

Inhalt

Vorwort | 9

1. VORSPANN

Einleitung | 15

Fallbeispiele: „Would you like to learn more?“ | 15

Mythen des Digitalen | 21

Televisionizität | 24

Projekt: Fernsehen – Netflix – YouTube | 25

Untersuchungsgegenstand: On-Demand-Angebote | 27

YouTube und Netflix als Fernsehen | 30

Fernsehen als Bezugssystem | 34

Die Fernsehhaftigkeit des Fernsehens | 37

On-Demand-Angebote als Erzählmaschinen | 40

2. VOM PROGRAMM ZUR PROGRAMMIERUNG

Architekturen & Ästhetiken | 47

Fallbeispiel: „YOUTUBE WILL MICH TÖTEN!“ | 47

Zwischen den Innen- und Außenseiten des Systems | 50

Räume und Metaphern | 53

Zeigen und Verbergen | 55

Algorithmen & Datenverarbeitung | 63

Erfassung und Eingaben | 63

Meta-Daten und Schlagworte | 64

Nutzungsdaten | 65

Kuration und Aggregation | 68

3. FLOW

Programme & Verweise | 73

Fallbeispiel: „Gleich bei uns im Fernsehgarten“ | 73

Medium der verschwindenden Gegenwart | 79

Medium der kontinuierlichen Ankündigung | 83

Medium der Segmentierung | 86

Medium des linearen Flusses | 88

(Ober-)Flächen & Interfaces | 95

Vom Flow zum Clip | 95

Szenen auf Wanderschaft | 99

On-Demand-Plattformen als (ideale) Bibliotheken | 102

Zeitliche Abfolgen und räumliche Ordnungen | 107

Anschlüsse & Vorschläge | 111

Fortlauf ohne Interaktion (Autoplay) | 111

Ästhetik der Möglichkeiten | 116

Mehr vom Gleichen | 123

Narrative & Verkettungen | 129

Fortsetzung folgt... | 129

Komplexe Kombinationen | 130

4. SERIALITÄT

Wiederholung & Konstanz | 145

Fallbeispiel: Monster oft the Week | 145

Fernsehen der Wiederkehr | 148

Serielle Formen jenseits von Fernsehen | 151

Die serielle Natur von YouTube | 152

Die Bedeutung der Serie für Netflix | 154

Binge Watching | 155

Serialität als ökonomische Form | 157

Stabilität & Verlässlichkeit | 161

Feste Abläufe und ihre Aufrechterhaltung | 161

Kosmische Zyklen und das Programmschema des Fernsehens | 163

Kontinuität und ihr Beitrag zur Sicherheit | 166

Liturgischer Strom und die Synchronisation der Gesellschaft | 168
Zyklen und Rhythmen bei YouTube und Netflix | 170
Erschaffung individueller Rituale | 175

Veränderung & Varianz | 181

Die Lebendigkeit der Abweichung | 181
Episoden und Fortsetzungen | 186
YouTube als Loopingbahn | 189
Zirkulation als digitalizitiäre Form von Serialität | 196

Alternativen & Adaptionen | 203

Serialität als Datenbank | 203
Linearität in nicht-linearen Angeboten | 205

5. LIVENESS

Gleichzeit | 215

Fallbeispiel: „Naked by the end of the song“ | 215
Medien der Simultaneität | 216
Fernsehen im Gegenwartsmodus | 218

Echtzeit | 223

Fallbeispiel: „It sounds boring... because it is.“ | 223
Fernsehen als Beschleunigung | 225
Fernsehen als Entschleunigung | 226
Erzählzeit und erzählte Zeit | 232
Die Handlung pausiert | 234
Durchlässigkeit für Leben | 239
Neues Fernsehen wie früher | 241
Live on YouTube | 243

Echtheit | 247

(Un-)Möglichkeiten der Manipulation | 247
Bedeutungsvolle Pannen | 250
Gesten der Imperfektion | 253
Inszenierungen des Authentischen | 256
Ungeschnittene Wahrheiten | 262

6. ADRESSIERUNGEN

Televisionizitäre Adressierungen | 271

Fallbeispiel: „Welcome to Washington“ | 271

Lenkung von Aufmerksamkeit | 273

Entlang der Vierten Wand | 276

Ein- und Ausschlüsse | 279

Simulierte Unterhaltungen | 283

Attraktion[en] | 285

Gesten des Zeigens im frühen Kino | 285

Diegetische Welten & exhibitionistische Blicke | 288

Jahrmarktschreier und Fernsehansagerinnen | 291

YouTube der Attraktion[en] | 293

Adressierungen bei YouTube | 295

Fallbeispiel: „Me at the zoo“ | 295

Fragen der Begrüßung | 298

Imitationen des Fernsehbildes | 301

Textuelle Ansprachen | 304

Fallbeispiel: „Meint Ihr das auch?“ | 306

Sprunghaftes Adressieren | 310

Fallbeispiel: „Willst Du mich damit beleidigen?“ | 313

Zielgerichtete Kommunikationen | 314

Dialogische Attraktionen | 316

Einverständnisse | 319

7. ABSPANN

Neue Version verfügbar | 323

Re-Visualisierung | 323

Remediatisierung | 327

Formatierung | 330

„They say all good things must come to an end...“ | 336

ANHANG

Verzeichnis QR-Codes für Videos | 341

Quellen | 343