



MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Virtuelle Erfahrungsräume - Slow Walk Videos auf YouTube

verfasst von | submitted by

Simeon Scholz BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2025

Studienkennzahl lt. Studienblatt | Degree
programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von | Supervisor:

Assoz. Prof. Mag. Dr. Nicole Kandioler-Biet

Danksagung

Ich danke meinen Großeltern Käthe und Willi Adler für den für immerwährenden Halt, der es mir stets ermöglicht, allmögliche Herausforderungen anzunehmen. Auch möchte ich mich herzlich bei meiner Betreuerin, Assoz. Prof. Mag. Dr. Nicole Kandioler-Biet, bedanken, für die Geduld, Motivation und Hilfe sowie für das Seminar, das den Funken zur Entstehung dieser Arbeit auslöste. Mein weiterer Dank gilt auch dem Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien, das mich in den letzten Jahren wundervoll zu Themen hinführte, die mich noch nachhaltig inspirieren werden.

Inhaltsverzeichnis

Aufbau und Methodik der Arbeit	11
1. YouTube - „Die Post Television Audience“	16
1.1 Vom Publikum zu Nutzer:innen	17
1.1.2 Kulturindustrie der Amateur:innen	18
1.2 Alternative Inhalte und Medienkonsum als kultureller Wandel	23
2. Slow Media als alternative Medienrezeption	27
2.1. Ursachensuche zu Slow Media	30
3. Virtuelle Erfahrung - Das digitale Nirwana als Erfahrungsraum	38
3.1 Die Bedeutung von Wirklichkeit im digitalen Zeitalter	42
3.2 „Amateur Video 2.0“ - die neue Home-Video-Generation	46
3.2.1 Slow Cinema und „Slow-Vlogging“	48
3.3 Das „Slow“ und der Neo-Liberalismus	51
3.4 Die Inflation und ‚Krankheit der Bilder‘	52
3.5 Digitale Plattformen als Erfahrungsraum	54
3.5.1 Die virtuelle Erfahrung	58
4. Slow Walk-Videos auf YouTube - Ein Genre der Entschleunigung	60
4.1 Slow Walk trifft auf Slow Cinema	64
4.2 Slower als Slow Cinema	69
4.3 Der rohe Moment (Szenenanalyse)	72
4.4 Bewegungsfreiheit durch Medien	77
4.5 Ein Bewusstsein für Remediation und Mediatisierung	80
4.6 Wirklichkeit schaffen im virtuellen Raum	82
4.7 Erfahrung als Konsumgut	84
4.7.1 Eine Verschiebung von Fiktion zur Erfahrung	85
4.7.2 Virtual Reality als Medium der Erfahrung - ein Ausblick	87
Conclusio - Ein Format der Erfahrung	89
Literaturverzeichnis	96
Medienverzeichnis	99

Abstract (Deutsch)102

Abstract (Englisch).....103

Einleitung

Das Schaffen alternativer Zeitgefüge in neoliberalen Arbeitswelten ist mit Blick auf das Avantgarde-Theater oder dem Slow Cinema kein neues Thema innerhalb der Künste. Aber auch auf digitalen Plattformen wie YouTube entstehen neue Erfahrungsräume, in denen alternative Zeitgefüge geschaffen werden. Dies korreliert damit, dass soziale Plattformen vor allem heute nicht mehr allein zur Recherche und zum Austausch von Informationen genutzt werden¹. Denn mittlerweile könne der Medienkonsum nach Ansichten des Sozialwissenschaftlers Kevin Munger als Ritual verstanden werden, um die Aufrechterhaltung einer bestimmten kulturellen Praxis zu erfüllen.² Munger denkt an jener Stelle an ein Meme, das die Unmöglichkeit innerhalb der Zoomer-Generation porträtiert, noch eine Mahlzeit zu sich nehmen, ohne nebenbei ein YouTube-Video zu schauen.³ Der Zweck, wie Plattformen demnach heute genutzt werden und was für einen Stellenwert sie für ihr Publikum mittlerweile erlangt haben, scheint sich indessen über die Jahre und insbesondere für die Generation die mit jenen digitalen Medien aufwuchs, verändert zu haben.

Forschungen, welche die funktionale Nutzung des Fernseher als sozialer Akteur im Haushalt analysieren, werden nun für den modernen YouTube-Kontext aktualisiert, ergänzt Munger weiter.⁴ Zusätzlich verfügen Nutzer:innen heute über gleich mehrere Endgeräte, was in diesem Überlegungen mit einbezogen werden müssen, besonders unter dem Aspekt, dass Nutzer:innen mit diversen Profilen und sozialen Interaktionen auf den digitalen Plattformen eine ganz andere Mediennutzung ausüben als die Generationen vorm Fernseher und Radio. Die digitalen Plattformen bieten anhand der personalisierbaren Profile und lernenden Algorithmen folglich viel mehr, als der Fernseher und Co. es jemals konnten. Kurz: Nutzer:innen haben heute ein ganz anderes Verhältnis zu den Nachfolgern des TVs und insbesondere zur digitalen Welt.

Mit einem auf die User:innen zugeschnittenen, nichtlinearen Programm mag YouTube indessen mindestens denselben Status erlangt haben, wie ihn das Fernsehen einst hatte. Bei den unzähligen YouTube-Kanälen und der großen Variation der Inhalte gibt es überdies einen wichtigen Unterschied zwischen beiden Medien. Statt großer Fernsehsender kreieren Amateur:innen Inhalte, die wohl nie finanziert worden wären, wenn man sie bei einem Sender zuvor eingereicht hätte.⁵

¹ vgl. Kevin Munger, *The YouTube Apparatus*, Cambridge University Press; 2024., (Übers.: S.S.), S. 1.-74., hier.: S. 23.

² vgl., Kevin Munger, *The YouTube Apparatus*, S. 23.

³ vgl. ebd.

⁴ vgl. ebd.

⁵ Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, in: „Extraordinary Videos by Ordinary People“, University of Toronto Press 2010, S. 3.-263., hier.: S.174.

Darüber hinaus bestehe laut Munger die primäre Theorie des YouTube-Algorithmus darin, dass er Nutzer:innen vom Mainstream weg und in die Rabbit-Holes mit unpopulären Inhalten hinein ziehe.⁶ YouTube ist also nicht nur durch Zufall der Ort zahlreicher Internet-Phänomene und Nischen-Content geworden, es fördert auch diese Inhalte. Dadurch haben es auf YouTube immer wieder ausgefallene Ideen geschafft, Aufmerksamkeit zu gewinnen.

Aber dennoch, zeichnen auch jene Nischen-Inhalte interessante Bilder, die Erkenntnisse über den aktuellen Zeitgeist einer Gesellschaft hervorbringen können. Wie gerade Privatpersonen die Plattform nutzen, um alternative Inhalte der Öffentlichkeit dort bereitzustellen und damit sogar Communities bilden, stellt eine interessante Möglichkeit dar, sich aktuellen digitalen Ästhetiken und gegenwärtigen Themen zu nähern. Anhand dieser Ästhetiken und der in ihnen ruhenden Sehnsüchte lassen sich ebenso Bedürfnisse und Konflikte einer Gesellschaft erörtern, die ansonsten übersehen würden.

Ein solches Format, das auf jener Grundlage untersucht werden soll, sind die Slow Walk-Videos auf YouTube. Es handelt sich dabei zumeist um aufgezeichnete Spaziergänge durch diverse Ortschaften aus der POV-Perspektive („Einstellung die eine subjektive Sicht einer Figur denotiert“),⁷ die den Kerninhalt dieser Arbeit bilden.

Es sind Videoformate wie diese, welche die eingangs angesprochenen Zugänge zu einem neuen Raum- und Zeitgefühl auf digitalen Plattformen kreieren, um alternative Erfahrungsräume nicht nur im Avantgarde-Theater oder Slow Cinema, sondern auch in den neuen Medien und im digitalen Raum zu bilden.

Infolgedessen eröffnen sich im Falle der Slow Walk-Videos zwei Pole. Auf der einen Seite stehen oftmals populistische Inhalte mit kurz getrimmten Laufzeiten auf Plattformen wie TikTok oder Instagram und auf der anderen die eher dokumentarischen Aufzeichnungen, welche sich, wie ich bereits im vorangegangenen Expose zur Arbeit erläuterte; dem Konservieren der rar gewordenen Zeit selbst verschrieben haben.⁸ So ermöglichen auf der einen Seite des Pols alternative Medieninhalte virtuelle Auswege aus der vom Soziologen Hartmut Rosa ausgerufenen beschleunigten Gesellschaft, welche durch die technische Innovation bedingt wird.⁹ Auf der anderen Seite des Pols

⁶ Kevin Munger, *The YouTube Apparatus*, S. 23.

⁷ Maurice Lahde, „point-of-view-Shot“, *filmlexikon.uni-kiel.de*, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:pointofviewshot-2453>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025)

⁸ vgl. Simeon Scholz, „Expose. Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, Expose, Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, 2024, S. 1.-7., hier.: S. 2.

⁹ vgl. Hartmut Rosa, *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 10. Auflage 2014, Erste Auflage 2005, S. 9.-460., hier.: S. 79.

passen sich die Inhalte jenem beschleunigten Tempo der Moderne zunehmend an und verdeutlichen dessen Dominanz. Den ‚Digital Natives‘ scheint es demnach gelungen zu sein, mit Inhalten wie den Slow Walk-Videos ihre Schlupflöcher auf dem Internet-Ur-Riesen YouTube etabliert zu haben, um jenen überwältigenden Content-Spiralen, Informations-Lavinen und schnell getakteten Video-Reels noch entkommen zu können und möglicherweise auch der beschleunigten Welt selbst?

Ob durch Selfcare-Vlogs oder meditative ASMR-Seancen als Einschlafhilfe: In den letzten Jahren etablierte sich mehr und mehr eine Trendbewegung, welche das Subjekt mit seinen Empfindungen und seiner Verfassung in der digitalen Welt in den Mittelpunkt rückte und Themen wie mentale Gesundheit, Achtsamkeit oder auch Entschleunigung behandelte. Dieser Content-Welle können auch die Slow-Walk Videos zugeordnet werden, wobei all jenen Inhalten ein reflektiertes mediales Bewusstsein zugrunde liegt, welches auch schon Munger in seinem *YouTube-Apparatus* anmerkte. Dort legte Munger, wie eingangs angeführt, auch dar, dass der Medienkonsum weniger der Informationsvermittlung dient, sondern einem Ritual zur Aufrechterhaltung einer kulturellen Praxis.¹⁰ Dieses Medienverständnis wird sich weiterführend auch mit dem Slow Media Begriff verknüpfen lassen, indessen gerade Slow Media, wenn auch noch überschaubar, einen interessanten Mediendiskurs über alternativen Medienkonsum gerade für jene Medieninhalte von der entschleunigten Seite des Pols verspricht und diese Formate unter sich vereinen kann.

So zeichnen sich die Slow Walk-Videos auch aufgrund ihres besonderen Stils und dem Gefühl aus, was sie vermitteln. So zeichnen sich die Videos nicht als einfache Sightseeing-Rundgänge aus, welche mit unzähligen Informationen über beispielsweise Tokio gespickt sind. Videos wie „*Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024*“¹¹ gewähren es den Rezipient:innen Orte wie diese aus der Sicht von dort lebenden Personen erleben zu können, wobei das stumme Flanieren, oftmals über eine Stunde, in einer speziellen und entschleunigten Atmosphäre ein Szenario schafft, das viele Zuschauer:innen so aus ihrem Alltag selbst nicht mehr kennen. Dieses Szenario ist unmittelbar an die Entfaltung der Dauer, also der Zeitlichkeit des Videos, gebunden. Sie bildet die Essenz des Videos und stellt eine Ruhe und Zeit bereit, die beispielsweise in vielen Lebensrealitäten heute fehlt. So argumentiert die Filmwissenschaftlerin Lúcia Nagib, dass die Kommerzialisierung der Geschwindigkeit rücksichtslos die Früchte unserer grundlegendsten Freuden auslösche und

¹⁰ vgl. Kevin Munger, *The YouTube Apparatus*, S. 23.

¹¹ „Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“, R.: 4K JAPAN, youtube.com, 23.06.2024, <https://www.youtube.com/watch?v=EjY-tILXJCU>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

demnach „Slowness“¹² ein vernünftiges Gegenmittel zu sein scheint.¹³ Folglich möchte sie weiter diskutieren, ob 'Slow' denn auch das beste Konzept entgegen des zerstörerischen Tempos des Kapitalismus darstelle.¹⁴ So ist zu erkennen, dass die Zeit selbst eine Rarität geworden ist und dies auch nicht seit gestern, wie später anhand Hartmut Rosas Literatur, wie beispielsweise über die *Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*,¹⁵ verdichtet wird.

Es handelt sich demnach um ein bereits längeres Begehren, sich eine beschleunigte Zeit wieder gefügig zu machen. Wenn nicht im durchgeplanten Alltag, dann in den Inhalten, die man konsumieren kann. Eben hier deutet sich auch eine interessante Verschiebung der Content-Rezeption an, weg von epischen fiktionalen Werken und hin zu fremden Erfahrungen, die im eigenen Leben weggefallen sind und zur Erschließung von Zeit und Raum (welcher ebenfalls sich mit den Rädern der Zeit aufzulösen begann) verloren gehen. Daher lohnt es sich, die Nutzung digitaler Plattformen innerhalb neoliberaler Zeitgefüge konkreter zu verstehen und dem Phänomen um die Slow Walk-Videos weiter nachzugehen, die möglicherweise eine Form bereitstellen, das, was verloren wurde, sich wieder auf einem neuen Wege zurückzunehmen.

Aufbau und Methodik der Arbeit

Die Arbeit wird sich mit der Analyse und weiter der gesellschaftlichen Bedeutung eines Webvideo-Genres auf YouTube auseinandersetzen. Die Videos werden dafür Szenenanalysen unterzogen, um ihre formalästhetischen Methoden zu analysieren und die entschleunigenden Faktoren festzustellen. Die Erkenntnisse sollen im Kontext der Slow Media-Bewegung und ihrer strukturellen Ursachen verhandelt werden, eine Kontextualisierung ermöglichen und die Position des Genres innerhalb des gegenwärtigen Mediendiskurses einordnen.

Primär wird der Fokus in der Analyse aber auf die stilistischen Entscheidungen der Videos selbst liegen und davon ausgehend Fragen weiter konkretisieren. Auf welchen inszenatorischen Entscheidungen wird bei den Videos Wert gelegt und warum? Welchen Reiz lösen diese Entscheidungen bei ihrem Publikum aus? Was bedeutet ein entschleunigtes Zeitgefüge für die Plattform und die gegenwärtige Medienlandschaft? Bei den Videos bietet es sich zudem an, die

¹² Lúcia Nagib, „The Politics off Slowness and the Traps of Modernity“. *Slow Cinema*, hg. v.: Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge, Edinbrugh University Press 2015 (Übers.: S.S.), S. 25-46.

¹³ vgl., Lúcia Nagib, „The Politics ff Slowness and the Traps of Modernity“, S. 26.

¹⁴ vgl. ebd.

¹⁵ Hartmut Rosa, *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 10. Auflage 2014, Erste Auflage 2005, S. 9.-460.

stilistische Nähe zum Slow Cinema zu diskutieren. Anhand der Szenenanalysen soll so auch auf diesem Wege dem Bedürfnis nach Entschleunigung tiefer auf den Grund gegangen werden. Hinsichtlich dessen werden die Videos zusätzlich als dispositive Medien und Ausdruck von Krisen betrachtet werden, welche auf instabile oder widersprüchliche Konfigurationen für eine Gesellschaft hindeuten.¹⁶ Anhand weiterer Theorie aus der Soziologie soll mit den Werken von Hartmut Rosa oder Bernd Guggenberger dieses Kriterium erweitert werden, auch um anhand dieser Theorien die strukturellen Ursachen, welche den Videos zugrunde liegen, auszuführen.

Bezüglich der Slow Media-Verbindung zum Forschungsgegenstand wird auch das „Slow Media-Manifest“¹⁷ behandelt werden, um die Bedeutung des alternativen Zeitgefüges jener Inhalte in ihrem gesamten Umfang zu verstehen und den noch vergleichbar geringen Slow Media-Diskurs zu erweitern. Die dokumentarischen Vlogs, welche dem wie im Manifest geforderten „qualitativen, auratischen Content, hinter dem echte Menschen stehen“,¹⁸ entsprechen, können folglich in der direkten Auseinandersetzung mit einem Medienformat wie den Slow Walk-Videos das bislang noch übersichtliche Forschungsfeld bereichern. Daher wird in der Analyse die Zeit und Dauer, welche sich im Video für einen bestimmten Zweck entfaltet, auch im Vordergrund stehen. Weiterführend soll jedoch auch der dargestellte Raum in den Videos sowie ihr Appeal untersucht werden, eine fremde, meist alltägliche Erfahrung, wie einen Spaziergang oder gar eine Autofahrt betrachten zu wollen, untersucht werden. Jener Reiz des Alltäglichen im Slow Media-Theorem stellt folglich einen weiteren Kern-Aspekt der Videos dar, welcher näher beleuchtet werden wird.

Vor der Analyse werden auch einleitende Theoriekapitel über YouTube, die beschleunigte Gesellschaft (als Ursachensuche zu Slow Media-Formaten), den digitalen Raum und die Bedeutung virtueller Erfahrungsräume als Hinführung zur weiterfolgenden Analyse vorangestellt. Anhand der YouTube-Lektüre sollen indessen die Mechanismen, Dynamiken, das Publikum und die Videoproduzent:innen der Plattform werden und YouTube als eine Plattform der modernen Autor:innenschaft und performatives Ritual innerhalb einer neuen Mediengeneration vorgestellt werden. Auf diesem Wege sollen die Triebfedern hinter den Videos im YouTube-Apparat auch

¹⁶ vgl.: Thomas Waitz (28.05.2024), „Medienwissenschaft im Master studieren“ [Lehrveranstaltungsfolien], Institut für Theater -, Film und Medienwissenschaft, Universität Wien, moodle.univie.ac.at, <https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025), S. 13.

¹⁷ Benedikt Köhler, Sabria David, Jörg Blumtritt, *Das Slow Media Manifest*, <https://www.slow-media.net/manifest>, (letzter Zugriff: 12.09.2025.)

¹⁸ ebd.

klarer werden, wodurch ein transparenter Blick auf die einzelnen Faktoren und Strukturen in und um das Webvideo-Phänomen ermöglicht wird.

Die Literatur des Slow Cinema wird als Vergleich zum ‚Slow-Vlogging‘ in den Slow Walk-Videos herangezogen. Überdies wird der digitale Raum als Auslöser neuer sozialer Praktiken verhandelt und Medien als Überträger von Sinneserfahrungen sowie virtuelle Erfahrung und Entschleunigung im Informationszeitalter diskutiert.

Nach dem Theorieteil werden schließlich drei Szenenanalysen für jeweils drei unterschiedliche Typen aus dem Genre folgen. Das erste Video mit dem Titel „Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“,¹⁹ fokussiert sich indessen auf einen realistischen und sehr immersiven Look. Beim zweiten Video namens „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“,²⁰ steht die Dauer mit einer Laufzeit von knapp neun Stunden und der angesprochene Reiz des Alltäglichen im Fokus. Das dritte Video „Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077“²¹, besitzt eine Laufzeit von über zehn Stunden, zeichnet sich aber insbesondere dadurch aus, dass es sich hier um einen Spaziergang durch ein Videospiel handelt; einer demnach hochstilisierten, fiktiven Welt, welche durch die untypische Art und Weise, wie diese Welt im Rahmen eines Slow Walk-Videos durchwandert wird, realer wirken soll.

Die Literatur setzt sich aus verschiedenen Werken zusammen, die mal näher an dem theoretischen Kern der Arbeit liegen und an anderen Stellen mehr einem Exkurs dienen und die restlichen Werke ergänzen sollen. Bei der Literaturauswahl standen indessen vor allem die Themenbereiche Slow Media, YouTube und Online-Videos aus dem Amateur:innenbereich im Fokus. Doch auch Themen wie Wirklichkeit und Virtualität, Geschwindigkeit und Gesellschaft, virtuelle Erfahrung und die digitale Welt werden, wie bereits angeschnitten, erweiternd eingebracht.

Die Post-Television-Audience von Michael Strangelove bietet anfangs des ersten Kapitels vorerst einen übersichtlichen Einstieg in YouTube und die Video-Amateur:innen-Materie. Strangelove hebt entsprechend hervor, dass wir uns bei Online-Videos, die von Amateur:innen produziert werden, oft in einer ganz anderen Welt wiederfinden als in der, welche von der kommerziellen Kulturindustrie aufgebaut werde (wie in Werbungen, Filmen, Zeitungen, Zeitschriften, Fernsehsendungen, Büchern

¹⁹ „Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“, R.: 4K JAPAN, youtube.com, 23.06.2024, <https://www.youtube.com/watch?v=EjY-tILXJCU>, 13.09.2025

²⁰ „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“, R.: Driving Japan, 01.12.2022, youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, 13.09.2025.

²¹ „Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077“, R.: DayDream Gaming, youtube.com, 16.07.2022. <https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ&t=1210s>, 13.09.2025.

und Videospielen).²² Ein essenzieller Punkt auch für die Slow-Walk Videos, da derartige Konzepte wohl kaum im Fernsehen finanziert oder ausgestrahlt werden würden und in diesem Sinne allein schon durch ihre bloße Existenz die strukturellen Vorteile einer Online-Video-Plattform repräsentieren. Mit diesen Möglichkeiten einer Video-Plattform konnten alternativere Inhalte von Amateur:innen für Amateur:innen demnach nicht nur ein Publikum finden, sondern auch eine potenziell immense Reichweite. Eine öffentliche Plattform gegenüber den etablierten Mediensendern, welche Privatpersonen einen Kanal anbietet, um eigene Ideen selbst zu veröffentlichen, förderte dementsprechend auch das Aufkommen von alternativem Content und im Weiteren einen alternativen Medienkonsum. Diese Wechselwirkung zwischen Privatpersonen als Content-Produzent:innen, Amateur:innen-Videos und den Strukturen welche alternative Inhalte und im nächsten Schritt einen alternativen Medienkonsum fördern, soll innerhalb dieses Kapitels aufgezeigt werden.

Nach der Analyse der Strukturen hinter den Videos stellt sich im zweiten Schritt die Frage, woher das Verlangen nach alternativen Videospaziergängen in Zeiten sekundenlanger Video-Reels erwächst. An dieser Stelle soll der Verlust der Zeit selbst und das Fehlen dieses Alltag im Bezug auf eine solche Content-Nachfrage verhandelt werden und auf den Slow Media-Begriff überleiten. Unter anderem bietet der Text „A Manifesto for Slow Media“²³ von Megan Le Masurier einen ordentlichen Einstieg. In ihrer Review zu einem Text von Jeniffer Rauch beschreibt Megan Le Masurier beispielsweise, dass sich Rauchs Leben wie bei vielen von uns auf dem Bildschirm abspiele.²⁴ Dies sei der Punkt gewesen, an dem sie ihr Interesse für Slow Media entdeckte.²⁵ Das Ziel von Slow Media sei ihrer Auffassung nach die Entwicklung einer ökologisch nachhaltigen Medien- und Kommunikationskultur.²⁶ Sie könne die Nutzung schneller digitaler Medien mit all ihren Vorzügen einschließen, aber mit einem Bewusstsein für die Auswirkungen unserer Nutzung, sowohl persönlich als auch ökologisch.²⁷ Ich möchte mich derweil insbesondere auf die Auswirkungen digitaler Medien für seine Nutzer:innen beziehen. Denn zu diesem Punkt lässt sich nicht nur die Bedeutung der Slow-Walk Videos innerhalb der aktuellen Content-Landschaft auf digitalen Plattformen herleiten, sondern auch darüber hinaus innerhalb einer beschleunigten Gesellschaft.

²² vgl., Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 175.

²³ Megan Le Masurier, „A Manifesto for Slow Media“, *Journal of Communication* Vol. 69 Ausgabe 4, 2019, S. 13.–15.

²⁴ vgl. ebd. S. 13.

²⁵ vgl. ebd.

²⁶ vgl. ebd.

²⁷ vgl. ebd.

Nachdem die zentralen Begriffe geklärt werden konnten, werden darauf folgend die Szenenanalysen den fundamentalen Kern der Arbeit bilden. Im Besonderen werden, wie bereits benannt, die Zeitlichkeit, beziehungsweise die stilistischen Aspekte, die eine gezielte atmosphärische Wirkung über die Dauer des ungeschnittenen Videos erzeugen, untersucht werden. Infolge dessen wird der Appeal für das Publikum jener Videos ermittelt, wofür auch die YouTube Kommentar-Sektion herangezogen wird. Ausgehend davon sollen die Videos, in Anlehnung an Kevin Mungers Ansatz über Medienkonsum als kulturelle Praxis, als neue Form einer digitalen Praxis zur Rückgewinnung der verlorenen Zeit im Alltag verhandelt werden.

Ein weiterer bedeutsamer Aspekt der Arbeit wird folglich die virtuelle Erfahrung sein, welche unmittelbar mit dem Sehnsuchtsbild der Videos zusammenhängt. Demnach wird untersucht, ob und warum fremde Erfahrungen sich angeeignet und inwiefern neue Wirklichkeitsdarstellungen im Digitalen simuliert werden.

