bedeutung-und-verwendung-mhsd.b8ab89a3-eba9-404a-9b66-e18ea08faa32.html>, (17.10.2023).

3 Vgl. White: A Unified Theory of Cats on the Internet.

aufgestellte Schwanz wackelt kokett. Der lächelnde, fragende Blick kann als ambivalente Herausforderung gelesen werden, auf jeden Fall scheint er eine Reaktion herauszufordern (vgl. Abb. 1 & 2). Immer wieder legt Francesca Hayward, die wir hier in ihrer Rolle als Katze Victoria für die Musical-Verfilmung *Cats* (2019) zu sehen bekommen, den Kopf schief: Das digitale Bild ist ein GIF,<sup>4</sup> ein besonderes Grafikformat, das kurze animierte Sequenzen im Loop zeigt und das wir im 21. Jahrhundert als Teil unserer digitalen Kommunikation verwenden können – sei es im Chat einer beliebigen Messenger-App oder im Thread eines Forums. Es gehört zu jener Vielzahl an fotografischen Bildern, die uns »bewegt oder nicht, auf den Displays und Bildschirmen der vernetzten digitalen Kulturen« begegnen.<sup>5</sup>



Abb. 1 und 2: Film Still *Cats* (2019)

Dazu müssen wir – zunächst einmal – nichts über *Cats* wissen. Vielmehr entkoppelt das bewegte Still den Handlungsablauf der Protagonistin von Film und Musik und überführt ihn in seiner Reduktion auf die Geste in ein unendlich erscheinendes, digitales Bild-Archiv ähnlicher Körperhaltungen und Blickkonstellationen.<sup>6</sup> Kulturhistorisch betrachtet wiederholen Victorias Körperhaltung und Blick eine Pose, wie wir sie schon unzählige Male in Film und Fernsehen, Theater und Tanz gesehen haben – auch wenn die Erinnerung daran diffus bleiben mag. Es ist das Prärogativ des GIF (und damit analog zur Fotografie), aus einer Abfolge von Handlungen und Bewegungen jene herauszuschneiden, die in ihrer Prägnanz zur Pose taugt und/oder an bereits bestehende Körperbilder anschließt. »Der Gestus der Pose«, schreiben Gabriele Brandstetter, Bettina Brandl-Risi und Stefanie Diekmann, »ist der der Reproduktion, des Zitats, aber immer auch einer des Verfehlens [...]«<sup>7</sup>

Victorias Innehalten/Posieren ist in unseren westlichen Kulturkreisen vertraut, wie es gleichermaßen als Wiederaufführung über eine genuin eigene Dynamik verfügt. Im Bild-Format des GIF oder als Meme wird ihre Pose Teil unserer zeitgenös-

4 ›GIF‹ steht für Graphics Interchange Format, das mehrere Bilder in einer Datei speichern kann. Diese sind aufeinanderfolgend abspielbar und ermöglichen das Herstellen kurzer Animationen. Mehr dazu: Tilman Baumgärtel: GIFs, S. 7-12.

5 Gerling/Holschbach/Löffler: Bilder verteilen. Fotografische Praktiken in der digitalen Kultur, S. 7.

6 Neben die wiederkehrende und archivierbare Pose tritt das schriftliche Hashtag, das Gestik, Mimik und Körperhaltungen schlagwortartig katalogisiert.

7 Brandstetter/Brandl-Risi/Diekmann: »Posing Problems«, S. 14.

sischen digitalen Kultur, mit der wir in Chats und in den sozialen Medien kommunizieren. Und ebenso wie die Pose, die Geste und die Gebärde grundlegend, ja selbstverständlich für die Selfie-Fotografie geworden sind (wir können beim Selfie nicht nicht-posieren),<sup>8</sup> liefern sie auch für das GIF und das Meme das Quellenmaterial, über dessen Bearbeitung sich einprägsame Gesten, Grimassen und Körperhaltungen stillstellen oder zuschneiden lassen. In diesem Zuge können GIF und Meme in Analogie zum nach wie vor populären Selfie den »Konversationsbildern« zugeordnet werden, die als Teil einer »umfangreichen Kommunikationskette« fungieren, in der sich »über Anspielungen und Insiderwitze eine Form privater Sprache herausbilden kann«.<sup>9</sup>

Demgegenüber ist die Pose in Musical und Film bis zur Perfektion einstudiert. Sie rückt hier in die Nähe zur ästhetischen *eloquentia corporis*,<sup>10</sup> der Pathosformel, die in unserer Zeit eine Übernahme in die Welt der Memes und GIFs nahezu antizipiert, wird die Pose im Musical doch zum Superlativ leidenschaftlichen Ausdrucks ihrer Protagonist\*innen, der als Typus über einen hohen Grad an Wiedererkennung verfügt.<sup>11</sup> Und das Musical *Cats*, das »weniger [als] ein Stück mit einer Story« und vielmehr als »eine Revue« betrachtet wird,<sup>12</sup> greift eben Revue-typische Elemente auf, sprich Szenen und Sketche, die auf schnelle Wiedererkennbarkeit angelegt waren. Ethel Matala de Mazza spricht von einem für die Revue notwendigen »standardisierten Bewegungscode, der weniger Platz für dramatische Entwicklungen«, sondern »Kürze und Zuspitzung« impliziert.<sup>13</sup>

#### KNOW YOUR MEME (AND GIF)

Standardisierter Bewegungscode und Verkürzung der Revue spiegeln die strukturellen Elemente, die Memes und GIFs erst erfolgreich gemacht haben. Ihr Ziel einer größtmöglichen Wiedererkennbarkeit berührt jedoch noch einen anderen zentralen Aspekt der Meme-Kultur. Memes teilen bedeutet – mit Limor Shifman gesprochen – einen gleichzeitigen Akt von Kommunikation und Distribution.<sup>14</sup> Das Teilen eines (bewegten) Bildes, das einen Bezug auf einen bestimmten (pop-)kulturellen

8 Roland Barthes hat in diesem Sinne für die Analog-Fotografie des 20. Jahrhunderts jene Formel entworfen, die auch für die Praxis der digitalen Fotografie noch Geltung beanspruchen kann. »Sobald ich nun das Objektiv auf mich gerichtet fühle, ist alles anders: ich nehme eine ›posierende‹ Haltung ein, schaffe mir auf der Stelle einen anderen Körper, verwandele mich bereits im voraus zum Bild.« Barthes: *Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie*, S. 18-19.

