Yannik Stevens
Die Geste des Streamens
Ein ironisch-kritischer Kommentar zu Vilém Flussers 106. Geburtstag

Die aktuelle Geste des Streamens (engl. für *strömen*, *fließen*) setzt erst einmal nur die Tradition der *liquiden* Information fort (*surfen*, *deep dive*, *navigieren*, *Datenstrom*).[1] Sie ist seit dem Digitalzeitalter nicht länger starr, gebunden an physische Trägermedien, sondern in mehrfacher Hinsicht *flüssig*: Erstens *schwimmt*, *schwärmt* sie virtuell ‚irgendwo' im Internet, auf Apps herum. Manchmal wird sie mir vorgeschlagen (*feed*), manchmal muss ich sie mir zusammensuchen. Der moderne Medienmensch agiert als medialer Nomade (vgl. Flusser 1990a: 13 ff.; 1994: 55 ff.), weil er immer weniger vermittels seines eigenen Körpers ‚Welt' erfahren muss, sondern sich bequem von zuhause aus in den Weiten digitaler Räume (Steppe oder Oase) Informationen aneignen kann. Aus diesem Grund besitzt er auch keine physischen Medien mehr, denn es gibt alles in platzsparender, komprimierter Form *online*. Zweitens ist die Information *beweglich* aufgrund der smarten Endgeräte, mit denen sie von überall aus abgerufen werden können. Sie ist aber insbesondere auch auf den Touchscreens der Smartphones, Tablets oder eBook-Reader *flüssig*, indem sie mit den Fingern von links nach rechts, von oben nach unten *gewischt* werden können.[2] Diese *fließende* Beweglichkeit auf dem Bildschirm ist per definitionem eine notwendige Bedingung für die Geste des Streamens. Die Metapher *liquider* Informationen verwendet Vilém Flusser in verschiedenen Kontexten selbst:

1. Wenn er die Linearität, Sukzession von Sprache hervorhebt, das heißt, Symbole genau dann Sinn konstituieren, wenn sie – in westlichen Zivilisationen – von oben nach unten und von links nach rechts decodiert werden: „Texte müssen fließen. Die geballten Buchstaben, Worte, Sätze und Absätze müssen lückenlos aufeinander folgen" (Flusser 1987: 47);
2. Wenn er argumentiert, dass mit den kleinsten diskreten Einheiten der ‚Technobilder' letztlich alles darstellbar wird: „‚An und für sich' sind die Punktelemente nichts als Möglichkeiten, aus denen zufällig etwas emportaucht. ‚Möglichkeit' ist, mit anderen Worten, der ‚Stoff' des emportauchenden Universums […]" (Flusser 2000b: 21);

[1] Vgl. bspw. Schulz/Allekotte (2023: 269 ff.). Zygmunt Bauman (2003: 7) macht aufgrund der instabilen, variablen Struktur moderner Gesellschaften das ‚Flüssige', ‚Fluide' sogar zur „Schlüsselmetapher der Moderne".
[2] Flusser (1990a: 26) selbst spricht von in Zukunft weniger schreibenden als „fingernden Nomaden"; der dominierende Code ist also nicht mehr schreiben, sondern tippen oder tasten (vgl. Flusser 2000c: 28 ff.).

3. Wenn er die Utopie verantwortungsvoller Dialoge durch telematische Vernetzung entwirft: „[V]om Emportauchen einer neuen, nachpolitischen Bewußtseinsform" (Flusser 1997: 173;
4. Wenn er vor der Dystopie gleichgeschalteter Apparate (Fotografie, Fernseher) warnt, deren „Bilderflut" (ebd.: 175) einen entropischen Zustand herbeiführt.

