

Vera Klocke
Hildesheim

Inszenierungen von Fernsehen

Medientechnologien als Materialisierungen von Transformationsprozessen innerhalb der häuslichen Sphäre

Abstract: Der Beitrag fragt danach, wie sich gegenwärtig stattfindende Transformationsprozesse von Fernsehen anhand des Materials in Wohnzusammenhängen beschreiben lassen. Ihm ist daran gelegen, einen Wandel nicht nur anhand der Geräte selbst, sondern auch unter Berücksichtigung der unmittelbaren materiellen Umgebungen der Geräte, die zum Fernsehen genutzt werden, zu erforschen. Die Untersuchung der Materialität von Medientechnologien stellt innerhalb der Medien- und Fernsehwissenschaften immer noch eine Leerstelle dar. Dabei lässt gerade die materielle Kultur in der häuslichen Sphäre – so die These des Beitrags – Rückschlüsse darüber zu, wie Fernsehen aktuell imaginiert und angeeignet wird. Ausgehend von dem – von Roland Barthes geprägten – Begriff der Proxemie untersucht der Beitrag daher, mit welchen anderen (Medien)Dingen Fernsehen aktuell in Verbindung steht.

Vera Klocke (M.A.) ist Doktorandin am Institut für Theater, Medien und Populäre Kultur der Universität Hildesheim und Promotionsstipendiatin des Evangelischen Studienwerks Villigst. Nach einem Studium der Szenischen Künste (B.A.) und Inszenierung der Künste und der Medien (M.A.) an der Universität Hildesheim war sie ebendort als Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienästhetik und Medienpraxis tätig. In ihrer Doktorarbeit forscht sie zu materiellen Artikulationen von Fernsehen in Wohnräumen der Gegenwart.

1. Die begriffliche Unschärfe von Fernsehen als Ding und soziale Praxis

Fernsehen ist ein vager Begriff. Er umfasst nicht mehr nur das Fernsehgerät, die Technologien, dafür konzipierte Sendungen oder die Tätigkeit des Fernsehens, sondern auch weitere Ausformungen, die vor allem durch die Ausbreitung des Internets entstanden sind. Diese Transformation geht mit einer Veränderung der Geräte, der Technologien und Fernsehinhalte einher. Die Geräte können mobil und durch ihre multifunktionalen Eigenschaften, die Fernseher, Computer und Spielekonsole vereinen, teilweise stark in crossmediale Kontexte eingebunden sein. Darüber hinaus begrenzt sich die Rezeption nicht mehr nur exklusiv auf Apparate, die ausschließlich zum *Fernsehen* gedacht sind, sondern auch auf Geräte, die durch die kulturelle Aneignung das Potential besitzen, *Fernsehen* zu sein. Zeitgleich verändern sich Fernsehsendungen mit Blick auf Formate und Genres, womit eine Veränderung der signifikanten Ausformungen von Fernsehen, wie zum Beispiel der zeitlichen Struktur eines Fernsehprogramms und dessen Distribution, einhergeht.

In Abgrenzung zu einer Zeit, in der Fernsehen vor allem das Gerät und die konstitutive Technologie bezeichnete, wird oft der Begriff *neues Fernsehen* genutzt, um vorgeblich klare Zäsuren und Umbrüche des Mediums und der Materialität zu markieren.¹ Mehrere Publikationen, die innerhalb der letzten zehn Jahre zu Fernsehen erschienen sind, kommunizieren den Beginn einer neuen Ära.² Wichtiger Aspekt dieses vermeintlich *Neuen* ist die Auflösung herkömmlicher Formen von Distribution und Rezeption und eine damit einhergehende Loslösung einer Zeitbindung des Programms und der Distribution durch die Sender.

Aber auch die verschiedenen materiellen Erscheinungsformen der Apparaturen haben Auswirkungen; auf den Raum, auf die Inneneinrichtung, auf die Ausrichtung der anderen Objekte und Gegenstände. Wer auf einem Laptop schaut, hat keine Fernbedienung und eine gänzlich andere Körperhaltung als eine Person, die vor einem an der Wand montierten 65-Zoll-Bildschirm sitzt.

In diesem Beitrag untersuche ich die Heterogenität von Fernsehen vor dem Hintergrund dieser verschiedenen materiellen Ausformungen.