9 Gerling/Holschbach/Löffler: *Bilder verteilen. Fotografische Praktiken in der digitalen Kultur*, S. 27.

10 Vgl. dazu: Böhme, Hartmut: »Aby Warburg (1866–1929)«.

11 Vgl. dazu: Gombrich, Ernst H.: *Aby Warburg. Eine intellektuelle Biographie*, S. 327f.

12 Axton/Zehnder: *Reclams Musicalführer*, S. 484-485.

13 De Mazza: »O-LA-LA. Auftritte einer Diva«, S. 231.

14 Shifman: *Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter*, S. 24.

Kontext nimmt, zum Beispiel indem ein Katzenwesen (bzw. die Jellicle Cat Victoria) gleichermaßen devot wie kokett den Kopf schief legt, bedeutet »eine kulturelle Einheit« zu verbreiten und zugleich »meine Empfindungen dazu« auszudrücken.<sup>15</sup> Mein Gegenüber muss nicht zwangsläufig *Cats* gesehen haben oder mit dem Universum des Musicals/Tanztheaters vertraut sein, um die Geste zu verstehen. Aber das Verstehen eines GIF (im privaten Chat ebenso wie in öffentlichen Foren) ist etwas, das ähnlich wie das Verstehen einer Metapher »kontextualisiert geschieht«, nämlich »in einem auf Bedeutungen ausgerichteten Ambiente«.<sup>16</sup> In der Regel liegt also beiden Seiten – Sender\*in und Empfänger\*in – eine geteilte popkulturelle Codierung zugrunde. GIFs, so Tilman Baumgärtel, ersetzen oder bekräftigen verbale Statements, sie dienen als emotionale Gebrauchsbilder der Verständigung und Untermauerung von Gefühlen.<sup>17</sup> Memes hingegen sind Aufmerksamkeitsmaschinen des digitalen Raums, die häufig als Witz, Ratschlag, Beschreibung oder Kritik funktionieren. Dabei gilt in Übertragung, was Wolfgang Ullrich wie folgt formuliert hat: »Witze sind nur gut, wenn sie im richtigen Moment zum Einsatz kommen. Ihre Qualität und Bedeutung hängen stark von dem Verhältnis ab, in dem die den Witz erzählende Person zu ihren Adressaten steht. Ein Witz erfüllt sich also im jeweiligen Kommunikationsakt.«<sup>18</sup>

Memes und GIFs, die ihr Quellenmaterial aus der (Pop-)Kultur beziehen, spielen somit mit den Distinktionsmerkmalen der Kennerschaft innerhalb einer Peer-Group, während sie gleichzeitig eine größere Allgemeinheit beanspruchen können.

## VON DER BÜHNE AUF DIE LEINWAND UND ZURÜCK

Nach der Uraufführung am 11.5.1981 im New London Theatre wurde *Cats* zum durchschlagenden Erfolg. Das Tanztheater wurde 1983 mit sieben Tony-Awards für bestes Musical, beste Partitur, das beste Buch, die beste Regie, die besten Kostüme und die beste Lichtregie sowie für die beste Nebendarstellerin (Betty Buckley als Grizabella) ausgezeichnet.<sup>19</sup> Ihr Lied *Memory* wurde von über 150 international bekannten Künstler:innen interpretiert. *Cats* wurde Kult. Die perfekten Posen und Bewegungen der Darsteller:innen in ihren Kostümen sind damit willkommen für eine Übernahme in das GIF-Universum.

Was auf der Theaterbühne gut funktioniert – Menschen spielen Katzen, singen, tanzen dazu und bedienen gleichzeitig die Trends der Zeit, hat in der Transformation zum Film den Zauber der Unmittelbarkeit sowie des stillen Abkommens zwi-

---

15 Ebd.

16 Reemtsma: Was heißt: einen literarischen Text interpretieren?, S. 84.

17 Vgl. Baumgärtel: GIFS, S. 9-11.

18 Ullrich: Rebloggen als Kulturtechnik, S. 94.

19 Vgl. Kahn, Joseph P.: »Starstruck«.

schen Publikum und Darsteller:innen eingebüßt. Die Umsetzung der anthropomorphisierenden Poesie von Eliot ist an der Inszenierung auf Leinwand gescheitert.<sup>20</sup> Verfilmungen von Musicals sind schwierig, denn was auf der Bühne funktioniert, muss in der Kinoverision nicht überzeugen. Bei *Cats* kommt die Verwandlung der kostümierten Schauspieler erschwerend hinzu, weswegen der Film unter anderem letztlich verrissen worden ist. Die humanoiden Katzen-Wesen von Hooper sind einem Digital-Realismus ausgesetzt worden, der den Spaß und Kult des Musicals nicht wiedergeben kann. Ihre physische Präsenz wird mitsamt Choreografie durch die digitale Überarbeitung verflacht und der Maßstab zwischen den Darstellenden und ihrer Umgebung bleibt durch den gesamten Film instabil. Der Film kann das Tempo und das Spektakel des Musicals nicht übersetzen, dafür sind manche Posen und Anspielungen dermaßen übersexualisiert und gleichzeitig wegen der suggerierten Nacktheit der Katzen und Kater sowie ihres gewöhnungsbedürftigen Erscheinungsbildes verstörend. Auch die Musik der 1980er Jahre, die im Musical ihren Charme behält, wirkt im Film schließlich langweilig und veraltet. Das Magazin *Rolling Stone* fällt das vernichtende Urteil: »Und auch für einen ausufernden und farbenfrohen Verriss reicht es nicht – denn selbst dafür ist ›Cats‹ schlicht zu öde.«<sup>21</sup>

