



***Oddly satisfying* und die Genugtuung der Anschaulichkeit**

Michel Diester, Paderborn

Eine Python schlängelt sich einen Baum hinauf. Drei dichte Windungen um den Stamm ermöglichen den nötigen Halt auf halber Höhe, bevor die Schlange den Kopf weiter senkrecht Richtung Krone schiebt. Dort oben wickelt sie sich abermals fest, während der Schwanz nachzieht und der Kopf sich schon wieder emporreckt. Die Python führt ihren Kletterzug in einer einzigen flüssigen, sich spiralförmig um den Baum windenden Bewegung aus. So ist es in einem Video auf Reddit zu sehen.¹ Ein weiteres zeigt zwei gegenüberliegende, kastenförmige Vorrichtungen, die Ringe aus farbigem Rauch produzieren, wie sie Raucher:innen manchmal in die Luft blasen.² Die torusförmigen Wirbelringe, die gleich groß sind, aber unterschiedlich gefärbt, gleiten erst horizontal aufeinander zu, dann kollidieren sie. Die Kollision lässt auf der vertikalen Achse einige konzentrische Kreise entstehen. Schließlich wird der äußerste Kreis porös und bringt seinerseits eine Vielzahl von kleineren Kreisen hervor, die in der Luft zu liegen scheinen. Ein weiteres Video lässt eine Person erkennen, die sich auf einer runden, mit Schnee bedeckten Fläche aufhält.³ Die Person scheint das Rondell nach einem Muster zu durchlaufen, nämlich spiralförmig von außen nach innen, wie die hinterlegten Fußspuren vermuten lassen. Nach einem Schnitt sieht man die Person endlich in der Mitte angekommen; die Fläche ist nun vollständig mit Fußabdrücken überzogen, die sich zu einer großen Spirale formiert haben. Anschließend verlässt die Person das Rondell, darauf achtend, keine weiteren Spuren zu hinterlassen. Schließlich wendet sie sich nochmal um, „to look at his piece of art“, wie ein Kommentar unter dem Clip bemerkt.⁴

Was die gerade beschriebenen Videos miteinander verbindet, ist, dass sie einem gemeinsamen *feed* entnommen wurden, nämlich jenem, der das Etikett *oddly satisfying* trägt. „Seltsam befriedigend“ soll das Anschauen der Videos demnach sein, die sich nicht nur auf Reddit – obwohl dort vielleicht eine erste Konsolidierung stattgefunden hat⁵ –, sondern inzwischen

¹ RETICULATED PYTHON CLIMBING A TREE (2021).

² WHAT HAPPENS WHEN TWO SMOKE RINGS CRASH INTO EACH OTHER (2021).

³ BORED MAN WALKING IN CIRCLES... IN THE SNOW (2019).

⁴ Ebd.

⁵ Der Subreddit *r/oddlysatisfying* datiert auf den 15.05.2013 (vgl. Reddit 2013–).

auf allen populären Social-Media-Plattformen wiederfinden. Insbesondere aber auf YouTube hat sich eine veritable *oddly satisfying*-Filmwirtschaft etabliert, die sich auf die Produktion immergleicher Videos spezialisiert hat. Zwar lässt der Blick auf die *views* wohl keine wirklichen Rückschlüsse auf die tatsächlichen Nutzer:innenzahlen zu, dennoch dürfte – auch bedingt durch die schiere Zahl der Videos, die medienübergreifend als *oddly satisfying* zirkulieren – eine beträchtliche Reichweite und eine gewisse Nachfrage auf Seiten der Nutzer:innen kaum von der Hand zu weisen sein. Insofern die „Etablierung neuer Genrebegriffe“⁶, wie Annekathrin Kohout schreibt, als Indiz dafür gelten muss, dass sich YouTube von einer wirren Plattform hin zu einer Art strukturiertem Programm entwickelt, so lässt sich das Phänomen *oddly satisfying* in diese Entwicklung einreihen. Mit vielen anderen Genres oder Formaten teilt es „eine gewisse Faszination am Nichtsnutzigen“⁷. Doch es ist nicht nur dieser Hang zum Bedeutungslosen, dem hier gefrönt wird. Die Videos lassen eine Faszination für Anschaulichkeit erkennen, der Anschaulichkeit von gelingenden und geglückten Anwendungen. Dieser Anschaulichkeit des Gelingens steht die Anschauung der Zuschauer:innen gegenüber, die in diesem Fall vor allem als Handlungsentlastung oder als Befreiung eines Sich-verhalten-Müssens zu verstehen ist, als ausschließliche oder *reine* Anschauung, die sich letztlich hinter jener Genugtuung verbirgt, die *oddly satisfying* verspricht.

Der Beitrag versucht sich diesem seltsamen Genre in fünf Schritten anzunähern: Erstens wird es in eine größere, weitere Genres umfassende *satisfying*-Wirtschaft der sozialen Medien eingebettet. Im zweiten und dritten Schritt steht die formale Struktur der Videos im Vordergrund, die mit Überlegungen zur *compilation* und zum *loop* kontextualisiert wird. Der vierte Schritt bündelt die vorherigen Erwägungen – in Anlehnung an Tom Gunnings Vorlage zum frühen Film – zum *post-cinema of satisfaction*. Im letzten Abschnitt geht es vordergründig darum, was die Videos zeigen, nämlich wie unterschiedliche Akteur:innen und Aktanten etwas anwenden, und darum, woher die Genugtuung rührt, die mit der Anschauung der Videos einhergeht.

***Oddly satisfying* als Bestandteil der *satisfying*-Wirtschaft**

Oddly satisfying ist ein YouTube-Phänomen, das sich zumeist explizit über die Videotitel mitteilt und konstituiert. Auf steigende Aufrufzahlen folgen eigenständige Kanäle, die zum Teil von Firmen betrieben werden, die sich ausschließlich auf die Produktion und Distribution des Formats beschränken. Im Falle von *oddly satisfying* besteht die Tätigkeit eines solchen Kanals darin, passgenaues Material aus anderen Kontexten abzugreifen und zu lizenzieren. Seit einiger Zeit werden vermehrt auch *oddly satisfying*-Clips eigens produziert. Anschließend wird das Material sortiert, bearbeitet und zu einer *compilation* montiert. Schließlich erfolgt die

⁶ Kohout 2017: 67.

⁷ Ebd.: 68.