Zudem finden sich bei ihm Überlegungen, die die hier vorgeschlagenen Geste des Streamens bereits zu antizipieren scheint. In seinen beiden Essays *Nomaden* (1990a) und *Nomadische Überlegungen* (1994) kündigt er dem Menschen die Ära der immobilen Sesshaftigkeit, des Sitzens, an und sagt ihm ein wieder nomadisches – wenngleich virtuelles – (Er)Fahren über technische Medien voraus. Das Streamen kommt Flussers antizipiertem Mediennomadismus – in dem also die „Bilder […] immer transportierbarer und die Empfänger immer immobiler" (Flusser 1993d: 147) werden – deshalb ausgesprochen nahe, weil wir hier, im Unterschied zu einfachen Google-Suchen, permanent im Fluss sind, uns von den Video-, Song- oder eBook-Angeboten der Online-Mediatheken treiben lassen, die auf dem Screen vorbeiziehen. Wenn wir gerade keine Serie ‚bingewatchen' oder unbedingt den gerade erst aus dem Kino entlassenen, neuesten Film sehen wollen, wissen wir jedoch häufig gar nicht, was wir konkret als Nächstes anschauen werden. Der ‚Sinn' (des Streamens) existiert daher in der Regel nicht *a priori*, sondern entsteht erst in dem Moment, als wir uns für ein konkretes Medienangebot entscheiden. Ebendiesen Aspekt, etwas *Mögliches* aus dem *Unwahrscheinlichen* herauszugreifen, beschreibt in ähnlicher Weise Flusser, wenn er das Drücken der Computertasten – heute entsprechend der virtuellen „Tasten" des Touchscreens –, um Buchstaben zu verwirklichen und Diskurse zu produzieren, damit vergleicht, Perlen auf eine Schnur aufzufädeln: „Die Muscheln am Strand müssen aus dem Sand gegraben, die Perlen aus ihren Schalen herausgebrochen, die Erbsen aus ihren Hülsen hervorgeholt werden. Der Sachverhalt muß *entziffert* werden. Die aufgelesenen Elemente können wahllos, *zufällig* angehäuft werden. Dann kann man *heuristisch* in den Haufen greifen und ein Element nach dem anderen herausnehmen, um sie probeweise aneinanderzureihen." (Flusser 1993b: 23 f.)

Filme, Serien und Songs sind auf Streamingplattformen also mannigfach verfügbar wie „Muscheln am Strand"; neue *Information* kann im Sinne Flussers aber eigentlich erst in einem *dialogischen* Such- und Interpretationsprozess entstehen, nicht durch bloßen *Konsum*. Eine punktuelle Entscheidung für einen Film, eine Serie oder einen Song bedeutet heute also häufig nicht, Verantwortung zu übernehmen: Ich besitze das Medium nicht mehr. Ich muss kein Geschäft aufsuchen, kein Geld ausschließlich für *dieses* Produkt ausgeben, keinen Platz in der Wohnung finden, die Bluray oder das gedruckte Buch abstauben oder aufpassen, dass es nicht knickt, zerkratzt usw. Sobald der Film geschaut ist, *verflüchtigt* er sich wieder aus meinem Gesichtskreis, nur in seltenen Fällen wird er ‚ge-rewatched'. Das Streamen eröffnet uns die Möglichkeit, massenhaft zu konsumieren.