Während die Neuverfilmung zu einem Flop avancierte, bleibt das Musical *Cats* Kult. Es ist ein popkulturelles Phänomen, das sich seit den 1980er Jahren weltweit ausbreitete und geht zurück auf populäre Katzengedichte von T.S. Eliot. Seit 1939 gehören diese zum Standard der Kinderliteratur in Großbritannien und folgten zugleich der Anthropomorphisierungstradition der Katze, die seit Jahrtausenden eine Kulturtechnik darstellt.<sup>22</sup> Es handelt sich hierbei um eine beliebte Art der Persiflage von menschlichen Verhaltensweisen, die Katzencharakteren zugeschrieben werden. Zugleich suggeriert *Old Possum's Book of Practical Cats* eine Darstellung felineer Psychologie und Soziologie. Das darauf basierende Musical hat kein stringentes Narrativ, vielmehr ist es eine Revue, die am Broadway allein über 18 Jahre lief. Eines seiner Erfolgsrezepte war es eben, jene perfekte Verbindung von Katze und Mensch zu erschaffen: »Es galt ein Leading-Team zu finden, das imstande war, die Darsteller des Musicals *Cats* (und ihre Umwelt) so zu zeigen, daß die Identifikation zwischen Katzen- und Menschenwelt nahtlos erfolgen konnte.«<sup>23</sup> Das Bühnenbild, die Choreographie und die Vertonung der Gedichte sind ein Gesamtkunstwerk, das die Betrachtenden in eine imaginierte Welt der Katzen und Kater entführt. Es suggeriert die einmalige Gelegenheit, endlich verstehen und erfahren zu können, was den Menschen über Jahrtausende beschäftigte: Was Katzen und Kater denken und welches Geheimnis ihre Welt ausmacht.

20 »Fünf Gründe, *Cats* im Theater und nicht im Kino anzuschauen«, <https://www.buehne-magazin.com/a/5-gruende-cats-im-theater-und-nicht-im-kino-zu-sehen/>, (28.06.2023).

21 Ackers, Simon: »Kritik: ›Cats‹ – der ›Horrorfilm‹ des Jahres«.

22 Vgl. Rogers, Katherine M.: *The Cat and the Human Imagination*.

23 »Musical *Cats* – Entstehung und Geschichte«.

Zugleich ist die Bühneninszenierung ein stiller Pakt mit dem Publikum, das sich im Klaren darüber ist, einer Fiktion beizuwohnen. Deshalb sind die Katzen und Kater im Musical nur angedeutet – für sie wurden keine Ganzkörperkostüme entworfen, die sie besonders realistisch als feline Lebewesen stilisieren würden. Das Kostüm von Jared Leto auf der Met Gala 2023, das von Karl Lagerfelds Katze Choupette inspiriert war, ist ein Beispiel für größere Realitätsnähe als die der Kostüme des Musicals (vgl. Abb. 3). Müsste Leto in diesem Ganzkörperanzug ein Musical performen, dann hätte die Show den Charme eines Kindergeburtstagsauftrittes.



Abb. 3: Jared Leto im Choupette-Kostüm

Die *Cats*-Darsteller:innen müssen sich in ihren Kostümen bewegen können und ihre einstudierten Katzenbewegungen andeuten. In *Cats* funktioniert das Zusammenspiel aus Choreographie, Musik und Kostüm – die Darsteller:innen müssen deshalb nicht wie realistische Katzen aussehen, denn auch die Gedichte von Eliot verzauberten ihre Leserschaft und hatten keinen Anspruch auf jegliche Art des Realismus. Bis heute tragen die Katzen und Kater des Musicals hautenge Bodysuits und Stulpen, wie sie mit Jane Fonda der Aerobic-Trend der 1980er Jahre vorgab.<sup>24</sup> Ihre Perücken greifen die Frisuren der Glamrock-Stars der damaligen Zeit auf und sie treten mit ihren Liedern nacheinander auf, wie in einer Revue oder im Cabaret. Auch im Cabaret haben Zuschauer:innen eine stille Verabredung mit den Darsteller:innen – sie werden unterhalten und wollen die Art von Künstlichkeit, die ihnen geboten wird.

24 Jane Fondas Fitnesskleidung wurde ebenfalls von einer Kostümdesignerin für Musicals entwickelt, vgl. Kahn, Joseph P.: »Starstruck«.



## PERFECT MEME FODDER

»Was there ever a film so perfect for meme fodder as Tom Hooper's *Cats*?«, fragt im Dezember 2019 der britische *Evening Standard* auf seiner Website, nachdem die jüngste Verfilmung des Musicals in die Kinos gekommen war.<sup>25</sup> Bereits der im Juli desselben Jahres veröffentlichte Trailer hatte für ein breites Medienecho oder vielmehr für einen *warmen* Shitstorm gesorgt, der in einer noch harmlosen Variante des *Guardians* lautete »Is *Cats* the creepiest film of the year?«<sup>26</sup> und der die *Vanity Fair* titeln ließ: »Honestly, What Is Happening in This Bonkers Featurette?«<sup>27</sup> Aber nicht die im internationalen Online-Fuilleton und in den Printmedien überwiegend einmütig beschworene und verbal formulierte Kritik soll hier im Fokus stehen, die Hoopers Werk auch im deutschen Kontext wahlweise als »Horrorfilm«<sup>28</sup> bespricht oder als spektakuläre Katastrophe, die nichtsdestoweniger »fast magische Qualitäten«<sup>29</sup> habe. Ihre rhetorischen Übertreibungen und Zuspitzungen waren vielmehr damit beschäftigt, sprachbildlich und metaphorisch jene Kritik einzuholen, die in den bildgewaltigen Medien der sozialen Netzwerke wesentlich drastischer zum Ausdruck kam. Schneller und pointierter sind die Reaktionen im Internet ausgefallen, jener »fünften Gewalt« (der Kritik und Kommentierung), die auf die vermeintlich problematischen oder fragwürdig anmutenden Repräsentationen von Menschen als Katzen und Katzen als Menschen mit bissiger Ironie in Form des Memes antworteten.