Ausspielung über die Plattform, was mit einer Monetarisierung einhergeht, da Werbeeinnahmen verbucht werden.⁸

Diese Schritte sind bemerkenswert, weil sie konturieren, wie aus einem Internetphänomen, wie es einst bei Reddit und anderswo aufgetreten ist, eine ganze Medienbranche entsteht. So bedeutet Sortierung etwa ebenso, dass sich zunehmend Unterkategorien bilden, wie zum Beispiel *oddly satisfying cleaning* oder *oddly unsatisfying*, die jeweils einen differenzierten Schwerpunkt setzen. Montage wiederum heißt, dass die lizenzierten oder produzierten Videos nicht nur verbunden, sondern gleichsam bearbeitet werden, indem Einstellungsdauer, Seitenverhältnis oder Ton eine Nivellierung erfahren, um einen einheitlichen Look zu erzielen. Typisch für *oddly satisfying*-Videos ist etwa jener, häufig der Handyaufnahme geschuldete, vertikale Bildausschnitt⁹, während die seitlichen Ränder des tatsächlichen 16:9 YouTube-Querformats entweder mit bunten Farbverläufen gefüllt oder unscharf maskiert sind. Dabei hat eine gewisse Gleichförmigkeit und Wiedererkennbarkeit Einzug gehalten, die sich mitunter auch an den Selbstdefinitionen und -beschreibungen der jeweiligen Kanäle ablesen lässt. So gibt der vergleichsweise alte und unkommerzielle Subreddit *r/oddlysatisfying* folgende Erläuterung aus: „For those little things that are inexplicably satisfying.“¹⁰ Das „odd“ enthält hier noch eine Entsprechung, indem es mit den kleinen Dingen, den beiläufigen Trouvaillen und dem Unerklärlichen, die mit den Mitteln der Sprache nicht einzuholen sind, in Verbindung gebracht wird. Ganz anders das Selbstverständnis eines Kanals auf YouTube, der auf das „odd“ verzichtet und sich selbst nur noch als „leading satisfying media network“ bezeichnet.¹¹ Die Befriedigung ist hier nicht mehr unerklärlich, sondern wird zugunsten folgender Definition demystifiziert: „An oddly satisfying video portrays scenes, actions or processes that manifest qualities such as: order, harmony, symmetry, smoothness, beauty and perfection.“¹² Diese einsetzende Erklärbarkeit des Unerklärlichen deutet darauf hin, dass *oddly satisfying* sich eingegliedert hat in das weitaus größere Konglomerat einer *satisfying*-Wirtschaft. Eine gewisse Geschwisterlichkeit verbindet es dabei insbesondere zu ASMR¹³, mit dem es etwa die Leidenschaft für *slime* teilt, jene viskose, gallertartige Masse, deren Bearbeitung offenbar sowohl das Ohr (ASMR) als auch das Auge (*oddly satisfying*) entzückt. Das

⁸ Das gilt zum Beispiel für den Kanal „Oddly Satisfying“ auf YouTube, der neben lizenzierten und bearbeiteten Videos seit einiger Zeit auch die Kategorie „Original Satisfying Videos Wholly Produced by Oddly Satisfying“ aufführt. Insbesondere die Wortwahl des „Original“ erinnert an die Praxis von etablierten Streaming-Anbietern, die ihre eigenen Angebote – im Gegensatz zu den lizenzierten – „Original Series“ nennen. Unter einem solchem Video kommentieren die Kanalbetreiber:innen von „Oddly Satisfying“: „Every single clip as well as its audio within this video is produced and entirely owned by us. Our teams are putting many hours into the production of these videos. Please, support us in our journey of switching to become a major production company in the field of satisfying videos rather than a licensing one.“ Kommentar unter ODDLY SATISFYING MACHINES & INGENIOUS TOOLS | ORIGINAL NO MUSIC VIDEO #12 | MANUFACTURING PROCESSES (2022).

⁹ Zum vertikalen Format als Teil einer Smartphone-Ästhetik siehe etwa Gotto 2017.

¹⁰ Siehe Reddit 2013–.

¹¹ Siehe YouTube 2013–.

¹² Siehe ebd.

¹³ ASMR kann als ein weiterer Zweig innerhalb des *satisfying*-Genres betrachtet werden. Zu ASMR siehe etwa Thalmann 2017 oder Dalmaso 2019.

Expansionsstreben des *satisfying*-Genres zeigt sich indes auch im Angebot zur andauernden Sichtung: Nicht wenige *compilations* übersteigen zuweilen Spielfilmlänge, manche wagen sich gar in Sphären vor, die viele Stunden überschreiten. Wer sich einmal in das Terrain des *satisfying* begeben hat, die:der findet – dank der algorithmischen Vorausahnung neuer Bedürfnisse, die in immer neuen Videovorschlägen resultieren – so schnell nicht wieder heraus.

Oddly satisfying als compilation

Die Tendenz zur Gleichförmigkeit des *oddly-satisfying*-Segments darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Videos im Grunde aus unzusammenhängenden Fragmenten bestehen. Raymond Williams hatte für die Zerstückelung des Fernsehprogramms einst den Begriff des *flow* geprägt, mit dem er darauf verwies, dass die Ausstrahlung einer Sendung – anders als die Programmzeitschrift es glauben mache – von zahlreichen, unmarkierten Unterbrechungen gekennzeichnet sei.¹⁴ Auf die Spitze getrieben reihten sich Film, Werbeblock, Trailer usw. nur noch wie Bruchstücke aneinander, ohne aufeinander Bezug zu nehmen – das Resultat sei daher ein „einzigster unverantwortlicher *flow* von Bildern und Gefühlen.“¹⁵ Williams verbindet mit dem *flow* aber nicht nur die Struktur des Programms, sondern die Fernseherfahrung überhaupt, da das widerwillige Weiterschauen in den unmarkierten, schon Neues einleitenden Einschüben und der geschickten Absorption der Aufmerksamkeit begründet liege. Im *oddly satisfying* erfährt das Prinzip des *flows* eine drastische Dramatisierung, weil die Aufspaltung in Haupt- und Beiwerk, Text und Paratext, wie sie im Fernsehen noch rudimentär vorhanden ist, mit Blick auf eine *compilation* schlechterdings unschlussig ist. Die *compilation* – ein Derivat der lateinischen *compilatio*, was Plünderung oder Ausbeute bedeutet – ist hier zu verstehen als eine Assemblage aus Bruchstücken, die anderen Zusammenhängen entnommen wurden. Zwar hat das Fernsehen dieses Schema selbst mitentwickelt, um „seinen Überfluss zu verdauen“¹⁶, auf Plattformen wie YouTube findet es sich aber nun massiv ausgeweitet, mit der Folge, dass stundenlange kompilierte *flows* willkürlich hintereinander laufen.¹⁷ Die Implementierung von Rückbezügen, Vorausgriffen oder Querverweisen ist dabei auch gar nicht das Ziel der auf seltsame Weise Befriedigung verschaffenden Videos – im Vordergrund steht die kurzweilige Bindung der Aufmerksamkeit, die, sobald sie nachlässt, vom nächsten Clip sogleich wieder aktiviert wird.

Die Frage, wie *oddly satisfying* zu verorten ist, kann also zunächst zweiteilig ausfallen: Einerseits stellt es eine Art Unterkategorie des prosperierenden *satisfying*-Genres dar, das auf das affektive Wohlbehagen der Zuschauenden abzielt. Es beteiligt sich damit daran, YouTube einen

¹⁴ Williams 2002: 33–43.