Für eine detaillierte Untersuchung von Mediengeräten in der häuslichen Sphäre müssen die Apparaturen nicht nur mit Blick auf ihre generischen Gehäuse, sondern vor allem mit Blick auf die Aneignungsprozesse des Materials und des Mediums untersucht werden. Ich argumentiere, dass sich die Bedeutung dieser

¹ Vgl. Stauff 2005: 8.

² Dazu zählen *Television After TV* von Olsson/Spigel 2004, *The Television Will be Revolutionized* von Lotz 2007 und *Television as Digital Media* von Bennett/Strange 2011.

Medientechnologien in ihrer Eigenschaft als Ding erst als Teil eines Gewebes mit anderen Dingen zeigt. In diesem Beitrag ist es daher mein Ziel, anhand materieller Dingwelten etwas über die gegenwärtige Bedeutung und Rolle von Fernsehen für Wohnräume der Gegenwart zu erfahren. Im Umfeld der Apparaturen selbst, aber auch im Umfeld der Personen – so die Annahme dieses Beitrags – zeigt sich, welche Aufgaben und Auswirkungen die Apparate, die aktuell zum *Fernsehen* genutzt werden, besitzen. Roland Barthes erläutert in einer Vorlesung im Jahr 1976 die folgende Anekdote zu diesen unmittelbaren Räumen, die Personen umgeben:

Abend: Ich gehe zu Bett, lösche das Licht, vergrabe mich zum Schlafen unter der Decke. Doch ich möchte mir die Nase putzen. Ich strecke im Dunkeln den Arm aus, erreiche zielsicher die oberste Nachttischschublade und finde in der Schublade, nicht minder unfehlbar, auf der rechten Seite ein Taschentuch. Ich lege es wieder hin und schließe die Schublade mit der gleichen Sicherheit. Das ist die typische Episode, an der man den Begriff Proxemie erläutern kann.³

Barthes beschreibt den Raum um sein Bett herum als einen Ort, in dem er sich blind zurechtfindet. Diesen Raum, oder vielmehr den speziellen Zustand, der in diesem vertrauten Raum erlebt werden kann, bezeichnet Barthes als Proxemie. Er erläutert, diesen Begriff lediglich für den begrenzten Raum zu nutzen, der sich in unmittelbarer Umgebung des Subjekts befindet: „Raum des vertrauten Blicks, der Objekte, die man mit dem Arm erreichen kann, ohne sich sonst zu bewegen.“⁴

Das Entscheidende für diese subjektiven Mikroräume ist die räumliche Nähe sowie die nötige Vertrautheit und alltägliche Routine, die es braucht, um sich wirklich blind zurechtfinden zu können. Mit dieser Definition im Hinterkopf frage ich danach, wie sich Transformationsprozesse innerhalb dieser Fernsehproxemien zeigen.

Im Folgenden zitiere ich einen Auszug einer *dichten Beschreibung*⁵, die ich über den Medienhaushalt von Maike (Jahrgang 1995) und Tobi (Jahrgang 1993) angefertigt habe. Ich war im Zeitraum von 2019 bis 2020 mehrere Male bei ihnen, um *teilnehmende Beobachtungen*⁶ durchzuführen. Tobi und Maike leben mit einer

³ Barthes 2007: 184.

⁴ Ebd. 2007: 185.

⁵ Die Textform der dichten Beschreibung nach Clifford Geertz verfolgt das Ziel, die in sozialen Handlungen der Akteur_innen enthaltenen Bedeutungen herauszuarbeiten und zu interpretieren. Ziel ist es dabei, nicht nur auf der Ebene der Beobachtung zu verbleiben, sondern die beobachteten Phänomene mit übergeordneten Fragestellungen zu flankieren, um sie in größere Zusammenhänge einzubinden. Vgl. Geertz 1995.

⁶ In der teilnehmenden Beobachtung nimmt die Forscherin für eine Zeit am Alltagsleben von Personen teil, um Aspekte des Denkens und Handelns der Informant_innen zu erfassen, die sonst nicht zugänglich wären. Perspektivisch leitend ist die Annahme, dass soziale Wirklichkeiten, und selbst vermeintlich statische Konzepte, immer wieder interaktiv hervorgebracht, modifiziert und weiterentwickelt werden. Die Gewinnung von

weiteren Person, die aber selten anwesend ist, in einer Wohngemeinschaft. Der Auszug stammt aus einer Beobachtung, die ich an einem Sonntagabend durchgeführt habe. Als die Beschreibung einsetzt, ist es 20:00 Uhr. Daria und Stefan, Freund_innen von Tobi und Maike, sind bereits da.