Tom Hoopers im Juli 2019 per Teaser-Trailer verbreitete Ankündigung, mit einer speziellen »Digital Fur Technology« zu arbeiten,<sup>30</sup> sorgte für unzählige Reaktionen von Twitter-User\*innen, die sich daran machten, die anthropomorphen Katzenwesen per Bildbearbeitung selbst *in Szene* zu setzen: So wurden beispielsweise ein Screenshot von (Emma Watson als) Hermine Granger aus der Verfilmung von *Harry Potter und die Kammer des Schreckens* (2002) geteilt (Abb. 4) oder ein Foto, das die US-amerikanische Hip-Hop-Formation Migos in Pelzmänteln zeigt, versehen mit Hoopers Zitat aus dem Trailer (Abb. 5).

---

25 Rosseinsky: »It's a horror film«.

26 Lodge: »Litter-ally terrifying: is *Cats* the creepiest film of the year?«.

27 Desta: »*Cats*: Honestly, What Is Happening in This Bonkers Featurette?«

28 Zylka: »Katzenjammer. Musical-Verfilmung ›*Cats*«.

29 Heidmann: »Was für eine Bescherung!«.

30 Vgl. dazu den Teaser-Trailer zu *Cats*, in dem die Protagonist:innen und das Produktionsteam des Films die vermeintlich überragenden Spezialeffekte anpreisen. [https://www.youtube.com/watch?v=UN4\\_28J8gAg](https://www.youtube.com/watch?v=UN4_28J8gAg), 02.08.2023.



Abb. 4: Twitter-Screenshot; Abb. 5: Twitter-Screenshot

Beide Memes verfügen über die von Limor Shifman beschriebenen Eigenschaften, sich durch »verschiedene Arten der Neuverpackung oder Imitation [zu] reproduzieren«.<sup>31</sup> Es sind einerseits Beispiele für die Internet-Meme-typische Intertextualität, Bild und Text kreativ zu kombinieren oder als Remix per Bildbearbeitungs-Software Hoopers Rede von der »digital fur technology« parodistisch aufs Korn nehmen.<sup>32</sup> Und es sind andererseits auch Beispiele für ein *neues* Ausmaß der Kulturkritik, die nicht mehr exklusiv von bürgerlichen Printmedien vollzogen wird, sondern – wie Corinna Caduff skeptisch bemerkt – von »interessegeleiteten Klein- und Kleinstöffentlichkeiten«, die in Form von Online-Communities »das inhaltliche Argument« vermeintlich »substituieren«.<sup>33</sup>

Das Produzieren und Teilen von Memes und GIFs ist zentraler Bestandteil eines Wandels der digitalen Öffentlichkeit, dessen Teilnehmer\*innen durch »Liken, Teilen, Folgen, Retweeten, Taggen, Antworten, Kommentieren« und nicht zuletzt durch »das Posten von Texten, Bildern und Klängen auf den Plattformen sozialer Medien« ihr Geschmacksurteil zum Besten geben.<sup>34</sup> Und jenes Geschmacksurteil ist im Hinblick auf *Cats* besonders hart ausgefallen.

## CRINGE CATS

Hoopers Katzen und Kater – und das ist mitunter wichtig für ihre Viralität – sind *cringe*.<sup>35</sup> Dieser seit 2020 virale Hashtag ist auch Vorlage für vielfältige Kompilationen in den sozialen Medien, in die sich Memes zum Film *Cats* perfekt eingliedern

31 Shifman: Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter, S. 24.

32 Die Kritiken zwangen Hopper dazu, den Film auszubessern, obwohl er bereits in den Kinos angelaufen war. Vgl. Zirkler: »Erster Patch für einen Film – Cats erhält nach Kinostart ein Update wie ein Spiel«.

33 Caduff: »Kränkung und Anerkennung im digitalen Medienzeitalter am Beispiel der Literatur«, S. 191.

34 Paßmann/Schubert: »Digitale Praktiken der Geschmacksbildung«.

35 Vgl. Löwe, Sarah: »Cringe Bedeutung: Das steckt hinter dem Jugendwort 2021«.

lassen. *Cringe* ist nicht nur die Felltechnik, sondern auch sämtliche beteiligte A-Listen-Prominente wie Jennifer Hudson, Taylor Swift, Idris Elba und Judy Dench, für die sich die Meme-Hersteller:innen in der Internet-Öffentlichkeit schadenfroh fremschämen können (vgl. Abb. 6). Sie sind nicht mehr nur seltsam (*weird*), das bis vor ein paar Jahren das wichtigste Kriterium für Memes war, oder ein Kult wie das ursprüngliche Musical – in der Verfilmung von 2019 sie sind ein unbeabsichtigter Gag.



Abb. 6: Jennifer Hudson als Grizabella

Für die Memefizierung war der Trailer und der Film keineswegs »öde«, wie es Rolling Stone verkündete – die misslungene Übersetzung von Kultmaterial befeuerte die Kreativität und Distinktion im digitalen Raum. Hier konnten auch diejenigen einsteigen, die das Musical und die Geschichten von Eliot nicht kannten. Viele bereits bestehende Witze des Meme-Arsenals eigneten sich für eine sarkastische Kritik am Trailer und Film, vor allem diejenigen, die bereits viral waren. Das Motiv *Drake Hotline Bling*, das den kanadischen Rapper in einer ablehnenden sowie einer zustimmenden Pose zeigt, ist weit verbreitet, um Position zu beziehen. So wurde bei dem oberen Bild, das Ablehnung bedeutet, ein Filmstill mit Francesca Hayward als Victoria eingefügt und unten bei Zustimmung ein Filmstill, der Demeter aus der Verfilmung der Bühnenversion des Musicals von 1998 zeigt, um die alte Bühnenfassung deutlich über die Neuverfilmung zu stellen (vgl. Abb. 7).