¹⁵ Ebd.: 39.

¹⁶ Valenti 2019: 142. Cecilia Valenti bezieht sich mit dieser Formulierung insbesondere auf die italienische Fernsehsendung BLOB, ein *compilation*-Format, bestehend aus Szenen des Vortages, die weitgehend willkürlich aneinandergereiht sind. In diesem Sinne handelt es sich bei BLOB eigentlich um einen „Flow im Fernsehflow“ (ebd.: 151).

¹⁷ Zu Übernahme und Weiterentwicklung des *flow*-Prinzips bei Streaming-Anbietern und Plattformen siehe etwa Richter 2020: 71–142.

Anstrich von Programmstruktur zu verleihen, den es andererseits aber unterminiert, weil es selbst ein Programm der Zerfaserung betreibt. Es liegt nahe, *oddly satisfying* und ähnliche Formate im Anschluss an Williams mit dem Vorbehalt der Zerstreuung zu konfrontieren, ein Vorwurf, dem sich die meisten Medien einmal ausgesetzt sehen.¹⁸ Bei genauerer Betrachtung ist dieser Vorwurf für *oddly satisfying*-Videos allerdings kaum anwendbar. Denn es geht ja gerade um die Abhilfe gegen jene gesteigerte – und von Siegfried Kracauer noch in der Großstadt vermutete – „Anspannung der arbeitenden Massen“¹⁹, wie etwa am *oddly satisfying stress relief*, einer weiteren Genrevariation, abzulesen ist. Kurz, der Effekt der Zerstreuung ist hier kein Vorwurf, sondern Kompliment. Wie schon bei Kracauer erfährt er eine positive Wendung, wenn er den zerstreuen Lichtspielhäusern zuschreibt, einen gesellschaftlichen Zustand des Ungeordnetseins wiederzugeben, der den Zerfall der Gesellschaft zuallererst vor Augen führe. Das Erkennen dieser Unordnung hat sich der Zerstreuung zu verdanken, die letztlich begünstigt, wie Kracauer schreibt, „jene Spannung hervorzurufen und wachzuhalten, die dem notwendigen Umschlag vorangehen muss.“²⁰ Diese Volte Kracauers, dass Entspannung durch Zerstreuung wiederum Spannung hervorrufe und so die Sinne für gesellschaftliche Missstände schärfe, zerstreuen die vorliegenden Videos mit unmissverständlichen Titeln wie: „1Hour Oddly Satisfying Videos to Help Relax and Sleep Better at Night“.²¹

Oddly satisfying als loop

Oddly satisfying hat, zumindest in den aktuell dominantesten Varianten, die Entspannung und das Einschlafen im Blick. Obwohl Zerstreuung das Ziel sein mag, darf der fragmentarische und informationsarme Charakter der Videos jedoch nicht zwangsläufig in einen Zusammenhang des Zusammenhanglosen überführt werden. Es sind lediglich basale filmanalytische Kategorien, die hier offenbar nicht greifen: So erscheint es genauso verfehlt, eine Unterteilung in Einstellungen, Szenen und Sequenzen vorzunehmen wie eine Dramaturgie oder einen narrativen Verlauf nachzuverfolgen. Diesen Maßstäben gemäß erwies sich *oddly satisfying* als hochgradig ungeordnet, doch erhält es seine formgebende Struktur auf einer anderen Ebene, zumal Ordnung in diesen Videos ja laut Selbstauskunft eine gewichtige Rolle einnimmt.

In seiner Untersuchung des *loops* zeichnet Tillman Baumgärtel dessen Siegeszug seit der zweiten Hälfte des vergangenen Jahrhunderts nach. Ausgehend von Musik und Kunst sind die ehemals eher verächtlich beäugten Programmschleifen, die Baumgärtel definiert als „kurze Klang- oder Bildsequenzen, die analog oder digital aufgezeichnet wurden und beliebig oft wiederholt werden können“²², in viele weitere Bereiche vorgedrungen. Häufig ein Ärgernis, wie etwa in der Warteschleife des Callcenters, kann der *loop* ebenso für „die schönsten Ausdrucksformen menschlicher Kreativität“²³ verantwortlich sein, nämlich dann, wenn sich

¹⁸ Vgl. etwa Winkler 1991: 33–53.

¹⁹ Kracauer 2014: 313.

²⁰ Ebd.: 315.

²¹ 1 HOUR ODDLY SATISFYING VIDEOS TO HELP RELAX AND SLEEP BETTER AT NIGHT (2021).

²² Baumgärtel 2015: 22.

²³ Ebd.: 38.

durch Variationen Muster abzeichnen und aus einer monotonen Wiederholung ein Rhythmus wird. Zwar fällt *oddly satisfying* weder in die Domäne höchster Ausdrucksformen noch vollumfänglich in die tumber Endlosschleifen, doch wird sogleich offensichtlich, warum ihm das Prinzip des *loops* inhärent ist.²⁴ Die zahlreichen Clips, die sich im Laufe der *compilation* gegenseitig ablösen, zeigen zwar strenggenommen nicht immer dasselbe, meistens aber das Gleiche. Die Indienstnahme eines Hochdruckreinigers und die bestens gereinigte Einfahrt hier, der Einsatz eines Spritzbeutels und die makellos dekorierte Torte da – *oddly satisfying-compilations* bezeugen immer wieder, einem Werbeblock nicht unähnlich, wie etwas passt, ineinandergreift, flutscht, hinhaut, gelingt, und zeigen es doch immer auf leicht variierte Weise. Das tut der Betrachtung als *loop* aber keinen Abbruch, bewegt sich dieser doch – wie Baumgärtel in Anlehnung an Ludwig Klages Unterscheidung referiert – zwischen „seelenlose[m] Takt“ und Rhythmus, wobei „Rhythmus dagegen die Wiederholung von Ähnlichem [ist].“²⁵ Wo der Takt mit der metrischen Präzision der Maschine korreliert, ist der Rhythmus eher organischen Wiederholungen vorbehalten. Baumgärtel führt den *loop* aber gerade für solche Fälle ins Feld, in denen die willkürliche Manipulation von Maschinen eine Abkehr vom Takt bewirkt, sodass das Rhythmische Einzug erhält und sich eine „spezifische Ästhetik der Loops“²⁶ entfaltet.