„Horrorfilm wäre mal wieder geil“, sagt Lukas und Tobi geht zu Rakuten.TV in das Segment Horror und Thriller und das geht alles sehr schnell und routiniert und ohne zweimal hinschauen. Über die aufgelisteten Horrorfilme bei Rakuten.TV kommen die vier auf den Film „It Follows“, einen Horrorfilm aus dem Jahr 2015. Maike und Tobi haben ihn schon einmal zusammen gesehen, sie preisen ihn an, sie nennen ihn „gruselig“, aber schon auch „toll gemacht und schön“. Es ist schwer nachvollziehbar, wie sie diesen Film assoziieren, sie haben sich circa zeitgleich an ihn erinnert, der eine sagt was, der andere springt darauf an und dann spinnen sie innerhalb kurzer Zeit diesen Faden fort, verströmen Begeisterung, und implizit wurde die Entscheidung der vier in dem Moment getroffen, in dem die beiden so begeistert davon erzählen. Maike gibt die Anfangsbuchstaben schnell bei Rakuten.TV ein, um zu schauen, ob der Film verfügbar ist. Nebenbei ploppt ein Software-Update auf. „Auf keinen Fall jetzt aktualisieren“, sagt Tobi und Maike drückt es weg, während Tobi, „den habe ich doch da“ rufend, vom Bett aufspringt. Er geht an die Kommode unter dem Fernseher und bückt sich. Währenddessen geht auf dem Fernseher ein Trailer an, der über die Veröffentlichung eines neuen Computerspiels berichtet. „Wo kommt das her?“, frage ich. „Von mir“, sagt Stefan, er habe das Video kurz bei YouTube angemacht, um die Wartezeit zu verkürzen. Stefan hat über sein Smartphone, das mit dem Fernseher verbunden ist („weiß ich jetzt ehrlich gesagt gar nicht genau, ich denke ich bin im WLAN“) eine Game-Minidoku angemacht. Maike fragt Tobi, ob er den Film auf DVD habe, „Blu-ray“ sagt Tobi und schaltet zu HDMI-4 um, um eine Verbindung zur Playstation herzustellen, die auch Blu-rays abspielen kann. Das Internet stockt kurz. „Jetzt wo es kalt ist, legt sich die Katze auf den warmen Router und macht das Internet aus“ sagt Maike. Sie liegt immer noch auf dem Fußteil des Bettes und lässt sich nach dem Ziehen am Joint ihr Glas Wasser von hinter dem Kopfteil anreichen. Tobi hat den Film eingelegt und das Blu-ray-Menü geht los. Stefan zieht routiniert den Schreibtischstuhl vor sich und legt seine Füße darauf ab, er ändert die Lichtstimmung über die Fernbedienung für die Deckenlampe in rot.⁷

Diese Szene zeigt, etwa mit Blick auf die Nutzung des Smartphones als Fernbedienung, wie stark die unmittelbaren Dingwelten von Fernsehen und Personen miteinander verwoben sind. Die Smartphones sind eng mit den Körpern verbunden, haben aber konkrete Auswirkungen auf den Bereich des Fernsehers.

Daten muss daher als fortwährender Interaktionsprozess mit den Informant_innen im Feld konzipiert werden. Vgl. Hoffmann-Riem 1980: 347.

⁷ Dieser Auszug stammt aus der Beschreibung eines Haushalts, in dem ich im Januar 2020 eine teilnehmende Beobachtung in Berlin durchgeführt habe.

Im Folgenden betrachte ich diese verschiedenen Proxemieräume von Mediending und Person daher als miteinander in Verbindung stehende Faktoren.