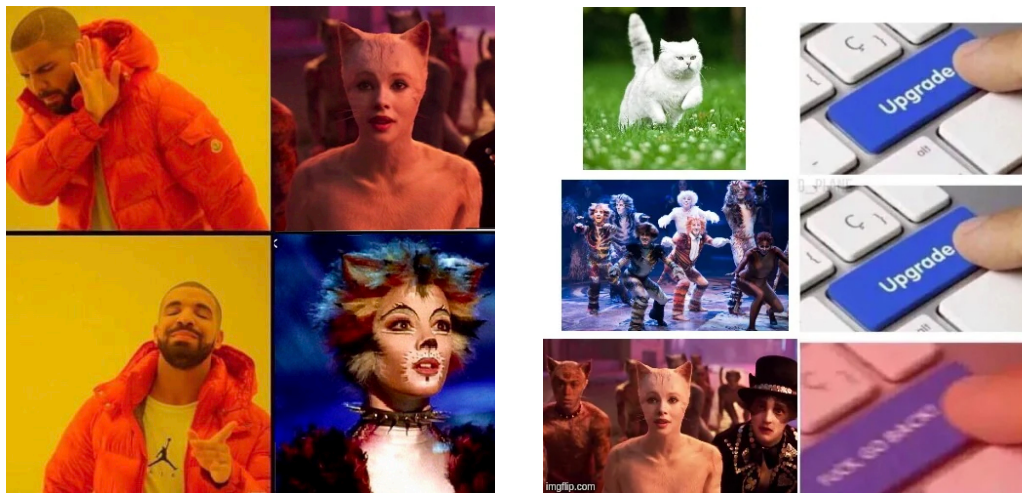


Abb. 7: Drake Hotline Bling – Cats, Abb. 8: Cats vs. Cats

In einem weiteren *Meinungs-Meme* ist im oberen Bereich ein Filmstill der Serie *Golden Girls*, das die beiden älteren Figuren Blanche und Rose in getigerten Suits mit Fellbesatz mit der Aufschrift »The version of Cats we needed« und in der unteren Bildhälfte wiederum ein Still aus *Cats* von 2019 mit »vs. The one we're getting«. Ein drittes Meme zeigt eine kritische Entwicklung von der Katze zum Film (vgl. Abb. 8). Das Musical wird dabei als ein Upgrade einer durchschnittlichen Hauskatze gezeigt, wohingegen der Film einen schweren Fehler bedeutet, der schleunigst rückgängig gemacht werden soll.

Eine weitere beliebte Meme-Kategorie ist das Verwenden von scheinbar misslungenen Darstellungen aus älteren Kunstwerken. So wurden von einer Twitter-Nutzerin das Portrait der *Cats*-Protagonistin neben eine misslungene Katzendarstellung mit der Frage platziert, wen sie bei Gefühlen von Abscheu konsultieren müsse (vgl. Abb. 9).



Abb. 9

Die Meme-Hersteller:innen machten sich auch über die Nacktheit der CGI-Katzen lustig und verlinkten diese sexualisierte Aufladung zur digital weit verbreiteten *Furry*-Bewegung. Viele Vertreter:innen des *Furry*-Fandoms erheben das kostü-

mierte Dasein im Fursuit<sup>36</sup> zur Lebensform.<sup>37</sup> Dabei wird ein signifikanter Teil dieser Existenz online ausgelebt. So gibt es viele graphische Werke aus der Online-Furry-Szene, etwa *VG Cats* (Video Game Cats) von Scott Ramsoomair seit 2003, ein Webcomic, das Videospiele wie *Counter Strike*, *Pokemon* u.a. parodiert.<sup>38</sup> Eine weitere Ausprägung erlebt die menschliche Verkörperung von Tieren in *Petplays*, dabei leben Menschen im Privaten wie ein Haustier. Eine Unterkategorie hiervon ist *Kitten Play* mit eigenen Communities, Websites, Anleitungen, Accessoires. Diese Praktiken mäandern zwischen Fetisch und Lifestyle.<sup>39</sup> Die Katzenmenschen in Hoopers *Cats* wurden im Rahmen dieser Betrachtung zu ungewollten Pornodarsteller:innen (vgl. Abb. 10) eines Flops.



Abb. 10: *Cats Porn?*

## DIGITAL FUR TECHNOLOGY

Eine weitere Vorlage für die digitale Satire in Meme-Form war der Vergleich von Hoopers Spezialeffekten mit Fehlnutzungen von Augmented-Reality-Filtern. Berit Glanz beschreibt den Humor, der sich auf neue technische Verfahren bezieht, als wiederkehrendes Element der Mediengeschichte.<sup>40</sup> Viele Witze konzentrieren sich darauf, dass ältere Menschen von Jugendlichen über die neuen Technologien aufgeklärt werden müssen. Wie viel witziger wird der Gag, wenn es sich um einen misslungenen Versuch eines Oscar-prämierten Regisseurs handelt (samt sachkundigen Mitarbeitern), dem alle zugänglichen Technologien zur Verfügung stehen? Just in dem Moment, als es so schien, als habe Hollywood endlich die richtige Formel gefunden, um live action und CGI-Technik miteinander zu verbinden, kommentiert

36 Fursuits sind maßgeschneiderte Tierkostüme, die meistens einen von ihrem:r Träger:in erschaffenen Originalcharakter darstellen. Im Gegensatz zu Maskottchen-Kostümen sind sie besser sitzend und aufwendiger gefertigt.

