

medienphilosophisch beschreiben, dass jedes Bild in Relationen eingebunden ist. Es ist »durchdrungen und gefärbt« (»steeped and dyed«) von Relationen, auch im Sinne technischer »Verbindungsqualitäten«, die beispielsweise den digitalen Handy-Videos aus *Meine Flucht* ihre spezifische instabile Qualität verleihen, deren ästhetischen und politischen Implikationen in der vorangegangenen Analyse diskutiert wurden. Der »sense of its relations« lässt sich hier sowohl als ein bedeutungshafter *Sinn*, aber auch als *Richtung* verstehen. Und instabile Bildformen zeichnen sich dadurch aus, keiner einheitlichen Richtung mehr zu folgen, sondern aus »abweichenden Bewegungen« (Deleuze) hervorzugehen und beispielsweise als amorph-wuchernde Pixelwolken die geometrische Ordnung des Bewegtbildes aufzubrechen. Während Bergson das Bewegtbild noch kinematographisch als Schnitt denkt, lassen sich mit James Bewegtbilder als nur relativ stabile Entitäten verstehen, die aus einem Datenstrom, einem Streamingprozess der Übertragung und Prozessierung von Bilddaten entstehen.

4.3 Streaming und die Relationalität digitaler Bildkulturen

William James' Konzept des *Stream of Thought* wurde in den zwei vorangegangenen Abschnitten mit Blick auf seine psychologischen und philosophischen Entstehungskontexte eingeführt und daran anschließend als eine Theorie zeitlicher Relationen gelesen. Der *Stream* ist ein Bild des Fließens, mit dem James gegen die Assoziationspsychologie und die atomistische Sinnesdatentheorie des britischen Empirismus für die *Kontinuität* der Erfahrung argumentiert. Dabei hebt er insbesondere hervor, dass *Relationen* als *verbindende Beziehungen* Teil der Erfahrung selbst sind.

Für James ist Relationalität körperlich spürbar, und zwar in Form von *Rhythmen*, *Kontrasten* und *Tendenzen*, die sich zwischen den nur vorgeblich atomistisch getrennten, stabilen Momenten der Erfahrung ergeben. Diese Relationen sind *zeitlich*, weil sie den *Übergang* und das *Zwischen* spürbar werden lassen. In der am Ende des vorigen Abschnitts zitierten und in seiner Metaphorik so prägnanten Passage hatte James davon gesprochen, dass jedes »Bild« nicht für sich allein und als abgeschlossen zu betrachten, sondern von dem »freien Wasser« seiner zeitlichen Relationen durchdrungen sei. Dass Bilder von ihren Relationen nicht zu trennen sind und diese als spürbare Relationen in der Erfahrung selbst gegeben sind, lässt sich auch auf die alltägliche Erfahrung innerhalb digitaler, vernetzter Medienumwelten beziehen. Digitale Bewegtbilder existieren als *prozessuale* Entitäten und die Stabilität ihrer audiovisuellen Form ist in hohem Maße von der Stabilität technischer *Verbindungen* abhängig. Werden diese zeitlich instabil, verändert dies nicht nur technisch die Form der Bilder, sondern lässt auch die

Relationalität und Zeitlichkeit der mit ihnen verbundenen Wahrnehmungs- und Handlungsweisen hervortreten.

Streamt man einen Film bei schwacher Internetverbindung, erscheinen die Bilder erst verpixelt oder leicht unscharf und gewinnen erst mit der Zeit an Schärfe und Form, weil der Kompressionsalgorithmus die Bildauflösung an die Kapazität der Datenübertragung anpassen muss. Diese technischen Prozesse haben ästhetische Auswirkungen. Man muss auf diese Bilder nicht nur warten, sondern sie auch anders sehen. Unter Umständen kommt es zu einer haptischen und synästhetischen Wahrnehmung, welche, statt eines distanziierten Sehens, die *Relationalität einer verkörperten Wahrnehmung* hervortreten lässt. Ist man mit dem Handy unterwegs, werden Signalstärken, Verbindungsqualitäten und auch Akkulaufzeiten dafür relevant, ob man zu seinen Freunden Kontakt halten oder sich in der Bahn ein Youtube-Video in guter Qualität ansehen kann. Die Überlagerung technischer, emotionaler und ästhetischer »Qualitäten«, die dabei stattfindet, äußert sich beispielsweise in den frustrierten Momenten, wenn man kein Netz hat, sich nicht einloggen kann, wenn Videos laden müssen und lustige Wartekreise über ihrer unscharfen Bildoberfläche schier endlos ihre Kreise ziehen.