2. Die Proxemieräume von Fernsehen

Der Fernseher von Maike und Tobi ist ein O-LED-Gerät von LG, das genau gegenüber vom Bett mit einer Aufhängung an der Wand angebracht ist. Er ist per Kabel und WLAN mit weiteren Medientechnologien verbunden, die es dem Fernsehgerät ermöglichen, weitere Nutzungs- und Bedienungsweisen zu erschließen. Er ist mit einem Netzkabel an den Strom und per HDMI-Kabel mit dem Arbeits-PC, der auf dem Eckschreibtisch steht, der Playstation 4, mit der auch Blu-rays wiedergegeben werden können, und der Switch verbunden. Die Verbindung mit dem Internet ermöglicht es dem Gerät, auf Streaming-Websites wie Rakuten TV und YouTube zuzugreifen. Das Gerät ist nicht mit dem Kabelfernsehen verbunden und so findet die von der Fernbedienung (und den Smartphones) ausgeführte Bewegung durch die Inhalte im Rahmen dieser Videoplattformen statt, die als Apps auf der Startseite angezeigt werden. Die vier erinnern sich über die Thumbnails der Filme, die auf diesen Plattformen angezeigt werden, an Filme, die sie schauen könnten und auch an Filme, die sie schon kennen. Dem Angebot kommt die Aufgabe eines Archivs zu, durch das sich erinnert wird. Sie bewegen sich mit der Fernbedienung durch Online-Bibliotheken. Dabei dienen die Filme, die verfügbar sind, als visuelle Form der Inspiration. Ausgehend von den angeführten Filmen kommen sie auf weitere Filme und suchen diese dann online. Erst danach, wenn sie nicht fündig geworden sind, wird über die Möglichkeit einer materiellen Verfügbarkeit in Form von DVDs und Blu-rays nachgedacht. Das ist insofern besonders interessant, als sie beide zusammen über ein recht großes Archiv von Blu-rays verfügen. Trotzdem erinnern die vier sich nicht über das Material in ihren Wohnräumen. Sie scheinen gar keine Verbindung zu den Blu-rays zu haben, sondern vergegenwärtigen sich Artefakte in ihrem Besitz erst wieder, wenn sie online erinnert werden. Erst in diesem Moment verlassen sie das Bett. Die Blu-rays befinden sich unterhalb des Fernsehgeräts in einem kleinen Regal, darüber liegen Spielekonsolen (darunter eine alte, die Tobi pink angestrichen hat) und Figuren aus Computerspielen. Die Kabel, hauptsächlich HDMI-Kabel und Verlängerungen, sind in dunkelgraue Kartons verpackt. Das Umfeld des Fernsehers wirkt auf den ersten Blick zwar wie eine Sammlung und wie ein materialisierter Kanon, auf den zweiten Blick hält das Arrangement dem aber nicht stand.

Erinnerungen für Software-Updates, die immer wieder während der Fernseh-routine auf dem Fernsehbildschirm erscheinen, weisen darauf hin, dass der Flachbildschirm auch mit dem PC verbunden ist und als dritter Bildschirm fungiert: Er ist per HDMI-Kabel mit dem PC und den beiden Computerbildschirmen verbunden, die sich etwa drei Meter entfernt vom Fernsehbildschirm befinden. Diese Verbindungen sind größtenteils unsichtbar. Entweder, weil sie – wie bei den Smartphones – über das WLAN geschehen, oder aber, weil sie über

Kabel hergestellt werden, die versteckt hinter Regalen und dezent an Fußleisten vorbeiführen. Es ist auffällig, dass Tobi teilweise selbst nicht genau weiß, wie eine Verbindung nun gerade besteht.

Um das Material und die Aneignungsprozesse zu verstehen, habe ich in diesem Wohnraum Video-Reenactments durchgeführt. Ich nutze diese Methode, um die Zusammenhänge zwischen den medialen Geräten besser zu verstehen und zu dokumentieren. Während des Reenactments zeigen und erläutern die Informant_innen, wie sie mit den Apparaturen umgehen und mit welchen anderen Dingen diese jeweils in Verbindung stehen.⁸

Die Bewohner_innen werden vor laufender Kamera zu den Dingen, mit denen Fernsehen in Verbindung steht, befragt.



Abb. 1: Screenshot aus einem Video-Reenactment in Tobis Wohnraum

Vor laufender Kamera erklärt mir Tobi, dass er den Kabelschlauch des Fernsehers entfernt hat. Durch ihn sei es zu umständlich gewesen, neue Kabel ein- oder umzustecken. Obwohl dieses Umstecken recht selten passiert, zeigt sich hier, dass das Gefühl von Flexibilität und Mobilität wichtig für den Fernsehaufbau von Tobi ist. Es geht weniger um eine tatsächliche Veränderung als um das Wissen um die Möglichkeit der Veränderung.

⁸ Zu diesem Vorgehen hat mich die Arbeit der Ethnologin Sarah Pink inspiriert, die Video-Reenactments als wissenschaftliche Methode nutzt, um Medien und Alltag innerhalb der häuslichen Sphäre zu erforschen. Vgl. Pink 2017: 99.