Der dadurch ausgelöste wirtschaftliche Druck auf Video-On-Demand-Anbieter, schnell und im Idealfall kostengünstig immer neue Inhalte, massentaugliche Kultur, einzukaufen oder zu produzieren, lässt sich erahnen. Aufgrund dieses Zeit- und Kostendrucks fallen heute – innerhalb einer solchen bisher unübertroffen durchrationalisierten Produktion – nicht selten echte, dreidimensionale Kulissen und Landschaftsaufnahmen günstigeren *Computer Generated Imagery* (*CGI*) zum Opfer. Betrachten wir zum Beispiel die beiden Verfilmungen von Agatha Christies *Death on the Nile* (1937): In John Guillermins *Death on the Nile* (1978) bekam das Kinopublikum einen authentischen Eindruck vom Niltal, Karnak, Abu Simbel und dem heute immer noch bestehenden Luxushotel *Old Cataract*. In Kenneth Branaghs gleichnamiger Verfilmung aus dem Jahr 2022 wurde dem Publikum eine hyperreale *CGI*-Kulisse präsentiert. Unkritische Zuschauer werden solche mittlerweile abundant verwendeten ‚Technobilder' zunehmend für echte ikonografische Repräsentanten der vormedialen Wirklichkeit halten, die früher einmal Fotos und Videos waren. – Dadurch verändert sich der *discours* des kollektiven Imaginären, weil es größtenteils nicht mehr aus tatsächlich abgefilmten, abgedrehten (*produzierten*), sondern erzeugten (*simulierten*), zum Teil hyperrealistischen Informationen besteht, deren Repräsentations- und Ähnlichkeitsverhältnis zum Referenten schwächer ausgeprägt ist als bei Fotos oder Videos und die daher ein wesentlich höheres Potential für Verfremdungen und Manipulationen besitzen. Dass also technische Bilder anders als Fotografien etwas generieren und *nicht* abbilden, problematisiert auch Flusser (2000a: 10 f.): Er bezeichnet sie als „völlig neuartige Medien", die auf (Hyper-)Texten beruhen und „aus Punktelementen zusammengesetzt" werden. Wenn in Zukunft durch Künstliche Intelligenz erzeugte Synchronstimmen echte Synchronsprecher*innen ersetzen, die Stimmen also körperlos werden, kann man hier insgesamt von einer Tendenz der Bild- und Audio-Verflachung sprechen.[3] Das, was neben dem tatsächlichen Konsum den Reiz ausmacht, ist, wie oben bereits angedeutet, auch das bloße *Potential*, sich theoretisch eine große Bandbreite von Medienangeboten verfügbar zu machen, die wie ein grünes Weidefeld abgegrast werden *kann*. Denn die gesamte Mediathek wird sich ein Mensch allein kaum anschauen. Schließe ich aus diesem Grund bei unterschiedlichen Anbietern ein Abonnement ab, senke ich meine individuellen Opportunitätskosten. Der Spaß besteht im Jagen, im „Suchen nach Erlebbarem, nach ‚Abenteuer'" (Flusser 1993c: 45), nicht mehr im Sammeln. Dabei stimmt die Gestaltung der *User Interfaces* eigentlich mit der linearen Logik traditioneller Texte überein, über die Flusser (1993a: 16) sagt: „Das ist der wahre Grund, warum die Linien fließen, warum die Geschichte ein Prozeß ist: Die Linien fließen, weil sie einen gesprochenen Diskurs bedeuten. Bei der Erfindung der linearen Schrift, hat sich der Diskurs vor den Sachverhalt gestellt". Das fluide

[3] Vgl. in diesem Zusammenhang bspw. Sybille Krämers (2025: 65 ff.) „Kulturtechnik der Verflachung", womit sie jedoch weniger kulturkritisch als Flusser erst einmal grundsätzlich die Überführung von komplexen Sachverhalten in zweidimensionale Darstellung zwecks Modellierung/Diskursivierung, Vergleichbarkeit und Speicherung beschreibt.

Nebeneinander der Filme und Serien imitiert gewisserweise den kontinuierlichen, zusammenhängenden Lesefluss eines Textes, obwohl es sich um programmierte Technobilder handelt, auf die der/die *User*in* hypermedialen Zugriff hat. Denn anklickbare Kommandos wie „Weiterschauen", „Nächste Folge", „Für dich ausgewählt" oder „Weil dir Film/Serie/Song X gefallen hat, könnte dir auch Y gefallen" vermitteln formal den Eindruck von Kontinuität und Kohärenz. Die anhaltende Produktion von *Prequels*, *Sequels*, *Spin-offs* und *Remakes* unterstützen diesen Eindruck von Zusammengehörigkeit auf inhaltlicher Ebene.