Post-Cinema of Satisfaction

Anders als in der (elektronischen) Musik spielt der *loop* für das bewegte Bild auf den ersten Blick – und mit Ausnahme vielleicht des Experimentalfilms – eine weniger signifikante Rolle, für angrenzende Begriffe wie Wiederholung und Serie liegen die Dinge freilich anders. *Loops* beanspruchen Gültigkeit zumeist dann, wenn bewegte Bilder der Narration entbehren; wo die Erzählung voranschreitet, tritt der *loop* auf der Stelle. Zahlreiche Konzepte haben indes versucht, das bewegte Bild auch jenseits des Narrativen zu bestimmen, eines der prominentesten dürfte das *cinema of attractions* sein, das Tom Gunning wie folgt zusammenfasst:

To summarize, the cinema of attractions directly solicits spectator attention, inciting visual curiosity, and supplying pleasure through an exciting spectacle – [...] Theatrical display dominates over narrative absorption, emphasizing the direct stimulation of shock or surprise at the expense of unfolding a story or creating a diegetic universe.²⁷

Gunnings Konzept, das sich auf die filmische Frühphase bezieht, avisiert zwei zentrale Aspekte: Erstens die direkte Adressierung der Zuschauer:innen und zweitens das Ausbleiben

²⁴ An dieser Stelle sei auf ein weiteres Subgenre des *satisfying*-Segments hingewiesen, das maßgeblich mit *loops* operiert und am ehesten folgende Bezeichnung verdient: *Dark screen nature sounds*. Naturgeräusche, das sind im Falle dieser Videos häufig Regen oder Gewitter. Exemplarisch sei hier auf den 10-stündigen *loop THUNDER AND RAIN SOUNDS FOR SLEEPING BLACK SCREEN | SLEEP AND RELAXATION | DARK SCREEN NATURE SOUNDS* (2018) verwiesen. Paul Virilio spottete einst noch über die irrlichternden Pläne eines Fernsehsenders, an Weihnachten „die ständige Großaufnahme brennender Holzscheite“ (Virilio 1986: 60) zeigen zu wollen.

²⁵ Baumgärtel 2015: 332f.

²⁶ Ebd.: 31.

²⁷ Gunning 2006: 384.

der Narration, letzteres allerdings nicht im Sinne eines Mangels, da an ihre Stelle die Attraktion tritt. Kinematografie war Attraktion, weil sie etwas zur Anschauung brachte – etwa durch Doppelbelichtungen, Zeitlupe usw. –, was es so noch nicht anzusehen gab. Gunning verfolgt damit eine Rehabilitierung des frühen Films, indem er dessen vermeintliche Mängel als Qualität herausstellt. Während es häufig ein Anliegen war, Aspekte des *cinema of attractions* in anderen Epochen nachzuverfolgen, unternehmen Nicholas Dulac und André Gaudreault den Versuch, dessen Merkmale in der präfilmischen Ära aufzusuchen. Ihr Augenmerk gilt dabei einigen optischen Geräten und der Frage, wie eine „attractional“ dimension of optical toys²⁸ aufzufassen wäre. Wenig überraschend kommen die Autoren zu dem Schluss, dass Narration für die meisten optischen Spielzeuge, wie etwa die Wandertrommel, kaum eine Rolle spielte. Ganz anders verhält es sich mit der Nähe zu den Zuschauer:innen, die allein deshalb schon von immenser Bedeutung war, weil diese das Gerät, wie etwa beim Phenakistiskop, nicht nur in den Händen halten, sondern es auch in Gang setzen mussten.²⁹ Unter diesen Gesichtspunkten erscheinen die optischen Geräte nicht allzu weit von den Attraktionen der Kinematografie entfernt. Dulac und Gaudreault zufolge sind es drei Eigenschaften, die den Attraktionsgehalt der *optical toys* ausmachen: „rotation, repetition, and brevity“.³⁰ Rotation – synonym verwendet zur im Aufsatztitel genannten *circularity* – spielt auf das viele optische Geräte bedingende Drehmoment an, auf die den kreis- oder zylinderförmigen Apparaten zugrundeliegende „rule of the endless loop“³¹. *Repetition* zielt stärker auf eine temporale Dimension ab: Wo Gunning der Attraktion im Kino einen präsentischen Charakter zuschreibt, beobachten Dulac und Gaudreault mit Blick auf die optischen Spielzeuge eine sich wiederholende Zeitlichkeit. *Brevity* schließlich betrifft die Eingeschränktheit der dargestellten Bewegungen und die damit zusammenhängend kurz ausfallende Aufmerksamkeitsspanne, die den optischen Geräten zu Teil wird.

Insofern diese im Anschluss an Dulac und Gaudreault in die Serie der Attraktionen zu überführen sind, dürfte sich auch das *oddly satisfying* in eben jener wiederfinden. Es teilt mit den *optical toys* zuvorderst den Umstand, dass es der Narration entbehrt oder zumindest Geschichten erzählt, die nicht mehr als vage Versatzstücke bleiben. Das Schema der sich – wenngleich variierend – wiederholenden Clips erinnert an das Konzept der *repetition*, während *brevity* in den kurzen Clips wiederholt, die genau so lang sind, dass selbst ein schmales Aufmerksamkeitsfenster sie noch erfassen kann. Dennoch muss eingewendet werden, dass in der Konzeption der Attraktionen, wie sie sowohl von Eisenstein als auch von Gunning vertreten wird, eine Emphase des Shocks³², des Spektakels oder des Staunens eingeschrieben ist, die im *oddly satisfying* nicht vollständig aufgeht, zumal diese Affekte ja auch Adrenalinstöße und dergleichen nach sich ziehen, die der Entspannung und dem Einschlafen ganz und gar

²⁸ Dulac/Gaudreault 2006: 228.

²⁹ Vgl. ebd.: 239.

³⁰ Ebd.: 228.

³¹ Ebd.: 230.

³² Vgl. Eisenstein 2006 und Gunning 2006.

abträglich sind. Die Videos sind keine Attraktionen, sondern ‚Satisfaktionen‘; die Zuschauer:innen werden hier nicht adressiert, sondern sediert. In diesem Sinne lassen sich die thematisierten und die mit ihnen verwandten Videos als ein *post-cinema of satisfaction* konturieren.

Das *post-cinema of satisfaction* findet vorderhand auf YouTube und anderen Social-Media-Plattformen statt. Es ist damit Bestandteil einer Vielzahl weiterer dispositivischer, formaler und inhaltlicher Öffnungen und Erweiterungen des Films jüngerer Zeit, die sich unter dem Begriff *post-cinema* versammelt. Der Begriff *post-cinema* trägt dem Umstand Rechnung, dass das Kino unter gegenwärtigen medialen Bedingungen nicht mehr nur im Kino zu finden ist.³³ Gleichzeitig besteht er darauf, dass es sich bei diesen Öffnungen und Erweiterungen aber weiterhin um Kino handelt, mindestens aber darauf bezieht, denn das *post-* vollzieht hier keinen Abschied vom Kino, wie Shane Denson und Julia Leyda schreiben, „instead, it is the collection of media, and the mediation of life forms, that ‚follows‘ the broadly cinematic regime of the twentieth century – where ‚following‘ can mean either to succeed something as an alternative or to ‚follow suit‘ as a development or a response in kind.“³⁴ Die markanteste Spur, die *oddly satisfying* zum Kino erkennen lässt, ist jene, die in Richtung des *cinema of attractions* weist, mit dem es den Vorrang von reinen Schauwerten gegenüber der Narration teilt, wenngleich ein wechselseitiger Ausschluss beider Kategorien, wie ihn Gunning stellenweise unterstellt, kaum haltbar scheint.³⁵ Einen „purely monstrative value“³⁶ bescheinigen Dulac und Gaudreault auch den *optical toys*, mit denen das *post-cinema of satisfaction* nicht nur weitere Eigenschaften, wie die Ästhetik des *loops*, teilt, sondern darüber hinaus auch eine gewisse Faszination für Geräte und ihre Handhabung gemein hat. Doch wieso verspricht die Anschauung der Videos Genugtuung, wo wird aus der Attraktion ‚Satisfaktion‘?