In dem Proxemie-Raum der Fernsehgemeinschaft liegen die folgenden Dinge:

- 1 Pokémon-Kissen (Kappolores)
- 1 Kissen in Flamingoform
- 1 Kissen in Haifischform
- 1 Fernbedienung für den Fernseher
- 1 Fernbedienung für das Licht
- 1 Controller der Playstation
- 3 Smartphones (von Maike, Tobi, Daria)
- 2 Smartphone-Ladekabel, die in Steckdosen hinter dem Kopfteil stecken
- 1 Ketchupflasche
- 1 i-Pad von Maik
- 1 Tupperdose mit Gras
- 1 Colaflasche
- 1 Wasserglas
- 1 Schreibtischstuhl als Fußablage (Stefan)

Ich habe insgesamt vier Mal und über mehrere Stunden hinweg in dem Haushalt Fernsehen geschaut und die aufgelisteten Dinge gehören – mit Ausnahme der Getränke – immer dazu. Vor allem die anderen Mediendinge wie Smartphones und Fernbedienungen machen das Bett und das Sofa zu Schaltzentralen, die nicht verlassen werden müssen. Alles Nötige befindet sich in unmittelbarer Umgebung oder kann umstandslos von einer anderen Person angereicht werden. Um diese Dinge herum wird die soziale Situation Fernsehen zur Aufführung gebracht. Zu diesen Anordnungen von (Medien)Dingen in der häuslichen Sphäre schreibt die Soziologin Katie Ward:

‘Home’, in this instance, refers to the domestic, private sphere, and is understood as a symbolic space, constructed by the family who lives in a particular household. The family is regarded as a web of human relations, whose interactions within a household construct a home: a symbolic entity that articulates the values and habitus of the family, while also finding constitution within those values.⁹

Privatheit wird nicht nur immer wieder aufs Neue erzeugt, Fernsehen kreiert (mit anderen Gegenständen und Dingen) eben auch die Bühne, in der Privatheit und Zuhause immer wieder zur Aufführung gebracht werden. Fernsehgeräte, Medientechnologien und Sofas, Sessel und das komplette innenarchitektonische Ensemble bieten die Möglichkeit der Figuration eines immateriellen Regelwerks von Familie und Verhaltensweisen. Sie ermöglichen das Zusammenkommen und reflektieren in ihrer Anwesenheit den Herstellungsprozess von Privatheit. Nicht zuletzt durch die Fokussierung auf das engste körperliche Umfeld wird deutlich, dass die

⁹ Ward 2006: 147–148.

Konzepte von Privatheit und Proxemie eng miteinander verknüpft sind und gegenseitig Einfluss aufeinander nehmen.

3. Fernsehen als Teil eines Zusammenschlusses medialer Apparaturen

Der Medienhaushalt von Tobi und Maike lässt erkennen, dass eine klassische theatrale Bühnensituation entsteht, sobald die Apparatur Fernsehen einen festen Platz zugewiesen bekommt. Die Szenografie wird durch die klar im Raum verteilte Apparatur bestimmt, die sich in einer Wechselbeziehung mit den Sitzmöbeln befindet: Das Bett gibt dem Ensemble einen Rahmen und vervollständigt das „Heimtheater“¹⁰. Der fest innerhalb eines räumlichen Ensembles platzierte Fernsehapparat ist der verdinglichte Begriff von Freizeit, er signalisiert die Zugänglichkeit einer Sphäre, die von Passivität bestimmt ist. Dabei ist auffällig, wie stark die Dinge, aber auch die Einrichtung die soziale Situation *Fernsehen* stabilisieren. Das kristallisiert sich insbesondere in dem Umstand heraus, dass alle Sitzgelegenheiten zum Flachbildschirm ausgerichtet sind.

Diese signifikanten Beziehungen, die Fernsehgeräte und Dinge zueinander haben, untersucht der Kunsthistoriker Martin Warnke in einer Studie, die insofern interessant für die vorliegende Arbeit ist, als dass sie die Implementierung des Fernsehapparats in den Wohnraum und die reziproken Beziehungen zwischen Medienapparaturen und Möbelstücken in den Blick nimmt. Martin Warnke wendet sich der Couchecke im Jahr 1979 in seinem Vortrag „Zur Situation der Couchecke“¹¹ aus einer phänomenologischen Perspektive zu und schildert, dass das Fernsehgerät die Sitzecke in eine Krise gestürzt habe.