Diesbezüglich folgt auch ein kleiner Exkurs am Beispiel eines futuristischen VR-Geräts aus dem Videospiel *Cyberpunk 2077* (2020).²⁸ Diese Technologie wird folglich dazu verwendet, um aufgezeichnete Erinnerungen abzurufen und selbst wie seine eigenen zu erleben. Angelehnt an heutige Virtual-Reality Brillen, geht es also um Medien als Überträger von Sinneserfahrungen beziehungsweise um den Konsum und das Reproduzieren von fremden Erinnerungen im Sinne eines Films oder Videospiels. Genau hier lässt sich eine weitere Verbindung zu den Slow Walk-Videos herstellen. Ob ein Spaziergang durch Seoul oder eine Autofahrt zu einer japanischen Halbinsel – die Videos bieten wie das Sci-Fi-Gerät in *Cyberpunk 2077* Aufzeichnungen fremder Erfahrungen an, welche wie Filme konsumiert werden können. Und es besteht die Annahme, dass gerade der Einblick und der simulierende Charakter jener rohen, ungeschnittenen Aufzeichnungen einer vielleicht alltäglichen, aber doch fremden Erfahrung (durch ein anderes Land oder eine Stadt) die Videos so populär machen.

Anhand der Forschungsgegenstände wäre demnach weiter zu erwägen, dass der Content für den futuristischen VR-Erinnerungssimulator aus dem Videospiel bereits am Entstehen ist oder zumindest die Nachfrage danach. Die inhaltliche wie auch formale Untersuchung der Slow Walk-Videos ist dabei ein Schlüssel, eine solche aufkommende Entwicklung zu bestimmen und zugleich mehrere Forschungsstränge zu vereinen: Erfahrung als Konsumobjekt, die Inszenierung der Wirklichkeit im

²⁸ *Cyberpunk 2077*, Design: Adam Badowski, Konrad Tomaszewicz et al., CD Projekt Red, CD Projekt 2020.

Virtuellen und die Methodik der Langsamkeit oder Entschleunigung als Widerstand gegenüber einer beschleunigten Welt.

Jene Vlogs zeigen darüber hinaus eine Content-Verschiebung von fiktionalen Inhalten zu alltäglichen Erfahrungen auf, sodass das zentrale Anliegen der Arbeit stets die ineinandergreifenden Analysen der Zeitlichkeit der Videos und des inhaltlichen Simulationsraums einer Erfahrung, einer Erfahrung welcher dadurch eröffnet wird, thematisiert. Dies zeichnet die Besonderheit jener Videos aus und bildet den Grundstein dieser Arbeit.

1. YouTube - „Die Post Television Audience“

Der kanadische Medien- und Kommunikationswissenschaftler Michael Strangelove beschrieb eine Post-Television-Audience und zieht darin den Vergleich zwischen einem von ihm so bezeichneten aktiven Fernsehpublikum und einem hyperaktiven YouTube-Publikum.²⁹ YouTube, dessen ursprüngliches Motto „Broadcast Yourself“,³⁰ also die Partizipation und der Aufbau des eigenen Kanals auf der Video-Plattform war, hob sich im Vergleich zum TV insbesondere durch jene Kanäle ab, hinter denen Privatpersonen und keine großen Netzwerke, bekannte Persönlichkeiten oder Redaktionen standen. Strangelove geht derweil speziell auf das Genre des ‚Amateur-Video‘ (‚Filme, die mit mit Video- oder digitaler Kamera gedreht sind und ähnlich zur Amateurfotografie private Erinnerungen ohne professionelle Ambitionen oder Kunstanspruch enthalten‘)³¹ ein, wobei hier Video an sich als neue Form der Macht, die einst das Fernsehen hatte, gedacht werden könne.³² Auch dem Publikum würde infolgedessen eine neue Form der Macht zuteil, die zuvor exklusiv dem kommerziellen Sektor und Mogulen oblag, so Strangelove.³³ An dieser Stelle sollte mit Blick auf die neue Rolle des Publikums spezifischer zwischen den Begriffen Publikum und Nutzer:innen beziehungsweise User:innen unterschieden werden, was bei Strangelove in dieser Form nicht explizit ausgeführt wird. Dabei besteht der Kern dieser Machtverlagerung und des Wandel innerhalb der Post-Television-Audience jedoch darin, dass dem Publikum die Option gegeben wird, selbstzu

²⁹ vgl., Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 160-161.

³⁰ „How YouTube Has Lost Its Way“, medium.com, 18.09.2021, <https://medium.com/digital-reflections/how-youtube-lost-its-way-7f7e26d96110>, 13.09.2025.

³¹ vgl. Philipp Brunner, „Amateurfilm“, filmlexikon.uni-kiel.de, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:amateurfilm-525>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025.)

³² vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 173.

³³ vgl. ebd.

Produzieren oder auch über Kommentare und Likes mehr mit den Inhalten interagieren zu können und demnach auch zu mehr als einer bloßen Zuschauerschaft zu werden.

Einen eigenen Sendeplatz zu haben, ist überdies kein Privileg mehr, sondern heute mit diversen Social-Media-Accounts normal. In Anbetracht dessen scheint es weniger zutreffend, über einen Wandel von einem passiven TV- und hin zu einem hyperaktiven YouTube-Publikum zu schreiben, wie Strangelove es handhabt, sondern jene Entwicklung eher als das Ende des klassischen Publikums selbst zu verstehen.

1.1 Vom Publikum zu Nutzer:innen

Strangeloves hyperaktives YouTube-Publikum sollte demnach nicht mehr als Publikum, sondern besser als Nutzer:innen anerkannt werden, die, wenn nicht durch Content, auch schon über das Kommentieren, Teilen oder Liken ein fester Bestandteil der Plattform-Mechanismen sind und immer über mehr Interaktionsmöglichkeiten mit dem Content verfügen, wie beispielsweise TV-Zuschauer:innen.

Denn sie sind es, die im digitalen Zeitalter durch ihren erzeugten Traffic Plattformen erst relevant machen, am deutlichsten natürlich, wenn sie diese selbst mit Inhalten füllen. Die Einladung zur Partizipation auf YouTube, eigenen Content zu kreieren und hochzuladen, habe ebenso über Jahre die Kamera selbst demokratisiert.³⁴ Das mag bereits weitgehend bekannt sein, dabei wird aber oft eine bedeutende Entwicklung übersehen, die damit einherging.

In den Händen von Amateur:innen unterscheidet sich die Kamera nämlich grundlegend dazu, wie wenn sie in den Händen großer Film- oder Fernsehstudios liegt. So wurde ein neues Spielfeld eröffnet, auf dem Projekte entstehen, die in dem kommerzialisierten und institutionalisierten Sektor der etablierten Film- und TV-Industrie nie so hätten zustande kommen können. Dieses individuelle Feld darf nicht vom wissenschaftlichen Diskurs und der Forschung als solches übersehen werden, abgesehen davon, dass speziell YouTube im letzten Jahrzehnt unter Beweis gestellt hat, wie relevant Online-Video werden kann. Dabei darf es in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung aber nicht allein um die Relevanz des nächsten Internet-Phänomens oder Hypes gehen, sondern auch um die Nischen, dort, wo User:innen mit den Freiheiten experimentieren oder alternative Inhalte schaffen, die woanders nicht möglich wären.

³⁴ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 178.

Zudem ist es wichtig, um eine neue Generation an Content Creator:innen wirklich verstehen zu können, die Psychologie im Umgang mit den ihr zur Verfügung stehenden Instrumenten aufzuschlüsseln. Was zeigen Amateur:innen mit einer Kamera, was probieren sie aus? Welche Möglichkeiten haben sie durch die digital vernetzte Welt und welche Sehnsüchte löst der digitale Raum, der immer signifikanter wird, bei ihnen aus? Über welche Mittel verfügen sie, um diese Sehnsucht zu kompensieren? Schon hier findet sich eine Schnittstelle zu den Slow Walk-Videos, mit Inhalten, die den User:innen einen Blick in die scheinbar unerreichbare Ferne ermöglichen und darüber hinaus in analoge Szenarien, in denen man sich wieder auf jene verdrängte Außenwelt einlassen kann.

Um den prekären Unterschied zwischen einem Publikum und User:innen noch einmal zu verdeutlichen: Auch die Generationen vor YouTube und Co. hatten Sehnsüchte und Mittel, diese zu kompensieren, jedoch mit dem Unterschied, dass der Content bei weitem nicht so individuell auf sie zugeschnitten und in einem solchen Maße verfügbar war wie heute. Anstatt suchend durch die Fernsehzeitung zu blättern, in der Hoffnung, dass eine Sendung über Japan erscheint, gibt man nun in Suchleisten seine persönlichen Wünsche ein und stößt auf hochspezifische Ergebnisse, beispielsweise in Form eines Videos wie „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“³⁵ Auf diese Weise bilden sich nischige Communitys um nischige Inhalte, während TV-Sender eine Mehrheit von Quotengruppen mit ihren Programmen befriedigen müssen. Anders als im TV oder auch im Kino wird keine Mehrheit aus einer angeworbenen Masse geschaffen, sondern aus vielen einzelnen Subjekten, deren spezifisches Interesse sie zu digitalen Umschlagplätzen leitet. Essentiell hierbei ist, dass Amateur:innen sich abseits der Film- und Fernsehindustrie mit eigenen Ideen und ohne eine strenge Kontrollinstanz in die Medienlandschaft einbringen, indessen trotz ihres Status stets die Möglichkeit besteht, ein großes Publikum zu erreichen.

1.1.2 Kulturindustrie der Amateur:innen

Dabei tut sich ein interessanter Vergleich auf. Denn wenn man auf die Anfänge des Films zurückschaut, wie zum Beispiel die ersten Aufnahmen der Lumière-Brüder, unterscheiden sich diese im Kern nicht sonderlich von den ersten Inhalten auf YouTube. Die frühen Filmanfänge

³⁵ „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“, R.: Driving Japan, 01.12.2022, youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, 13.09.2025.

porträtierten ebenso alltägliche Momentaufnahmen wie einen einfahrenden Zug (*L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, (1895)),³⁶ oder einen Gärtner im Park mit einem Gartenschlauch (*L'Arroseur arrosé* (1895)).³⁷ Wenn man diese Filme mit den Anfängen von YouTube vergleicht, wirken die Inhalte in ihrer Machart nicht allzu weit voneinander entfernt. Zur Erinnerung: Das erste YouTube-Video zeigt einen der drei Gründer der Videoplattform, Jawed Karim, wie dieser für 19 Sekunden vor einem Elefantengehege durch eine wackelige Handheld-Kamera abgelichtet wird. Der Titel lautet: „Me at the zoo“.³⁸ Das Video zählt im Jahre 2025 über 350 Millionen Aufrufe und 17 Millionen Likes. Ein wesentliches Merkmal der Post-Television-Audience ist, dass private Videoproduktionen und viele weitere alternative Inhalte entstanden, die laut Strangelove außerhalb etwaiger institutioneller Strukturen des Fernsehens und Kinos geschaffen wurden und oft Erzählstile erforschten, welche sich von den bisherigen unterschieden.³⁹ Dabei wird der Anschein erweckt, als habe sich für die Kamera und das Medium Film mit dem Aufkommen privater Eigenproduktion ein Kreis geschlossen, wobei frühe Homevideos ebenso wie einst die ersten Lumière-Filme auch Aufnahmen bei der Gartenarbeit oder Ähnliches zeigen, eben nur im Rahmen der Familie. Interessanterweise haben jene Vlogs auf YouTube über Jahre jedoch nicht diesen dokumentarischen Stil abgelegt, sondern weiterentwickelt, indessen Video-Creator:innen auf YouTube mit solchen Inhalten in den kommerziellen Sektor eindrangen.

Eben hier liegt die entscheidende Errungenschaft dieser Inhalte und auch der Beginn der Slow Walk-Videos, welche inhaltlich und visuell die Formate der TV-Sender und Filmstudios herausfordern. Mit YouTube ist eine Plattform für jene unkonventionellen Inhalte entstanden, denen die Möglichkeit zufiel, in befreiteren Produktionsprozessen und abseits institutioneller Regulierung eine große Reichweite zu erlangen. Ohne externe Geldgeber:innen, Sponsoring oder Quotenziele entstand die Möglichkeit für eine losgelöste Form origineller Inhalte. Hinsichtlich dessen lässt sich Strangeloves Hinweis über die starke Präsenz kommerzieller Kulturprodukte innerhalb unserer Medienlandschaft, die man in Werbungen, Filmen, Zeitungen, Zeitschriften, Fernsehsendungen, Büchern und Videospielen findet, anfügen, sodass eine Massenbeteiligung an Online-Videos aus dem Amateur:innenbereich (welche davon losgelöst seien) heutzutage eine besondere Bedeutung

³⁶ *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, R.: Auguste und Louis Lumière, FRA 1895.

³⁷ *L'Arroseur arrosé*, R.: Auguste und Louis Lumière, FRA 1895.

³⁸ „Me at the zoo“, R.: jawed, youtube.com, <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>, 12.09.2025.

³⁹ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 175.

erlangen würde.⁴⁰ Die Produktion und Darstellung der Realität liege laut Strangelove nun in den Händen von Amateur:innen, (indessen die Digitalkamera bis hin zum iPhone es auch für eine Vielzahl von Leuten außerhalb der Branche möglich machte, zu filmen), wobei die Realität dadurch vielleicht nie wieder dieselbe zu sein vermag.⁴¹

Neben den offensichtlicheren Unterschieden, die YouTube und andere Plattformen eingeführt haben, sollten daher vermehrt Inhalte von Amateur:innen, die auf den digitalen Plattformen zirkulieren, untersucht werden, da sie die Realität einer Generation darstellen, die mit neuen Möglichkeiten der Content-Produktion und Distribution aufgewachsen ist und mit ihren Inhalten ein aufschlussreiches Bild davon abgeben, mit welchen Konflikten und Bedürfnissen sich diese Generation auseinandersetzt. Deshalb werden die Videos in dieser Arbeit als dispositive Medien untersucht werden, da sich dies gerade bei transparenteren Kanälen von Amateur:innen anbieten sollte, wenn Inhalte als Ausdruck von Krisen, wie auch instabile oder widersprüchliche Konfigurationen für eine Gesellschaft, aufgenommen werden wollen.⁴² Wer, wenn nicht Amateur:innen, als moderne und von der Kulturindustrie losgelöste Autor:innen könnten ein transparenteres Bild darüber schaffen? Hier spielt der institutionelle Content der Kulturindustrie eine geringere Rolle, als noch für die Generationen zuvor. Im Vlogging-Kosmos sind es vor allem die authentischen Erfahrungen und die vermeintliche Nähe zum Geschehen, die sich beispielsweise von Sendungen aus dem TV abheben. So fanden sich Meinungsblogging und alltägliche Erfahrungen in Form von Vlogs in der Mitte der Unterhaltungskultur ein, wobei die Samstagabend-Show mehr und mehr im Zuge dessen verschwand.

Strangeloves beschreibt die Ära nach dem Fernsehen weiterfolgend als eine, die von der Anziehungskraft des ‚Amateur-Videos‘,⁴³ dem fragmentierten Publikum und der Vervielfältigung der Repräsentationstechnologien geprägt sei und damit nicht nur neue Machtverhältnisse, sondern auch neue Alltagspraktiken mit sich bringen würde.⁴⁴ Also nicht nur die Machtverhältnisse verändern sich durch neue Kameratechnologie und Plattform-Launches, sondern all diese Entwicklungen weisen auch unmittelbar Veränderungen in unserem alltäglichen Leben auf. Hierbei gibt es offensichtlichere und etwas weniger beachtete Veränderungen. Unter den offensichtlicheren

⁴⁰ vgl., ebd.

⁴¹ vgl. ebd.

⁴² vgl.: Thomas Waitz (28.05.2024), „Medienwissenschaft im Master studieren“ [Lehrveranstaltungsfolien], Institut für Theater -, Film und Medienwissenschaft, Universität Wien, moodle.univie.ac.at, <https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025), S. 13.

⁴³ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 174.

⁴⁴ vgl. ebd.

wäre zunächst die von Strangelove angesprochene Fragmentierung des Publikums zu nennen, offensichtlich herbeigerufen durch die vielen verschiedenen Geräte, auf denen Inhalte rezipiert werden können (Handy, Laptop oder dem mit dem WLAN verbundenen Fernseher). Die Familie, die sich als soziales Ritual abends vor dem Fernseher im Wohnzimmer versammelt, zersplittet in einzelne Stücke, wo heute die meisten ihre präferierten Inhalte auf ihren persönlichen Geräten in separaten Zimmern schauen. Nun aber zu den weniger offensichtlichen Veränderungen. Mit Plattformen wie YouTube ist ein neuer öffentlicher Versuchsraum entstanden, der gerade in seiner Losgelöstheit von Institutionen die Grenzen des Mediums ausreizt und somit maßgeblich zur Entwicklung des Mediums beiträgt. Inhaltlich wie visuell. Ein augenscheinlich gewöhnlicher Einkaufsvlog eines YouTube-Stars kann online Einschaltquoten wie eine ehemalige Samstagabend-Show generieren.

Alltägliche Erfahrungen von nahbaren, gewöhnlichen Personen, die zu den Stars dieser neuen Generation avancierten, nehmen den Platz der vorherigen bekannten Gesichter auf dem roten Teppich ein. Daher ist es richtig, wenn Strangelove erläutert, dass wir uns mit diesen Amateur:innen und ihren Videos in einer anderen Welt wiederfinden als in der, welche von der kommerziellen Kulturindustrie geschaffen wurde.⁴⁵ Und das mag genau diese neue Welt sein. Hinter der Kamera stehen anders als in der Filmbranche oder den Fernsehsendern in vielen Fällen Personen, die keine klassische Medienschule durchlaufen haben und im Auftrag Content produzieren, der quotentechnisch funktioniert. Nicht nur der Stil und die Technik der Videos, sondern auch die Absicht, die Themen, die Bedeutung und das Ökonomische würde sich laut Strangelove dadurch nicht immer, aber oft unterscheiden.⁴⁶

Auf YouTube konnten sich folglich viele Personen zunächst mit dem ausprobieren, was ihnen Freude bereitete: „Tatsächlich haben wir mit der alten Videokamera von meinem Vater (...) schon sehr früh Videos zusammen gedreht.“⁴⁷, beschreibt Felix von der Laden seine ersten Berührungspunkte mit dem Medium, die später zu seiner YouTube-Karriere führen sollten. Journalistin und Moderatorin Aminata Belli erläutert zudem: „(...) früher war das ja so just for fun, keiner wollte irgendwie Geld damit verdienen, weil man aber auch nicht wusste, dass man Geld

⁴⁵ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 175.

⁴⁶ vgl. ebd., S. 176.

⁴⁷ „Sprung ins Glück - YouTube Deutschland Doku“ - Folge 02, R.: Felix von der Laden, youtube.com, 16.02.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=7Jivm9NEJA4&t=202s>, (Letzter Zugriff :13.09.2025).

damit verdienen konnte.“⁴⁸ Felix von der Laden vertritt darüber hinaus die Überzeugung, dass gerade dieser Umstand die damalige „coole Dynamik“⁴⁹ ausgemacht habe.

Daraus geht hervor, dass sich im Kern ganz andere Zugänge, Verhältnisse und Entwicklungen um Videoinhalte und ihren neuen Produzent:innen bildeten als zuvor. Es entstand eine neue Kulturindustrie, ausgehend von Einzelpersonen, die zunächst gar nicht den Anspruch verfolgten, eine neue Industrie aufzubauen. Essentiell ist dabei, dass es sich (besonders zu den Anfängen von YouTube) im Amateur:innen-Bereich zunächst bloß um eine Möglichkeit gehandelt hat, an der man sich mehrheitlich ohne Kalkül versuchen wollte und auch auf diesem Wege Inhalte kreierte, die alternativ zu all dem standen, die im TV oder in Kinos bereits profitabel liefen.

Dabei mag es für YouTube selbst relevanter gewesen sein, dass die werbefinanzierte Plattform zunächst in erster Linie jeden Tag genutzt und mit Inhalten gefüllt wurde. Und doch soll an dieser Stelle auf den schon damaligen wie heutigen sehr wohl vorhandenen kommerziellen Charakter YouTubes hingewiesen werden. Unternehmen schließen schon länger Kooperationen mit YouTube-Kanälen ab, auch mit einfachen Vlogger:innen. Strangelove konkretisiert, dass außerdem aus der Perspektive der Unternehmen die einzig legitime Aktivität der User:innen im Anschauen der Werbung bestehe.⁵⁰ Kurz: YouTube als Geschäftsmodell ist es unbedeutend, mit was für Content genau man die Leute an der Plattform bindet, solange man diesen Content monetarisieren kann und er sie dazu veranlasst, eine Zeit lang zu bleiben. Für die Webvideoproduzent:innen gilt dabei nur eine wesentliche Regel (jedoch nur, wenn man seinen Content auch monetisieren und an den Einschaltquoten mitverdienen will), dass der Content den YouTube-Bedingungen entsprechend werbefreundlich genug sein muss.⁵¹

Und hier deutet sich ein kritisches Indiz der neuen Ära an. Im Prinzip wurde mit den Bedingungen zur Monetarisierung ein neuer Weg, auch für die neue Welt auf den digitalen Plattformen, gefunden, um auch hier die Nutzer:innen kontinuierlich mit werbefinanzierten Inhalten zu konfrontieren, Strangelove.⁵² Weiter ist zu beachten, dass selbst wenn man auf die Monetarisierung verzichten würde, in gewisser Weise umsonst für die Plattform arbeitet, da man, wenn nicht durch werbefreundlichen Content, trotzdem Traffic auf der Plattform generiert. Darauf weist auch der ehemalige griechische Finanzminister und Wirtschaftswissenschaftler Yanis Varoufakis in seinen

⁴⁸ ebd.

⁴⁹ ebd.

⁵⁰ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 177.

⁵¹ vgl. ebd.

⁵² vgl. ebd.

neuesten Arbeiten hin. In seinem Buch „Technofeudalism : what killed capitalism“,⁵³ argumentierte Varoufakis wie folgt; dass alle Individuen, die Plattformen wie X, Instagram, Facebook und TikTok nutzen den Wert dieser Unternehmen steigern, ohne dafür wirklich bezahlt zu werden.⁵⁴ Dies gilt auch für YouTube.

Folglich sei laut Strangelove zu beachten, dass YouTube mit Videos aus dem Amateur:innenbereich zwar dem Online-Publikum eine neue Art von Macht verliehen habe (die Macht, die Art und Weise zu beeinflussen, wie andere das Fernsehen und den Film erleben), jedoch hätten sie die Eigentumsverhältnisse im Mediensystem selbst nicht verändert.⁵⁵ YouTube und Google sind im gewissen Sinne daher als neue Schirmherren anzusehen, welche lediglich das neueste Medienkonglomerat für die nächste Generation darstellen.

1.2 Alternative Inhalte und Medienkonsum als kultureller Wandel

Und dennoch ist heute ein wesentlicher Unterschied erkennbar, welcher durch die Präsenz der Amateur:innen auf den Plattformen entstanden ist: Auch wenn Plattformen wie YouTube gewinnorientierte Strategien verfolgen und auf werbefreundlichen Content pochen, heißt das nicht, dass der alternative Content trotzdem nicht seinen entscheidenden Beitrag, auch zum Widerstand entgegen der Beschleunigung in der gegenwärtigen Medienlandschaft, leisten kann. Denn bei den Inhalten aus dem Amateur:innen-Bereich selbst handelt es sich nach wie vor um Content, die zwischen den Produzent:innen und allenfalls noch den Rezipient:innen in den Kommentaren inhaltlich bestimmt werden, die zumindest losgelöst als Teile eines Redaktionsteams bei einem Sender, wirken können. Strangelove erläuterte überdies auch, dass in kapitalistischen Gesellschaftsordnungen, welche von professionellen und kommerziellen Kulturproduktionen strukturiert werden, es immer noch Amateur:innen seien, die eine Alternative bilden würden.⁵⁶ Zudem ist durch medienwissenschaftliche Arbeiten wie aus Andrea Seiers *Remediation: Die performative Konstitution von Gender und Medien*,⁵⁷ bekannt wie Medien Gesellschaften,

⁵³ Michel Zouboulakis, „On technofeudalism: What killed capitalism? An interview with Yanis Varoufakis“, *Economic Thought* Vol.11.2, 2023, S.25-30.

⁵⁴ vgl. ebd., S. 26.

⁵⁵ Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 173.

⁵⁶ vgl., ebd., S. 174.

⁵⁷ Andrea Seier, *Remediation. Die performative Konstitution von Gender und Medien*, Münster: Lit Verlag 2007, S. 8.-141.

beispielsweise durch die „Vergeschlechtlichung durch Medien“⁵⁸ (indessen Medien bei der Herstellung von Geschlechtsidentitäten eine wichtige Rolle einnehmen (demnach es sogar keine Geschlechter jenseits von Medien gebe)),⁵⁹ entscheidend mitbilden können. Wenn in der hiesigen Medienlandschaft also vermehrt nun Amateur:innen neben bewährten Institutionen aus der Kulturindustrie mit zu dieser Strukturierung beitragen, sollte dies gewiss als Bereicherung angesehen werden, anstelle sich auf die nach wie vor bestehende Lücken die auch bei YouTube als kommerzielles Unternehmen zu finden sind, zu verschränken. Und wahrscheinlich liegt die Haupterrungenschaft eben genau darin, zwar nicht eine kommerzfreie aber dennoch eine Alternative auf YouTube zu Verfügung gestellt zu bekommen, die zumindest genug Raum für neue Perspektiven und alternative Akteur:innen schafft, die in der Lage sind, eine Gesellschaft aus der Perspektive des Subjekts außerhalb der Kulturindustrie mitzuformen.