37 Vgl. »Furry-Bewegung: Leben im Tierkostüm«.

38 Vgl. <https://vgcats.com/>.

39 Vgl. für Beispiele: <https://kitten-play.com>.

40 Glanz, Berit: Filter, S. 28.

Rick Marshall ganz in diesem Sinne, kam der Trailer für *Cats* heraus und: »[A]ll of that success feel like a distant ... wait for it ... memory.«<sup>41</sup>

Das technische *Versagen* in der Verfilmung von *Cats* hat neben der hohen Erwartungshaltung des Publikums gegenüber der CGI-Technik des 21. Jahrhunderts jedoch noch ein weiteres Problem. Paul Prece und William A. Everett ordnen *Cats* der Kategorie des »Megamusicals« zu, das als audiovisuelles Spektakel überlebensgroß dem Publikum Effekte bietet, die nicht zuletzt auf modernster Technologie beruhen: »Nowhere in the realm of the musical theatre is technology more evident than in the world of the megamusical.«<sup>42</sup> Die Einführung und der Erfolg des Megamusicals Anfang der 1980er Jahre wird bei Prece und Everett (autorfixiert) an die Komponisten geknüpft, die – wie u.a. Lloyd Webber – als Gesamtkunstwerk-Künstler betrachtet werden. Durch ihn seien Figuren wie Norma Desmond (*Sunset Boulevard*, 1993), Evita (*Evita*, 1978) und Grizabella (*Cats*, 1981) in den Status von Pop-Ikonen eingerückt, was Prece und Everett nicht zuletzt auf sein Denken in filmischen Bildern zurückführen, auf seine »technicolour imagination«.<sup>43</sup> Wenn die beiden Autoren in diesem Zuge Webbers Sensibilität für die »visual possibilities of representation and the utility and potential of stage technology« beschreiben,<sup>44</sup> rückt auch die Fallhöhe der jüngsten Verfilmung in ein neues Licht. Zusammen mit anderen Musicals konstituiert *Cats* den technologischen Standard auf der Bühne (ergo Megamusical), dessen filmische Übersetzung mit den Möglichkeiten des 21. Jahrhunderts dementsprechend in nichts nachstehen, sich keinen *Fail* erlauben darf.

Was als Endergebnis in der filmischen Umsetzung auf die Zuschauenden zukommt, erinnert nicht an eine durchdachte Hollywood-Inszenierung, sondern vielmehr an die Fails mit AR-Filtern, die in der COVID-Pandemie für Lacher der Online-Community sorgten. Die Katzenohren und Schnurrhaare, die mithilfe von Augmented-Reality-Filtern über das eigene Gesicht gelegt werden, sind besonders bei Missgeschicken bzw. menschlichem Versagen auf technischer Ebene in Erinnerung geblieben, wie bei einer Gerichtsanhörung im Februar 2021 in den USA. Mitten in der Online-Sitzung schaffte es ein Teilnehmer nicht, einen Katzenfilter abzuschalten, der vorher auf seinem Gerät benutzt worden ist, was im ikonischen Satz mündete: »Ich bin hier, live, ich bin keine Katze!«<sup>45</sup>

Am erfolgreichsten wurden AR-Filter mit »Snapchat« verbreitet, nicht zuletzt, da sich viele Stars mit den Filtern der Anwendung vergnügten und die Ergebnisse posteten. Im Vergleich zu den perfektionierten Filtern für Zoom-Sitzungen, wo eigens betont werden musste, ein Mensch zu sein, oder Ariana Grandes niedlichen

41 Rick, Marshall: »Cringeworthy Cats trailer reminds us we're not out of the Uncanny Valley yet«.

42 Prece, Paul/Everett, William A.: »The Megamusical: The Creation, Internationalisation and Impact of a Genre«, S. 301.

43 Ebd., S. 306.

44 Ebd., S. 307.

45 Glanz, Berit: Filter, S. 29.

Hundeschnauzen-Selfies, schnitt die teure CGI-Technik von Hooper ästhetisch schlecht ab und wurde in verschiedenen Memes verlacht (vgl. Abb. 11).



Abb. 11: Explaining how

Auch die Gate-Keeper:innen der Memeisierung wie Grumpy Cat oder der Klassiker des Katzen-Meme »I Can Haz Cheezburger« konnten hier weiter von Nutzen sein, um auf die empfundene Lächerlichkeit des Films hinzuweisen. Die Dynamik der Memeisierung führte zur Distinktion zwischen Andrew Lloyd Webbers Musical als Kult und dem Film von Hooper als misslungenes Remake. Grumpy Cat zählte zudem seit 2019 zu den offiziellen Connaisseur:innen des *Cats*-Contents – das Haustier mit mehr als 12 Millionen Follower:innen ist als erste reale Katze auf der Broadway-Bühne zur *Jellicle Cat* gekürt worden.<sup>46</sup> Damit hat im selben Jahr, als der Film erschienen ist, die einflussreichste Internet-Katze verdeutlicht, auf welcher Seite sie steht.

## DIE KUNST ZU KRITISIEREN

Die jüngste Verfilmung von Andrew Lloyd Webbers *Cats* ruft als Adaption eines bereits bestehenden Werkes all jene althergebrachten Fragen nach Originalität, Legitimität und Authentizität auf den Plan, die in den etablierten Print- und Online-Medien ihr regelmäßiges Unwesen treiben, sobald wir mit einer Übersetzung von einem Medium in ein anderes konfrontiert sind. Und sie beschwört Anfang des 21. Jahrhunderts eben jetzt auch unmittelbar die Einschätzungen und Kommentare des »nicht professionellen ästhetischen Diskurses«,<sup>47</sup> sprich der sozialen Netzwerke

46 Quinn, Dave: »Purr-fect! Grumpy Cat Makes History in Broadway's ›Cats‹«.

47 Franzen, Johannes: »Die Trennung von Publikum und Autor. Neue Näheverhältnisse in der literarischen Öffentlichkeit nach der Digitalisierung«, S. 121.

sowie aller Foren und Sub-Foren, unabhängig davon, ob es sich dabei um Kultur- und Musical-spezifische Portale und Websites handelt oder nicht.