Zeitliche Relationen sind spürbar, und zwar in der Erfahrung und in Form von Rhythmen, Kontrasten und Tendenzen, so hat James im Kapitel zum *Stream of Thought* argumentiert. Diese spürbare Relationalität eines ubiquitären und kontinuierlichen *In-Beziehung-Stehens* betrifft digital vernetzte, mobile Bildkulturen in besonderer Weise und macht James' Konzept des *Stream of Thought* deshalb für digitale Bildkulturen anschlussfähig. Wie zu Beginn dieses Kapitels bereits angesprochen, ist *Streaming* eine zentrale Metapher der digitalen Kultur, mit der sich James' Konzept des *Stream of Thought* in medienphilosophisch experimenteller Weise in Beziehung bringen lässt. Wie Simon Rothöhler gezeigt hat, handelt es sich dabei um ein technisches »Datenverteilungsverfahren«,⁶¹ das mit Bezug auf seine medientechnische »Echtzeit« Ähnlichkeiten zur televisuellen Zeitform des Live aufweist. *Streaming* zeichnet sich dadurch aus, dass die Übertragung, Prozessierung und Wiedergabe der jeweiligen Inhalte gewissermaßen zeitgleich erfolgen. Rothöhler erläutert diesen Prozess wie folgt:

Streaming bezeichnet zunächst allgemein ein Datenverteilungsverfahren, bei dem Übertragungs- und Wiedergabeprozesse zwar nicht ohne Rückstände zusammenfallen, aber spezifisch enggeführt werden. Aufbereitung und Präsentation des seinerseits zeitbezogenen Datenmaterials werden instanziiert, während laufend weitere Bestandteile des – nur in der als Rückschau als solches fasslichen – Gesamtpakets empfangen werden. Streaming ist aus Sicht des Empfängers jenseits bestimmter Prozesse der Zwischenablage

61 Vgl. Rothöhler, *Das verteilte Bild*, 2018, S. 22.

ohne unmittelbar evidente Speichermediale Funktionalität. Unter Computernetzwerkbedingungen verläuft die entsprechende Operation über eine medientechnische Gleichzeitigkeit, die sich vom sogenannten progressiven Download eines Files vor allem dadurch unterscheidet, dass auf der serveranfragenden Seite zu keinem Zeitpunkt eine vollständige Kopie des bezogenen Datensatzes existiert. Er strömt aus und fließt wieder ab.⁶²

Als digitales Übertragungsverfahren macht *Streaming* die gesteigerte *Prozessualität* digitaler Bewegtbilder deutlich. Wie schon beim Fernsehbild greifen Übertragung und Wiedergabe ineinander und konstituieren das Bild als eine prozessuale Entität. Ein Datenpaket wird nicht *erst* übertragen und *dann* wiedergegeben, sondern während die Übertragung läuft, wird das Datenmaterial schon zu einem Bewegtbild umgeformt. Das Prozessieren ist, wie Rothöhler mit Verweis auf Hartmut Winklers Arbeit⁶³ schreibt, die wichtige Operation, die sowohl bei der Übertragung durch Kompressionsalgorithmen als auch bei der Wiedergabe durch die Transformation der Daten zu einem Bild stattfindet.⁶⁴

Darüber hinaus macht Rothöhler in der zitierten Passage darauf aufmerksam, dass es sich beim *Streaming* – wie beim televisuellen Live – um eine »medientechnische Gleichzeitigkeit« handelt, die nie »ohne Rückstände« erfolgt, sondern von den technischen Eigenzeiten der Übertragung und Prozessierung der jeweiligen Daten geprägt ist. Diese führen dann unter Umständen zu den angesprochenen Unschärfen oder Verpixelungen.⁶⁵ Somit ermöglicht und fördert *Streaming* die Ubiquität, Kontinuität und Echtzeit als zeitliche Aspekte digitaler Bildkulturen. Allerdings steigert sich mit der Prozessualität dieses »Datenverteilungsverfahrens« aber tendenziell auch die Instabilität von Bewegtbildern, deren audiovisuelle Form, wie gezeigt, in intensiver Weise von der eben nicht immer reibungslos verlaufenden Prozessierung von Bilddaten abhängig ist. Über die rein technischen Aspekte des *Streaming* hinaus, macht Rothöhler auch darauf aufmerksam, dass es sich dabei gleichermaßen um eine »Übertragungs- und Erfahrungsform«⁶⁶ digitaler Bildkulturen handele. Dies werde beispielsweise anhand der Ansprache der Nutzer in sozialen Netzwerken deutlich, deren Interfaces mit der Ordnung der