In Strangeloves Worten: Amateur:innen können in kapitalistischen, sozialen Ordnungen eine wichtige Rolle annehmen, die durch die dominierenden kommerziellen Kräfte der Kulturindustrie strukturiert wurden.⁶⁰ Wie? Video als Medium, komme laut ihm unserem Leben am nächsten, als unverfälschteste Form, da es am wenigsten manipuliert sei, indessen es verlockend sei jene Videos als transparenteste und realitätsnähste Videoform zu definieren.⁶¹ Darüber hinaus würden Videos aus dem Amateur:innenbereich etwas bieten, was das Fernsehen nicht könne und das sei konkret die Deinstitutionalisierung, welche durch diese Videoform in der Medienlandschaft einsetzt, schreibt Strangelove weiter.⁶²

Ein großer Teil der Unterhaltung erreiche das Publikum nun von außerhalb der marktkonzentrierten Institutionen,⁶³ das muss etwas verändert haben. Nach Strangelove würden wir sogar erwarten, dass YouTube uns eine alternative Erfahrung zum Fernsehen bieten soll.⁶⁴ Zwar müsse man sich auch hier darüber bewusst sein, dass diese Annahme vorsichtig relativiert werden sollte, da auch YouTube mit Millionen von Clips aus Film und Fernsehen gefüllt ist,⁶⁵ der Standpunkt ist jedoch klar. YouTube ist beides. Eine Anlaufstelle für die Industrie, aber ebenfalls für Amateur:innen und private Nutzer:innen, durch die ganz andere Inhalte entstehen können, als bisher. Für Strangelove bedeute dies konkret, dass unsere TV-Gewohnheiten durch Online-Video umgeformt werden, wie

⁵⁸ Andrea Seier, *Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien*, S. 25.

⁵⁹ vgl. ebd.

⁶⁰ vgl., Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 174.

⁶¹ vgl. ebd.

⁶² vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 176.

⁶³ vgl. ebd.

⁶⁴ vgl., Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 174.

⁶⁵ vgl. ebd.

von Videographen im Amateur:innenbereich und Kräften, die außerhalb der Kontrolle von Studiobetreiber:innen liegen.⁶⁶ Man könnte hier aber noch weitergehen, indem nicht nur TV-Sehgewohnheiten umgeformt werden, sondern noch viel mehr, wie unsere Empfindungen über Zeit, Wirklichkeit und andere tiefergehende Aspekte, welche durch alternative Inhalte neu verhandelt werden beziehungsweise seine Rezipient:innen dazu veranlasst, diese selbst neu zu verhandeln. So könnte durch diverse alternative Formate ein viel größerer kultureller Wandel stattfinden, als bislang erwartet wurde.

Diese prägende und umformende Wirkkraft deutet sich schon in Strangeloves Verständnis von YouTube als performatives Ritual an, indem die Plattform sich nicht nur über die Jahre nach dem TV ebenfalls als wichtiger Akteur entwickeln konnte, sondern für die „Digital Natives“⁶⁷ wohl noch viel einschneidender Inhalte liefert, die sich noch mehr mit deren Privatleben verknüpfen. Videoformate wie „Go Study With Me“⁶⁸ die zur stundenlangen virtuellen Schein-Lerngemeinschaft einladen, gehören zu den Inhalten auf YouTube, welche die Plattform folglich zu einem sozialen Ort gestalten. Ein Ort im Digitalen, welcher seinen Nutzer:innen einen Lernraum, eine Wohlfühloase, oder sozialen Austausch bieten kann. Darüber hinaus handelt es sich um Räume, die wiederum in der analogen Welt gleich-zeitig vernachlässigt werden und verloren gehen, aber online wieder auftauchen.

YouTube muss daher nicht das Fernsehen oder Filme imitieren, um erfolgreich zu sein, da dieser Pfad ohnehin die Daseinsberechtigung der Plattform schwächen würde. YouTube konnte erst so groß werden, da es sich sich beides, das Fernsehen und den Film, einverleiben konnte, währenddessen gleichzeitig neue Inhalte und Verhältnisse zwischen Nutzer:innen und der Plattform entstanden.

Laut Strangelove bedeute eine Post-Television-Periode auch nicht, dass Fernsehen aus unseren Wohnzimmern und Leben verschwinden müsse.⁶⁹ Eine neue Ära nach dem Fernsehen könne allein schon durch die Vervielfachung der Alternativen und Zersplitterung des Publikums herbeigerufen werden, bis es nur noch wenige gemeinsame Inhalte gebe, über die man diskutieren kann, oder

⁶⁶ vgl., Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 177.

⁶⁷ Kevin Munger, *The YouTube Apparatus*, S. 44.

⁶⁸

„시험 D-1 한 시간 동안 같이 공부해요 | 스터디윳미 | 1 HOUR STUDY WITH ME: real time, no music, fire crackling“, R.: yooil, youtube.com, 15.10.2023, <https://www.youtube.com/watch?v=XzpVck32icQ&t=13s>, (Letzter Zugriff:13.09.2025).

⁶⁹ vgl., Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 179.

Fernsehgeräte, um die man sich noch versammeln könne.⁷⁰ Diese Zersplitterung nahm in den letzten Jahren durch neue Endgeräte und personalisierte Watchlists ihren Lauf. YouTubes unabhängige Content Produzent:innen bereicherten demgegenüber eher den Status Quo von Fernsehen und Film, als dass sie sein Ende brachten.

In anderen Worten: Vlogs und andere Inhalte auf YouTube brachten kein dystopisches Ende von Film und Fernsehen, da auf YouTube allein alles vereint koexistieren kann. Durch YouTube war es vor allem neu, neben den industrialisierteren, kommerzielleren Branchen Videos von Amateur:innen salonfähig zu machen und vorherige Monopolpositionen zu entkräften. Strangelove plädiert für die Registrierung dieses Wandels beziehungsweise für den rasanten Anstieg der Videoproduktionen und der Zunahme von Videograph:innen im Amateur:innen-Bereich.⁷¹ Dabei seien YouTube-Videos Teil eines größeren sozialen Wandels, der, wie Strangelove betonte, auch als „ (...) democratization of the lens“,⁷² aufgefasst werden kann.⁷³ Im Weiteren spricht Strangelove ebenso vom Erstarken eines alternativen Medienpublikums,⁷⁴ dessen Hintergrund er so erklärt, dass Online-Video aus dem Amateur:innen-Bereich ein postkoloniales Publikum kultiviert habe, welches mit der partiellen Autonomie der kommerziellen Medien einhergehe.⁷⁵

Insgesamt lässt sich ein Bild zusammenfügen, das kein klares Ende der kommerziellen Medien aufweist, auch auf YouTube. Das Publikum und die Videoproduzent:innen, beziehungsweise die User:innen, tragen diese in die neu geschaffenen Verhältnisse des digitalen Zeitalters hinein. Als Beispiel wäre hier das deutsche YouTube-Netzwerk *Mediakraft* zu nennen, das mit einer Menge erfolgreicher YouTuber:innen Verträge abschloss, um die Reichweite vieler Kanäle unter einem Dach zu vereinen und attraktive Werbedeals abzuschließen.⁷⁶ Interessanter für diese Arbeit sind jedoch weniger die betrieblichen Bestrebungen dieses Unternehmens und mehr die gestiegene Produktionsqualität. So wird sich auch in der späteren Videoanalyse zeigen, dass sich neben den rohen, authentischen Home-Video-Look-Aufnahmen, ebenso hochstilisierte, professionelle Videos im (quasi) Amateur:innen-Bereich eingefunden haben. Demnach ist nicht nur die einfache „Democratization of the Lens“ von Bedeutung, sondern auch ihr Vermächtnis in Hinblick auf den

⁷⁰ vgl. ebd.

⁷¹ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 177.

⁷² vgl. ebd.

⁷³ vgl. ebd.

⁷⁴ vgl. ebd.

⁷⁵ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 179.

⁷⁶ „Alles auf Anfang - YouTube Deutschland - Folge 01“, R.: Gronkh, youtube.com, 09.02.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=v-D1YHC8Gf0>, (Letzter Zugriff :13.09.2025).

Lernprozess und die Entwicklung über die letzten Jahrzehnte, in denen sich eine hochspezialisierte und leistungsfähige Generation an Medienschaffenden bildete und unzählige Menschen zu fähigen Content-Entwickler:innen heranwuchsen. Die immer leistungsfähigeren Kameras, ob im Smartphone oder bei den digitalen Kameramodellen, sowie die Etablierung öffentlicher Kanäle durch die digitalen Plattformen haben sich über die Jahre dabei wechselseitig auftrieb gegeben. Interessanterweise scheinen sich auch YouTube, das Kino und das Fernsehen in diesen Jahren wechselseitig beeinflusst zu haben. Amateur:innen auf YouTube fiel es mit leistungsfähigerem Kamera-Equipment immer leichter, hochfinanzierte Film- und Fernsehproduktionen zu imitieren, während umgekehrt Filme damit begannen, sich am Realismus des Home-Video-Looks zu inspirieren (Cloverfield, Project X).⁷⁷

Und dennoch, so simpel es auch klingen mag, werden ‚Amateur Videos‘ dadurch definiert, dass sie in den Händen von Amateur:innen geschaffen würden, so Strangelove.⁷⁸ Auch wenn die Videoqualität und das Equipment sich noch um ein Vielfaches steigerten (eine Entwicklung, die sich auch in den hier vorgestellten Slow Walk-Videos wiederfinden wird), sodass Videos aus diesem Bereich auch die Produktionsstandards eines TV-Senders erreichten, ist der Produktionsprozess und die ausführende Person Teil einer ganz anderen Welt.

In der Welt der Post-Television-Audience werden Inhalte geschaffen, die von den wenigsten TV-Sendern für ein lineares Programm berücksichtigt werden würden. Traditionelle Sehgewohnheiten können folglich durch diese Inhalte umgeformt werden, indem sie durch alternative Perspektiven neue Formen der Rezeption anstoßen. So würde auch ein alternativer gesellschaftlicher Einfluss bezweckt, wenn wir davon ausgehen, dass Medien mit zur Konstitution von Gesellschaften beitragen.

2. Slow Media als alternative Medienrezeption

In einem pro-kapitalistischen Mediensystem, seien Videos aus dem Amateur:innen-Bereich nach Strangelove insofern politisch, da sie eine alternative Verwendung der Zeit repräsentieren.⁷⁹ Die Slow Walk-Videos, welche sich besonders über ihre Laufzeit definieren, fallen in eben jene

⁷⁷ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 173.

⁷⁸ vgl. ebd.

⁷⁹ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 177.

Kategorie, da sie ihren Rezipient:innen vor allem die Entfaltung der Dauer präsentieren. Auch wenn die Videos vor allem zum Erkunden berühmter Kulissen einer Großstadt einladen, bildet insbesondere die Art und Weise, nämlich die Rezeption in Echtzeit, das essentielle Alleinstellungsmerkmal der Videos. Es wäre zwar zu hoch gegriffen, anzunehmen, dass die meisten Rezipient:innen sich die Videos tatsächlich ganz ansehen, doch dass trifft auch nicht den Kern der Sache. Mit dem Webvideo-Genre werden sie Teil einer alternativen Rezeptionserfahrung, in der man sich wieder genauer mit einem Bewegtbild auseinandersetzt, wenngleich eine Inflation der Bilder in den sozialen Netzen herrscht, für die der Mensch eigentlich zu langsam ist.⁸⁰

Dabei gibt es keinen Plot oder vorgetragene Informationen über das was man sieht, im Fokus steht dafür die Konservierung eines Moments. So ist es nicht von Belang, zu welchem Zeitpunkt man für das, was über die gesamte Dauer des Videos währt, ins Video einsteigt oder aussteigt. Das Format steht daher auch für eine Bildsprache, die einen Zugang für Rezipient:innen kreiert, sich in eine fremde Erfahrung immersiv einfühlen zu können. Diese Einfühlung in den Moment soll durch verschiedene formalästhetische Faktoren ermöglicht werden, welche in den folgenden Szenenanalysen expliziter herausgestellt werden. Vorab soll darauf hingewiesen werden, dass die Slow Walk-Videos auf YouTube somit Inhalte vermitteln, welche nach Strangelove eine alternative Verwendung der Zeit repräsentieren,⁸¹ besonders wenn man sie ins Verhältnis zur Gesamtentwicklung gegenüber jüngeren Plattformen setzt, die in den letzten Jahren aufkamen. TikTok und weit davor schon Snapchat gaben ein eigentlich immer schnelleres Tempo für Social Media vor. Instagram und auch YouTube schlossen sich dem neuen Duktus der Story-Funktionen und Video-Reels an, indessen eine überwiegende Zahl an Content auf immer kurz getrimmte und schnell geschnittene Videos setzte. Slow Walk-Videos sind demgegenüber noch einmal mehr interessant, da sie durch ihre Form über den Zeitaspekt hinaus auch noch weitere Aspekte bearbeiten. Denn nicht nur ein alternatives Zeitgefüge, sondern auch ein alternativer Raum bis hin zu einer alternativen Wirklichkeit wird durch die Videos aufgestoßen.

Das heißt, es werden weniger Inhalte vermittelt und mehr Zugänge hergestellt, wie ein virtuelles Fenster zu einer fremden Erfahrung, die digital reproduziert wurde. Es ist ein Raum, den die User:innen immer wieder betreten können, eine Art digitales Vakuum, oder um es in Guggenbergers Worten zu formulieren; „Digitales Nirwana“,⁸² indem die bewegten Bilder sich wieder

⁸⁰ „Alexander Kluge macht Filme mit KI“, R.: Lotar Schüler, 3sat.de, 09.04.2025, <https://www.3sat.de/kultur/kulturzeit/alexander-kluge-macht-filme-mit-ki-100.html>, 07.2025.

⁸¹ vgl. Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, S. 177.

⁸² Bernd Guggenberger, *Das digitale Nirwana*, Hamburg: Rotbuch Verlag 1997, S.9-235.

verlangsamen und man wieder natürliche Empfindungen und Verbindungen zum Raum und Zeit lernt aufzubauen; ein Erfahrungsraum, der auch außerhalb der digitalen Welt helfen kann.

Als Vorläufer dieser alternativen Vakuum-Räume in den Medien, empfiehlt es sich, den *dctp.tv*-Sender⁸³ des Multimediakünstlers Alexander Kluge anzuschauen, der mit seinem nächtlichen Dauerinterviews und anderen Ideen im deutschen Fernsehen ein Tabu gebrochen hatte: nicht auf die Quoten zu schauen.

In einer Seminararbeit untersuchte ich Kluges alternatives Fernsehen genauer, wobei in der Recherche ein Zitat besonders mein Interesse weckte. Dr. Esteban Salinas beschrieb in einem Gespräch mit Guntram Vogt Kluges Arbeiten im deutschen Fernsehen folglich als „wunderbare Inseln“⁸⁴, auf denen man sich vom Dauergeräusch und ewig nivellierenden Geplätscher aus Nichtigkeiten erholen könne.⁸⁵ Kluges Autorenvision im Fernsehen ist überdies einmal mehr ein entgegenkommendes Beispiel dafür, was einige YouTube-Kanäle mit ihren unpopulären Formatideen im öffentlichen digitalen Raum weiterführen konnten; eine Plattform, auf der man potentiell in Unabhängigkeit von Redaktionen und Sender-Vorgaben ein Massenpublikum erreichen und mitprägen kann.

In derselben Arbeit „Kluges Fernsehen. Die Bilderschrott-Ästhetik - Ein öffentlicher Versuchsraum“⁸⁶ stand außerdem zum Diskurs, dass im Informationszeitalter durch die unmittelbare Verfügbarkeit von Informationen, so viel Wissen wie möglich aufzunehmen,⁸⁷ indessen ähnlich zur Inflation der Bilder man auch von einer Inflation von Informationen als Problem sprechen könnte.

Diese Überfüllung an Informationen und Content, scheint aber auch ebenso eine Reflexion darüber anzustoßen und ein Gegenpol zu stärken, das im Gegenzug relevanter wird, um der neuzeitlichen Überforderung durch die digitalen Enzyklopädien und der ununterbrochenen Erreichbarkeit entfliehen zu können. Eine Art ununterbrochener, digitaler Ruheraum war demgegenüber wohl

⁸³ dctp.tv, <https://www.dctp.tv/>, 07.09.2025.

⁸⁴ vgl. Guntram Vogt, „Vielfalt und Rätsel. Kluges Kulturmagazine. Gespräch mit Dr. Esteban Salinas (Madrid)“, *Augen-Blick. Fernsehen ohne Ermäßigung. Alexander Kluges Kulturmagazine* Marburger Hefte zur Medienwissenschaft, 2. Auflage Mai 1997 Heft 23 (Orig.: August 1996), S. 18.-34., hier.: S. 19.

⁸⁵ vgl. ebd.

⁸⁶ Simeon Scholz, „Kluges Fernsehen. Die Bilderschrott-Ästhetik - Ein öffentlicher Versuchsraum“, Seminararbeit, Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, 2023, S. 2.-11.

⁸⁷ vgl. Simeon Scholz, „Kluges Fernsehen. Die Bilderschrott-Ästhetik - Ein öffentlicher Versuchsraum“, S. 7.

unvermeidbar und Kluges wunderbare Inseln, finden sich so gesehen in Form der Slow Walk-Videos als neue Video-Oasen neben der Social-Media-Dauersendung im Cyberspace wieder.

Der Moment, der in vielen Slow Walk-Videos über eine Stunde andauert, widmet sich einer entschleunigten Darstellungsform, die aus jedem Narrativ herausgelöst zu sein scheint und dabei das Gefühl vermittelt, etwas vermeintlich Unverfäschtes, Einzigartiges zu sehen oder im Bild, wo vieles auf einmal geschieht, was nicht im Drehbuch stand, entdecken zu können. Es ist das Bild, was weder editiert, noch bearbeitet und fragmentiert wurde - anders gesagt: der nicht fragmentierte Moment wirkt in der digitalen Welt so rar und so wertvoll, dass er dazu einlädt, sich wieder mehr mit dem Gesehenen auseinanderzusetzen.

„Man soll die Leute nicht trainieren auf bestimmte Weltanschauungen (...) oder Ansichten, sondern ihre Urteilsfähigkeit ausbilden (...) heute kriegt man Information indem man auf einen Knopf drückt, (...) insofern ist es die Verarbeitungsfähigkeit, das was zu lernen wäre.“⁸⁸ - Oskar Negt

Diese Überlegung des Soziologen Oskar Negt knüpft an den vorherigen Gedanken an, indessen sich die Slow Walk-Videos auch als Material zur erneuten Ausbildung der Urteils- und Verarbeitungsfähigkeit innerhalb des herausfordernden Informationszeitalters eignen, da sie die Rezipient:innen mit dem Bild wieder allein lassen und keine Fremdeinwirkung oder Hinleitung zu dem, was interessant ist, erfolgt - denn es liegt in der Eigenverantwortung. Auf diesem Wege öffnet die Kamera sozusagen lediglich das Fenster zu dem was darauffolgend in Ruhe observiert werden kann und der eigene Blick wieder beginnt zu arbeiten und die Rezipient:innen selbst führt. Im Sinne Negts kann man also dafür argumentieren, dass die Slow-Walk Videos wieder eine intensivere Auseinandersetzung zwischen Rezipient:in und Medium fördern und die Verarbeitungsfähigkeit der Rezipient:innen unterweisen, da sie sich ihre Inhalte wieder selbst herleiten.

2.1. Ursachensuche zu Slow Media

Slow Media ist ein bislang sehr dehnbarer Begriff, der zudem noch von vielen verschiedenen Seiten immer wieder anders aufgefasst wird. Mit dem technologischen Fortschritt wurde es in den neuen Medien folglich immer einfacher, Content zu produzieren und zu veröffentlichen. Die Fülle an solchen Inhalten wurde dabei über die Jahre immer größer, die Informationsflut immer schneller

⁸⁸ „Portrait: Sozialphilosoph Oskar Negt“, R.: ver.di, youtube.com, 21.10.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=1Q6zIBZqoJI>, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

und gewaltiger, in der es so scheint, als hätten sich User:innen online Content-Oasen abseits der sich ständig überlappenden Wellen von neuen Trends und Informationsfluten errichtet.

Diesbezüglich offenbart sich ein wiederkehrendes Muster, indessen im Angesicht einer florierenden Content-Industrie sich auch immer gegensätzliche inhaltliche Strömungen bilden. Anhand dieser Inhalte ist es wiederum möglich abzulesen, welche derzeitigen Bedürfnisse aktuell weniger oder gar nicht inhaltlich thematisiert werden. Kluges Fernsehen bildete zum damaligen Mainstream-TV beispielsweise einen entsprechenden Gegenentwurf ab, wie Dr. Salinas entsprechend darstellte, als es im Privatfernsehen damals viel zu wenig Plätze für individuelle Köpfe gegeben und Kluge derjenige gewesen sei, der sich am wirkungsvollsten zu so einem Platz hingearbeitet habe.⁸⁹ Dabei sei Kluges Fernsehen folglich Teil einer empathischen Öffentlichkeitsanstrengung gewesen.⁹⁰ Ausgehend davon können Kluges Sender und die Slow Walk Videos einem gemeinsamen theoretischen Feld zugeordnet werden; Slow Media. Im Zuge dessen wäre es gewinnbringend, die Slow Walk-Videos ebenfalls als empathische Öffentlichkeitsanstrengungen wahrzunehmen, da sie alternative Rezeptionserfahrungen, welche gleichzeitig eine Reaktion und einen Widerstand auf systematische Probleme darstellen, im digitalen Raum zur Verfügung stellen. Die Problemursachen, wie die allgegenwärtige Beschleunigung, gegen die Slow Media-Formate in ihren diversen Formen als mediale Reflexion dessen in Kraft treten können, sollen anschließend noch klarer herausgestellt werden.

Angestoßen durch die Aufbereitung und Verweise aus der Masterarbeit von Anja Scherer über „Das verlorene Subjekt in der Social-Media-Welt : wie digitale Erlebnisjagd unsere Wirklichkeit verändert“,⁹¹ in welcher auch Hartmut Rosas und Bernd Guggenbergers Thesen über die Folgen einer beschleunigten Welt und des digitalen Raums auf die Gesellschaft benannt wurden, erwies es sich auch für diese Arbeit als ratsam, jene Werke aus der Soziologie zu berücksichtigen. In seinem Buch *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung: Umrisse einer neuen Gesellschaftskritik* vertritt Rosa seine These, dass „die Erfahrung, von Modernität und Modernisierung in all ihren Phasen und an all ihren Erscheinungsorten stets die Erfahrung einer Dynamisierung und Beschleunigung der Geschichte, der Gesellschaft, der Kultur, des Lebens und/oder sogar der Zeit

⁸⁹ vgl. Guntram Vogt, „Vielfalt und Rätsel. Kluges Kulturmagazine. Gespräch mit Dr. Esteban Salinas (Madrid)“, *Augen-Blick. Fernsehen ohne Ermäßigung. Alexander Kluges Kulturmagazine*, S. 22.

⁹⁰ vgl. ebd., S. 23.

⁹¹ Anja Scherer, „Das verlorene Subjekt in der Social-Media-Welt : wie digitale Erlebnisjagd unsere Wirklichkeit verändert“, Masterarbeit, Universität Innsbruck, Fakultät für Soziale und Politische Wissenschaften, 2021, S. 6.-145.

selbst war und ist.“⁹² Die Beschleunigung der Welt auf mehreren Ebenen ist also kein neues, sondern, wie Rosa in seinem Werk argumentiert, ein sich immer verdichtendes Thema in der Moderne bis in die Spätmoderne hinein. Dies sei laut Rosa in dem 2013 erschienen Buch jedoch bisher in sozialwissenschaftlichen Modernisierungstheorien sowie in den Kulturphilosophischen Bestimmungen fast vollständig ignoriert worden,⁹³ wobei nun durch Strömungen wie dem Slow-Media-Manifest und Theoretiker:innen wie Rosa es doch mittlerweile so scheint, dass dem Thema etwas mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird, auch wenn Methoden zur Verlangsamung noch nicht ausgiebig genug diskutiert werden.

Rosas Bestreben war unter anderem besonders der Hinweis darauf, dass massive kulturelle und institutionelle Veränderungen im Modernisierungsprozess nicht nur kompatibel sind mit der These, Modernisierung sei gleichbedeutend mit sozialer Beschleunigung, sondern dass ihr Auftreten in dieser These geradezu impliziert sei.⁹⁴ Konkret: Der Fortschritt, insbesondere die technische Innovation, wie bereits schon eingangs dieser Arbeit angenommen, bedeutet auch immer eine Veränderung im Sozialen und der Gesellschaft, hier die soziale Beschleunigung. Dieser Punkt ist wichtig, da es somit nicht nur reicht, auf die schnelleren neuen Medien und jene Inhalte wie im Social-Media-Bereich um TikTok & Co. als Auslöser für Slow Media-Formate zu verweisen, sondern sich über die weitaus tieferen Ursachen bewusst zu werden, wie sie beispielsweise Rosa erläutert. Slow Media und die um diesen Begriff versammelten Assoziationen stellen somit nicht nur einen Gegentrend zu anderen Mainstream-Inhalten dar; es handelt sich dabei um viel länger bestehende Fronten, welche sich vermutlich gegenseitig bedingen. Demnach sollte hinsichtlich Rosas Thesen adressiert werden, dass es ebenso wichtig ist, die gegenläufigen Phänomene sichtbar zu machen und ein Bewusstsein für jene Formate und Entwicklungen zu schaffen, welche gerade in der Moderne und Spätmoderne sich aus der Not heraus errichtet haben, als Reaktion auf die soziale Beschleunigung, die Rosa so ausführlich aufarbeitet. So täte es der Aufarbeitung an dieser Stelle gut, um es in Walter Benjamins Worten zu formulieren: „die Geschichte gegen den Strich zu bürsten“,⁹⁵ und die langsamen Phänomene insbesondere von Slow Media kurz zu umreißen. Denn jene reklamierten Entwicklungen, über die Rosa schreibt, sind mehr als einschneidend für eine Gesellschaft und die in ihr lebenden Subjekte. Doch so wie die technische Beschleunigung laut

⁹² Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung. Umriss einer neuen Gesellschaftskritik*, Suhrkamp Verlag Berlin 2012 2. Auflage 2013, Erste Auflage 2012, S. 7.-374. hier: S. 187.