Ich möchte mit folgender kulturkritischen Beobachtung zum Nachdenken anregen: Ich behaupte, dass diese Geste des Streamens (Scrollen liquider Informationen, Besitzlosigkeit, Verantwortungslosigkeit, Sinnsuche, massenhafte Verfügbarkeit) phänomenologisch bereits Eingang in unseren grundsätzlichen Umgang mit Menschen gefunden hat: Wir streamen neben Medien auch Menschen. Auf den Screens unserer Endgeräte wird unlängst neben Musik- und Videoplattformen auch durch die Social-Media-Profile von privaten, semiöffentlichen oder öffentlichen Personen gescrollt – die Bewegung mit dem Finger (oben/unten/links/rechts) bleibt dabei dieselbe. Auf Instagram, TikTok und Co. werden Persönlichkeiten und deren (‚gescripteter'/‚gestageter') Lifestyle zum Content, (tiefgründige) Inhalte spielen nur selten eine Rolle. Wenn junge Männer oberkörperfrei ihre Muskeln präsentieren und dabei ganz nebenbei das neueste Fitnessprodukt bewerben oder Frauen in knappen Bikinis verführerisch ein Tänzchen vorführen, werden nicht nur klassische Rollenvorstellungen perpetuiert, sondern auch allzu häufig Monologe dialogisch verkleidet (vgl. Eck/Link 2016: 17), denn „Schreibt's in die Kommentare" ist in den seltensten Fällen eine Aufforderung zum echten Dialog, echter Ver*antwortung*. Es geht um Aufmerksamkeit und Inszenierung, um Statements, die keine (Wider-)Rede wünschen, nicht um echte Begegnungen. Auf diese Weise verkonsumieren, streamen wir uns wechselseitig und konkurrieren dabei wie Netflix und Amazon Prime um Klicks und im besten Fall zahlungspflichtigen Abonnements, wie etwa bei *OnlyFans*. Wir interessieren uns dabei aber ebenfalls vor allem für unsere *Oberflächen*, selten jedoch für eine profunde Auseinandersetzung mit dem Menschen in seiner Ganzheit:[4] attraktive Körper und Fitness-Erfolge, Fashion, Pflegeroutinen und weitere sichtbare Konsumgüter, die den Status prominent zur Schau stellen, reißerische Headlines, Kurznachrichten, spannende, spielfilmartige Biopics längst verstorbene Stars wie die von Elvis oder Freddie Mercury, ein Genre, das wir mit neutral erzählten Dokumentationen verwechseln, Coachings, die einem zeigen, wie man auf einfachstem Wege reich und erfolgreich wird, oder lustige KI-Videos saxophonspielender Katzen bis hin zu

[4] Ebenjenes ausgeprägte Interesse an oberflächlichen Bildern auf Sender- und Empfängerseite unterstreicht auch Flusser (2000d: 72): „Es besteht gegenwärtig ein Konsensus zwischen den Bildern und ihren Bündelausstrahlungen einerseits und den Empfängern der Bilder andererseits. Die Leute wollen von den Bildern zerstreut werden, um sich nicht, wie dies bei einem tatsächlichen Dialog der Fall ist, sammeln und versammeln müssen".

demokratiegefährdenden Verschwörungen oder *Deep Fakes*.[5] Dabei soll keineswegs die Demokratisierung öffentlicher Kommunikation seit dem Digitalzeitalter per se kritisiert werden, denn welche Möglichkeiten kommunikativer Teilhabe der Privatleute gab es schon im 20. Jahrhundert? Öffentliche Kommunikation war die längste Zeit linear und einseitig: Radio, Kino und Fernsehen erlauben keine transaktionale Responsivität. Heute sind Podcasts gewisserweise die neueste Errungenschaft des alten Sender-Empfänger-Modells.