62 Ebd., S. 22.

63 Im Sinne Hartmut Winklers ist die Operation des *Prozessierens* nicht einfach als Verarbeitung durch den Computer, sondern als »eingreifende Veränderung« zu verstehen, welche die verarbeiteten »Inhalte« in jedem Stadium verändert. Vgl. Hartmut Winkler, *Prozessieren. Die dritte, vernachlässigte Medienfunktion*, München, 2015, S. 29f.

64 Vgl. Rothöhler, *Das verteilte Bild*, 2018, S. 23f.

65 Vgl. Ebd., S. 38.

66 Ebd., S. 35.

Aktivität ihrer Nutzer in »Timelines« und »Live Feeds« eine Zeitform der »Nowness« konstruiere.⁶⁷

Aus der Perspektive dieser Arbeit lassen sich medienphilosophisch produktive Verbindungen zwischen dem Datenverteilungsprozess des *Streaming* und James' *Stream* eher auf dieser Ebene einer spezifischen Zeiterfahrung digitaler vernetzter Medienumwelten herstellen. Ein wichtiger Anknüpfungspunkt ist hierfür neben dem Konzept des *Stream of Thought* James' Spätwerk zum sogenannten *Radical Empiricism*.⁶⁸ James entwickelt darin philosophisch weiter, was er mit dem Konzept des *Stream of Thought* bereits begonnen hatte, nämlich einen Empirismus, der in der Hinsicht radikal ist, als dass er Relationen als Bestandteil der Erfahrung selbst betrachtet. Wie im vorangegangenen Abschnitt gezeigt, waren Rhythmen, Kontraste und Tendenzen zwischen nur vermeintlich getrennten Erfahrungsinhalten bei James solche spürbaren Relationen.

Auf James' komplexes und philosophisch voraussetzungsreiches Spätwerk kann an dieser Stelle nicht näher eingegangen werden. Für eine medienphilosophische Lektüre des *Stream* erscheint es produktiv Adrian Mackenzie Arbeit *Wirelessness – Radical Empiricism in Network Cultures*⁶⁹ aufzugreifen. Mackenzie nutzt James' *Radical Empiricism* und dessen These, dass spürbare Relationen selbst Teil der Erfahrung sind, um über die bereits angesprochene Erfahrung des In-Beziehung-Stehens in einer mobilen und drahtlos vernetzten Medienumwelt nachzudenken. Dabei liest Mackenzie James nicht so stark als einen Denker der Kontinuität, sondern eher als einen Denker der Zwischenräume und Übergänge. James' Denken stützt und bestätigt für Mackenzie daher gerade nicht die Ideologie der Kontinuität, Ubiquität und Echtzeit. In seiner Lektüre erscheint James' *Radical Empiricism* als ein Denken instabiler Übergänge und unsicherer Verbindungen. *Wirelessness* ist aus seiner Perspektive gerade keine Erfahrung bruchloser und ubiquitärer Vernetztheit, sondern eine eher unordentliche und patchworkartige⁷⁰ Erfahrung, in der Verbindungen immer wieder neu hergestellt und stabilisiert werden müssen:

Wirelessness as experience runs across boundaries between technology, business, politics, science, art, religion, everyday life, air, solid and liquid. In the

67 Rothöhler, *Das verteilte Bild*, 2018, S. 37.

68 Es handelt sich dabei um eine Sammlung von philosophischen Aufsätzen, die James' Schüler und Biograph Ralph Barton Perry 1912 posthum unter diesem Titel herausgegeben hat: Vgl. William James, »A World of Pure Experience«, in: Ralph Barton Perry (Hrsg.), mit einer Einl. von Ellen Kappy Suckiel, *Essays in Radical Empiricism*, Lincoln, London: Nebraska University Press, 1996 [1912], S. 39–92.