⁹³ vgl. Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 187.

⁹⁴ vgl. ebd.

⁹⁵ Walter Benjamin, *Über den Begriff der Geschichte*, hg. v. Gerard Raulet, Berlin: Suhrkamp Verlag 2010, S. 6.-44., hier: S. 34.

Rosa die Erhöhung des Tempos benennt, mit welchem sich Transport-, Kommunikations- und Produktionsprozesse in ihrer Realisation beschleunigt haben,⁹⁶ haben sich ebenso auch mit der Zeit verlangsamende Gegenprozesse in Bewegung gesetzt, eben vor allem in den Medien. Angefangen mit dem Film: Zu Beginn wurde die Filmkamera folglich nicht unähnlich wie in der Fotografie verwendet, nur dass sie bewegte Bilder erfassen konnten. Ein Zug fährt vor die Linse der Gebrüder Lumière ein, während die Kamera steht und die Perspektive sich nicht ändert. Dann folgte die Entwicklung: Kamerafahrten, Close-ups und andere Einstellungen, die Montage, die immer mehr Bilder noch schneller aneinanderreichte, bis der Film seine ersten Höhepunkte wie in Dziga Vertovs *Man with a Movie Camera* (1929),⁹⁷ erfuhr. Später insbesondere in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts beginnen die technischen Möglichkeiten sich irgendwann jedoch auszuerzählen. Im Folgenden nähern und entwickeln Filmemacher:innen wie Ozu, Tarkovsky und Antonini sich einer ruhigeren, meditativen Filmsprache, die später als Vorreiter für das Slow Cinema maßgeblich wird. Anhand dieses kurzen geschichtlichen Abrisses zeigt sich, wie die Kamera und der Film irgendwann auf erste Grenzen stoßen und so schließlich eine neue Richtung eingeschlagen wird.

Auf der einen Seite ist also zu beobachten, wie die technische Innovation das Medium fortlaufend verändert und alle Möglichkeiten über die Jahrzehnte ausreizt, bis das Medium an seine Grenzen gebracht wird. Auf der anderen Seite findet daraufhin eine intensivere Reflexion über das Medium und die bisherige vorherrschende Richtung statt, indessen sich neue Wege der filmischen Sprache ableiten. Ein reflexiver Moment in der Filmgeschichte, wonach Filmemacher:innen sich wieder von der maschinellen Montage entfernen und einer organischeren Filmsprache nähern, auch da das Explorieren der technischen Möglichkeiten möglicherweise Überhand genommen und nicht mehr mit der Rezeptionsaufnahme seines Publikums vereinbar gewesen ist.

Diese stilistische Entwicklung handelt somit auch von einem Ausbruch aus der maschinellen Bildmontage und dem Wunsch, eine Rekalibrierung zu einem natürlicheren Blick herzustellen. Der australische Kameramann Robert C. führte in seinem Blog weiter an,⁹⁸ dass das Ziel der Regisseur:innen im Slow Cinema folglich darin bestehe, einen Raum zur Reflexion und Betrachtung zu schaffen, um sich mit den übergeordneten Themen und der Ästhetik des Films auf einer tieferen Ebene auseinanderzusetzen.⁹⁹ Warum der Ausbruch aus der maschinellen Montage

⁹⁶ vgl. Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 191.

⁹⁷ *Man with a Movie Camera*, R.: Dziga Vertov, RU 1929.

⁹⁸ Robert C. Morton, „The Art of Slow Cinema: A Journey Through Time and Style (1990S-PRESENT)“, robertcmorton.com, 20.06.2024, <https://www.robertcmorton.com/the-art-of-slow-cinema/>, [Übers. S.S.] 13.09.2025.

⁹⁹ vgl. ebd.

und Rekalibrierung eines natürlicheren Blickes auf die diegetische Welt wieder relevanter wird, kann im Folgenden auch damit erklärt werden, dass, wie Rosa richtig dargelegt hat, die überwältigende Beschleunigung in der realen Welt unsere Wahrnehmung von Zeit und Raum überhaupt nachhaltig verändert.¹⁰⁰ Angesichts dessen steigt die Relevanz von Inhalten, in denen sich die Zeit und Dauer, wie auch der Raum entfalten können, wobei jeder Aspekt wechselseitig miteinander verknüpft und darauf ausgelegt ist, die eigene Aufmerksamkeit und Dekodierung des Bildes wieder auszubilden, welche durch die erzählende Montage abtrainiert wird, sodass man in den Worten des Filmkritikers Wolfgang M. Schmitt oftmals nur schaut, aber nicht wirklich sieht.¹⁰¹ Das, was uns abgenommen wird, wie die eigentliche Dauer sowie das Empfinden und Verarbeiten von Informationen, kann folglich durch die schnelle Montage in Videos und Filmen oder durch das Flugzeug beim Reisen erfolgen. Beim Film ist demnach nicht außer Acht zu lassen, dass der Film selbst ein Produkt der Beschleunigung ist, indessen das Gemälde auf der Staffelei nach Schmitt kaum Schritt halten konnte mit dem Tempo der Wirtschaftsweise des Kapitalismus, sodass die Bilder laufen lernen mussten, um uns etwas über diesen Kapitalismus sagen zu können.¹⁰² Die Slow Walk-Videos oder auch das Slow Cinema bieten sich folglich an, um durch die Rezeptionsform, die sie in unterschiedlichem Ausmaß abverlangen, die Verluste über Zeit, Raum und unser Verarbeitungsvermögen wieder auszugleichen.

An dieser Stelle sollte noch einmal näher auf den Begriff der „Raumschrumpfung“,¹⁰³ bei Rosa eingegangen werden. Diese sei eine Auswirkung in Folge der Steigung der Fortbewegungsgeschwindigkeiten, welche die kulturelle Wahrnehmung einer progressiven Raumschrumpfung nach sich zogen, da unser Gefühl, laut Rosa, für die Ausdehnung eines Raums in hohem Maße eine Funktion der Zeit und Mühe sei, um ihn zu durchqueren oder zu überwinden.¹⁰⁴ Dass unsere Gefühle durch die neuen Geschwindigkeiten demnach korrumpiert werden und infolgedessen die natürlichen Verbindungen wie wir Raum, Zeit und in letzter Konsequenz auch die Realität wahrnehmen, ist ein entscheidender Faktor. Demnach ist es naheliegend, dass insbesondere einem Sehnsuchtsbild nach wahrhaftigeren Verbindungen zur Welt bei der Betrachtung jener Formate nachgegangen wird. Die natürliche Erfahrung von Zeit und Raum muss in diesem Sinne an den neuen Strukturen der Spätmoderne angepasst werden und findet möglicherweise ihren Platz in

¹⁰⁰ vgl. Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 191.

¹⁰¹ vgl. Justus Brauer, Emilio Nolte, „Wir schauen nur“, *ruprecht.de*, 07.11.2023, <https://www.ruprecht.de/2023/11/07/wir-schauen-nur/>, 07.09.2025.

¹⁰² vgl. ebd.

¹⁰³ Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 191.

¹⁰⁴ vgl. ebd.

Formaten aus dem Slow Media-Feld. Und dies ist auf ganz verschiedenen Wegen möglich. Nicht nur die Slow Walk Videos, sondern auch die bereits benannten ASMR-Formate scheinen aus derselben Wurzel zu erwachsen, sich natürliche Empfindungen und Verbindungen in der digitalen Welt anzeigen, welche stets mit wenigen Klicks abrufbar und kostengünstig als virtueller Ersatz dienen können. Besonders dann, wenn es nicht nur an Zeit, sondern ohnehin an monetären Mitteln fehlt, malerische Reisen zu unternehmen. Doch auch im Angesicht der engen Verwebung zwischen dem realen und digitalen Raum, die sich gerade für die junge Generation immer mehr verdichtet, könnten YouTube und andere Plattformen für seine Nutzer:innen zunehmend als echte Alternativen in Frage kommen, immer mehr Erfahrungen digital zu simulieren.

Laut Rosa würden die Leute den Bezug zur Gegenwart verlieren,¹⁰⁵ ein Punkt, der im Folgenden insbesondere anhand der Lektüre von Wolfgang Iser verdichtet werden soll, wobei auch hier die Wirklichkeit oder bei Rosa die Gegenwart sich mehr und mehr vor den Leuten vernebelt. Die Folgen dessen, nämlich die mentalen Zustände und Sehnsüchte, die aus dieser Situation hervorgehen, sind die Punkte welchen sich die Slow Walk Videos und andere Slow Media-Inhalte annehmen. Denn in der Rezeption dieser Videos setzten sich die User:innen vor allem mit dem rohen Moment selbst auseinander, indessen die Videos eine Möglichkeit bieten, ungehalten den aufgezeichneten Raum in Echtzeit lesen zu können. Dabei besteht auch die Möglichkeit, zu erfahren, was Gegenwart eigentlich bedeutet. Für Rosa ist es so:

„Mit Hermann Lübbe lässt sich Gegenwart definieren als ein Zeitraum der Dauer bzw. Stabilität für welchen - in den Begriffen Reinhart Kosellecks - Erfahrungsraum und Erwartungshorizont unverändert und damit deckungsgleich sind. Nur innerhalb solcher stabilen Zeiträume lassen sich aus gemachten Erfahrungen Schlüsse für die Gegenwart und Zukunft ziehen. Und nur für sie haben Erfahrungen und Handlungsprozesse eine handlungsorientierende Kraft, weil ein bestimmtes Maß an Erwartungssicherheit besteht.“¹⁰⁶

Was genau die Rezipient:innen der Slow-Walk-Videos aus den Zeiträumen dieser Inhalte für sich entnehmen können, soll in den Szenenanalysen weiter verdichtet werden. Zunächst bietet es sich anhand von Rosas Ausführungen an, herauszustellen, dass die Videos eben jene stabilen Zeiträume bereitstellen können, um aus Erfahrungen seine Schlüsse zu ziehen.¹⁰⁷ So ermöglichen es die Videos den Rezipient:innen, eine alternative Verbindung zur gezeigten Welt aufzubauen, wenngleich in der analogen Welt diese stabilen Zeiträume nicht mehr ausreichend gewährleistet

¹⁰⁵ vgl. Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 192.

¹⁰⁶ ebd.

¹⁰⁷ vgl. ebd.

werden können. Die Schaffung von Stabilität durch ein klar definiertes Setting und eine langsame Durchwanderung des Raums ist ein klar erkennbares Stigma der Videos, in denen die ruhige, weitgehend ausbalancierte Kamera, ausgehend von dem Kopf der filmenden Person, allein schon visuell eine stabile und vertraute Perspektive schafft, indem das Subjekt selbst die Mitte und der Dreh- und Angelpunkt des Videos ist, mit einer weiten Übersicht auf all das, was vor eine:m liegt.

Rosa untersuche folglich selbst, ob es Formen, Prozesse und Phänomene gibt, welche sich einer Dynamisierung entziehen oder sich ihr sogar aktiv widersetzen würden, indem sie sich entweder nicht beschleunigen ließen oder Tendenzen zur Verlangsamung aufweisen.¹⁰⁸ Interessanterweise findet sich in den folgenden Kategorien die Rosa aufmacht, noch kein direkt vergleichbares Beispiel welches man dem Slow Media-Komplex zuordnen könnte. Dabei schreibt Rosa über mögliche Phänomene, welche eine solche „Bremswirkung“¹⁰⁹ auslösen könnten (wie Wellnessoasen, bestimmte Orte und Praxisformen wie in Sekten oder natürliche Geschwindigkeitsgrenzen, wie beim menschlichen Gehirn),¹¹⁰ nennt aber zunächst (auch im Jahre 2013) noch keine digitalen Phänomene zur Entschleunigung. In seinem Buch *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*,¹¹¹ ein Jahr später, im Jahr 2014, eröffnet er schließlich einen stärkeren medialen Zugang, aber um vor allem auch dort die Beschleunigung in Medien zu adressieren. Hier beschreibt Rosa die industrielle Reproduktion der Zeit; Raumerfahrungen deren Spuren sich in der populären Kultur-und Medienlandschaft finden lassen, wie etwa in den Schnitt- und Bilderfolgen im Film und Fernsehen, welche im Verlauf des 20. Jahrhunderts immer schneller geworden wären.¹¹² Doch auch hier muss aus den filmgeschichtlichen Anmerkungen zuvor eingehakt werden und auf eben jene Werke hingewiesen werden, die eine alternative Bildsprache im Slow Cinema entwickelt haben. Zwar ist es von Rosa richtig, mit David Harveys These weiter anzuführen, dass die Kultur der Moderne insgesamt als eine Reaktion auf eine krisenhaft veränderte Erfahrung von Raum und Zeit zu verstehen sei,¹¹³ jedoch wäre es ebenso wichtig gewesen, die entgegenlaufenden kulturellen und medialen Phänomene im gleichen Maße wie die beschleunigten zuvor, in den Diskurs mit einzuschließen. Dies ist von Bedeutung, da Rosa einerseits wie benannt Phänomene mit einer Bremswirkung sammelt und diese Bewegungen aber nicht mit in sein Werk

¹⁰⁸ vgl. Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 196.

¹⁰⁹ vgl. ebd.

¹¹⁰ vgl. ebd.

¹¹¹ Hartmut Rosa, *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 10. Auflage 2014, Erste Auflage 2005, S. 9.-460.

¹¹² vgl. Hartmut Rosa, *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*, S. 77.

¹¹³ vgl. ebd., S. 79.

aufnimmt und andererseits insbesondere die technische Innovation und ihre industrielle Umsetzung die Beschleunigungswellen herbeiführen würden und Rosa im Zuge dessen auch die Beschleunigung durch die Kommunikation mittels des Telegrafen, des Telefons und schließlich über das Internet und der bewegten Bilder nennt.¹¹⁴ Dabei entstanden gerade im Internet und im Film Bewegungen mit denen sich ihre Schöpfer:innen sogar bewusst der Beschleunigung widersetzen wollten, indessen diese Aspekte in weiteren Diskursen mitbedacht werden sollten.

Die von Rosa benannten, langwierigen Entwicklungen der technologischen Beschleunigung von Transport, Kommunikation und Produktion, welche er sogar als schockartige und traumatische Prozesse beschreibt die zu der veränderten Empfindung des „In-der-Zeit- und In-der-Welt-Seins“¹¹⁵ geführt haben und die Lebenswelt und Alltagskultur veränderten,¹¹⁶ sind nachfolgend eine treffende Beschreibung für die Folgen über den Verlust der natürlichen Empfindungen und Verbindungen zur Welt selbst. So ist es nicht unwesentlich, ausgehend dessen festzuhalten, dass sich im Zuge des technologischen Fortschritts mit dem neuen Verhältnis der Subjekte zur modernen Welt auch die Bedürfnisse und Ästhetiken veränderten wie auch die Räume, die, wie von Rosa entnommen werden konnte; schrumpften oder, was im Rahmen dieser Arbeit ebenso hervorgeht, sich vor allem umverlagert haben ins Digitale. So könnte man argumentieren, dass, wie die Gemälde aufgrund der beschleunigten Wirtschaftsweise des Kapitalismus das laufen lernen mussten und zum Film avancierten,¹¹⁷ auch die analoge Welt mit ihren sozialen Plätzen und Interaktionen sich Stück für Stück auflösen und in eine effizientere digitale Version umformen musste, um sich diesem Tempo anzupassen. Infolgedessen wären auch die Slow Walks als eine ähnliche, effizientere Methode zu verstehen, Erfahrungen der Entschleunigung und Erkundung auf diesem Wege zu vollziehen und dennoch stellen sie ebenso einen Fluchtpunkt innerhalb dieser beiden (digitalen wie analogen) beschleunigten Welten dar, indessen gegenläufige Denkvermögen durch diesen entschleunigten Erfahrungsraum wieder antrainiert werden können. Mit Rückblick auf die Post-Television Audience und YouTube als Plattform moderner Autor:innenschaft sollte daher nochmal unterstrichen werden, dass es neben Rosas Punkten wichtig ist, festzuhalten, dass auch aus der technischen Innovation heraus, das Web auch als Instrument, das in die Hände der Öffentlichkeit gerät, entgegen seinem eigentlich beschleunigenden Charakter in die andere Richtung angewendet werden kann. Slow Media-Formate und eine energischere Auseinandersetzung mit diesem Themenfeld könnten folglich

¹¹⁴ vgl. ebd.

¹¹⁵ ebd.

¹¹⁶ vgl. Hartmut Rosa, *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*, S. 79.

¹¹⁷ vgl. Justus Brauer, Emilio Nolte, „Wir schauen nur“, ruprecht.de, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

dafür genutzt werden, eine gegenläufige Entwicklung innerhalb der sozialen Beschleunigung sichtbar zu machen, da sie, trotz einer noch überschaubaren Literatur, eine höchst beachtliche Entwicklung beschreiben kann; nämlich die Rückgewinnung des verlorenen Raums und der Zeit in den neuen Medien.

3. Virtuelle Erfahrung - Das digitale Nirwana als Erfahrungsraum

Auch der Politikwissenschaftler und Soziologe Bernd Guggenberger schrieb in seinem Buch „Das digitale Nirwana“¹¹⁸ Ende der 90er Jahre von der sich verändernden Raum- und Zeitordnung, jedoch im Kontext der virtuellen Welt. Guggenbergers Thesen, wie über eine neue Ordnung, in der nicht mehr der Raum umschreiben und vorgeben würde, wie wir leben, sondern die Zeit,¹¹⁹ haben heute nur noch mehr an Relevanz dazugewonnen, wenn viele Räume sich ohnehin ins Digitale verschoben haben und jede Person ein Endgerät in der Hosentasche besitzt, das sie immer wieder über den Tag daran erinnert, mehrere Apps und Plattformen zu öffnen. Dabei ist es inzwischen sogar relevanter geworden, wann jemand zuletzt online war, anstatt wo man eine Person zuletzt gesehen hat. Wir würden in diesem Sinne Abschied von den handgreiflichen Realitäten des Raumes nehmen und eintauchen in die Metarealität der medialen Äquidistanzen, schrieb Guggenberger bereits vor über zwanzig Jahren.¹²⁰

Im Zuge dessen stünde die Überlegung an, ob mittlerweile der Zeitpunkt, an dem wir in jene Metarealität abgetaucht sind, schon überschritten wurde. Auch wenn es noch nicht die immersiven Sci-Fi-Welten sind, welche die User:innen in eine ferne Dimension schicken und nicht nur visuell, sondern auch rundum gefühlsecht als alternative Realität überzeugen, sind doch schon viele von Rosas und Guggenberges Thesen bereits eingetreten. Eine passive Gesellschaft, die vor den unbarmherzigen Strukturen und Lebensumständen einer erbarmungslosen Beschleunigung in künstliche Bremsvorrichtungen entflieht, wenngleich sie ebenso durch eine künstliche Beschleunigung durch dieselben Technologien noch stärker in jenen Strukturen eine solche Bremsvorrichtung benötigen, konnte nun bereits ausführlich zur Kenntnis genommen werden. Die Frage, die mit dieser Erkenntnis nun einhergeht, ist die, ob wir unsere Erwartungen und Vorstellungen an virtuelle Realität an den Ist-Faktor anpassen sollten und bereits jetzt, speziell

¹¹⁸ Bernd Guggenberger, *Das digitale Nirwana*, Hamburg: Rotbuch Verlag 1997, S.9-235.

¹¹⁹ vgl. Bernd Guggenberger, *Das digitale Nirwana*, S. 17.

¹²⁰ vgl. ebd., S. 18.

anhand der bereits so zielführenden Aussagen, uns eingestehen sollten, dass wir bereits in jenen Metarealitäten abgetaucht sind, was Guggenberger schon vor Jahrzehnten ausgerufen hatte und bereits nicht mehr nach Bremsvorrichtungen außerhalb, sondern innerhalb suchen; beispielsweise in Form von Slow Media, da eine Ablehnung jener digitalen Welt bereits unvorstellbar ist. Die Computer würden uns nicht mehr loslassen, schreibt Guggenberger weiter und dass wir in sie und sie in uns schlüpfen werden.¹²¹ Die Ära neuer symbolischer Arbeits- und Lebensbeziehungen zwischen Mensch und Maschine hätte auf Grundlage dessen schon begonnen, was für uns heute heißt: Wo stehen wir jetzt mittlerweile? Denn alles Geschriebene hat bereits eine noch drastischere Entwicklung genommen. Die Ortsbindung, welche nach Guggenberger aufgehoben wurde und die Teilhabe ohne Anwesenheit ermöglichte, ist auch Ende der 90er schon kein Novum mehr.¹²² Dass der Dialog und die Teilhabe im Kommunikationszeitalter nicht mehr raumgebunden sind und Liebespaare und Konferenzteilnehmer:innen sich nicht mehr zur selben Zeit am selben Ort efinden, ist heute normal. Vielmehr wurde doch wohl schon die nächste Stufe bereits erreicht, indessen Nutzer:innen bereits in künstlichen Dialogen vor ASMR-Videos sitzen und sich online virtuelle Spaziergangsrouten in fernen Ländern aussuchen, die gar nichts mehr, mit dem tatsächlichen Leben und ihrem realen Umfeld zu tun haben. Die Maschine ist in diesem Sinne schon gar kein unterstützender Faktor mehr sie ist zum Hort des Lebens selbst geworden, die User:innen konsultieren, um aus den unzähligen Möglichkeiten des digitalen Angebots einen stimulierenden Ausgleich zum viel maschinelleren Alltag zu schaffen. Die Online-Konferenzen und Slow Walk-Videos zeigen indessen genau die eng verwobene Arbeits- und Lebensbeziehung zwischen Mensch und Maschine auf, von der Guggenberger schrieb. Leben, Arbeiten und Träumen in der Maschine, die zu einer eigenen Welt geworden ist und in die vorherige mehr und mehr eindringt. Guggenberger schreibt in dieser Hinsicht auch von „Digitalen Neunomaden“,¹²³ welche nur noch an selbstgewählten Orten vor Bildschirmen sitzen und elektronisch durch die Universen von Raum und Zeit gleiten.¹²⁴ Man könnte diese Bezeichnung auch heute noch für die Slow Walk-Rezipient:innen verwenden. Für Guggenberger kombinieren sie auf bemerkenswerte Weise eine physische Sesshaftigkeit und Immobilität mit extremen Formen kultureller und identitätspsychologischer Beweglichkeit, indem sie sich geographisch nicht von der Stelle bewegen, wobei sie eigentlich schon dutzendfach ihre persönlichen, sozialen und kulturellen Koordinaten

¹²¹ vgl. ebd., S. 25.

¹²² vgl. ebd.

¹²³ vgl. ebd.

¹²⁴ vgl. ebd., S. 34.

gewechselt haben.¹²⁵ Vielleicht sollte in Anbetracht dessen nicht zwingend auf eine perfekte Sci-Fi-Simulation gewartet, sondern vermehrt ein Bewusstsein über den bereits schon fortgeschrittenen Status Quo von heute geschaffen und die modernen Bremsvorrichtungen, die am Entstehen sind, herausgestellt werden.

Das Einzige, was noch fehlt, ist die perfekte Simulationstechnologie. Die Ausgangslage, der Wunsch und die Inhalte existieren per se schon – nur in einer verfrühten Form. Zu oft wartet die öffentliche Aufmerksamkeit eher auf ein eindeutig utopisches – oder auch dystopisches Ereignis, bis eine extreme Veränderung, welche ins alltägliche Leben eindringt, als solche auch wirklich anerkannt wird. Doch häufiger geschehen größere Transformationsprozesse eher schleichend und subversiv. Der Computer hat am Ende nicht die Menschen abgelöst und arbeitslos gemacht, doch es kam zur Umbildung vieler soziologischer Aspekte in der Art, wie man arbeitet, lebt und sogar träumt. Und der Ort, an dem wir leben und arbeiten, einkaufen und spazieren gehen, sei meist auch nicht mit dem Ort identisch, an welchem die prägenden, beispielhaften sozialen Erfahrungen vermittelt würden,¹²⁶ führt Guggenberger aus. In diesem Sinne ist es von Bedeutung, wo heute die meisten sozialen oder auch kulturellen Erfahrungen gemacht werden. Dabei sei für viele damals schon der Bildschirm der wichtigste soziale Ort gewesen, da er die überzeugenderen emotionalen Identifikationsangebote bereitstelle, merkt Guggenberger weiter an.¹²⁷ Das trifft zum Beispiel vor allem auch auf die Jugend auf dem Land zu, welche sich online von einem viel geringeren Freizeitangebot lösen und vom selben Web partizipieren kann wie Jugendliche in der Stadt auch. Doch zurück zum größeren Zusammenhang, den Guggenberger zeichnet. Die neuen Technologien, welche laut dem Soziologen hinsichtlich dessen nicht nur unsere reale Umwelt von Grund auf umgestaltet haben, hätten auch schon längst unser Selbstbild, unsere Phantasie, unsere Vorstellung von Raum und Zeit und von Fiktion und Realität neu organisiert.¹²⁸ So liegt es nahe, eben dort und nicht mehr länger außerhalb den bedeutendsten Erfahrungsraum für einen Großteil der Gesellschaft anzuerkennen. Die neuen Technologien stellen alles digital bereit und mindern immer entschiedener den Grund, die traditionellen Institutionen wie Kinos, Theater oder Konzerthallen aufzusuchen. Kultur, Shopping sowie Kommunikation und Soziales haben sich schon seit vielen Jahren nun ins Digitale verschoben, wodurch die Frage entsteht, was denn eigentlich in der realen Umwelt noch geblieben ist. So ist es nur konsequent, dieser Entwicklung nach zu akzeptieren, dass ein Großteil

¹²⁵ vgl. ebd.