Mit Limor Shifman lässt sich parallel zu ihrer Argumentation für die »neue« politische Teilhabe, die das Web 2.0 hervorgerufen hat, gleichermaßen eine »neue« ästhetische Partizipation konstatieren: »Neue Medien bieten attraktive und praktische Mittel, um partizipatorische Aktivität anzuregen, speziell unter jüngeren Bürgern, bei denen es am wenigsten wahrscheinlich war, dass sie sich an offizieller Politik beteiligen.«<sup>48</sup> Das Gleiche lässt sich eben auch für die Beteiligung an ästhetischen Diskursen festhalten,<sup>49</sup> die sich parallel zu den Kommentarspalten der Feuilleton-Websites der großen Nachrichtenportale (*ZEIT Online*, *Spiegel*, *FAZ* usw.) und Blogs mittlerweile eher in den sozialen Medien verbreitet – sei es als Meme oder in Form des Reaction GIF. Dabei spielt es eine Rolle, dass die Teilhabe selbst von einem breiten Publikumsspektrum vollzogen wird: Für *Cats* bedeutet das, dass neben die professionellen Musical-Connaissseure und Kritiker\*innen die Stimme der Fandom-Communities tritt, ebenso wie jene der *Katzenmenschen* und der digital natives, die sich für CGI interessieren.

Die Kreativität, die sich hier Bahn bricht, antwortet auf die filmischen, fotografischen und animierten Vorlagen der (Pop-)Kultur mit Bildern, Bild-Konstellationen und Bild-Text-Einheiten, mit Bild-Bearbeitungen oder eigens entworfenen Animationen. Konkret sichtbar wird dies im Hinblick auf *Cats*, wenn es um die visuelle Metamorphose von Mensch zu Katze geht sowie deren technische Umsetzung per 3-D-Computergrafik. Die vom Regisseur Tom Hooper im Teaser-Trailer zum Film verwendete Formulierung der »Digital Fur Technology«, die die ästhetisch überzeugende Transformation von Mensch zu Tier beschreiben sollte, wurde umgehend zum Ziel parodistischer Eingriffe in den sozialen Medien, wie oben bereits gezeigt. Auch die Fragen des klassischen Feuilletons beschäftigten sich ausgiebig mit der computergenerierten Verwandlung der Darsteller\*innen, als sei dies das zentrale inhaltliche Argument: »Warum tragen einige Katzen Schuhe und andere über ihrem Fell noch Pelzmäntel? Warum sieht Idris Elba eigentlich aus, als sei er splitterfasernackt? Überhaupt: Wieso haben diese Tiere keinerlei erkennbaren, realistischen Geschlechtsteile, die weiblichen Katzen aber dafür quasi-menschliche Brüste?«<sup>50</sup> Die Internet-Community stellte keine Fragen, sondern reagierte in einer kreativen Welle von *Cats*-Content und bot damit eine erfrischendere und unterhaltsamere Art der Kritik als diejenige, die von den Premium-Feuilletons abgeliefert wurde.

---

48 Vgl. Shifman: Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter, insbesondere ab S. 114.

49 Vgl. dazu die von Roland Schappert herausgegebene Ausgabe des *Kunstforum International* zum Thema *Kunsturteil*. Hier insbesondere Scheller, Jörg: »Vom Kunsturteil zum Kunstnrteil. Kritik in Zeiten von Digitalität, Dividualität, Quantified Self und Crowd Criticism«.

50 Heidmann, Patrick: »Was für eine Bescherung!«.



Die Reaktion mit Image-Macros auf Filmstills, mit bestehendem Meme-Arsenal und der Beigabe klassischen Cat-Contents zum *Cats*-Content hat sich in einer Dynamik entwickelt, die das kreative Potential der aktuellen Kommunikationselemente verdeutlichte. Der Film bekam durch die Memes eine digitale Nobilitierung, die ihm als Endprodukt aus dem Filmstudio nicht vergönnt war. Unbeabsichtigt traf Hooper alle Trigger der Internet-Kultur wie Fails mit AR-Filtern, Furry-Fandom, Snapchat und selbstverständlich Cat-Content und lieferte damit eine Blaupause für großartige Gags, die monatelang ihre Kreise durch das Internet drehten, begleitet von der Idee: »Don't fuck with *Cats*.«

#### LITERATURVERZEICHNIS

- Ackers, Simon: »Kritik: ›Cats‹ – der ›Horrorfilm‹ des Jahres«, <https://www.rollings-tone.de/kritik-cats-der-langweiligste-horrorfilm-des-jahres-1879037/>, 21.08.2023.
- Barthes, Roland: Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie, Frankfurt am Main 1989.
- Baumgärtel, Tilman: GIFS, Berlin 2020.
- Böhme, Hartmut: »Aby Warburg (1866 – 1929)«, in: Michaels, Axel (Hg.): Klassiker der Religionswissenschaft. Von Friedrich Schleiermacher bis Mircea Eliade, München 1997, S. 133-157.
- Brandstetter, Gabriele/Brandl-Risi, Bettina/Diekmann, Stefanie: »Posing Problems. Eine Einleitung«, in: dies. (Hrsg.): Hold It! Zur Pose zwischen Bild und Performance, Berlin 2012, S. 7-21.
- Caduff, Corinna: »Kränkung und Anerkennung im digitalen Medienzeitalter am Beispiel der Literatur«, in: Widmer, Ruedi (Hg.): Laienherrschaft. 18 Exkurse zum Verhältnis von Künsten und Medien, Zürich/Berlin 2014, S. 191-200.
- Desta, Yohana: »Cats: Honestly, What Is Happening in This Bonkers Featurette?«, <https://www.vanityfair.com/hollywood/2019/07/cats-musical-movie-first-look>, 06.09.2023.
- Franzen, Johannes: »Die Trennung von Publikum und Autor. Neue Näheverhältnisse in der literarischen Öffentlichkeit nach der Digitalisierung«, in: Sprache und Literatur, Bd. 51 (2022), S. 116-133.
- Gerling, Winfried/Holschbach, Susanne/Löffler, Petra: Bilder verteilen. Fotografische Praktiken in der digitalen Kultur, Bielefeld 2018.
- Glanz, Berit: Filter, Berlin 2023.
- Gombrich, Ernst H.: Aby Warburg. Eine intellektuelle Biographie, Hamburg 2012.
- Heidmann, Patrick: »Was für eine Bescherung!«, <https://www.zeit.de/kultur/film/2019-12/cats-film-musical-tom-hooper>, 04.08.2023.
- Kahn, Joseph P.: »Starstruck«, <https://www.inc.com/magazine/19851001/9877.html>, 18.08.2023.