Anhand von Dating-Apps lassen sich meines Erachtens die oben genannten Kriterien des Streamens von Menschen noch einmal am eindrücklichsten zeigen. Das ‚Swipen' durch die Profile, auf denen sich Menschen freilich möglichst attraktiv präsentieren, auf denen sie ihre schönste Oberfläche zur Schau stellen, entspricht dem Scrollen durch Streamingdienste – das am besten aussehende Gesicht oder Filmcover wird angeklickt und im Idealfall ist das (Sexual-)Objekt der Begierde noch verfügbar. Verbringe ich lange Perioden auf Dating-Apps, bin ich dergestalt *besitzlos*, als ich, sofern ich eine monogame Beziehung suche, keine/n feste/n Partner*in habe, ich bin also ungebunden, in keiner Liebesbeziehung *sesshaft*. Ich kann mir aber theoretisch jederzeit eine/n potenziellen Partner*in via App verfügbar machen. Habitus der Verantwortungslosigkeit schließen hier unmittelbar an: Ich möchte nicht einsam sein, Dating Apps helfen mir, mich schnell mit anderen Menschen zu vernetzen. *Ich* möchte nicht einsam sein, *ich* möchte mit vergnügen – mögliche Dialoge zielen also auf *meine* Bedürfnisbefriedigung ab. Eventuell interessiere ich mich nach einem *One-Night-Stand* schon gar nicht mehr für die Physis (Oberfläche) des/der Sexualpartner*in, die Persönlichkeit war von Anfang an egal, und ich möchte ihn/sie sogar, ganz im Gegenteil, schnell wieder loswerden. Bemerkenswert präzise diagnostiziert Flusser bereits vor dem Aufkommen digitaler Medien diese Tendenz zu verantwortungslosen Beziehungen: „Wir erleben die zwischenmenschlichen Beziehungen als zufällige, spielartige Begegnung. Wir erleben uns selbst als Spielfiguren […]. Daß wir seitens einer immer größer werdenden Zahl von ‚du' als ‚ich' angesprochen werden, erweitert unser Ich, von dem wir ja wissen, daß es eine theoretische Extrapolation ist, die wir konkret als ein Nichts erleben […]. Diesen Rollenreichtum […], kurz: diese Verantwortungslosigkeit halten wir für Freiheit […]. Trotz des Beziehungsreichtums sind wir beziehungslos geworden […]. Treue ist gegenwärtig ein leeres Schlagwort. Was wir erleben, ist Partnerschaft: Sex-

[5] Flusser (2000b: 24) betrachtet KI vor allem hinsichtlich der informativen Qualität der künstlich erzeugten Outputs: Indem sich das „selbstlaufende[] Komputieren von Zufällen […], die Automatizität des Apparats" vom Menschen emanzipiert, bestehe zunehmend die Gefahr, dass die Automation weiterläuft, „auch wenn die beabsichtigte informative Situation erreicht ist" (ebd.). Das Ergebnis sei informativer Stillstand, Bedeutungsverlust und Redundanz. Ein Beispiel für solche substanzlosen KI-Produkte sind etwa die falschen und sich jeden Tag reproduzierenden Meldungen zum angeblichen Tod des niederländischen Violinisten und Dirigenten André Rieus auf YouTube (https://www.youtube.com/results?search_query=André+Rieu+news, letzter Zugriff: 17.06.2026), aufgrund dessen das Management sogar die #*protectourfans*-Kampagne ins Leben gerufen hat.

Partner, Bridge-Partner, zufällige Bekanntschaften, immer lösbare Interessengemeinschaften. In solchen Kontexten ist nicht von Treue zu sprechen." (Flusser 1990b: 160f.)

Vielleicht sehne ich mich aber doch nach Stabilität und Sicherheit neben kurzweiligen Abenteuern und oberflächlichen, flüchtigen Kontakten, suche Sinn, von dem ich vorher konkret noch nicht wusste, dass es ihn gibt. Warum streame ich dennoch weiter durch Apps und Dates? Nur so kann ich erneut meine Opportunitätskosten geringhalten, ohne einen noch besseren Sinn zu verpassen (*Fear of Missing Out*). Schließlich steht die massenhafte Verfügbarkeit von den Profilen, von Menschen, auf Dating-Apps und von den konkurrierenden Dating-Apps an sich analog zu den Medien auf Streamingportalen und den konkurrierenden Streaminganbietern. Menschen begegnen mir auf solchen Apps also zuerst als flüchtige *Information*, ob zwischen dem *Ich* und dem *Du* eine gemeinsame Geschichte entstehen kann, hängt auch damit zusammen, wie *dialogisch* und *verantwortungsvoll* wir unseren Text gestalten und sich dadurch flüchtiges in echtes Interesse verwandelt. Aus den *Medientexten* (Profilinformationen, Chat) des/der Chatpartner*in fädle ich mir also *Wissen* darüber zusammen, ob er/sie zu mir passt. Aber ich zweifle nur allzu oft, ob dieses Wissen, der virtuelle Eindruck, stimmt, ob ich ihm/ihr weiterhin schreiben soll (ob unsere Geschichte weitergeht), ob ich mich überhaupt in „neue Beziehungsknoten" (Flusser 1990b: 159) einfädeln möchte. Oder wie es Flusser (1993b: 25) allgemein hinsichtlich der Konstruktion von Bedeutung formuliert: „Das Fädeln ist schon immer eine problematische, von Zweifeln begleitete Geste gewesen. Man hat sich nicht nur immer gefragt, wie zu fädeln sei, sondern vor allem auch, ob man überhaupt fädeln sollte".