¹²⁶ vgl. ebd. S. 37.

¹²⁷ vgl. ebd.

¹²⁸ vgl. ebd., S. 47.

des Lebens schon heute online stattfindet beziehungsweise durch die Verwendung diverser Apps auch maßgeblich gestaltet wird. Vor diesem Hintergrund ist es ratsam, Inhalte wie die Slow Walk-Videos nicht allein als generischen Content oder ein Internet-Phänomen zu verstehen, sondern auch als signifikante kulturelle Praxis im digitalen Raum ernstzunehmen. Beispielsweise eines ausbremsenden Eskapismus wegen oder um tatsächlich virtuell Erfahrungen zu vollziehen, auf die man nun nicht mehr sein ganzes Leben lang warten muss oder sich ohnehin nicht leisten kann.

Die Frage welche jedoch auch Guggenberger in diesem Zusammenhang stellt, ist, ob diese von ihm so bezeichneten „Fernweltimpulse“¹²⁹ uns denn überhaupt zu formen instande wären, in dem Sinne, dass virtuelle Erfahrungen tatsächlich als solche einen prägnanten Einfluss auf uns haben können.¹³⁰ Im Weiteren sind insbesondere dessen Beschreibungen über die Bildkultur interessant, welche weltweit eine fast perfekte „Synchronisation der Gefühle“¹³¹ und über die räumliche Distanz hinweg unvorstellbar große „Kollektive affektiven Gleichklang“¹³² schaffe.¹³³ Beide Begriffe; die Synchronisation der Gefühle und die Kollektive im affektiven Gleichklang, beschreiben auch Eigenschaften der Slow Walk-Videos, die in ihrem visuellen Stil den Rezipient:innen erlauben, sich in den Ort, die Atmosphäre und Stimmung des Videos und der fremden Erfahrung einzufühlen, also quasi mit ihr sich über die Bilder (die für diesen Prozess der Einfühlung offenstehen) zu synchronisieren. Mit dem weiter folgenden Verweis auf das damaligen Uta Manifest „Cyberspace and the American dream: A Magna Charta for the knowledge age“, aus dem Sommer 1994 zitiert Guggenberger im weiteren einen bedeutenden Satz: „Das zentrale Ereignis des zwanzigsten Jahrhunderts ist der Sturz der Materie“.¹³⁴ In Summe stößt Guggenbergers Lektüre anhand dessen einen verdichteten Diskurs über die Auflösung des materiellen Leben und das Ausweichen in ein Digitales an. In Anbetracht dessen, dass es sich um einen bereits älteren Text handelt und sich digitale Plattformen noch verhärteter im gemeinen Leben festgesetzt haben, muss auch angenommen werden, dass es sich bei dem digitalen Raum anhand seiner sozialen, wirtschaftlichen und kulturellen Plattformen und Netzwerke um einen relevanten Lebensraum der Gegenwart handelt, in dem Menschen sich ebenso einrichten und Erfahrungen machen wie offline auch. „Digitale Neunomaden“,¹³⁵ wie sie Guggenberger noch beschrieb, sind daher keine neumodische

¹²⁹ ebd. S. 50.

¹³⁰ vgl. ebd.

¹³¹ ebd., S. 51.

¹³² ebd. [sic!]

¹³³ vgl ebd. S. 51.

¹³⁴ vgl. ebd. S. 99.

¹³⁵ ebd., S. 34.

Erscheinung mehr, sondern mittlerweile zur Norm avanciert beziehungsweise im digitalen Raum sesshaft geworden. Ihre elektronische Reise durch Raum und Zeit führte zu einem neuen Arbeitsplatz und Sozial- und Kulturraum im Cyberspace. Deshalb dürfen Formate wie die Slow Walk-Videos in ihrer Funktion nicht als das nächste Internet-Phänomen missverstanden werden, sondern als relevante Erfahrungsräume und ordentliche Gegenbewegung im Zuge einer sozialen Beschleunigung betrachtet werden.

3.1 Die Bedeutung von Wirklichkeit im digitalen Zeitalter

Weiterführend sollte die Signifikanz des virtuellen Raums adressiert werden sowie die virtuelle Erfahrung für Strangeloves' ‚Post-Television Audience‘ oder auch Guggenbergers „Digitale Neunomaden“.¹³⁶ Die Hypothese, ausufernden neoliberalen Lebensrealitäten im digitalen Raum entfliehen zu können, soll daher im Folgenden durch eine Erläuterung der Bedeutung eines virtuellen Wirklichkeitsbegriffs untermauert werden.

Als Literatur dient hierzu Wolfgang Welschs' Text „Wirklich. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“,¹³⁷ in welchem der deutsche Philosoph, der an der Friedrich-Schiller-Universität von Jena zur Postmoderne, Ästhetik und Transkulturalität forscht, gleich zu Beginn von der ‚Simulation‘ und ‚Virtualität‘ als „neue Wirklichkeiten“¹³⁸ spricht, welche die alte Wirklichkeit überholen und ablösen würden.¹³⁹ So weist auch Welsch schon Ende der 90er Jahre auf eine prägnante Veränderung der bisherigen Verhältnisse durch das Erstarken der virtuellen Sphäre hin.

Anhand dessen gibt sich im Verbund mit Guggenbergers Hinweis auf die Auflösung des materiellen Lebens beziehungsweise der materiellen Räume sowie eine Neuorganisationen in digitale Räume eine Entwicklung zu erkennen, in der User:innen die digitale Welt als selbstverständlichen Lebensraum anerkennen und entsprechend verwenden.

Schon zuvor wurde angeschnitten, inwiefern User:innen heute Apps und Plattformen zur sozialen Kontaktpflege und zum Konsum von Filmen und Musik heranziehen. Doch auch weitere Aspekte, die auch Teil des Slow-Media-Komplexes sind, wie Erholung und Eskapismus, tun sich nun mehr hervor.

¹³⁶ Bernd Guggenberger, *Das digitale Nirwana*, S. 34.

¹³⁷ vgl. Wolfgang Welsch, „>Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag Erste Auflage 1998, S. 169.-213. hier. S. 169.

¹³⁸ ebd.

¹³⁹ vgl. Wolfgang Welsch, „>Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, S. 169.

Daher ist es von Wert, dieses Verhältnis zwischen den Nutzer:innen und dem digitalen Raum klarzustellen, denn im Vergleich dazu scheint die Wirklichkeit schwach geworden, wie Wolfgang Welsch schreibt und ausführt, wie eigentümlich blass, unübersichtlich, immer weniger bedeutungsvoll und greifbar sie uns doch erscheine.¹⁴⁰ Auch heute wirken diese Zeilen aus dem Ende der 90er-Jahre erschienenen Sammelband von Sybille Krämer immer noch als treffende Gegenwartsbeschreibung, in der mittlerweile ganze Generationen dieser verblassenden Wirklichkeitsdarstellung auf den Displays beim Scrollen durch die neuen digitalen Habitate, welche sich immer enger um uns verzahnen, ausgesetzt sind. Auch aus den Werken von Hartmut Rosa ging bereits hervor, dass eine wesentliche Folge der aus der technischen Innovation hervorgehenden Beschleunigung die war, dass die Leute den Bezug zur Gegenwart verlieren.¹⁴¹ Auch wenn Welsch nun mehr aus einer anderen Richtung, der schon eindeutigeren digitalen Perspektive, kommt, ist als Ausgangspunkt in jedem Fall festzuhalten, dass mehrstimmig eine Diskrepanz zwischen der modernen Welt und der in ihr lebenden Gesellschaft festgestellt wird.

Heute, wo das Reale mit dem Virtuellen mittlerweile derart verwoben ist, dass die virtuelle Welt nicht nur als digitales Archiv und Nutzraum angesehen wird, sondern auch als eigener legitimer Erfahrungsraum, ist es folglich eine interessante Erscheinung, dass mit Content wie den Slow Walk-Videos versucht wird, die entstandene Diskrepanz zu beschwichtigen, durch entschleunigte, stabilere Perspektiven auf die Umwelt. Dieses zersplitterte Verhältnis zwischen dem Digitalen und Realen oder einfach nicht Digitalen, lässt sich überdies mit einem Zitat aus Karen Barads Text „*What flashes up aus Entagled Worlds: New Materialist, Science and Philosophy*“ gut vertiefen:

„Time is out of joint. Dispersed. Diffracted. Time is diffracted through itself. It is not only the nature of time in its disjointedness that is at stake, but also disjointedness itself. Indeed, the nature of ‘dis’ and ‘jointedness,’ of discontinuity and continuity, of difference and entanglement, and their im/possible interrelationships are at issue.“¹⁴²

Wenn man hier den Zeit- mit dem Wirklichkeitsbegriff ersetzt, bildet sich eine anregende Beschreibung des Problembereichs, den auch Welsch anreißt. In Anlehnung an Barads Erläuterungen könnte man demnach die Formulierung auch so auf die Wirklichkeit anwenden; dass

¹⁴⁰ vgl. ebd.

¹⁴¹ vgl. Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 192.

¹⁴² Karen Barad, „What Flashes Up: Theological-Political-Scientific Fragments“, *Entangled Worlds: Religion, Science and New Materialisms*, hg. v. Catherine Keller, Mary-Jane Rubenstein, New York: Transdisciplinary Theological Colloquia (FUP) 2017 [Übers. S.S.], S. 21-89., hier.: S. 43.

die Wirklichkeit nämlich aus den Fugen geraten sei,¹⁴³ zwischen dem analogen und dem digitalen Raum, die sie kontinuierlich mitgestalten. Hinsichtlich dieser ineinander verwachsenden Räume muss auch die Frage gestellt werden, wie signifikant die virtuellen Erfahrungen, die wir als Nutzer:innen über unzählige Plattformen und Apps im Cyberspace sammeln, tatsächlich sind. Wenn sich beispielsweise eine Million Menschen auf YouTube eine ungeschnittene achtstündige Videoaufnahme einer Autoreise zu Japans Küste anschauen, haben diese dann eine authentische Erfahrung von dieser Reise durch das Video erlangen können? Wie echt ist diese Erfahrung? Ist sie weniger wert als die der Fahrer:innen? Und wenn ja, warum? Sybille Krämer definiert ausgehend der Beiträge im Sammelband hierzu folgenden Medienbegriff: Medien würden folglich nicht einfach Botschaften übertragen, sondern entfalten auch eine Wirkkraft, welche die Modalitäten unseres Denkens, unserer Wahrnehmung, Erfahrung, Erinnerung und Kommunikation prägt.¹⁴⁴ Zusätzlich weist Krämer auf die Frage nach der Medialität unseres Weltverhältnisses hin. Denn wie wir denken, wahrnehmen und kommunizieren, habe immer auch Folgen für die Art und Weise, in der unsere Umwelt für uns zur Welt wird, wenn sich die Vorstellung über das, was für uns wirklich ist und was Wirklichkeit heißt, ausbildet und verdichtet.¹⁴⁵ Indessen könne man den Begriff der Medialität so verstehen, dass unser Weltverhältnis und damit alle unsere Aktivitäten und Erfahrungen mit welterschließender - und nicht einfach weltkonstruierender - Funktion von den Unterscheidungsmöglichkeiten, die Medien eröffnen, geprägt seien, und den Beschränkungen, die sie dabei auferlegen.¹⁴⁶ Demnach würde sich das Verhältnis zur Welt und die Wirklichkeit zum Beispiel erst durch den Vergleich, den Medien uns bieten, mit ihnen bilden; insbesondere auch durch ihre Wirkkraft.

Auch wenn beide Begriffe sich folglich auf diese Weise gegenseitig bedingen können, wird zwischen dem Virtuellen und der Realität oftmals eine klare Trennlinie gezogen. Das Virtuelle und das Reale werden immer wieder als totale Gegensätze gegenübergestellt, wenngleich vor allem heute beide Räume so sehr ineinandergreifen wie kaum zuvor. Auch Welsch macht schon Ende der 90er Jahre den Punkt, dass zu beobachten sei, dass im Gegenzug gegen jene elektronische Mediatisierung der Welt kulturell ein neues Bedürfnis nach Wirklichkeit - sozusagen nach

¹⁴³ vgl. Karen Barad, „What Flashes Up: Theological-Political-Scientific Fragments“, S. 43.

¹⁴⁴ vgl. Sybille Krämer, „Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? Zur Einleitung in diesen Band“, *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag Erste Auflage 1998, S. 9.-27. hier.: S. 14.

¹⁴⁵ vgl. ebd.

¹⁴⁶ vgl. Sybille Krämer, „Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? S. 15.

‚wirklicher Wirklichkeit‘- entstehe.¹⁴⁷ Daran ist zu erkennen, dass die neue und schnell wachsende Netzwelt nicht wirklich als natürlicher Raum wahrgenommen werden will. Fast dreißig Jahre später, sollen YouTube-Kanäle, die sich der Aufgabe verschrieben haben Zugänge, zu analogen Erfahrungsbildern zu legen, eben ein solches analoges Wirklichkeitsempfinden wieder ermöglichen.

Die Idee, wieder über einen Zugang zur ‚wahren Realität‘ in einer hochtechnologisierten Welt zu verfügen, liegt demnach nicht allzu fern, wobei sich dies als der immanente Konflikt der Slow Walk-Videos bezeichnen ließe. Die verlorene Zeit und Raum, die durch die soziale Beschleunigung und aus der technischen Innovation eines kapitalistischen Wirtschaftssystems resultieren, führen in diesem Sinne zum Verlust der Wirklichkeit, insbesondere in einem mittlerweile so unumgänglichen und taktgebenden virtuellen Raum. Die von Welsch angesprochene elektronische Mediatisierung, die nach dem Soziologen Friedrich Kotz die zeitliche, räumliche und soziale Durchdringung des Alltags mit Medien meint,¹⁴⁸ ist im vollen Gange. Die Relevanz der Mediatisierung und das Ausmaß, in dem sie stattgefunden hat und weiter stattfindet, weist indessen auf den Verlust mehrerer Räume und nämlich weiter auf eine fortlaufende Entfernung von wirklichen Räumen hin, die ins Digitale übergehen: der soziale Raum (Messenger-Apps anstelle persönlicher Treffen), der kulturelle Raum (Streaming-Apps anstelle von Kinobesuchen) oder der konkrete Raum an sich (Slow Walk-Videos). Insofern ist es naheliegend, dass angesichts einer solchen Entwicklung, mit den Slow Walk-Videos Inhalte entstehen, die versuchen, die Wirklichkeit an sich in alltäglichen Szenarien in den digitalen Raum zu transferieren. Welsch bringt es folglich damit auf den Punkt, dass es ein neues Bedürfnis nach Wirklichkeit in einem elektronisch unsubstituierbaren, also unersetzbaren Sinn gebe.¹⁴⁹ Diesem könne sich auch nicht die Medienwelt entziehen, indessen damals das ‚Reality TV‘ der paradoxe Beleg dafür gewesen sei.¹⁵⁰ Dabei würden elektronische Welten die gewohnte Wirklichkeit nicht einfach absorbieren, sondern laut Welsch ihnen deren Eigenart - im Kontrast - neuartiges Gewicht verleihen. So sind die Medien innerhalb des zersplitterten Wirklichkeitsgefüges mit dem Aufkommen des virtuellen Raumes, immer wieder auch aufgesucht worden, um das alte Wirklichkeitsgefüge zu reproduzieren, wenngleich sie ebenso zu dieser Fragmentierung beitrugen.

¹⁴⁷ vgl. Wolfgang Welsch, „>Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, S. 169.

¹⁴⁸ Diana Düring, „Mediatisierung“, igfh.de, 2014, <https://igfh.de/publikationen/kritisches-glossar/mediatisierung>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025)

¹⁴⁹ vgl. Wolfgang Welsch, „>Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, S. 169.

¹⁵⁰ vgl. ebd.

3.2 „Amateur Video 2.0“ - die neue Home-Video-Generation

In einem Online-Artikel, erschienen bei der Huffington Post, appellierte die Autorin Elissa Altman im Kontext des Slow-Media-Diskurses für eine Entfernung von den neuen und eine Rückkehr zu den alten analogen Medien wie Büchern oder Vinyl-Platten.¹⁵¹ Dieser Text wurde im Jahre 2010 veröffentlicht und zeigt mit Blick auf die YouTube-Szene im Jahre 2025 eine interessante Entwicklung ausgehend dieses Plädoyers seitens Altmans auf, die vor dem „next big thing“¹⁵² abriet, da es, ehe es herauskommen würde, ohnehin schon wieder veraltet sei.¹⁵³ Fünfzehn Jahre nach Altmans Artikel, scheinen einige Menschen nun (zu Teilen) ihrem Rat Folge geleistet zu haben, jedoch paradoxerweise als Content-Idee für den eigenen YouTube-Kanal.

Neben einem Kanal auf YouTube, welcher sich ganz dem Auflegen der heimischen Vinyl-Platten-Sammlung widmet, greifen auch zahlreiche Vlogs wie „A slow morning routine“¹⁵⁴ oder „A ramen shop in Osaka, Japan that's open until 3am - Japanese Street Food“¹⁵⁵ die schon lang bestehende Kritik an der zunehmenden Digitalisierung und ausufernden Bildschirmzeit auf, reflektieren offenbar auch diese Entwicklung und liefern demnach ein entsprechendes Gegenpol, welches mit der analogen Welt und augenscheinlich gewöhnlichen Inhalten, ein Online-Publikum mit Offline-Ästhetiken zu beeindrucken weiß - jedoch wiederum in der Form von neuem Online-Content.

Anhand dieser Beobachtungen ist festzuhalten, wie unausweichlich die digitalen Netzwerke bereits geworden sind, wenn zunehmend Inhalte geklickt und produziert werden, welche den digitalen Konsum zwar slower oder analoger gestalten wollen, doch gleichzeitig weiter Teil der Maschinerie sind. Auf Social Media und auf YouTube sind Communitys rund um ebensolche Inhalte entstanden, die eine solche gesunde Abkehr von ausuferndem Social-Media-Konsum zwar thematisieren und einen analogen Lifestyle porträtieren, aber dies stets auf digitalen Plattformen teilen. Mit Blick auf diese Entwicklung scheint Altmans Kritik und Vorstellung, sich den neuen Medien zu entziehen, einerseits veraltet und gleichzeitig erschreckend, wenn ein solches Verfahren heute kaum mehr durch die Präsenz von digitalen Plattformen vorstellbar ist. So hat sich über die Jahre weniger eine

¹⁵¹ vgl. Elissa Altman, „Move Over Slow Food: Introducing Slow Media“, huffpost.com, 18.03.2010, https://www.huffpost.com/entry/move-over-slow-food-intro_b_367517, [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 04.06.2025).

¹⁵² vgl. ebd.

¹⁵³ vgl. ebd.

¹⁵⁴ „A slow morning routine“, R.: Alex Bondoc, youtube.com, 19.02.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=bxLNWFVoUrk>, (Letzter Zugriff: 15.09.2025).

¹⁵⁵ „A ramen shop in Osaka, Japan that's open until 3am - Japanese Street Food“, R.: Japanese Food Noodles, youtube.com, 20.04.2025., <https://www.youtube.com/watch?v=DCSxKvvKGmY&t=981s>, 06.09.2025.

alternative Gruppe gefunden, die den Vormarsch der neuen Medien mindert, sondern die neuen Medien haben sich selbst diese Bewegungen einverleibt.

Videos wie „Day Drinking and Smoking Cigarettes in a Public Park at 3pm on a Rainy Day“,¹⁵⁶ erscheinen folglich im Gesamtvergleich als Gegenbewegung gegenüber einer zunehmenden Professionalisierung vieler YouTube-Kanäle und entzünden eine Rückbesinnung auf die Anfangszeiten der Plattform. Dabei tut sich eine Schnittstelle zwischen dem nostalgischen Zelebrieren der Camcorder-Ästhetik und dem Wunsch, in einer Zeit in der mittlerweile jede Person und jedes Unternehmen einen Kanal und ein Profil besitzt, sich formal und inhaltlich abzugrenzen, auf. Videos im Stile des oben genannten Beispiels können wiederum mit einem Exempel von Altman verglichen werden. In diesem beschreibt Altman, dass es noch einigen Buchverlagen trotz E-Readern und Online-Abonnement-Angeboten immer noch wirtschaftlich gut gehe.¹⁵⁷ Verlage wären dazu im Stande, mit geringen Kosten, einer Spezialisierung auf hochwertiges Papier und einer rundum sorgfältigen Bücherproduktion weiterhin neben der großen digitalen Konkurrenz bestehen zu können.¹⁵⁸ Dieses Fallbeispiel ist wohlmöglich auch in anderen Bereichen auffindbar. So könnten die YouTube-Videos mit vergleichbar geringeren Kosten und Aufwand, das Äquivalent zu den sparsamen Buchverlagen bilden, die auf eine besondere Qualität setzen, um sich vom digitalen Markt noch abzuheben.

Die neue und zugleich alte Einfachheit bei den zuvor genannten Videos, kann folglich nach dem YouTube-Boom in den 2010er-Jahren und der Kommerzialisierung, Werbepartnerschaften und auch professionellen Netzwerkbildung in diesem Sektor als eine Rückbesinnung auf die ehemaligen Grundpfeiler der Plattform gelesen werden.

Die ‚Amateure 2.0‘ haben sich sozusagen als neue Generation mit einer alten Bildsprache auf der Plattform wiedergefunden, welche nicht mehr versucht, die Grenzen des Video-Creators auszureizen, sondern wieder ganz bewusst zu vorherigen Ästhetiken zurückkehren wollen.

Denn offenkundig wurden die höchsten Hochs bereits im letzten Jahrzehnt erreicht oder stellen mittlerweile keinen so großen Anreiz mehr dar wie noch zuvor. Große YouTube-Netzwerke wie Mediakraft sind inzwischen wieder verschwunden. Ihre ehemaligen Stars haben oft nun eigene

¹⁵⁶ „Day Drinking and Smoking Cigarettes in a Public Park at 3pm on a Rainy Day“, R.: jacobfuckingjones, youtube.com, 07.08.2024, https://www.youtube.com/watch?v=u8QX_zdAr1o, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

¹⁵⁷ vgl. Elissa Altman, „Move Over Slow Food: Introducing Slow Media“, huffpost.com, (Letzter Zugriff: 04.06.2025).

¹⁵⁸ vgl. ebd.

Firmen und Manager:innen. Sie werden schon lange nicht mehr belächelt und sind inzwischen fester Bestandteil des popkulturellen Mainstreams und kooperieren mit großen Luxusmarken, Musiklabels sowie dem Film- und Fernsehen. Was bleibt also noch auf YouTube und hebt die Plattform vom Mainstream ab? Offenbar liegt die Antwort dort, wo alles begonnen hat. Bei den Amateur-Videoblogger:innen und YouTube, dessen ursprüngliches Motto „Broadcast Yourself“, also die Partizipation und Aufbau des eigenen Kanals, hinter denen zunächst Privatpersonen und keine großen Netzwerke, Managements oder Sender standen.¹⁵⁹ Eine neue Gegenbewegung zum neuen Mainstream, scheint sich nun mit den zahlreichen Video-Blogger:innen, die sich vermehrt mit simpleren Videos, Video-Essays und Themen beschäftigen, die schon teilweise an Street-Philosophy erinnern, auf YouTube zu entfalten. Im Zuge dessen ist festzuhalten, dass die Marke und das Alleinstellungsmerkmal YouTubes nach wie der „Broadcast Yourself“-Ansatz und Raum für alternative Inhalte ist - wie auch für die Slow Walk-Videos und verwandte Slow Media-Formate.

3.2.1 Slow Cinema und „Slow-Vlogging“

Auch wenn es bedeutende Unterschiede zwischen den Formen des Slow Cinema und dem ‚Slow-Vlogging‘ gibt, ist es anhand der bisher weitaus fortgeschritteneren Forschungsdiskurse und Analysen aus der Literatur des Slow Cinema ratsam, diese für eine aufschlussreiche Differenzierung der Slow Walk Videos heranzuziehen. Kameramann Robert C. Morton schrieb in seinem Blog über die typischen Elemente des Slow Cinema, welche auch in dem verwandten Videogenre auf YouTube auffallen: Long Takes, narrative Inhalte ohne einen typischen dramaturgischen Aufbau sowie eine realistische Ästhetik und visuelle Stille.¹⁶⁰ Es handele sich beim Slow Cinema dementsprechend um einen nachdenklichen Stil, welcher das Mainstream-Kino durch sein Tempo stets herausfordere.¹⁶¹ Dabei wird mit Blick auf andere Beispiele auch ersichtlich, dass langsame Inhalte in sämtlichen Genres den Status quo ohnehin stets herausfordern, indem sie mit dem gewöhnlichen Tempo brechen. So auch die Slow Walk-Videos auf YouTube. Und ein Umbruch im Tempo stößt auf weitere Veränderungen an, ob im Spielfilm oder beim YouTube-Video, wie sich in den Szenenanalysen noch detaillierter herausstellen wird.

¹⁵⁹ vgl. Simeon Scholz, „Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, S. 6.

¹⁶⁰ Robert C. Morton, „The Art of Slow Cinema: A Journey Through Time and Style (1990S-PRESENT)“, robertcmorton.com, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

¹⁶¹ vgl. ebd.