69 Adrian Mackenzie, *Wirelessness. Radical Empiricism in Network Cultures*, Cambridge, (Mass.), London, 2010.

70 Vgl. Ebd., S. 10.

light of James' expanded notion of experience as expansion and divergence in full flow, we would need to ask: What diverse processes does wirelessness belong to? A radical empiricism that lived up to its promise would need to engage with experiences ranging from the infrastructural to the ephemera of media-tized perception and feeling. It would find itself moving across a patchwork of exhortatory hype, gleaming promise, highly technical gestures, and baffling or bland materialities. Rather than being directed toward the endless, seamless, ubiquitous connectivity of all media and the pervasiveness of the Internet, we might begin to attend to ways in which wirelessness alters how transitions between places occur.⁷¹

Des weiteren kommt mit James' *Radical Empiricism*, wie Mackenzie in dieser Passage deutlich macht, ein erweiterter Erfahrungsbegriff ins Spiel, der nicht das menschliche Subjekt allein als analytischen Ausgangspunkt nimmt, sondern gerade die Eingebundenheit menschlicher Erfahrung in die Vielheit und Komplexität der Materialien, Prozesse, Emotionen, Institutionen und Infrastrukturen in den Blick rückt. Dies führt Mackenzies James-Lektüre auch dazu, eine kritische Sichtweise auf die politischen und ökonomische Aspekte mobiler digitaler Netzwerke zu entwickeln.⁷² Aus einer medientheoretischen und medienethnologischen Beschreibungsperspektive beschäftigt sich seine Arbeit beispielsweise mit den stadtpolitischen Aspekten von Wireless-Netzwerken,⁷³ ihren affektiven Wirkungen und den mit ihnen verbundenen Subjektivierungsprozessen.⁷⁴ Auch die bereits analysierten instabilen Bewegtbilder aus *Flotel Europa* und *Meine Flucht* fordern dazu heraus, James' Konzept des *Stream of Thought* auf dessen kritische Dimension hin zu befragen. Denn die wackligen und verpixelten Handybilder aus *Meine Flucht* widerlegen die Suggestion von Kontinuität, Ubiquität und Echtzeit und zeigen gerade die Fragilität drahtloser mobiler Kommunikation.

Ein erster Aspekt, der James' Konzept des *Stream* für solche Erfahrungen instabiler Relationen relevant macht, ist die von ihm konstatierte *Situativität* der Erfahrung. James hatte argumentiert, dass die *Veränderlichkeit* des *Stream* unter anderem auf die Körperlichkeit der Wahrnehmung zurückzuführen sei. Keine Erfahrung kehre in gleicher Weise wieder, weil sie von veränderlichen organischen Zuständen wie Hunger, Müdigkeit und auch Alter und Lebenserfahrung abhängig sei.⁷⁵ Melanie Sehgal hatte dies mit Rückgriff auf Donna Haraways Konzept des *Situated Knowledge*⁷⁶ als Hinweis auf die Situativität und Perspektivität der

71 Ebd., S. 17.

72 Vgl. Ebd., S. 22.

73 Vgl. Ebd., S. 31–58.

74 Vgl. Ebd., S. 145–171.

75 Vgl. James, »The Principles of Psychology. 2 Vol.«, 1981 [1890], S. 226f.

76 Vgl. Haraway, *Situated Knowledges*, 1988.

Erfahrung verstanden.⁷⁷ Die instabilen Videobilder aus *Meine Flucht* und auch aus *Flotel Europa* sind in der Hinsicht relational, als dass sich hier die Materialität und die jeweiligen technischen Prozesse, die Abnutzung der VHS-Kassetten oder die »Pixelwolken« der Bilddatenkompression in die audiovisuelle Form der Bilder einschreiben. In diesen instabilen Bildern »verkörpern« sich die Umstände und Zustände, in denen diese entstanden sind.