Die Anschaulichkeit des *oddly satisfying*

In ihrem Film DER LAUF DER DINGE (CH 1987) zeigen die Medienkünstler Peter Fischli und David Weiss eine Kettenreaktion, die eine selbstgebaute Vorrichtung durchläuft. Die Vorrichtung erinnert dabei an eine Rube-Goldberg-Maschine. Das sind Maschinen, die zwar Zwecke erfüllen, dies aber in möglichst vielen, möglichst raffiniert miteinander verbundenen Schritten tun. In DER LAUF DER DINGE wird jedoch weder klar, was die Reaktion ursprünglich ausgelöst hat, noch was die Vorrichtung letztlich bezweckt. Der halbstündige Film zeigt in langen Einstellungen, die durch wenige, teils versteckte Schnitte miteinander verbunden sind, einzig, wie sich die Kettenreaktion fortschreibt. So lässt sich in DER LAUF DER DINGE also beobachten, wie eine Regentonne eine Flasche ausleert, die einen Topf befüllt, der einen

³³ Vgl. etwa Biserna/Monvoisin/Dubois 2010 oder Casetti 2015.

³⁴ Denson/Leyda 2016: 2.

³⁵ Wahrscheinlicher ist eine wechselseitige Durchdringung oder eine alternierende Präferenz, wie sie ja nicht zuletzt im Blockbuster deutlich zu erkennen ist. Ferner muss hinzugefügt werden, dass Gunnings Aufsatz sich gegen eine – damals vorherrschende – Sichtweise wendet, die den Film ausschließlich als narratives Medium begreift.

³⁶ Dulac/Gaudreault 2006: 229.

Stuhl katapultiert, der einen Besen bewegt usw. Obgleich nicht immer klar ist, welche chemische Reaktion hier gerade zündet, so bleibt doch stets anschaulich, wie das eine das andere bedingt. Der Film erhebt Anschaulichkeit zum Prinzip, weil jeder Baustein dieses kausalen Zusammenhangs nachzuvollziehen ist, ja die Emphase liegt gerade darin, jeden Schritt der Kette anschaulich zu machen. Ebenso gründet hierin der Einsatz der ununterbrochenen Aufnahme, der Plansequenz, die keinen Abschnitt ausspart, da jeder Schritt essenziell für den Fortgang der Kette ist.³⁷

Oddly satisfying-Videos zeigen, wenngleich in kleinerem Maßstab, ähnliche Szenen der Kraftübertragung, Reaktion oder Verkettung. Und wie die Rube-Goldberg-Maschine bei Fischli und Weiss einwandfrei funktioniert, wenngleich es zuweilen holpert und ruckelt, greifen auch im *oddly satisfying* Zahnräder ineinander. Die Videos zeichnen sich dadurch aus, dass in ihnen etwas glückt oder gelingt. Das, was gelingt, fällt sehr unterschiedlich aus. Selektiv beobachtet, kann es, wie eingangs gesehen, das Hinaufschlingeln eines Baumes, der Zusammenprall gleichförmiger Wirbelringe oder die Musterung einer Fläche sein; etwas abstrakter betrachtet sind es Akte des Schneidens, Sortierens, Sprudeln oder solche des Fertigen, Fließens, Formens, Fräsen sowie, stärker vertreten, jene des Reinigens, Dekorierens, Ornamentierens und dergleichen mehr.³⁸ Die Gruppe derer, denen etwas gelingt, fällt ähnlich heterogen aus, denn dazu zählen Schlangen, Vorrichtungen und Spaziergänger:innen. Wiederum allgemeiner gefasst sind es Naturphänomene (wie Niederschläge oder Wellen), Tiere, Geräte, Roboter, Maschinen oder Menschen, insbesondere Hände, die da in Aktion zu sehen sind, also im Grunde alles, was sich bewegt oder in Bewegung setzen lässt und dadurch Kraft auf etwas anderes auszuüben vermag. In vielen Fällen treten auch Kooperationen auf, etwa maschinell-menschliche, wenn zum Beispiel ein Hochdruckreiniger mit einem menschlichen Körper zusammenwirkt. *Oddly satisfying*-Videos machen demnach anschaulich, wie eine Kraftausübung oder -übertragung zufriedenstellend oder passgenau bewerkstelligt wird. Bemerkenswert ist, dass sämtliche Handlungsträger:innen³⁹ dabei keiner Hierarchie unterworfen sind, also Schlangen, Vorrichtungen und Spaziergänger:innen gleichermaßen Fertigkeiten vorführen. Sie bilden eine Art paritätischer Allianz, in der es letztlich unerheblich ist, ob nun Tiere, Maschinen, Menschen oder Cyborgs⁴⁰ formvollendete Kreisbahnen zeichnen und ziehen. In diesem Sinne verflechtet *oddly satisfying* ein gleichberechtigtes Neben- und Nacheinander unterschiedlicher Entitäten, das sich an die Stelle einer hierarchischen Abstufung setzt. Es schließt damit an eine Entwicklung an, die unter unterschiedlichen Schlagworten rangiert und die

³⁷ Natürlich lässt auch die Plansequenz etwas außen vor, nur ist das eben nicht zwischen den Einstellungen zu suchen: „Die Leitidee der Plansequenz ist diejenige des Kontinuums“ (Engell 2010: 24).

³⁸ Als Orientierung für diese unausgereifte Zusammenstellung diene beispielhaft das – gemäß Selbstauskunft – „most satisfying video in the world“ (THE MOST SATISFYING VIDEO IN THE WORLD 2016).

³⁹ Insofern in den Videos gehandelt wird, muss man ihnen wohl zugestehen, auch narrativ zu sein. Zu DER LAUF DER DINGE, der vielleicht noch etwas mehr erzählt, weil die Sukzession ihm stärker eingeschrieben ist, bemerkt Jeremy Millar: „Everywhere things are transformed into actions, nouns become verbs“ (Millar 2007: 20).

⁴⁰ Haraway 1995.