Sowie temporeiche Actionfilme in dem subtiler- und langsameren Storytelling des Slow Cinemas ihr Gegenstück besitzen, verfügen auch die Mainstream-Inhalte auf den digitalen Plattformen ihr stilistisches Gegenstück. Dabei scheinen sich Geschwindigkeit und Entschleunigung sich wie Licht und Schatten immer wieder gegenseitig zu bedingen. Lethargie und das Beharrliche werden neben umfangreichen und schnell erzählten Inhalten immer weiter existieren; auch in den neuen Medien. Warum solche Räume wieder entstehen, versucht auch Morton in seinem Blog anhand des Slow Cinemas zu beschreiben, wenn er erläutert dass das Ziel der Regisseur:innen in dieser Kunstform darin bestehe, mit den genannten Elementen einen Raum zur Reflexion und Betrachtung zu schaffen, um sich mit den übergeordneten Themen und der Ästhetik des Films auf einer tieferen Ebene auseinanderzusetzen.¹⁶² Ein wesentlicher Kern liegt hier also in der Schaffung eines tieferen Bewusstseins über dem Rezipierten in einem eigentlich bestimmten Feld, indem der Wunsch erwächst, den Apparat, also die Kamera, nicht unbedingt weiter technisch zu entwickeln und dessen Fähigkeiten auszureizen, was beispielsweise ein Dziga Vertov in *Man with a Movie Camera* (1929) versuchte,¹⁶³ sondern als weiteres Auge oder Gedächtnis zu begreifen und zur Reflexion und Sinneserfahrung verstehen zu lernen.

Morton nennt in seinem Blog Filmemacher wie Antonioni und Tarkovsky, welche die klassischen narrativen Konventionen schon früh durch ihre Long Takes, minimalistischen Plots und die Fokussierung des Alltäglichen herausforderten.¹⁶⁴ Anhand dieser Filme kann ein Momentum in der Filmgeschichte festgehalten werden, in dem jene Filmemacher, aber auch viele weitere Filmemacher:innen vor und nach ihnen, Teil davon wurden, die Kamera mehr durch ihre Gefühle und Sehnsüchte nutzen zu lernen, nachdem die technische Exploration und das Handwerk zunächst von den Lumières, über Méliès, Eisenstein, Vertov und mehr immer weiter vorangetrieben wurden. Der Moment, in dem schließlich Tarkovsky, Antonioni und andere sich entschließen, im Film zu verweilen und wie Morton adressierte, beginnen zu betrachten und zu reflektieren, sollte als der Moment festgehalten werden, in dem es nicht mehr um das Verständnis der Technik, sondern um die Wirkung und den Platz des Subjekts in dieser neuen Welt mit jener Technik ging. Ein solcher Moment ist auch auf YouTube erfolgt, indem User:innen neue Eigenschaften für das Medium entdeckten und neue Verhältnisse schafften. So entstanden auch auf YouTube Formate, in denen die

¹⁶² vgl. ebd.

¹⁶³ *Man with a Movie Camera*, R.: Dziga Vertov, RU 1929.

¹⁶⁴ Robert C. Morton, „The Art of Slow Cinema: A Journey Through Time and Style (1990S-PRESENT)“, robertcmorton.com, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

Kamera als reflexives Fenster zur Betrachtung und zur Bewusstwerdung der neuen, von der digital geprägten Umwelt dient.

Besonders drei Aspekte bilden infolgedessen Gemeinsamkeiten zwischen dem Slow Cinema und dem Slow Walk-Genre. Einer davon ist der Fokus und die Begeisterungsfähigkeit für das Alltägliche. Die Wirklichkeit im Alltäglichen einzufangen, benennt auch Morton bezüglich des Neorealismus im italienischen Kino.¹⁶⁵ Hinsichtlich dessen steht zur Diskussion, wie sehr von Bedeutung auch das Fremde, also der Aspekt des Erkundens eines bislang unbekannten Ortes in einer solchen alltäglichen Perspektive von Bedeutung ist. Durch die Gemeinsamkeiten mit dem Slow Cinema eröffnet sich im Webvideo-Genre folglich ein vergleichbarer, nachdenklicher Raum, getragen von einer visuellen (aber auch narrativen) Stille,¹⁶⁶ die in den folgenden Szenenanalysen näher untersucht wird. Anders als bei den Filmen, welche als Werke in einen künstlerischen Dialog treten und komplexe Themen porträtieren, lassen die Webvideos jedoch inhaltlich weitaus mehr offen. Im Vergleich zu einem Spielfilm, der nun mehr mit Plansequenzen und einem langsameren Tempo sein Thema porträtiert, wirken die Vlogs viel puristischer und schon mehr wie ein Computerprogramm, welches man installiert und wie einen Bildschirmschoner während einer Ruhephase durchlaufen lässt. Und dennoch gibt es die Möglichkeit, sich auf die gezeigte Welt einzulassen und ab dann von der filmenden Person durch die diegetische Welt getragen zu werden. Dabei tut sich mit der postmodernen Ästhetik auch unmittelbar ein postkolonialer Vergleich auf, insbesondere da die Führung speziell durch die fernöstlichen Länder und Städte aus einer eurozentrischen Perspektive an damalige Rikschafahrten erinnern,¹⁶⁷ auf denen die kolonialen Herrscher:innen von Einheimischen durch den Ort kutschiert wurden. Diese Analogie träfe dabei noch besser zu, wenn es sich um Sänften mit eigener Kabine und Vorhängen handeln würde, da die Rezipient:innen der Slow-Walk Videos ebenfalls in dem Wissen, selbst nicht gesehen zu werden, die Orte und Leute betrachten können, sodass auch die Blicke und Perspektiven der Slow Walk-Videos als machtvoll verhandelt werden sollten.

Überwachung und Zeitlichkeit bilden somit auch den Kern dieses Genres, was wieder nahe am Slow Cinema herankommt, da besonders Béla Tarr und Tsai Ming-liang für Morton diese Aspekte mit ihren Filmen seit den 90er-Jahren voranbringen.¹⁶⁸ Morton erwähnt weiter die stilistischen

¹⁶⁵ vgl. ebd.

¹⁶⁶ vgl. ebd.

¹⁶⁷ vgl. „Koloniale Bilderwelten“, *Gesellschaft für bedrohte Völker*, *gfbv.de*, 05/2017, <https://www.gfbv.de/de/zeitschriftfuervielfalt/archiv/302-kolonialismus-bitteres-erbe-der-vergangenheit/koloniale-bilderwelten/>, (Letzter Zugriff: 09.09.2025).

¹⁶⁸ vgl. Robert C. Morton, „The Art of Slow Cinema: A Journey Through Time and Style (1990S-PRESENT)“, *robertcmorton.com*, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

Mittel der wichtigsten Akteur:innen des Slow Cinema, wie speziell den reduzierten Schnitt und die Long Takes bei Sharon Lockhart, um eine stärkere Präsenz und Unmittelbarkeit des Gezeigten für die Zuschauer:innen ersinnlich zu machen.¹⁶⁹ Realismus und Authentizität spielen folglich im Slow Cinema und in den YouTube-Videos eine wichtige Rolle, wobei die Vlogs gar nicht erst versuchen, die Realität künstlerisch abzubilden, sondern fast wie eine Art Dienstleistung lediglich das digitale Fenster für seine Zuschauerschaft zur Observation öffnen.

3.3 Das „Slow“ und der Neo-Liberalismus

Wie in meinen Vermutungen zu Beginn der Arbeit bereits dargelegt, erläutert auch Morton in seinem Artikel, dass das Slow Cinema als eine Reaktion auf neoliberalere Zeitgefüge gelesen werden kann.¹⁷⁰ Der künstlerische Fokus auf die Faktoren der Dauer und der Betrachtung in jenen Filmen hängt folglich mit dem beschleunigten Tempo im Neoliberalismus und dem ebenso zunehmenden Tempo und Spektakel im Mainstream-Kino zusammen.¹⁷¹ Wieder kann auch an dieser Stelle eine Parallele zur Content-Landschaft auf den digitalen Plattformen gezogen werden. Morton erläutert entsprechend, dass in einer Ära, welche von der Globalisierung, der technischen Beschleunigung und der Kommerzialisierung von Zeit geprägt sei, Slow Cinema einen Raum zur Reflexion und für den Widerstand bietet.¹⁷² So kann man auch für die Slow Walk-Videos argumentieren - eben nur auf einem anderen Schauplatz. Dieser Gedanke greift auch meine zuvor beschriebene filmgeschichtliche Einordnung auf, indessen der Film selbst als Beispiel für eine Kommerzialisierung und neoliberale Vereinnahmung inhaltlich (mehr Spektakel im Mainstream-Kino) wie auch technisch (Ausreizung der Kamera bis an ihre Grenzen, um die immer schneller werdende Welt auch in immer schnelleren Montagen darzustellen) steht und dennoch sich im Medium ebenso Schutzräume aufzutun, wenn sich mit dem Medium entsprechend auseinandergesetzt und die aktuelle Leitkultur im Kino reflektiert wurde.

Dasselbe Phänomen sehen wir auch auf Plattformen wie YouTube. Wie bereits zuvor erwähnt, durchliefen die Home-Videos und die Vlog-Generation auf YouTube eine nicht unähnliche Entwicklung wie der Film ein Jahrhundert zuvor. Das erste YouTube-Video, das online hochgeladen wurde, zeigte einen der Plattform-Gründer noch bei einem einfachen Zoobesuch. Doch mit den

¹⁶⁹ vgl. ebd.

¹⁷⁰ vgl. ebd.

¹⁷¹ vgl. ebd.

¹⁷² vgl. ebd.

Jahren, in denen Kameras erschwinglicher und leistungsfähiger wurden, sind auch Online-Videos anspruchsvoller geworden, bis ganze Netzwerke entstanden und YouTube-Creator:innen mit ihrer Reichweite große Unternehmen auf die Website aufmerksam machten. Mit dieser kommerziellen Entwicklung ist eben eine ähnliche kritische und reflexive Auseinandersetzung in der Branche aufgekommen, wie es beim Film zuvor mit dem Slow Cinema geschehen ist. Beispielsweise durch Creator:innen, die wieder vermehrt versuchen, den alten nostalgischen Home-Video-Look einzufangen, oder mit der alten, neuen Einfachheit eines Vlogs alltägliche Inhalte zelebrieren und eine neue Home-Video-Generation bilden. Demnach ist es interessant, eine vergleichbare Entwicklung auf YouTube wie beim Film vorzufinden, indem sich einige YouTuber:innen von den aufkommenden Strukturen entfernten und mit alternativen Inhalten dem zunehmenden Kommerz-Content und Netzwerken etwas entgegensetzten, beispielsweise bei einer Zigarette auf einer Grünfläche, wo man über sein fünftes „Gap-Year“¹⁷³ philosophiert oder einen einfachen Spaziergang durch Tokio abfilmt.

3.4 Die Inflation und ‚Krankheit der Bilder‘

In der Aufarbeitung von Wim Wenders Spielfilm „Bis ans Ende der Welt“ (1991) benennt der Filmwissenschaftler und Autor Andreas Jacke zwei Punkte, die weitere interessante Ebenen zum Verständnis der Slow-Walk-Videos aufmachen. Bei diesen Punkten handelt es sich um „die Inflation der Bilder“¹⁷⁴ und den „Medien als Weg in den narzisstischen Selbstbezug“.¹⁷⁵ Ersteres kann dabei Ursache und Popularitätsfaktor der Videos erklären und letzteres weiterführende Überlegungen zur virtuellen Erfahrung anhand dieser Videos anstoßen.

Mit der angesprochenen Inflation der Bilder beschreibt Andreas Jacke zunächst Wenders Endzeitszenario aus *Bis ans Ende der Welt* (1991), wo die Zunahme und das Wachstum der Bilderwelten durch ihre digitale Verbreitung verhandelt werden und für Wenders in einer besagten Inflation der Bilder enden, die der Regisseur als größte Zivilisationskrankheiten des 20. Jahrhunderts einordnet.¹⁷⁶ Über zehn Jahre später nach Veröffentlichung des Textes im Jahre 2013

¹⁷³ „My 5th gap year (unemployed)“, R.: cemeteryf0g, youtube.com, 25.04.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=kWJ5E8VJcI0&list=PLDbehwEINBIMVptZHgdaPjVWmfV3WcUCE&index=21>, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

¹⁷⁴ Andreas Jacke, „Apocalypse, not now ...“, *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, hg. v. Parfen Laszig, Heidelberg: Springer Medizin, Springer-Verlag 2013, S. 147-162., hier.: S. 153.

¹⁷⁵ ebd., S. S. 160.

¹⁷⁶ vgl. Andreas Jacke, „Apocalypse, not now ...“, S. 153.

muss man bei einer Inflation der Bilder heute an den massiven Social-Media-Konsum und die stetige Flut an Bildern und Videos auf etlichen digitalen Plattformen denken. Bereits eingangs wurde mit Blick auf diese Bilder- und Videoflut das Slow Walk-Videogenre als mögliches Gegenpol in der derzeitigen Content-Landschaft verhandelt, da die Videos allein durch das Fehlen des Schnitts wieder eine Medienrezeption des Zusammenhangs fördern, während Wim Wenders die negativen Auswirkungen einer zunehmend fragmentierten Welt auch in seinem Film behandelte.

„... Ich glaub aber, daß unser Zeitgefühl, unser Raumgefühl sich verändert hat in den letzten zehn, zwanzig Jahren. Wir reisen anders, wir sind anderes gewohnt zu sehen, wir sehen viel schneller.“ - (Wim Wenders)

Das schnellere Sehen sowie ein entsprechend rasanteres Zeit- und Raumgefühl sind bereits Aspekte, die im Vorhinein schon ausführlich als Grundlage zur Entstehung alternativer Medieninhalte mit Hartmut Rosa und Bernd Guggenberger verhandelt wurden und sich weiter auch über den Kameramann Robert C. Morton bis Wim Wenders als roter Faden durchziehen scheinen. In der fortdauernden Auseinandersetzung zeigt sich dabei, wie das schnellere Sehen oder ein entsprechendes rasantes Zeit- und Raumgefühl uns stetig begegnen und prägen. Sinnbildlich kann heute auf TikTok oder Instagram-Reels verwiesen werden und die Möglichkeit für Nutzer:innen, endlos von Video zu Video zu swipen. Dies ist das neue TV in Form eines nie endenden Algorithmus, der in verschiedensten Facetten und Szenen sich per Fingerswipe sekundlich durchzappen lässt. Auf der andere Seite steht der Slow Media-Content und die Slow-Walk Videos. Kohärente, langsame Aufzeichnungen, die in der fragmentierten digitalen Welt den Zusammenhang wiederherstellen, indem sich das Bild wieder in seiner Dauer entfaltet.

Für die Zukunft hat Wenders vielleicht eine Bilderflut wie auf TikTok und Instagram schon vorhergesehen und vor ihr warnen wollen. Andreas Jacke verweist demgegenüber weiter auf Wenders' Roadmovie *Im Lauf der Zeit* (1976)¹⁷⁷ und dessen damalige Auseinandersetzung und negative Bestimmung über den Fortschritt der Bilder.¹⁷⁸ Jacke weist hier auf eine Szene aus dem Film hin, in der Protagonist Bruno eine Endlosschleife bestehend aus Action-, Pornografie- und Gewaltaufnahmen, zusammenbastelt und später hört, wie eine Frau, die ihr Kino schließt, darüber klagt, dass sie die neuen Filme, die sie bekommt, nicht zeigen will, da sich Kino für diese Art Filme einfach nicht mehr lohnen würde.¹⁷⁹ Jacke benennt hier einmal mehr Wenders' Kritik an der

¹⁷⁷ *Im Lauf der Zeit*, R.: Wim Wenders, DE 1976

¹⁷⁸ vgl. vgl. Andreas Jacke, „Apocalypse, not now“, S. 154.

¹⁷⁹ vgl. ebd.

Überflutung und Wiederholung, welche an Stelle von Qualität, Originalität und Anspruch treten würde.¹⁸⁰ Diese Bewertung beschreibt auch den wesentlichen Konflikt, der bis heute in den Medien mit der zunehmenden Inflation der Bilder geblieben ist. Und die Anekdoten aus Wenders' *Im laufe der Zeit* lassen sich wie ein Äquivalent auf die heutige kulturelle und mediengeschichtliche Situation lesen. Die Endlosschleife aus Action, Pornografie und Gewaltaufnahmen stellt (mehr oder weniger) die heutigen Timelines auf den gängigen sozialen Plattformen dar. Die Frau, die ihr Kino schließt aus Mangel an ansprechenden Filmen, fasst indessen den kulturwirtschaftlichen Wandel des letzten Jahrzehnts zusammen, indem das Kino mehr und mehr durch Streaming und Co. verdrängt wurde. Wenders scheint diese Entwicklung speziell anhand der digitalen Filmemache schon früh zu verhandeln. Die Bilder sind für den Filmemacher nämlich schon seit langem und weit vor TikTok und Co. in eine Inflation reingerutscht, wobei sich auch seine Filme veränderten.¹⁸¹ Andreas Jacke beschrieb dazu weiter, wie Wenders zwar wieder mit der Langfassung von *Bis ans Ende der Welt* auf eine epische Breite gekommen wäre, doch dort anders als in seiner gewöhnlichen Ästhetik, auf eine schnellere, aktionsreichere Bildsprache gesetzt habe, die um die halbe Welt führt.¹⁸² Wenders hat also das Problem erkannt, kritisiert und sich dennoch an der neuen Welt angepasst. Und doch werden Jahre später, vielleicht eben gerade durch einen jahrelangen Exzess und Reizüberflutung in der fragmentierten digitalen Welt, Amateur:innen Formate auf neuen Plattformen produzieren, die sich konsequenter einem entgegengerichteten Tempo widmen und dies möglicherweise in Webvideo; also ausgebrochen aus der Spielfilm-Form, auch besser können.

3.5 Digitale Plattformen als Erfahrungsraum

Anhand Freuds These, dass jeder Traum eine Wunschvorstellung sei, diskutiert Jacke auch Monitore als Sichtfenster der Träume weiter, die individuelle Wünsche erfüllen.¹⁸³ Diese Überdosis an Narzissmus könne ein Suchtpotenzial entwickeln, wodurch Betrachter:innen in einen Dauerschlaf befördert würden und die Bilder die Subjekte in einem regressiven Akt von der Welt abtrennen könnten.¹⁸⁴ Dieser Aspekt ist insofern interessant, da die Spaziergänge durch eine fremde, aber sehr reale Welt (und kein Filmset) in Echtzeit insbesondere als Fenster in eine alternative

¹⁸⁰ vgl. ebd.

¹⁸¹ vgl. ebd.

¹⁸² vgl. ebd.

¹⁸³ vgl. ebd., S. 160.

¹⁸⁴ vgl. ebd.

Realität interpretiert werden können. Genauso findet aber auch ein Akt der Trennung von der realen Welt statt, da man sich eigentlich nicht bewegt und zum besagten Ort reist, sondern lediglich eine Aufzeichnung auf einem Bildschirm verfolgt. In Jackes Worten werden die Menschen so zu Wander:innen zwischen den Welten, wobei die virtuelle Welt immer auch als ein Reich des Todes zu verstehen sei, das die Vergangenheit und das Gewesene betrifft und nur noch Schatten aus ihr auftauchen können.¹⁸⁵ Denn natürlich ist der Spaziergang bereits vorbei, die Leute aus dem Video sind nicht mehr aktuell dort anwesend, so wie es in dem Moment der Betrachtung vielleicht noch scheint und die Aufnahme bietet lediglich eine Illusion beziehungsweise eine virtuelle Abkürzung an, um etwas zu erhalten, wofür man ansonsten Geld, Zeit und andere Ressourcen hergeben müsste. Wie in Wenders' Kritik geht es auch hier letztendlich um eine Wiederholung mittels digitaler Technologie, in der die Qualität, Originalität und Anspruch einer tatsächlichen Reise verloren gehen. Doch durch die digitale Verfügbarkeit und die damit einhergehende neue Bequemlichkeit fällt der Griff schnell zur abrufbaren Illusion, die es ebenso möglich werden lässt, eine Art Testlauf zu vollziehen. In diesem Moment wird YouTube mehr als eine Videoplattform. Denn die Plattform bietet den Nutzer:innen durch Content mit simulierenden Alltagspraktiken wie den Slow-Walk Videos schneller zugängliche und kostengünstigere virtuelle Erfahrungen an, die beispielsweise eine kürzlich entstandene Begierde über einen Ausflug nach Kyoto durch einen virtuellen Spaziergang rasch stillen können.

Jacke fasst dieses Szenario wie folgt zusammen: „Durch den Handmonitor wird der Rezipient an seine Erinnerungen, seine Wünsche gefesselt, ohne sich noch mit ihrer Realisierung auseinandersetzen zu müssen.“¹⁸⁶ So kann das moderne Rezeptionsverhältnis vieler User:innen von heute beschrieben werden und nicht nur in Bezug auf die Slow-Walk Videos, sondern vielleicht auf noch viel mehr. Denn in einer Welt, in der sämtliche Informationen, Bilder, Filme, Hörbücher und Videos nur noch einen Knopfdruck weit entfernt von uns liegen, gilt es, mehr Prioritäten zu setzen, indem man kurz in etwas reinschaut, um dann gegebenenfalls zum Nächsten fortzuschreiten. Denn die Zeit bleibt ein begrenztes Gut, wobei der Anschein erweckt wird, dass, wenn einige Ressourcen in der begrenzten Lebensspanne für bestimmte Erfahrung fehlen, man mindestens immer noch auf den kollektiven Erfahrungsraum im Internet zurückgreifen kann und beispielsweise in einem simulationsechten Video die Küstenregion Japans befahren kann (wie im folgenden zweiten Szenenbeispiel vorgestellt wird).

¹⁸⁵ vgl. ebd

¹⁸⁶ vgl. ebd.

Da die jüngste Generation mit den Apps sowie dem modernen Verhältnis von Nutzer:in zum Medium aufwächst, hat das Internet auch einen anderen Stellenwert erlangt. Man muss demnach davon ausgehen, dass die digitale Welt, die Personen mittlerweile vom Kindesalter an eng mit dem Smartphone in der Hosentasche bei sich tragen, einen ebenso bedeutenden sozialen Lebensraum für Menschen darstellt wie die wirkliche Welt, wobei beides ohnehin mehr und mehr ineinander übergeht. Demnach verändern sich auch die Inhalte und das Nutzungsverhalten. Das Subjekt, das sich nur noch selbst konsumiert, sei nun völlig isoliert und genieße sich selbst in einer Symbiose mit unbewussten Erinnerungen, beschreibt Jacke in Anlehnung an Wenders dystopische Einschätzungen über die Bilderflut weiter.¹⁸⁷ In einer vorangegangenen Arbeit wies ich bereits auf dieses Phänomen in Bezug auf die Slow-Walk-Videos und einen bei der Rezeption entstehenden ‚Nicht-Ort‘ hin,¹⁸⁸ ausgehend von Paul Virilios Ansätze aus seinem Werk „Fahren, Fahren, Fahren“.¹⁸⁹ In meiner Arbeit argumentierte ich weiter, dass dieser „Nicht-Ort“¹⁹⁰ dabei nicht mehr durch das Vorbeiziehen der Umwelt während der schnellen Fahrt, wie bei Virilio, entstehe (eine Kritik über das Entweichen der Menschen in der Geschwindigkeit),¹⁹¹ sondern heute dadurch resultiert, dass man gar nicht erst losgeht.¹⁹² Heute resultiert damit der Verlust der Erfahrung durch die Konsumierung einer fremden Erfahrung,¹⁹³ die sich zu eigen gemacht wird und ähnlich wie die Transportmittel wie einst Züge oder Autos bei Virilio Wege zur eigenen Erfahrung verkürzt. Anders als mit Jacke sollte die digitale Welt aber nicht als Trennung von der realen, sondern als neuer Teil der realen Welt angesehen werden. Im Wesentlichen zeigt sich anhand dieses Diskurses wie verwoben das Subjekt mittlerweile mit seinen (mehreren) Endgeräten die Welt erlebt. Dabei erhielt die digitale Welt einen so elementaren Stellenwert, dass eine Reduzierung des Konsums kaum mehr stattfinden kann, aber dafür das Bedürfnis nach einem anderen Medienkonsum anhand alternativen Contents aufgegriffen wurde.

In meinen Recherchen zu meiner vorherigen Arbeit stieß ich auch auf eine Studie, die über ASMR-Content geforscht hat. Hier wurde insbesondere der Einfluss und die sozialen Veränderungen von Menschen durch neue technologische Möglichkeiten angesprochen.¹⁹⁴ Im Artikel „Beyond tingles:

¹⁸⁷ vgl. Andreas Jacke. *Apocalypse, not now*, S. 160.

¹⁸⁸ Simeon Scholz, „Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, S. 13.

¹⁸⁹ Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren...*, Berlin: Merle Verlag 1978 (Übers.: Ulrich Raulf), S. 9-95.

¹⁹⁰ vgl. Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren...*, S. 32.

¹⁹¹ vgl. Simeon Scholz, „Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, S. 12.

¹⁹² vgl., ebd., S. 13.

¹⁹³ vgl. ebd.

¹⁹⁴ Simeon Scholz, „Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, S. 4.