- Kemter, Matthias: Cringe: »Bedeutung und Verwendung«, <https://www.stuttgarter-nachrichten.de/inhalt.cringe-bedeutung-und-verwendung-mhsd.b8ab89a3-eba9-404a-9b66-e18ea08faa32.html>, 17.10.2023.
- Lodge, Guy: »Litter-ally terrifying: is Cats the creepiest film of the year?«, <https://www.theguardian.com/film/2019/jul/18/litter-ally-terrifying-is-cats-the-creepiest-film-of-the-year>, 04.08.2023.
- Löwe, Sarah: »Cringe Bedeutung: Das steckt hinter dem Jugendwort 2021«, [https://praxistipps.focus.de/cringe-bedeutung-das-steckt-hinter-dem-jugendwort-2021\\_123677](https://praxistipps.focus.de/cringe-bedeutung-das-steckt-hinter-dem-jugendwort-2021_123677), 18.08.2023.
- Marshall, Rick: »Cringeworthy Cats trailer reminds us we're not out of the Uncanny Valley yet«, <https://www.digitaltrends.com/movies/cats-trailer-uncanny-valley/>, 01.09.2023.
- N.N.: »Fünf Gründe, Cats im Theater und nicht im Kino anzuschauen«, <https://www.buehne-magazin.com/a/5-gruende-cats-im-theater-und-nicht-im-kino-zu-sehen/>, 28.06.2023.
- N.N.: »Musical Cats – Entstehung und Geschichte«, <https://www.musical-world.de/theater/musicals-a-c/cats/>, 28.06.2023.
- N.N.: »Furry-Bewegung: Leben im Tierkostüm«, <https://programm.ard.de/TV/Programm/Sender/?sendung=282267632504425>, 01.07.2023.
- Paßmann, Johannes/Schubert, Cornelius: »Kritik der digitalen Urteilskraft. Soziale Praktiken der Geschmacksbildung im Internet«, in: Mittelweg 36. Zeitschrift des Hamburger Instituts für Sozialforschung, Jg. 30, H. 1, 2021, S. 46–70.
- Prece, Paul/ Everett, William A.: »The Megamusical: The Creation, Internationalisation and Impact of a Genre«, in: Everett, William A./Laird Paul R. (Hrsg.): The Cambridge Companion to the Musical, Cambridge 2017, S. 301-322.
- Quinn, Dave: »Purr-fect! Grumpy Cat Makes History in Broadway's ›Cats‹«, <https://people.com/pets/grumpy-cat-broadway-cats-history/>, 18.08.2023.
- Reemtsma, Jan Philipp: Was heißt: einen literarischen Text interpretieren? München 2016.
- Rogers, Katherine M.: The Cat and the Human Imagination: Feline Images from Bast to Garfield, Michigan 2001.
- Rosseinsky, Katie: »It's a horror film: The funniest memes as viewers react to the Cats movie«, <https://www.standard.co.uk/showbiz/celebrity-news/cats-film-memes-reactions-a4320231.html>, 07.06.2023.
- Scheller, Jörg: »Vom Kunsturteil zum Kunstnurteil. Kritik in Zeiten von Digitalität, Dividualität, Quantified Self und Crowd Criticism«, in: Kunstforum International, Bd. 235, 2015, S. 65-71.
- Shifman, Limor: Meme. Kunst, Kultur und Politik im digitalen Zeitalter, Berlin 2014.
- White, E.J.: A Unified Theory of Cats on the Internet, Stanford 2020.

Ullrich, Wolfgang: »Rebloggen als Kulturtechnik«, in: Dominic Landwehr: Public Domain, Basel 2015, S. 92-102.

Zirkler, Dennis: »Erster Patch für einen Film – Cats erhält nach Kinostart ein Update wie ein Spiel«, <https://www.gamestar.de/artikel/cats-film-erhaelt-patch-wie-ein-spiel,3352662.html>, 06.09.2023.

Zylka, Jenni: »Katzenjammer. Musical-Verfilmung ›Cats‹«, <https://www.spiegel.de/kultur/kino/musical-verfilmung-cats-mit-taylor-swift-judi-dench-filmkritik-a-1301978.html>, 04.08.2023.

#### ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1: Film Still *Cats*, via: <https://www.youtube.com/watch?v=SoCnxpqjWY>, Screenshot.

Abb. 2 Film Still *Cats*, via: <https://www.youtube.com/watch?v=SoCnxpqjWY>, Screenshot.

Abb. 3: Jared Leto im Chouquette Kostüm, via: @lametgala vom 02.05.2023, Screenshot von Instagram.

Abb. 4: Twitter-Screenshot, via: <https://knowyourmeme.com/photos/1513888-digital-fur-technology>, Screenshot.

Abb. 5: Twitter-Screenshot, via: <https://knowyourmeme.com/photos/1513889-digital-fur-technology>, Screenshot.

Abb. 6: Jennifer Hudson als Grizabella, via: <https://www.ebaumsworld.com/pictures/cats-memes-and-reactions-that-will-make-you-want-to-gauge-your-eyes-out/86023602/>; [06.03.2024].

Abb. 7: Drake Hotline Bling Meme mit *Cats*, via: <https://www.deviantart.com/tag/hotlinebling?page=4>; [07.09.2023].

Abb. 8: *Cats* vs. *Cats*, <https://www.ebaumsworld.com/pictures/cats-memes-and-reactions-that-will-make-you-want-to-gauge-your-eyes-out/86023602/>; [06.03.2024].

Abb. 9: via: <https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/a28446498/cats-trailers-memes-tweets/>; [07.09.2023].

Abb. 10: *Cats* Porn?, via: <https://www.ebaumsworld.com/pictures/cats-memes-and-reactions-that-will-make-you-want-to-gauge-your-eyes-out/86023602/>; [06.03.2024].

Abb. 11: Explaining how, via: <https://www.ebaumsworld.com/pictures/cats-memes-and-reactions-that-will-make-you-want-to-gauge-your-eyes-out/86023602/>; [06.03.2024].