Verflechtung und Kooperation unterschiedlicher Entitäten in den Vordergrund rückt.⁴¹ So berichtet etwa Donna Haraway von ontologischen Verunsicherungen, die den „Zusammenbruch dreier entscheidender Grenzziehungen“⁴² zur Folge haben. Neben der Unterscheidung zwischen Mensch und Tier erodiere ebenso die Differenz zwischen Organismus und Maschine. Überdies befinde sich drittens auch die „Grenze zwischen Physikalischem und Nicht-physikalischem“⁴³ in Auflösung, weil die zunehmende Miniaturisierung der Maschinen bedingt, dass diese in den Bereich des Nicht-mehr-Sichtbaren abtauchen. Die Denkfigur des Cyborgs kommt genau an diesen Bruchstellen früherer Entitäten zum Vorschein, um das, was aus den aufgelösten Grenzen hervorgeht, zu beschreiben. Mit *oddly satisfying* wird das Ansinnen anschaulich, „die Verwischung dieser Grenzen zu genießen“⁴⁴, weil es keinen Unterschied macht zwischen organischen und artifiziellen Materialien, die von animalischen, maschinellen oder menschlichen Körpern bearbeitet werden; weil es all diese „lustvoll enge[n] Verkopplungen“⁴⁵, wie Haraway sie auch nennt, in Symmetrien aufgehen lässt und in neuerliche Zustände des Geordnet-Seins überführt.

Dass diese Kooperationen gelingen, hängt auch damit zusammen, dass sie weitgehend zweckmäßig agieren. An dieser Stelle lohnt nochmal der Vergleich mit DER LAUF DER DINGE: Jeremy Millar bemerkt, dass Dinge sich dort aus ihren alltagspraktischen Kontexten herausgelöst zeigen, mit der Konsequenz, dass sie im Film sowohl Aufgaben zu erledigen haben, an die sie gewöhnt, als auch solche, die ihnen fremd sind.⁴⁶ Diese Spannbreite unterschiedlicher Zwecke führt Millar zu folgender Beobachtung: „However, among the crashes and collapses, fallings and failings, we cannot escape the single-minded clumsiness of the things themselves.“⁴⁷ Die hier beobachtete zielgerichtete Unbeholfenheit der Dinge rufe letztlich jenen Affekt hervor, den der Film maßgeblich evoziert: Belustigung.⁴⁸ Der Unterschied zum *oddly satisfying* wird sogleich offensichtlich: Nicht die Unbeholfenheit der Dinge steht hier im Vordergrund, sondern, im Gegenteil, deren Präzision und Geschicklichkeit. Denn die Handlungsträger:innen tun in den allermeisten Fällen das, was von ihnen erwartet werden kann; sie tun Dinge, für die sie geeignet oder zweckmäßig, für die sie, überspitzt gesagt, geschaffen sind. Aus der Perspektive der Wahrnehmungspsychologie heraus hat sich James J. Gibson mit der Frage beschäftigt, wie die Wahrnehmung von Objekten zustande kommt und konkreter, ob es die Eigenschaften der Dinge selbst sind, die erkannt werden, oder ob Erfahrungswerte eine wesentliche Rolle spielen. Gibson schlägt dazu eine Theorie der Angebote⁴⁹ vor, die er wie folgt zusammenfasst: „Dagegen behaupte ich hier, daß das,

⁴¹ Neben dem Cyborg-Konzept ist hier insbesondere die Akteur-Netzwerk-Theorie zu nennen; siehe dazu exemplarisch Latour 2002.

⁴² Haraway 1995: 36.

⁴³ Ebd.: 38.

⁴⁴ Ebd.: 35.

⁴⁵ Ebd.: 37.

⁴⁶ Vgl. Millar 2007: 67.

⁴⁷ Ebd.: 72.

⁴⁸ Vgl. ebd.: 77.

⁴⁹ Gibson 1982: 137–156.

was wir beim Anschauen von Objekten wahrnehmen, nicht deren Qualitäten, sondern deren Angebote sind.⁵⁰ Mit wahrgenommenen Angeboten oder Affordanzen verbindet Gibson, dass Objekte aus der Umwelt oder Umgebung unmittelbar erkennen lassen, wozu sie taugen. Der Hochdruckreiniger bietet an, einen Wasserstrahl zu entlassen; der Spritzbeutel fordert auf, Cremiges auszudrücken. Dabei hängen die Affordanzen davon ab, wer sie wahrnimmt; der Baum lädt sowohl die Schlange als auch den Menschen ein, auf ihn zu klettern, aber nur der Mensch und eine Maschine erhalten das Angebot des Spritzbeckens. Nach Gibson ist entscheidend, dass zuallererst die Affordanzen als unmittelbar gegebene visuelle Informationen wahrgenommen würden, wohingegen der Rest, also das, was kein Angebot unterbreitet, missachtet werde.⁵¹ Gibson zufolge hängt dies mit der Notwendigkeit zusammen, bedeutende Informationen unmittelbar aus der Umwelt zu extrahieren und nutzbar zu machen. *Oddly satisfying* enthält dahingehend recht überschaubare Informationen. Im Zentrum der Clips steht jeweils ein Hochdruckreiniger, ein Spritzbeutel, ein Baum, ein Rondell; weder schwer zu Entzifferndes noch überraschende Ereignisse verkomplizieren das Extrahieren des Informationsgehaltes. Es handelt sich um Kompilationen ohne Komplikationen. Die Angebote des *oddly satisfying* sind eindeutig, kein Hochdruckreiniger, der nicht auch reinigt, kein Spritzbeutel, der nicht auch ornamentiert, alles steht im Dienst maximaler Anschaulichkeit. Insofern Dinge dort Dinge tun, die von ihnen zu erwarten sind, lässt sich sagen, dass *oddly satisfying* Angebote macht, die – und darauf kann man sich beim Anschauen verlassen – stets auch angenommen und angewendet werden. Und während ein kreativer oder ausschweifender Umgang mit den Affordanzen, wie etwa in *DER LAUF DER DINGE*, vielleicht Belustigung hervorruft⁵², wirkt die geradlinige Anwendung des Angebots eher – auf seltsame Weise – befriedigend.

Das Affordanzkonzept hat zuletzt eine breite Konjunktur erfahren, wobei der Begriff im Kontext der Mediennutzung häufig auch allgemeiner im Sinne von Interaktion oder Benutzer:innenfreundlichkeit Verwendung findet.⁵³ Insbesondere Social-Media-Plattformen wird dabei ein hoher Affordanzcharakter zugeschrieben, weil sie zum Liken, Teilen, Samplen usw. auffordern, mithin sogar Wisch- oder Scrollbewegungen einfordern, um zum Beispiel zum nächsten Video zu gelangen. Hans Jonas hat in einem Aufsatz, der die Vorrangstellung des Sehens gegenüber anderen Sinnesfakultäten nachvollzieht, den Tastsinn scharf vom Sehsinn unterschieden. Während das Sehen zuallererst Distanz garantiere, sei das Tasten gleichbedeutend mit der Verstrickung in eine Gemengelage: „Die Erlangung des Tast-Erlebnisses ist selbst nichts anderes als die Aufnahme tatsächlichen Verkehrs mit dem Objekt: das heißt,

⁵⁰ Ebd.: 145.