Als situiert lassen sich auch die damit verbundenen *Bildpraktiken* beschreiben. Technisch betrachtet sind die kleinen und handlichen Video- oder Handykameras stärker in die Situation der jeweiligen Aufnahme eingebunden. Anhand der Elemente einer Amateurästhetik in *Flotel Europa* wurde gezeigt, dass sich der Filmende in der jeweiligen Situation der Aufnahme meist relational und pragmatisch verhält und beispielsweise ohne Rücksicht auf Verwackeln und Verreißen das wichtige Geschehen ins Bild zu setzen und damit auch zu stabilisieren versucht. In *Meine Flucht* wurde das »Handygrafieren«⁷⁸ als eine neue Bildpraxis beschrieben, in der Körper, Apparat und Umwelt in einer anderen Beziehung zueinander stehen. Hierfür spielte der Begriff der *anthropomedialen Relation* eine wichtige Rolle. Wie am Beispiel der beiden Freunde gezeigt, die im Kiefernwald ein Handy-Video aufnehmen, kann diese Bildpraxis auch eine entlastende und befreiende Wirkung haben, weil sie ermöglicht, sich ästhetisch zu der jeweiligen Situation verhalten zu können. Nicht nur in einem technischen, sondern auch in einem untrennbar damit verbundenen emotionalen Sinne ist für die Geflüchteten, die ihre Handy-Videos vielfach auf Facebook geteilt haben, das »Kontakt-Halten« wichtig, und mit der Signalstärke kann manchmal auch die Hoffnung sinken. Auch den exilierten Geflüchteten in *Flotel Europa*, die VHS-Kassetten nach Hause schicken, geht es darum, Kontakt zu halten und ihre alltägliche Lebensumwelt mit der Kamera in der eigenen Hand dokumentieren zu können.

Ein weiterer Aspekt dieser spürbaren Relationalität und Zeitlichkeit, die sich mit dem Konzept des *Stream* denken lässt, bezieht sich auf die Qualität der *technischen Verbindungen*. Wie mit Rothöhler und Mackenzie bereits angesprochen, wird die zeitliche audiovisuelle Form digitaler Bewegtbilder maßgeblich durch Übertragungsprozesse und infrastrukturelle Verbindungen mitbestimmt. In gewissem Maße gilt diese technische Relationalität auch für die Bildprozesse des analogen VHS-Videos. Hier treten instabile Bildformen wie bei einem Drop-out dadurch auf, dass der Lesekopf des Rekorders den Kontakt zum Magnetband verliert. Werden Übertragungsprozesse und infrastrukturelle Relationen instabil, bilden

77 Vgl. Sehgal, *Eine situierte Metaphysik*, 2016, S. 167.

78 Vgl. Matthias Thiele, »Cellulars on Celluloid. Bewegung, Aufzeichnung, Widerstände und weitere Potentiale des Mobiltelefons. Prolegomena zu einer Theorie und Genealogie portabler Medien«, in: Martin Stingelin/Matthias Thiele (Hrsg.), *Portable Media. Zur Genealogie des Schreibens*, München, 2010, S. 285–310.

sich neue Formen aus den Bildern heraus. Deleuze hatte in seinem skeptischen Ausblick bemerkt, dass sich die Form elektronischer und digitaler Bewegtbilder nicht mehr über den Rahmen, sondern über den Bildpunkt definiere und Bewegtbilder sich dadurch im Prozess einer »fortlaufenden Reorganisation« befinden.⁷⁹ Während Bergson und auch Deleuze Bewegtbilder kinematographisch als kadrierte, gerahmte Bilder verstehen, lassen sich mit James und seiner Betonung von Rhythmen, Kontrasten und Tendenzen eher diese *plastischen Formbildungen* des elektronischen und digitalen Bildes beschreiben.

In diesem Kapitel sollte gezeigt werden, welche neuen Beschreibungsmöglichkeiten William James' Konzept des *Stream of Thought* insbesondere mit Bezug auf digitale Bewegtbilder ermöglicht. Neben den stärker technischen Aspekten des *Streaming* als Datenverteilungsverfahren, das auf Kontinuität, Ubiquität und Echtzeit ausgerichtet ist, waren es insbesondere die damit verbundenen Zeiterfahrungen, die sich mit James' Konzept kritisch beschreiben lassen. Die instabilen Bildformen der VHS- und Handyvideos in *Flotel Europa* und *Meine Flucht* widerlegen und widersetzen sich der digitaltechnischen Ideologie von Kontinuität, Ubiquität und Echtzeit, die durch das *Streaming* vorangetrieben wird. Mit James' Hervorhebung der Spürbarkeit verbindender Beziehungen lässt sich medienphilosophisch ein relationales Denken entwickeln, das die Notwendigkeit der Stabilisierung durch Relationen ebenso in den Blick nehmen kann wie auch deren Instabilität und Fragilität.

79 Gilles Deleuze, *Das Zeit-Bild. Kino 2*, Frankfurt a./M., 1997, S. 339.