Offensichtlich war das Fernsehgerät, das eine öffentliche Institution vertritt, nicht mehr, wie noch das Radio, in die Couchecke zu integrieren. Als passives Möbelstück war es anzupassen, als aktives Medium jedoch sprengte es das geschlossene Beziehungssystem der Sofaecke.¹²

Warnke beschreibt, wie das Fernsehgerät als aktives Medium das Ordnungssystem der Sofaecke irritiert und insofern einen Konkurrenten zur geselligen Couchecke darstellt. Es beeinflusst in seiner Eigenschaft als Medium nicht nur die Funktionslogiken der Couchecke, sondern die des gesamten Raumes. Warnke folgend ließe sich festhalten, dass verschiedene (Medien)Dinge in der häuslichen Sphäre in einem potenziellen Konkurrenzverhältnis miteinander stehen. Warnke hat diese

¹⁰ Spiegel 2013: 80.

¹¹ Warnke 1979: 673–687.

¹² Ebd.: 685.

Analyse über den Moment des Einzugs von Fernsehen in die häusliche Sphäre geschrieben, in der Fernsehen eine weniger vage Begrifflichkeit darstellte und klarer konturiert im Wohnraum in Erscheinung getreten ist. Der beschriebene Medienhaushalt zeigt, dass sich diese Möglichkeit von Konkurrenz maßgeblich ändert, wenn Fernsehen weniger isoliert agiert, sondern Teil eines Netzwerkes mit anderen medialen Apparaturen ist. Im Wohnraum von Tobi und Maïke hat dieses Gewebe aus Medienapparaturen dazu geführt, dass es kaum noch Potenzial für Konkurrenz geben kann, allein, weil „auf dem Fernseher alles zusammenläuft“, wie Tobi einmal gesagt hat. Da diese Verbindungen nicht ausschließlich materiell – etwa durch Kabel – in Erscheinung treten, sondern über WLAN die Option bergen, unsichtbar zu bleiben, ist es wichtig, nicht nur das unmittelbare Umfeld der Fernsehgeräte zu untersuchen, sondern auch die Proxemie-Räume der fernsehenden Körper miteinzubeziehen. Schließlich zeigt erst die Aneignung der Apparate durch die Besitzer_innen, wie Fernsehen gegenwärtig imaginiert und genutzt wird.

Literaturverzeichnis

- Attfield, Judy (1997): *Design as a Practise of Modernity: A Case for the Study of the Coffee Table in the Mid-Century Domestic Interior*. In: *Journal of Material Culture*, 2. Jg., H. 3, S. 267–289.
- Barthes, Roland (2007): *Wie zusammen leben. Simulationen einiger alltäglicher Räume im Roman. Vorlesungen am Collège de France 1976–1977*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bennett, James/Strange, Niki (2001) (Hrsg.): *Television as Digital Media*. Durham/London: Duke Univ. Press.
- Geertz, Clifford (1995) *Dichte Beschreibung. Beiträge zum Verstehen kultureller Systeme*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hoffmann-Riem, Christa (1980) „Die Sozialforschung einer interpretativen Soziologie – Der Datengewinn“. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie*, 32. Jg.
- Lotz, Amanda (2007) *The Television Will be Revolutionized*. New York: New York Univ. Press.
- Olsson, Jan/Spigel, Lynn (2004) (Hrsg.): *Television After TV. Essays on a Medium in Transition*. Durham/London: Duke Univ. Press.
- Stauff, Markus (2005): *Das Neue Fernsehen. Machtanalyse, Gouvernementalität und Digitale Medien*. Lit Verlag Münster/ Hamburg/ Berlin/ London.
- Ward, Katie (2006) „The bald guy just ate an orange. Domestication, work and home“. In: Berker, Thomas/Hartmann, Maren/Punie, Yves/Ward, Katie (Hrsg.) *Domestication of Media and Technology*. Open University Press, S. 145–164.
- Warnke, Martin (1979) „Zur Situation der Couchecke“. In: Habermas, Jürgen (Hrsg.): *Stichworte zur geistigen Situation der Zeit*. 2. Band: Politik und Kultur. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, S. 673–687.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Screenshot aus einem Video-Reenactment in Tobis Wohnraum, das ich im Juli 2020 in einem von mir untersuchten Haushalt angefertigt habe