⁵¹ Vgl. ebd.: 151.

⁵² E. H. Gombrich schildert in ähnlicher Weise – und mit Bezug auf Gibson – die Belustigung, die ein fantasievoller Umgang mit Affordanz oder irrtümlich erkannte Affordanzen hervorruft; zum Beispiel Chaplin gabelt Schnürsenkel auf, als wären es Spaghetti (Gombrich 1994: 107f., zit. in Koch 2003: 167f.). Gertrud Koch bespricht die Gombrich-Passage in ihrem Aufsatz mit Bezug zur Gegenständlichkeit des Films.

⁵³ Vgl. Zillien 2019: 227.

das bloße Ins-Spiel-Kommen dieses Sinnes ändert bereits die Situation, die zwischen mir und dem Objekt besteht.⁵⁴ Das Sehen ist ein Sinnesdatum, wohingegen das Tasten Tatgeschehen ist.⁵⁵ Jonas schließt daraus, dass da, wo das Sehen durch Distanz und das simultane Erfassen von Mannigfachem die „Ausscheidung jeder Spur kausaler Aktivität“⁵⁶ mit sich bringe, das Tasten auf der anderen Seite „mit der Erfahrung von Kraft gemischt ist; und da diese reziprok ist, gestattet sie dem Subjekt nicht, passiv zu bleiben.“⁵⁷ Die ‚Aufnahme tatsächlichen Verkehrs‘ auf Social-Media-Plattformen ist durch ihren Affordanzcharakter also sehr wahrscheinlich, oder, anders gesagt, sie gestatten den Nutzer:innen kaum, passiv zu bleiben. *Oddly satisfying* findet genau auf diesen Plattformen statt, seine bevorzugte Existenzweise ist aber, wie dargelegt, die YouTube-*compilation*, die Clip an Clip reiht, während die Autoplay-Funktion *compilation* an *compilation* reiht. In diesem Sinne ist das *post-cinema of satisfaction* Zuflucht in einer von Aufforderung durchsetzten medialen Umwelt, denn es gestattet, passiv zu bleiben. Das *post-cinema of satisfaction* ist reine Anschauung!⁵⁸ Ich sehe⁵⁹ dabei zu, wie eindeutige Angebote aktiv zur Anwendung kommen, wie Kraft immer wieder aufs Neue einwirkt und ausgeübt wird, ohne mir Verstehen oder Verhalten abzuverlangen – die totale Genugtuung der Anschaulichkeit, bis ich einschlafe.

Allein: Das Video läuft weiter. Jonathan Crary hat die Haltung der Gegenwart gegenüber dem Schlaf unmissverständlich herausgestellt: „Im neoliberal-globalistischen Denken ist Schlafen nur etwas für Verlierer.“⁶⁰ Trotz umfassender Angebote hat es der Spätkapitalismus bisher dennoch nicht geschafft, uns den Schlaf gänzlich auszutreiben. Crary ergänzt zur Logik des 24/7: „Die Wirksamkeit des Slogans liegt in der Unvereinbarkeit, die er bloßlegt, in der Diskrepanz zwischen einer menschlichen Lebenswelt und der Beschwörung einer permanent eingeschalteten Welt, für die es keinen Ausschaltknopf gibt.“⁶¹ Es gehört zur Konsumlogik des *post-cinema of satisfaction* dazu, dass es den Schlaf für sich zu nutzen weiß, dass es *watch time* und *views* generiert, auch wenn gar keiner zuschaut; denn es selbst ist erst *satisfied*, wenn es eingeschaltet bleibt, wenn es Dauerschleife wird.

⁵⁴ Jonas 1999: 262.

⁵⁵ Eine sehr polare Konzeption, die vollumfänglich wahrscheinlich nur dann haltbar erscheint, wenn man Umstände wie etwa das Anblicken und Angeblickt-Werden, die durchaus als ‚tatsächlicher Verkehr‘ gelten müssen, weil sie Veränderungen einer Situation (zum Beispiel ganz praktisch durch das Erröten eines Gesichts) zeitigen können, außen vor lässt. Insbesondere Michel Foucault analysiert Sehen dezidiert als Machtausübung. Siehe dazu exemplarisch Foucault 2019: 251–292.

⁵⁶ Jonas 1999: 263.

⁵⁷ Ebd.: 265.

⁵⁸ Damit soll keinesfalls behauptet werden, dass das Kino nicht auch taktile Dimensionen aufweist (siehe dazu exemplarisch Sobchack 2015). Damit ist in erster Linie eine Handlungsentlastung adressiert, ohne auf die Genugtuung des Handelns verzichten zu müssen. Vielleicht ergeben sich dahingehend Anknüpfungspunkte des *post-cinema of satisfaction* an andere Genres, etwa Pornografie oder ASMR.

⁵⁹ Sehen erscheint hier angemessener als Schauen, insofern ‚sehen‘ die – auf Platon zurückgehende – basalere Kategorie darstellt, während ‚anschauen‘ eher eine Steigerung, einen kontemplativen Gestus, transportiert, der – und das ist im thematisierten Kontext dezidiert nicht der Fall – mit einer gesteigerten Aufmerksamkeit einhergeht. Vgl. Konersmann 1999: 20.

⁶⁰ Crary 2014: 19.

⁶¹ Ebd.: 32.

Über den Autor

Michel Diester ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Arbeitsbereich Kunst/Medienästhetik (Visuelle und Neue Medien) der Universität Paderborn. Derzeit arbeitet er an seiner Dissertation, die die Überblendung als eine genuin filmische Operation untersucht.

Kontakt: michel.diester@uni-paderborn.de.

Filme

DER LAUF DER DINGE (THE WAY THINGS GO, CH 1987, Peter Fischli und David Weiss)

Web-Videos

1 HOUR ODDLY SATISFYING VIDEOS TO HELP RELAX AND SLEEP BETTER AT NIGHT (YouTube/Daily Dose of Satisfaction, 29.11.2021, <https://youtu.be/UQBR4vnAQmM>, letzter Zugriff: 25.10.2022)

BORED MAN WALKING IN CIRCLES... IN THE SNOW (Reddit/SaltySquid19, 02.12.2019, https://www.reddit.com/r/oddlysatisfying/comments/e4rp6k/bored_man_walking_in_circles_in_the_snow, letzter Zugriff: 11.03.2022)

ODDLY SATISFYING MACHINES & INGENIOUS TOOLS | ORIGINAL NO MUSIC VIDEO #12 | MANUFACTURING PROCESSES (YouTube/Oddly Satisfying, 31.01.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=E4XjA45zBYs>, letzter Zugriff: 01.11.2022)