Auch wenn wir die Techniken, die es zur Erfüllung von Flussers (1990a: 18) utopischen Telematischen Gesellschaft (*Nähe/Nächstenliebe*, *Dialog*, *Verantwortung*) bedarf, längst entwickelt haben, so ist die Geste des Streamens vor allem eine Kulturpraktik, die von Distanz, Oberflächen und Selbstinteresse geprägt ist. – Das *Du* in Form von Medien (oder echten Menschen) ist nur insofern relevant, als es mir im *Entertainment*-Kalkül nützt. Streamen – also ein virtueller, flüchtiger Umgang mit Medien – hat keinen direkten Einfluss auf zwischenmenschliche Kommunikation; streamen – als ein virtueller, flüchtiger Umgang mit Menschen – hingegen schon.

Bibliographie

Bauman, Zygmunt (2003). Flüchtige Moderne. Frankfurt/Main: Suhrkamp.

Eck, Ramona/ Link, Pierre-C. (2016). „Mit anderen unsterblich werden. Der Dialog bei Vilém Flusser." Flusser Studies 22, 1–19.

Flusser, Vilém (1987). „Texte." In: Die Schrift. Hat Schreiben Zukunft?. Göttingen: Immatrix Publications. 40–48.

Flusser, Vilém (1990a). „Nomaden.“ In: Horst Haberl u. a. (Hg.). auf, und, davon. Eine Nomadologie der Neunziger. Graz: Droschl. 13–39.

Flusser, Vilém (1990b). „Unsere Beziehung.“ In: Nachgeschichten. Essays, Vorträge, Glossen. Düsseldorf: Bollmann. 158–164.

Flusser, Vilém (1993a). „Das Abstraktionsspiel.“ In: Schriften. Band I. Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bensheim/Düsseldorf: Bollmann. 9–22.

Flusser, Vilém (1993b). „Das Fädeln.“ In: Schriften. Band I. Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bensheim/Düsseldorf: Bollmann. 23–34.

Flusser, Vilém (1993c). „Die Lücken.“ In: Schriften. Band I. Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bensheim/Düsseldorf: Bollmann. 35–46.

Flusser, Vilém (1993d). „Bilder in den neuen Medien.“ In: Schriften. Band I. Lob der Oberflächlichkeit. Für eine Phänomenologie der Medien. Bensheim/Düsseldorf: Bollmann. 147–152.

Flusser, Vilém (1994). „Nomadische Überlegungen“. In: Von der Freiheit des Migranten. Einsprüche gegen den Nationalismus. Bensheim: Bollmann. 55–64.

Flusser, Vilém (1997). Medienkultur. Frankfurt/Main: Fischer.

Flusser, Vilém (2000a). „Abstrahieren.“ In: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: European Photography. 9–15.

Flusser, Vilém (2000b). „Konkretisieren.“ In: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: European Photography. 20–27.

Flusser, Vilém (2000c). „Tasten.“ In: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: European Photography. 28–38.

Flusser, Vilém (2000d). „Streuen.“ In: Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen: European Photography. 68–76.

Krämer, Sybille (2025). „Die Kulturtechnik der Verflachung als kreatives Potential. Eine Reflexion über die Bedingungen des Digitalen.“ In: Johanna Borchert u. a. (Hg.). Das Ästhetische im Zeichen künstlicher Verstehenssimulation. Berlin: Logos. 65–85.

Schulz, Christian/Allekotte, Ann-Kathrin (2023). „Fluide Medialität oder mediale Fluidität?“ In: Kathrin Dreckmann/Verena Meis (Hg.). Fluide Mediale. Medialität, Materialität und Medienästhetik des Fluiden. Berlin/Boston: De Gruyter. 269–294.