An exploratory qualitative study of the Autonomous Sensor Meridian Response (ASMR)¹⁹⁵ forschten die Autor:innen dabei speziell zum sinkenden zwischenmenschlichen Austausch von Angesicht zu Angesicht während der Corona-Pandemie und den neuen technologischen Möglichkeiten der Kontaktaufnahme, wie durch die Nutzung sozialer Medien und Chat-Apps, um dies zu überbrücken.¹⁹⁶ Die Expert:innen gingen fortlaufend davon aus, dass die soziale Natur der Menschen über das Internet auf immer neue Weise zum Ausdruck gebracht wird.¹⁹⁷

Hier zog ich Verbindungen von den ASMR-Inhalten zu den Slow Walk-Videos, die beispielsweise in der Pandemie während der Ausgangssperren einen virtuellen Ausgleich aufgrund des begrenzt möglichen Ausgangs und Reisens darboten, ähnlich dem ASMR-Trend für zwischenmenschliche Konversation.¹⁹⁸ Daraus resultierte, dass die Pandemie durch die vorübergehende Aushebelung des sozialen Lebens Videokonzepte auf YouTube wie die ASMR- oder Walking-Videos zwar relevanter gemacht hat, der eigentliche Kern des Erfolges aber in der ohnehin voranschreitenden Verlagerung wesentlicher Bereiche des alltäglichen Lebens ins Digitale beziehungsweise in die sozialen Medien liegt. Die Pandemie konnte in Folge dessen vielleicht für ein noch breiteres Publikum aufzeigen, wie viele Elemente unseres Lebens bereits schon online funktionieren, unter anderem sogar ein einfacher Spaziergang auf YouTube; abgesehen davon ist es aber wichtig, anzuerkennen, dass schon zuvor wesentliche Lebensbereiche, ob sozial, geschäftlich oder kulturell, sich in den digitalen Raum verschoben.

Digitale Plattformen wie YouTube haben sich die alten Medien und scheinbar die alte analoge Welt selbst einverleibt. Mit dem neuen Nutzer:innenverhältnis zwischen den User:innen und der Plattform, in dem der eigene Kanal oder das eigene Profil bis hin zur Abobox zu einer Art digitales Wohnzimmer wird und der digitale Raum somit eine viel tiefere Bedeutung bekommt, wird dieser einmal mehr als neuer Mittelpunkt des Lebens relevanter. Wie in der Studie benannt wird hier die soziale Natur der Menschen indessen fortlaufend auf neue Weise zum Ausdruck gebracht.¹⁹⁹ Ob es ein virtuelles Gespräch wie in ASMR oder das einfache Flanieren, Entdecken, Beobachten oder einfaches Entspannen im Park ist, wie in Slow Walk-Videos.

¹⁹⁵ Enya Autumn Trenholm-Jensen, Lindsey Burns, Jill Ellen Trenholm, Christopher James Hand, „Beyond tingles: An exploratory qualitative study of the Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR)“, *PloS one* Vol. 17 (12): : e0277962, San Francisco: Public Library Science 2022. [Übers. S.S.], S. 1-29., hier.: S.1.

¹⁹⁶ vgl., ebd.

¹⁹⁷ vgl., ebd., S.2.

¹⁹⁸ Simeon Scholz, „Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, S. 4.

¹⁹⁹ Enya Autumn Trenholm-Jensen, Lindsey Burns, Jill Ellen Trenholm, Christopher James Hand, „Beyond tingles: An exploratory qualitative study of the Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR)“, S. 1.

3.5.1 Die virtuelle Erfahrung

Der Begriff der virtuellen Erfahrung soll den spezifischen Wirkungsbereich der Videos näher erläutern. Gleichzeitig liegt anhand der vorangegangenen Überlegungen nahe, diesen Begriff herzunehmen, um die wachsende Signifikanz des digitalen Raumes als gleichwertiges Terrain des sozialen Lebens, der Unterhaltungskultur und mehr anzuerkennen. Ausgangspunkt ist die Überlegung, dass heute die Erfahrungen, die man im virtuellen Raum sammelt, so maßgeblich auch für den analogen Raum sind, dass sie den selben Stellenwert erlangen wie Erfahrungen, die nicht über den Bildschirm gemacht werden. Damit einhergehend reihen sich an dieser Stelle zuvor gestellte Fragen ein, was beispielsweise einen virtuellen Spaziergang durch Tokio weniger wert macht als einen realer Spaziergang, oder was für einen Mehrwert die sozusagen virtuelle Simulation einer Erfahrung wie eine Autoreise durch Japan hat, wenn sie nicht selbst unternommen, sondern nur konsumiert wurde. Darüber hinaus stellt das Videomaterial der Produzent:innen dieses Contents neben touristischen Rundgängen auch persönliche Erfahrungen dar und arbeitet zu Teilen speziell mit der Illusion, dass die Rezipient:innen glauben, eben selbst die Protagonist:innen dieser Videoaufzeichnungen zu sein.

Wenn man diesen Ansatz weiterverfolgt, gelangt man letztendlich in einen neuen Anlauf für die VR-Technologie, der Idee, von zu Hause aus sich virtuell mittels modernster Technik in andere Welten begeben zu können, beziehungsweise in andere Erfahrungsräume, die aufgezeichnet wurden und öffentlich auf digitalen Plattformen zugänglich werden. Allein dieser Bereich des Möglichen beinhaltet schon spannende Aspekte.

Jay David Bolter und Richard Grusin vertiefen dies in ihrem Buch *Remediation*²⁰⁰ mit einem Zitat aus dem Film *Strange Days*,²⁰¹ einem Sci-Fi-Film, welcher sich mit dem illegalem Handel von Virtual-Reality-Aufzeichnungen auseinandersetzt. In diesem Film beschreibt eine Figur jenes Videomaterial mit den Worten: ‚This is not like TV only better,‘²⁰² und:

‚This is life. It's a piece of somebody's life. Pure and uncut, straight from the cerebral cortex. You're there. You're doing it, seeing it, hearing it . . . feeling it.‘²⁰³

²⁰⁰ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, First MIT Press paperback edition 2000 [Übers. S.S.], S. 2.-266.

²⁰¹ *Strange Days*, R.: Kathryn Bigelow, US 1995

²⁰² Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, S.3.

²⁰³ ebd.

Strange Days ist ein Film aus dem Jahre 1995, indessen derartige Gedankenspiele, in fremde Erfahrungen einzuschlüpfen und diese wie die eigenen erleben zu können, kein ausgesprochen neues Thema darstellen, so wie Virtual Reality und alles darum selbst. Weiter wird im Text von Bolter und Grusin beschrieben, dass, wenn der eigentliche Zweck von Medien tatsächlich darin bestehe, Sinneserfahrungen von einer Person auf eine andere zu übertragen, fortschrittliche Technologie, die das ermögliche, diesen obsolet mache.²⁰⁴

Doch bleiben wir zunächst beim ersten Teil, dem bisherigen angenommenen Sinn der Medien; die Sinnübertragung von Erfahrungen und blicken auf Slow Walk-Videos, in denen aufgezeichnete persönliche Erfahrungen aus einem fremden Alltag veröffentlicht werden, demnach sich eine deutliche Verbindung auftut. Darüber hinaus sticht hervor, dass jene an sich persönlichen Erfahrungen in den Slow Walk Videos jedoch für eine große Masse zugeschnitten werden, um so vielen wie möglich die Möglichkeit bereitzustellen, sich in diese hineinversetzen zu können. Folglich scheinen diese Videos schon den passendsten Content, vielleicht schon für ein Wundergerät wie aus *Strange Days* heute zu liefern. In diesem Sinne kann anhand jenes YouTube-Grenzes auch bereits darauf geschaut werden, ob es sich diesbezüglich schon um ein Vorfühlen in eben jene Richtung handelt, beim Denken an den Content von morgen. Dabei wäre der Abbau von dramaturgischen Mitteln aus Film und Fernsehen auch eine logische Konsequenz, wenn es zukünftig tatsächlich um reale Inhalte zum Wiedererleben gehen soll und nicht mehr ausschließlich um fiktionale Werke. Dieser dramaturgische Abbau ist zumindest ein essenzieller Teil der Videos, welche vor allem darauf ausgelegt sind, den rohen Moment authentisch für die breite Masse wieder abrufbar zu machen, ein Moment, der keinem filmischen Pathos oder Ähnlichem unterliegt. Konkret ist durch den Aufstieg jener Videos dafür zu argumentieren, dass nach der ersten, eher enttäuschenden Dekade rund um Virtual Reality und *Oculus Rift*-Brillen, es doch eine inhaltliche Entwicklung gibt, die zumindest Zukunftsszenarien aus Filmen wie *Strange Days* wieder in den Bereich des Möglichen verlagern oder ein Bedürfnis für solche Inhalte andeuten. Es ging bereits hervor, dass ein Markt für jene Videos entstanden ist. Unter anderem zeigt die bedürfnisgetriebene Abkürzung als eine Säule dieser Videos auf, wie auch die Kommunikation und weitere Faktoren des Lebens durch die Technologie und Beschleunigung im Kapitalismus sich verändert haben. Alles wird schneller und unpersönlicher, denn alles wird zur Ware. Spätestens dann, wenn zwischenmenschliche Interaktionen, Reisen, Spaziergänge und ein erholsamer Moment Content zu Content wird, der konsumiert und vermarktet werden kann. So liegt es in Anbetracht dessen nicht

²⁰⁴ vgl. ebd.

allzu fern, wenn mit Blick auf Filme wie *Strange Days* tatsächlich zu erwarten ist, dass auch Erfahrungen bald mit der richtigen Technologie zu einem Geschäft werden, wobei die Slow Walk Videos als einer der ersten Entwürfe für diese Inhalte aufgefasst werden könnten.

Selbst innerhalb des durchgetakteten Arbeitstags Erfahrungen zu machen, könnte mit kommender Zeit immer mehr vom Kosten-Nutzenfaktor abhängen, insbesondere wenn online immer mehr neue Möglichkeiten einfacher nutzbar werden, um sich mit diesen zu verträsten. Der Trick der Videos besteht nämlich darin, dass sie sich so authentisch und ungefiltert der Masse verkaufen, dass sie den Eindruck erzeugen, eine tatsächliche Reise sich wirklich sparen zu können. Diese Methodik greifen auch wieder Bolter und Grusin auf. Im Diskurs über virtuelle Realität, erinnern sie daran, dass für die letzten hundert Jahre in der visuellen Repräsentation des Westens sich nämlich eines nicht verändert habe: Als Beispiel ziehen sie ein Gemälde von Pieter Saenredam, ein Foto von Edward Weston und ein Computersystem für Virtual Reality zusammen, die in vielen Punkten verschieden sind, sich doch alle darin gleichen, dass sie die Präsenz des Mediums ignorieren und den Akt der Meditاسierung, indessen immer versucht werden, die Rezipient:innen in denselben Raum wie das Objekt, das rezipiert wird, zu setzen.²⁰⁵ Medienhistorisch ergibt das Bestreben einer immer ausgeprägteren Immersion so auch Sinn, wobei zum Diskurs stehe, ob innerhalb dieser andauernden Entwicklung nun mehr die Abbildung der Wirklichkeit selbst anstelle eines Kunstwerks mit der klaren Handschrift von Auteur:innen trete.

4. Slow Walk-Videos auf YouTube - Ein Genre der Entschleunigung

Bei den „Slow-Walk“-Videos handelt es sich größtenteils um ungeschnittene POV-Aufzeichnungen langer Spaziergänge, welche den Zuschauer:innen eine virtuelle Reise durch fremde Augen ermöglichen. Eine vollumfängliche Analyse dieser Videos soll ausgehend mehrerer Perspektiven aus der Filmanalyse und dem Slow Cinema ein ausführliches Bild darüber aufzeigen, was diese Inhalte gegenwärtig neben kurz-getrimmter TikTok oder Instagram-Reels so besonders macht.

Die Videos können einerseits alltägliche Erfahrungen, die mittels einer subjektiven Kamera aufgezeichnet werden und zeigen etwa einen einfachen Spaziergang oder ein besonderes Ereignis wie einen Ausflug zu einem berühmten Schauplatz, wie eine Autofahrt zum Mount Fuji. Der Schauwert ist vor allem dabei immer an den durchwanderten Raum geknüpft. Indessen ist

²⁰⁵ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, S.11.

interessant, dass diese rohen Aufzeichnungen trotz ihrer immensen Laufzeit, des Fehlens narrativer beziehungsweise dramaturgischer Elemente sowie Musik, einer Montage oder Moderation teilweise millionenfach geklickt werden. Dass es sich bei diesen Inhalten auch um eine Form der Berieselung wie beim Fernsehen handelt, die auch nebenbei laufen kann, mag darunter eine Wahrheit sein. Jedoch wird aus den Kommentarsektionen ebenso ersichtlich, dass die Videos auch eine aktivere Zuschauerschaft an sich binden. Innerhalb dieses Webvideo-Genres haben sich folglich verschiedenste Variationen jener Videos aufgetan, die wiederum weitere, kleine Nischen gebildet haben. Jedes dieser Videos widmet sich indessen primär der Konservierung spezifischer Flairs, um zumeist eine entschleunigte Szenerie abzubilden. Schon an den Videotiteln lässt sich dabei erkennen, dass die Videoproduzent:innen genau wissen, mit welchen Codes sie ihre Community animieren können. In den Titeln wird folglich detailliert die Art des Szenarios und Stimmung beschrieben: „이태원 불금 - Walking around Itaewon on a Friday Night, Seoul, Korea“²⁰⁶, oder „[Driving Japan] Go to Mount Fuji and the lakes around it. Enjoy the Mt. Fuji every angle. 富士山ドライブ“,²⁰⁷ sind einige davon.

Anhand der Videotitel wird es schon möglich, wesentliche Merkmale jener Vlogs herauszulesen, wobei auffällt, dass es sich insbesondere um Situationen handelt, die eine friedliche Atmosphäre aufzeigen, meist gegen Abend, im Regen und auffallend oft in einem fernöstlichen, asiatischen Land, die im Westen einmal mehr kulturell als meditative Orte der Ruhe konnotiert sind. So lässt sich feststellen, dass die gewählten Orte, Tageszeiten oder Witterungen im Video ausgewählt wurden, um nicht die Hektik des Alltags abzubilden, sondern die ausklingenden Abschnitte eines Tages festzuhalten, Momente, die gewöhnlich die omnipräsente Hektik unterbrechen.

Ein Gang durch die Stadt von einem Termin zum nächsten wird im Sommerregen gleich anders gelesen und schneller romantisiert. Dieses romantische Flanieren im Sommerregen durch Tokio klingt dazu wie ein Setting für einen Spielfilm selbst. Die Slow-Walk Videos bedienen sich an dieser Assoziierung, wobei sie diese Atmosphäre für die Rezipient:innen weiter in die Länge ziehen und wie ein Parfum jene Essenz der aufgezeichneten Szenerie für einen längeren Zeitraum konservieren. Die Essenz einer solchen Szene wird aus dem dramaturgischen Gerüst eines

²⁰⁶ „이태원 불금 - Walking around Itaewon on a Friday Night, Seoul, Korea“ R.: WalkScapes, youtube.com, 11.08.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=YsFQaZpqCXI&t=181s>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

²⁰⁷ „[Driving Japan] Go to Mount Fuji and the lakes around it. Enjoy the Mt. Fuji every angle. 富士山ドライブ“, R.: Driving Japan, 21.05.2023, youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

Spielfilms herauskristallisiert und separat in Form eines einzelnen Videos abrufbar, in der sie obendrein den Anschein erweckt, aus der Perspektive eines Vlogs noch authentischer und nahbarer den Rezipient:innen gegenüber zu sein.

Das Video wird aus der Perspektive einer Person gezeigt, die offenbar mit der Umgebung vertraut ist, sodass eine Art virtueller Guide durch die Szenerie führt, sich selbst aber unsichtbar und stumm verhält. Dabei ist nicht immer bekannt und im Grunde auch uninteressant, wo die Person hingehen will. Was zählt, ist der Moment und die in ihm transportierte Atmosphäre und das Flair des Ortes, welche sich der überdurchschnittlichen Dauer des Videos entfalten können.

Daher ist der Umgang mit der Zeit in den Videos essenziell, indessen suggeriert wird, als hätte man reichlich genug davon. Gleich wird dadurch ersichtlich, dass in den Videos die Zeit unter keinem Performance-Zwang steht und keinem Druck wie im Spielfilm unterliegt, die diegetische Welt und Storyline durch ihr vorgegebenes Tempo entscheidend mitzugestalten. Die Zeit wird in den Slow Walk-Videos nicht unterbrochen beziehungsweise fragmentiert. Vielmehr soll der ungeschnittene, rohe Moment hervorgehoben werden, wobei die unfragmentierte Zeit, also das ungeschnittene Bild, sich in der heutigen Medienlandschaft äußerst fremd anfühlen und eine ungewohnte Rezeptionserfahrung auslösen kann. So eröffnet sich mit den Videos jedoch einmal mehr ein interessantes Forschungsfeld, in welchem sich wieder ein alternativer Raum des Zusammenhangs zu erkennen gibt.

Die subjektive Kamera, die auf Augenhöhe des stummen Guides agiert, fungiert in den Videos für die Betrachter:innen dabei als Gefäß oder wie ein Avatar, um den fremden Ort aus einer anthropomorphen Perspektive erkunden zu können. Für die volle Immersion darf die Kamera beziehungsweise die Person dabei keine zu ausgeprägte Eigendynamik entwickeln. Die virtuelle Reise durch fremde Augen bedeutet folglich im Video, einen Blick einzunehmen, der nicht mit einem Spektakel, sondern eher mit einer authentischen Dokumentation einer realen Szenerie bestechen will. Aus einer westlich-eurozentrischen Perspektive hängt die Rezeptionserfahrung zusätzlich mit dem Erkunden des Fernen und Fremden zusammen. Dabei ist es wichtig, festzuhalten, dass die Betrachtung dieses realen Ortes aus dem sicheren, privaten Raum erfolgt. So spielen neben dem Eskapismus und der Entschleunigung dieser Aufnahmen auch Faktoren wie Voyeurismus oder sogar Überwachung und Kontrolle eine Rolle, wobei all diese Aspekte gleichzeitig bei einer Sichtung erfolgen können.

Für die Analyse können nun mehrere Fragen eine Rolle spielen. Welcher Ort wird durchwandert? Wie wird dieser Ort durchwandert und welches Szenario oder Setting wird versucht, mit der

Kamera einzufangen? Soll ein spezifisches Bild oder eine Atmosphäre anhand des durchwanderten Ortes erzeugt werden? Welche inszenatorischen Elemente und Eingriffe werden herangezogen, um dieses Vorhaben zu unterstützen? Diese Kernfragen werden im Folgenden nachgegangen. Die Auswahl der jeweiligen Szenenbeispiele soll indessen einer bestmöglichen Porträtierung der verschiedenen Auswüchse des Genres dienen, um eine möglichst flächendeckende Auswahl in dieser Arbeit präsentieren zu können.

Die Bandbreite des Genres lässt sich demgemäß anhand folgender drei ausgewählter Beispiele gut veranschaulichen. Das erste Video; „Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“,²⁰⁸ stellt indessen den ‚Prototypen‘ des Genres dar. Ausgangspunkt ist ein einfacher Spaziergang in einem illustren Distrikt einer modernen Metropole. Den Rezipient:innen wird hier durch die POV-Perspektive eine immersive Erfahrung zuteil, welche eine ferne, moderne Welt durch stilisierte Codes authentischer erscheinen lassen soll und anhand der Bildsprache dazu verleitet, sich diese Erfahrung anhand des Videos aneignen zu können.

Das zweite Beispiel zeigt folglich das gewaltige Ausmaß auf, das diese Videos annehmen können, wie in; „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji“²⁰⁹ annehmen können. Hier wird man Teil eines hochspezifischen Szenarios, in dem man einer vollständigen Autoreise an die Küste Japans von Tokio aus virtuell beiwohnen kann. Aus der Perspektive einer rohen Videoaufnahme einer Unfallkamera wird man somit für acht Stunden zum blinden Passagier und Teil der Reise. Anders als im ersten Beispiel soll darin weniger eine bestimmte Atmosphäre und Ästhetik porträtiert werden, sondern der unberührte, rohe Moment selbst, abgekoppelt von einer spezifischen Stilistik, sodass dieses Video einen dokumentarischen (wobei das erste Beispiel dem Slow Cinema näher ist) Aspekt zu sich hat.

Das dritte Beispiel verlagert das erste in ein intermediales Szenario. In „*Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077*“²¹⁰, wird ein virtueller Spaziergang im popkulturellen Setting eines Videospiels nachgestellt. Dabei handelt es sich um eine Interpretation realer Limitierung in der virtuellen Welt, um diese authentischer erfahren zu können. Dabei steht in der Betrachtung des dritten Beispiels die Art und Weise im Vordergrund, wie sich durch die Welt bewegt wird, nämlich

²⁰⁸ „Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“, R.: 4K JAPAN, youtube.com, 23.06.2024, <https://www.youtube.com/watch?v=EjY-tILXJCU>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

²⁰⁹ „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“, R.: Driving Japan, 01.12.2022, youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

²¹⁰ „Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077“, R.: DayDream Gaming, youtube.com, 16.07.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ&t=1210s>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

in der für das Videospiel untypischen, langsamen und humanen Art und Weise. Das Flanieren des ersten Beispiels wird hier sozusagen imitiert. Während die Unterschiede zwischen den einzelnen Videos dabei klarer auf der Hand liegen, geben insbesondere ihre Gemeinsamkeiten Aufschluss über den Kern dieses Webvideo-Genres, nämlich die Entfaltung der Dauer in zeitlicher, bildlicher und auch in auditiver Form, indessen ein entschleunigter Erfahrungsraum im Virtuellen entsteht. Die Zeit im Bild konstituiert indessen augenscheinlich das Grundelement des Genres und insbesondere das Tempo und die damit einhergehende Entschleunigung, welche nicht durch eine Montage, Kommentierung oder andere Aspekte gestört beziehungsweise unterbrochen wird. Die Zeit arbeitet in Echtzeit für sich und lässt bestimmte Aspekte innerhalb dessen sichtbar werden und sich entfalten, die andernfalls verloren gehen können, wie die Kontrolle und Stabilität über den Raum, der ebenso im Zeitalter der Beschleunigung wie die Wirklichkeit selbst grundlegend anders erfahren wird und daher neue Verbindungen beziehungsweise Zugänge zu diesen Aspekten (Zeit, Raum und die Wirklichkeit) erforderlich wurden. Ein solcher neuer Zugang, welcher eine von der Beschleunigung unberührte Raumzeit herstellen kann, ist vielleicht nur noch in der Form eines künstlichen Formats zu finden, dass medial wie einst das Slow Cinema die beschleunigte Welt und ihre beschleunigte Sprache in den Medien hinterfragt und mit Stilbrüchen auf diese reagiert, um ihr entgegenzuwirken.

4.1 Slow Walk trifft auf Slow Cinema

Das erste Video der Analyse trägt den Titel „Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“ und erzählt eine eigentlich simple Geschichte. Gezeigt wird ein Spaziergang durch einen der populärsten Stadtteile der japanischen Metropole; Shinjuku. Dabei wird ein touristischer Blick eingenommen und im ruhigen Tempo durch Tokios populären Distrikt geschlendert, sodass genügend Zeit bleibt, um den Blick über den Bildschirm schweifen zu lassen. Zwischendurch wird an illustren Wegpunkten gestoppt und länger auf eine Werbetafel oder ein Maskottchen gefilmt, doch im Wesentlichen bleibt man in Bewegung. Dabei kommt das Video die meiste Zeit ohne einen Schnitt aus und setzt alles daran, eine nahtlose Erfahrung für die Zuschauerschaft herzustellen.

Die Orte, die indessen durchlaufen werden, schaffen ein für die Hauptstadt ungewöhnlich entschleunigtes Klima, während die führende Person zwischen ruhigeren, schmaleren Gassen und gefüllteren Hauptstraßen an Umschlagplätzen wechselt. Auch wenn sich an einigen Stellen das Leben tummelt, Menschenmassen an der Kamera vorbeiziehen und an einigen Wegpunkten die

Akustik durch den Verkehr zunimmt und es stets aus verschiedenen Richtungen etwas Neues zu entdecken gibt, liegt der gezeigten Welt ein ruhiger Kern inne. Dies mag insbesondere mit dem gemächlichen Gang und der Kameraführung zusammenhängen, welche zwar nicht zu verheimlichen versucht, von einem Menschen getragen zu werden, aber in ihrer Weite und Statik sowie den ruhigen Schwenks dennoch eine umfassende Übersicht, Kontrolle und Distanz über den Ort herstellt. Dabei wird ersichtlich, dass das eigenständige Suchen und Finden im Bild als bindender Faktor für die Zuschauenden von den Videoproduzent:innen so intendiert ist. Die Ruhe, die sich das Video nimmt, ist somit auch dadurch erklärt, dass genügend Zeit bleiben soll, um den Ort genauer betrachten zu können.

Um was für einen Raum handelt es sich aber konkret? Hierzu können einige Möglichkeiten, aus den Methoden der Filmanalyse abgeleitet, werden. Die Stadt sowie die gezeigten Nebenviertel können als öffentlicher Raum, sozialer Raum, Naturraum oder auch privater Raum (beispielsweise wenn kurz in ein Gebäude oder einen Laden gefilmt wird) gelesen werden.²¹¹ Die Kamera stellt so in diesem Video ein Fenster in eine andere Welt und Einblicke in kulturelle, soziale und auch private Gefüge im öffentlichen und städtischen Raum Shinjokus für die Rezipient:innen her. Ein wichtiger Unterschied zum gewöhnlichen filmischen Raum ist hierbei, dass die Kamera nicht in verschiedenen Einstellungen und Perspektiven den Raum abfilmt und darstellt, sondern eine zusammenhängende Welt und Szenerie aufzeigt, ohne eine Desorientierung oder Fragmentierung zu schaffen, indem bestimmte Teile des Bilds im Frame hervorgehoben werden und andere nicht. Wie bereits benannt, soll dieser Raum erkundet werden - er ist ein Objekt, das unter Beobachtung steht und dehnt sich durch die Linse der Kamera für die Rezipient:innen vor den Bildschirmen in die Tiefe und Breite aus und weist manchmal sogar mehrere Ebenen, wie durch Nebenstraßen, Brücken und Gassen, auf - alles im Blickfeld einer einzigen Kamera, wo sich auch ohne Montage viel auf einmal abspielen kann. Die Entscheidung, welchem Aspekt des Bildes man derweil Aufmerksamkeit schenkt wird, obliegt dem Blick der Betrachter:innen.