RETICULATED PYTHON CLIMBING A TREE (Reddit/TheDepressionOfTrees, 26.05.2021, https://www.reddit.com/r/oddlysatisfying/comments/nlaby0/reticulated_python_climbing_a_tree, letzter Zugriff: 11.03.2022)

THE MOST SATISFYING VIDEO IN THE WORLD (YouTube/Digg, 12.02.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=IjeKw0B8PG8>, letzter Zugriff: 13.10.2022)

THUNDER AND RAIN SOUNDS FOR SLEEPING BLACK SCREEN | SLEEP AND RELAXATION | DARK SCREEN NATURE SOUNDS (YouTube/Sleep & Relaxation, 18.02.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=yMRoNNKWuqQ>, letzter Zugriff: 13.10.2022)

WHAT HAPPENS WHEN TWO SMOKE RINGS CRASH INTO EACH OTHER (Reddit/KiWi_pEnCiL36, 25.05.2021, https://www.reddit.com/user/xocherri21/comments/nl1wzu/what_happens_when_two_smoke_rings_crash_into_each, letzter Zugriff: 13.10.2022)

Literatur

- Baumgärtel, Tillman (2015): *Schleifen. Zur Geschichte und Ästhetik des Loops*. Berlin: Kadmos.
- Biserna, Elena/Monvoisin, Frédéric/Dubois, Philippe (2010): *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*. Pasion di Prato: Campanotto.
- Casetti, Francesco (2015): *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press.
- Crary, Jonathan (2014): *24/7. Schlaflos im Spätkapitalismus*. Berlin: Wagenbach.
- Dalmaso, Anna Caterina (2019): „Like Organs of One Single Intercorporeality‘: Notes on ASMR Video Culture“. In: Lars C. Grabbe et al. (Hg.): *Technobilder. Medialität, Multimodalität, Materialität in der Technosphäre*. Marburg: Büchner, S. 235–262.
- Denson, Shane/Leyda, Julia (2016): „Perspectives on Post-Cinema: An Introduction“. In: dies. (Hg.): *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film*. Sussex: Reframe Books, S. 1–19.
- Dulac, Nicholas/Gaudreault, André (2006): „Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction: Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series“. In: Wanda Strauven (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: University Press, S. 227–244.
- Eisenstein, Sergej M. Eisenstein (2006 [1923]): „Montage der Attraktionen“. In: ders.: *Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 9–14.
- Engell, Lorenz (2010): „Film als ‚Welt-Anschauung‘“. In: ders.: *Playtime. Münchener Film-Vorlesungen*. Konstanz: UVK, S. 9–29.
- Foucault, Michel (2019[1976]): *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Gibson, James J. (1982): *Wahrnehmung und Umwelt. Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung*. München/Wien/Baltimore: Urban & Schwarzenberg.
- Gotto, Lisa (2017): „Micro Movies. Zur medialen Miniatur des Smartphone-Films“. In: Michael Gamper/Ruth Mayer (Hg.): *Kurz & knapp. Zur Mediengeschichte kleiner Formen vom 17. Jahrhundert bis zur Gegenwart*. Bielefeld: transcript, S. 349–366.
- Gunning, Tom (2006 [1986/1990]): „The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde“. In: Wanda Strauven (Hg.): *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: University Press, S. 381–388.
- Haraway, Donna (1995 [1985]): „Ein Manifest für Cyborgs. Feminismus im Streit mit den Technowissenschaften“. In: dies.: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt a.M./New York: Campus, S. 33–72.
- Jonas, Hans (1999 [1954]): „Der Adel des Sehens. Eine Untersuchung zur Phänomenologie der Sinne“. In: Ralf Konersmann (Hg.): *Kritik des Sehens*. Reclam: Leipzig, S. 247–271.
- Koch, Gertrud (2003): „Filmische Welten – Zur Welthaltigkeit filmischer Projektionen“. In: Joachim Küpper/Christoph Menke (Hg.): *Dimensionen ästhetischer Erfahrung*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 162–175.
- Kohout, Annekathrin (2017): „YouTube-Formate zwischen Professionalität und Dilettantismus“. In: *POP. Kultur und Kritik* 11, S. 66–71.
- Konersmann, Ralf (1999): „Die Augen des Philosophen. Zur historischen Semantik und Kritik des Sehens“. In: ders. (Hg.): *Kritik des Sehens*. Reclam: Leipzig, S. 9–47.
- Kracauer, Siegfried (2014 [1926]): „Kult der Zerstreung“. In: ders.: *Das Ornament der Masse: Essays*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, S. 311–317.
- Latour, Bruno (2002): *Die Hoffnung der Pandora*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Millar, Jeremy (2007): *Fischli and Weiss. The Way Things Go*. London: Afterall Books.

- Reddit (2013–): „Oddly Satisfying“ (Community). Erstellt: 15.05.2013. <https://www.reddit.com/r/oddlysatisfying>, letzter Zugriff: 13.10.2022.
- Richter, Christian (2020): *Fernsehen – Netflix – Youtube. Zur Fernsehhaftigkeit von On-Demand-Angeboten*. Bielefeld: transcript.
- Sobchack, Vivian (2015): „What my Fingers knew. The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh“. In: Bernd Kracke/Marc Ries (Hg.): *Expanded Senses. Neue Sinnlichkeit und Sinnesarbeit in der Spätmoderne*. Bielefeld: transcript, S. 39–71.
- Thalmann, Luna (2017): „ASMR als Meditation. Über medienvermittelte ‚Ohrgasmen‘ zur Awareness Society“. In: *Spiel – eine Zeitschrift zur Medienkultur* 3:2, S. S. 185–205.
- Valenti, Cecilia (2019): „Montage ohne Arbeit. Wie das Fernsehen der 1990er Jahre seinen Überfluss zu verdauen sucht“. In: Martin Doll (Hg.): *Cutting Edge! Aktuelle Positionen zur Filmmontage*. Berlin: Bertz + Fischer, S. 142–156.
- Virilio, Paul (1986): *Ästhetik des Verschwindens*. Berlin: Merve.
- Williams, Raymond (2002): „Programmstruktur als Sequenz oder flow“. In: Ralf Adelman et al. (Hg.): *Grundlagen zur Fernsehwissenschaft. Theorie – Geschichte – Analyse*. Konstanz: UVK, S. 33–43.
- Winkler, Hartmut (1991): *Switching, Zapping. Ein Text zum Thema und ein parallellaufendes Unterhaltungsprogramm*. Darmstadt: Häusser.
- YouTube (2013–). „Oddly Satisfying“ (Channel). Erstellt: 24.09.2013. <https://www.youtube.com/c/OddlySatisfying/about>, letzter Zugriff: 13.10.2022.
- Zillien, Nicole (2019): „Affordanz“. In: Kevin Liggieri/Oliver Müller (Hg.): *Mensch-Maschine-Interaktion. Handbuch zu Geschichte – Kultur – Ethik*. Berlin: J.B. Metzler, S. 226–229.