

4 Stream

Streaming ist eine einflussreiche Metapher der digitalen Kultur,¹ welche die fließende, reibungslose Übertragung und Prozessierung von Bewegtbildern suggeriert. *Streaming* artikuliert das digitale Fortschrittsversprechen, Filme oder Serien jederzeit und überall verfügbar zu halten und möglichst verlustfrei konsumieren zu können. Technisch handelt es sich dabei um ein Datenübertragungsverfahren, das mit einer medientechnisch eingerichteten Echtzeit operiert. Schon während des Übertragungsprozesses werden Daten zu Bewegtbildern prozessiert, die zu keiner Zeit vollständig auf dem jeweiligen Rechner gespeichert sind.² Ähnlich wie bei den nur live existierenden elektronischen Bildern aus der Frühzeit des Fernsehens, existieren auch gestreamte digitale Bewegtbilder *prozesshaft*, im zeitlichen Verlauf ihrer Übertragung, Prozessierung und Rezeption.

Streaming lässt sich nicht nur als Metapher oder Übertragungsverfahren, sondern auch als eine Erfahrungsform verstehen, welche die Relationalität des In-Verbindung-Stehens beinhaltet, aber ebenso Erfahrungen der Fragilität technischer Verbindungen, die bisweilen von den emotionalen Beziehungen und dem Wunsch, Kontakt zu halten, nicht zu trennen sind. Angesichts der Konjunktur des *Streaming* als Verfahren, Metapher und Erfahrungsform beschäftigt sich das folgende Kapitel mit William James' Zeitkonzept des *Stream of Thought*. Der medienphilosophischen Lektüre des folgenden Kapitels geht es dabei nicht vorrangig um eine detaillierte theoriegeschichtliche Rekonstruktion und Kritik von James' Konzept, sondern darum, es in medienphilosophisch experimenteller und spekulativer Weise auf instabile Bewegtbilder und die mit ihnen verbundenen Erfahrungen und Bildpraktiken zu übertragen.

1 Vgl. Tim Othold, »Weather or not. On Digital Clouds and Media Environment«, in: Marcus Burkhardt u. a. (Hrsg.), *Explorations in Digital Culture. On the Politics of Datafication, Calculation and Networking*, 2018; Matthias Dennecke, »Zuschauerfiguren zwischen Flow und Internet-TV: Vom Verfließen der Differenz«, in: *Montage AV. Streams und Torrents*, 1 (2017), S. 17–27; Wheeler Winston Dixon, *Streaming. Movies, Media, and Instant Access*, Lexington, 2013.

2 Vgl. Simon Rothöhler, *Das verteilte Bild. Stream, Archiv, Ambiente*, Paderborn, 2018, S. 22f.