Die Durchwanderung des architektonischen und soziologischen Raums einer lebendigen Metropole beginnt derweil bei Tageslicht mitten in der Stadt und endet am späten Abend, wodurch die Dauer der einstündigen Laufzeit durch den stetigen Übergang in die Dämmerung noch eindeutiger

²¹¹ vgl., Laura Katharina Mücke (WS 19/20), „Einführung in die Filmanalyse. Visuelle Analyse: Filmischer Raum“ [Lehrveranstaltungsfolien], Institut für Theater -, Film und Medienwissenschaft, Universität Wien, moodle.univie.ac.at, <https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278>, (Letzter Zugriff: 13.09.2025), S.9

visualisiert wird. Über diesen Zeitraum spaziert man aus der Perspektive des unbekannten Flaneurs ohne lange Pausen durch die Stadt, neben mehrspurigen Straßen, kleinen Restaurants, durch schmale Gassen und ruhigere Alleen außerhalb der City entlang. Dies erfolgt durch einen anthropomorphen Bewegungsduktus, der die grundlegende Bildsprache des Videos bestimmt. An dieser Stelle ist mit Blick auf die Erzählperspektiven aus der Filmanalyse festzuhalten, dass jedes filmische Stilmittel zwar eingesetzt werden könne, um eine annähernd menschliche Wahrnehmung zu suggerieren, dies jedoch zur Folge haben kann, dass der Spielraum filmischer Möglichkeiten immer kleiner werde.²¹² Im Video ist demnach zu beobachten, dass die subjektive Ausrichtung und menschliche Wahrnehmung aufgrund der Verzichte sehr unkonkret bleibt, was aber auch so beabsichtigt ist. Der anthropomorphe Duktus kann indessen auch ein beengendes Gefühl beim Schauen erzeugen, da es keine leitenden Instanzen gibt, die die Welt, in die man eingeführt wird, strukturiert und erklärt.

Die natürliche Entfaltung der Szenen, die durch einen vermeintlich ungefilterten Blick auf einen fremden Raum vermittelt werden, lösen indessen auch einen observierenden Blick aus. Dadurch, dass das Video unkommentiert bleibt, keine unterlegte Musik besitzt oder etwa Info-Slides zur gezeigten Umgebung einblendet, werden die Betrachter:innen in eine ungewohnt intime Rezeptionserfahrung geleitet, in der mehr sie selbst es sind, die Kontrolle über das Narrativ erlangen. Es ist möglich, sich durch das Geschehen zu klicken, ohne etwas zu verpassen, da es keine Erzählung oder dergleichen gibt. Man kann derweil den eigenen Blick über das Bild schweifen lassen, in dem sich oftmals viel auf einmal abspielt und keine klare Bildsprache oder Komposition durch das Geschehen führt. Kurz: Die Rezipient:innen werden dazu verleitet, sich mit dem Bild und nur dem Bild allein selbständig auseinanderzusetzen, wobei sie ebenso dazu verführt werden, als stiller Beobachter unbemerkt alles überwachen zu können.

Aus der Sicht der Videoproduzent:innen wird derweil insbesondere Wert darauf gelegt, durch eine hochauflösende Bildqualität alles, damit alles bereit ist, gefunden zu werden. Das Video lässt sich folglich auf YouTube in einer 4K-Qualität abspielen, bei 2160 Pixeln und 60 FPS in einer HDR-Auflösung. Speziell die HDR Auflösung ist dabei interessant. HDR, oder „high dynamic range“, wird im Cambridge Dictionary als die Fähigkeit von Monitoren oder Fernsehern damit beschrieben, besonders klare Bilder mit einer weiten Reichweite an natürlichen Farben und viel Kontrast

²¹² vgl., Laura Katharina Mücke (WS 19/20), „Einführung in die Filmanalyse. Narrative Analyse II: Zeitkonstruktion“ [Lehrveranstaltungsfolien], Institut für Theater -, Film und Medienwissenschaft, Universität Wien, [moodle.univie.ac.at](https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278), <https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278>, (Letzter Zugriff: 13.09.2025), S. 63.

zwischen hellen und dunklen Teilen des Bildes darzustellen.²¹³ Realistischere Bilder werden insbesondere mit dieser Technologie, welche nun auch im Amateur:innen-Videobereich angekommen ist, dargestellt, um das Bild noch realer wirken zu lassen und Videos der Öffentlichkeit als Fenster in andere Wirklichkeiten bereitzustellen. Denn tatsächlich wirkt das Video im Vergleich zu einem Spielfilm klarer und unverfälschter, als seien theatralische Filter weggelassen worden. Die Authentizität und Nähe am vermeintlich echten Leben, die durch diese Bildsprache dargestellt werden soll, zeichnen folglich die primären Faktoren der Seherfahrung aus. Dies zeigt sich auch in der Kommentarsektion:

„I like your style. Total immersion. I feel like I’m there. For someone too old and too poor to travel this is a blessing. Many Thanks!“²¹⁴

Auch der Gang der filmenden Person im Video fällt im Vergleich zum Spielfilm als Gegenmaßnahme zur üblichen immersiven Kameraführung auf. In einem stetigen Auf und Ab mit der Kamera werden hier die Schritte wie im Film nicht versteckt, sondern als Teil des Videos adaptiert. Dadurch wird der noch tiefere Graben zwischen einem Spielfilm und dem Video-Genre ersichtlich.

Während im Film eher darauf abgezielt wird, die Kamera und die Person, die die Kamera führt, unkenntlich zu machen, wird im Shinjuku-Video die Kamera ein elementarer Bestandteil der diegetischen Welt. Sie wird sogar zum Protagonisten, indem sie auf Kopfhöhe liegt und den Blick der führenden Person imitieren soll; beziehungsweise als eine Art Katalysator für die Rezipient:innen dient, welche den Blick der Kamera als ihren Blick übernehmen können. Folglich handelt es sich bei der Funktion der Kamera nicht nur primär um die Bildaufnahme- und Inszenierung, sondern auch um eine Imitation des menschlichen Blicks und authentisches Gefäß für die Zuschauenden. Die Kameraschwenks, Neigungen und Senkungen sollen folglich nicht an eine Kamera erinnern, sondern dienen dazu, menschliche Bewegungen zu imitieren und anhand derer einen antromorphen Zugang zum Gezeigten zu verschaffen und keinen technischen. So zeigt sich daran, dass nicht nur eine umfragmentierte Perspektive und Inhalte des Zusammenhangs geschaffen werden, sondern auch die Instrumente, mit denen diese Inhalte geschaffen werden ebenfalls eine bestimmte Form annehmen müssen, um eine anthropomorphe humane Perspektive zu verkörpern. Infolgedessen ist weiter zu benennen, dass man nicht nur den dramaturgischen Mitteln des Films

²¹³ Cambridge Dictionary, „HDR“, [dictionary.cambridge.org](https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/hdr), <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/hdr>, [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 01.04.2025).

²¹⁴ @katsujinkin60, „Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“, R.: 4K JAPAN, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=EjY-tlXJCU), 23.06.2024, <https://www.youtube.com/watch?v=EjY-tlXJCU>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

den Rücken kehrt, sondern auch einigen formellen Aspekten. Es gibt keine geplante Bildkomposition oder kein ausgefeiltes Color-Grading. Die formellen Aspekte haben sich der Illusion unterzuordnen. Die Erfahrung soll nicht wie ein Film erzählt, sondern aus einer menschlichen Perspektive dargestellt und erfahren werden. Daher verlangen die Kamerabewegungen auch nach Wacklern beim Auf- und Ab-Gehen und wollen auf geradlinige Kamerafahrten verzichten.

Natürlich wird das Video dennoch von den Entscheidungen der filmenden Person inszeniert; wohin wird gefilmt, wie lange verweilt man an einem Ort und welche Route schlägt man ein. Doch das Video selbst betreffen viel mehr die unabhängigen Momente, wie der ungescriptete Einblick auf eine nicht inszenierte, sondern eben genau so vorgefundene Szenerie an einem Sommerabend in Tokio. Auch die Passant:innen performen in diesem Video keine Rolle und das Filmset kennt so gesehen kein Ende. Das Filmset des Vlogs ist der öffentliche Raum, der nicht erst als solcher geformt werden muss, sondern mit der Kamera ausgestellt wird.

Das taktgebende, ruhige Tempo im Wechselspiel mit dem Verzicht auf den Schnitt und die POV-Kamera sind indessen die maßgeblichen Instrumente des Videos und wirken wie eine nicht enden wollende Plansequenz. Die Umgebung der Stadt und dem was man darin vorfindet, wird nach Kracauer durch eine Vereinigung des Blicks der Betrachter:innen mit der Bewegungen der Kamera als nicht bewegend und bewegend Objekte erfasst.²¹⁵ Der Long-Take sei laut der Filmwissenschaftlerin Lúcia Nagib in Kracauers Theorien außerdem eine der wenigen Bewegungen, die sich mit Slowness beschäftigen, da sie das Fortschreiten der Erzählung verzögern.²¹⁶ Durch diese Verzögerung der Erzählung, oder in diesem Falle sogar das Ausbleiben dieser, bleibt nur noch der Long-Take allein und die Betrachtung des Straßenlebens übrig, indessen genügend Zeit zur Verfügung steht unabhängig, von der Kameraführung der filmenden Person den eigenen Blick übers Bild schweifen zu lassen. Beispielsweise auf die Passant:innen, die vorbeigehen, die zahlreichen Werbeanzeigen oder reflektierenden Lichter in den Pfützen der Straßen. Die Eigendirektion, welche die User:innen beim Betrachten des Videos erhalten ist dabei ein wichtiger Bestandteil der Rezeptionserfahrung, die mit den Privilegien des Online-Videos ad absurdum extrahiert wird. Anders als beim Film, der einem erzählerischen Gerüst, dem Plot, unterliegt, spielt es keine wesentliche Rolle, wann man ins Video einsteigt, ob man durchskippt

²¹⁵ vgl. Lúcia Nagib, "The Politics of Slowness and the Traps of Modernity". *Slow Cinema*, hg. v.: Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge, Edinburgh University Press 2015 (Übers.: S.S.), S. 25-46. S. 26-27.

²¹⁶ vgl., ebd., S. 27.

oder dranbleibt. Die Seherfahrung wird eine andere sein, doch die Freiheit der User:innen, sich durch das Videomaterial durchzuarbeiten, ist eine elementare Säule, die sie vom herkömmlichen Film abgrenzt. Es ist nicht nötig, einer Handlung zu folgen oder versteckte, besondere Symbole auf dem Spaziergang zu entdecken. Der Inhalt ist losgelöst von jeder Struktur, weshalb sich die formellen Aspekte des Videos über das Übliche hinaus entfalten können.

Auch Kameramann Robert C. Morton verwies auf André Bazin, für den mit der langen Einstellung eine räumliche und zeitliche Kontinuität der Realität bewahrt und weiter den Zuschauer:innen ermöglicht werde, sich direkter mit dem Bild auseinanderzusetzen, um ihre eigenen Schlussfolgerungen über die auf der Leinwand dargestellten Ereignisse zu ziehen. Dieser Gedanke ist eine Ursache, warum Slow Cinema sich von klassischen Schnitttechniken zugunsten eines kontemplativeren, beobachtenden Ansatzes beim Filmemachen entfernt hat.

4.2 Slower als Slow Cinema

Das Tempo des Videos ist innerhalb dessen entscheidend. Wie das Slow Cinema lässt auch das YouTube-Video das Bild für die Betrachterinnen spürbar werden.²¹⁷ Dies wird im Wesentlichen dadurch ermöglicht, indem das Webvideo mit den Konventionen seines Vlogging-Genres bricht, wie es einst auch das Slow Cinema mit dem Mainstream-Kino getan hat.

Das Video verkörpert indessen die noch kompromisslosere Form des Slow Cinemas, was bedeuten würde, dass diese Vlogs nach den Erläuterungen von Tiago de Luca und Nuno Barradas Jorge über das Slow Cinema einmal mehr das beschleunigte Bild ablehnen, welches sich entmenslichend, repetitiv und monoton anfühle.²¹⁸ Dementgegen stellt sich auch das entschleunigte Bild der YouTube-Vlogs, deren Ansätze sich auch mit dem Shinjuku-Video vereinen lassen. Es können Vlogs wie diese sein, welche den Zusammenhang in einer fragmentierten Welt zurückbringen, wobei die Auswirkungen dessen äußerst bedeutsam sein können, da insbesondere für Digital Natives durch die Vervielfachung der Endgeräte eine fragmentierte Wirklichkeitsempfindung aktuell unumgänglich scheint. Solche Inhalte in den fragmentiertesten Raum zu setzen, ist indessen ein einschneidender Akt der Gegenbewegung, da diese ebenso wie das Slow Cinema zum Teil einer

²¹⁷ vgl. Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge „Slow Cinema“, hg. v.: Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge, Edinburgh University Press 2016 [Übers. S.S.], S. 1-19., hier.: S. 5.

²¹⁸ vgl., Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge „Slow Cinema“, S. 9.

größeren sozialkulturellen Bewegung beim Sichern von erweiternden zeitlichen Strukturen vor dem beschleunigenden Tempo des Spätkapitalismus avancieren.²¹⁹

Zunächst aber eine Übersicht der bisherigen Erkenntnisse beim Betrachten des ersten Videos. Im betrachteten Video wird ein reale Kulisse in Echtzeit durchwandert und zur Observation ausgestellt. Die Observation erfolgt aus der POV-Perspektive mit einer Kamera, welche den Raum detailreich erfassen soll. Dabei wird der Blick eines Menschen, welcher seine Bewegungen ganz bewusst nicht verheimlicht, mit der Kamera auf Kopfhöhe (beziehungsweise als falscher, imitierender Kopf und Augen) für die Betrachter:innen als Gefäß fungiert, wodurch sie sich in der Rezeption einen fremden Blick aneignen können.

In dieser Form wird ein gewöhnlicher, alltäglicher Spaziergang einer offenbar lokal ansässigen Person vollzogen, indessen ein Szenario geschaffen wird, in dem die Betrachter:innen durch jene Augen die die fremde Welt erkunden können. Dabei spielen auch Faktoren wie Überwachung eine Rolle, insbesondere da die Betrachter:innen aus einer bequemen Distanz Zugriff auf Privaträume oder Situationen erhalten und diese in Ruhe betrachten können, ohne dabei Angst haben zu müssen, beim Beobachten entdeckt zu werden. Aber auch ein öffentlicher Raum wird auf diese Weise digitalisiert und über neue Wege noch zugänglicher. Die Slow-Walker leisten indessen auch einen Beitrag, der digital vernetzten Welt ein Gesicht zu geben. Demnach liege es nahe, zu überlegen, ob die Videos nicht sogar eine weitere nennenswerte Stufe repräsentieren, nach der Schrift (durch das Chatten und Vernetzen über sämtliche Ländergrenzen hinweg), die digital erfasste Welt anhand neuer Möglichkeiten online nun immer ausführlicher abbilden zu können. Die Welt ist durch technische Innovationen wie das Telefon oder dem Internet bereits immer näher zusammengewachsen. Primär aber über Text und Audio (Messenger-Dienste vom ersten Funk bis WhatsApp). In Anbetracht dessen ist anzumerken, dass Film und Video in der digitalen, globalen Vernetzung noch nicht voll ausgeschöpft wurden. Um den Punkt abzuschließen: In der weiteren Analyse der Slow-Walk Videos stößt man unumgänglich dabei auf die Überlegung, was wäre, wenn die gesamte Welt, jede Ecke, jede Straße, jede Stadt und jedes Dorf auf eine realistische Art und Weise per Video zu bereisen wäre. Es würde sich möglicherweise um ein ‚Google Maps 2.0‘ handeln, eine authentische, visuelle Erfahrung, die eine umfassende Erkundung allmöglicher Orte online möglich macht. Denn das Reisen, Erkunden, beziehungsweise das Sightseeing aus der Perspektive einer lokal-vertrauten Person ist die tragendste Säule dieser Inhalte. Das Video arbeitet

²¹⁹ vgl. ebd., S. 3.

indessen zwar mit Elementen und Stilmitteln aus YouTube-Reisevlogs und dem Slow Cinema, ähnelt jedoch in seinem Kern eher einem Livestream.

Stanley Kubrick kommentierte einst sein *2001: A Space Odyssey* (1968)²²⁰ mit den Worten: „The feel of the experience is the important thing, not the ability to verbalize or analyze it.“²²¹ Dieser Ansatz lässt sich auch auf den „*Shinjuku Summer Night Walk*“ projizieren. In einem Artikel auf „Diary of a Screenwriter“ über narrative Gedanken von Stanley Kubrick wird diesbezüglich anhand seines Sic-Fi-Opus *2001: A Space Odyssey* weiter ausgeführt, dass der Film als Bruch mit traditionellen Filmnarrativen verstanden werden könne, indessen kein Plot artikuliert wurde, sondern eine Abfolge von lebendigen Momenten.²²² Im Wesentlichen kann diese Herangehensweise auch als Blaupause für das YouTube-Genre herangezogen werden. Eine Abfolge von lebendigen Momenten anstelle des Plots hängt in den Videos jedoch mit der rohen Porträtierung eines ungescripteten Moments zusammen, wenngleich Kubrick in *2001: A Space Odyssey* auf epochale Szenen abzielte, die ohne einen deutlichen narrativen Leitfaden für sich stehen und durch die schwerfallende Verbindung dieser verschiedenen Episoden im gesamten Film ein ansprechendes Mysterium ergeben sollten.²²³ Dies verhält sich im Shinjuku-Video anders. Hier ist es vielmehr der Zusammenhang des lebendigen, rohen Moments, welcher den Rezipient:innen begegnet. Dabei fällt auf, dass bei diesen Videos vor allem auch die Erfahrung des Zusammenhangs und der Kontinuität eine große Rolle spielt, ob beabsichtigt oder nicht. Darauf arbeitet die lose Struktur und entfaltende Dauer des Videos hin und schafft den großen Unterschied zu Slow Cinema oder Kubricks angeführten Ideen zur inhaltlichen Aktstruktur des Films. Denn während im Slow Cinema die Dauer als Stilmittel verwendet wird, aber weiter inhaltliche Themenblöcke einem Plot folgen, steht in den YouTube-Videos die Dauer für sich allein und leitet das Video.

²²⁰ *2001: A Space Odyssey*, R: Stanley Kubrick, UK/USA 1968.

²²¹ Stanley Kubrick, „Stanley Kubrick: Thoughts On Narrative“, *diaryofscreenwriter.blogspot.com*, 21.09.2020, [https://diaryofscreenwriter.blogspot.com/search/label/Arthur C. Clarke](https://diaryofscreenwriter.blogspot.com/search/label/Arthur%20C.%20Clarke), [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 03.09.2025).

²²² vgl. ebd.

²²³ vgl. ebd.

4.3 Der rohe Moment (Szenenanalyse)

Das zweite Video trägt den Titel „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji“²²⁴, und schickt sein Publikum diesmal auf eine Spazierfahrt. Dies bringt im Vergleich zum ersten Video einige Unterschiede mit sich. Angefangen mit der Kamera, der virtuellen Simulation einer Reise und der intimen Situiertheit, als blinder Passagier im fremden Fahrzeug mit der fahrenden Person acht Stunden zu verbringen.

Durch die Positionierung der Linse an der Frontscheibe (vermutlich handelt es sich um eine Unfallkamera), wird die Perspektive entmenslicht, indem sie deutlich weniger subjektiv wirkt als noch beim Spaziergang durch die anthropomorphe Kamera zuvor.

In dem zehnstündigen Fahrtvideo werden die Rezipient:innen nun Teil einer Maschine und finden sich umso mehr in der Rolle des heimlichen Passagiers wieder. Die spezielle Perspektive, Akustik und Bewegung, die mit der Fahrt im Fahrzeug einhergeht, schafft derweil zu Beginn keine vergleichbare idyllische Szenerie wie noch im letzten Video beim gemächlichen Gang durch die schmalen Gassen Tokios. Denn in den ersten vierzig Minuten ist nicht mehr als die ausgeleuchtete Autobahn in den frühen Morgenstunden zu sehen, wobei auch die umliegende Umgebung in Tokios Speckgürtel bis auf einige Warenhäuser, Straßenschilder, leere Autobahntunnel und eine karge Skyline nicht mehr hergibt. Die Halbinsel Izu Peninsula verspricht dafür ein besonderes Ziel, das am Ende der Fahrt wartet.

Auf diese Weise hebt sich das Video vom vorherigen Slow Walk durch Tokio entscheidend ab. Primär steht hier der rohe Moment des Reisens selbst im Fokus und weniger ein touristischer Rundgang durch eine Weltstadt, der von Beginn an viel mehr visuell zu entnehmen ist. Mit anderen Worten: In diesem Video wird der Schwerpunkt auf die Vermittlung eines Gefühls gelegt, das weniger von seinem visuellen Schauwert und mehr von der aufgebauten Atmosphäre lebt, die sich nach und nach entfaltet. Während im Tokio-Video in jeder Gasse gleich mehrere Dinge den Blick der Rezipient:innen auf sich lenken, löst die Endlosigkeit der Straße im zweiten Beispiel etwas Gegensätzliches aus. Durch die sich nur langsam verändernde Landschaft während der Fahrt verschiebt sich die Fokussierung von dem, was man sieht, mehr zu dem, was man fühlt, zumal die Stagnation des Bildes auf der langen Fahrt einen realistischeren Zugang schafft, da das beständige Entfalten neuer Orte auf der Reise mehr der Realität entspricht. Dabei löst sich auch ein

²²⁴ „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“, R.: Driving Japan, 01.12.2022, youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, 13.09.2025.

stabilisierendes Raum- und Zeitgefühl durch die geradlinige Fahrt (diesmal auch ohne Wackler) in der Rezeption aus.

Darüber hinaus steht dieses Video noch stärker im Zeichen von Slow Media als das vorherige, da es nicht wie das erste Video gleich in Tokio beginnt und seine Zuschauer:innen in eine populäre Metropole einfach so hinein teleportiert. Die Reise mit dem Wagen startet auf einem leeren Hotelparkplatz in den frühen Morgenstunden und verlagert sich schnell auf die karge Autobahn. In diesem Video ist folglich nicht gleich das, was man sieht, sondern das zusammengeführte Ganze in Summe fesselnd. Ein ganzheitlicher Moment wird abgebildet, welcher in der digitalen Welt fehl am Platz wirkt, da er der Realität so nahe kommt.

Zudem gilt zu beachten, dass wer die Insel und Region ‚Izu Peninsula‘ genauer betrachten möchte, über wenige Klicks mit Bildern und Videos, womöglich auch einem Slow Walk-Video wie aus dem Tokio-Beispiel, online schnell fündig werden wird. Doch die Herstellung realer Verhältnisse eines Reiseszenarios, indem versucht wird, ein Erlebnis authentisch festzuhalten, zeigt wunderbar den tieferen Ansatz von Slow Media; der Imitation und Simulation einer verlorenen Wirklichkeit über neue Medien. Die Begierde, eine Aufzeichnung einer mehrstündigen Autoreise sehen zu wollen, kann infolgedessen darin begründet liegen, dass derartige Reisen in der Regel gar nicht mehr der heutigen Wirklichkeit entsprechen, da womöglich allein für das Auto beziehungsweise die Spritpreise oder auch die Zeit die Ressourcen fehlen. Das Video ist so gesehen ein Angebot, das analoge Leben, welches fortschreitend verloren geht, zu ersetzen, das anhand einiger Kommentare als solches auch angenommen wird:

„Wow, I have neither passport nor money to board a plane but at least I can tour Japan in the comfort of my home on my wide screen, I have enjoyed the journey, I love the smoother roads of Japan, it's a first world country!!, driving 8 hours without branching off for gas refill and refreshing is also amazing!!“²²⁵

Wolfgang Welschs entscheidender Punkt, dass das Bedürfnis nach der Wirklichkeit in einer Welt des Cyberspaces selbst (die Wirklichkeit, welche im neuen Gefüge zwischen der nicht virtuellen Welt und der virtuellen Welt immer undurchsichtiger wird) steigt,²²⁶ bildet zum Verständnis dieses Videos einen weiteren wichtigen Zugang. Anhand Welschs Ansatz wird die Bedeutung der Videos als Fenster zur Wirklichkeit im digitalen Raum ersichtlicher. Oder auch: der Zugang zu einem

²²⁵@Markexplorer256, „[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“, R.: Driving Japan, 01.12.2022, youtube.com, https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

²²⁶ vgl. Wolfgang Welsch, „Wirklich. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, S. 169.

vorherigen Verständnis von Wirklichkeit vor dem Aufstieg der virtuellen Welt und der Verschiebung vieler sozialer und anderer Räume ins Digitale. Das, was das Video also auch zu mimen versucht, ist eine spezifische Vorstellung vom analogen, pureren Leben fernab der digitalen Netzwerke. Denn gerade die elektronischen Welten haben laut Welsch der gewohnten Wirklichkeit ein neuartiges Gewicht verliehen.²²⁷ Diese Wirklichkeit will im Video durch das vermeintlich vollständige Bild reproduziert werden, wobei es letztendlich auch um die Befreiung in diese verlorene Wirklichkeit von den digitalen Geräten geht und das Entkommen in die freie, offene Welt, ob draußen in der Stadt oder noch viel mehr in dem Auto auf einer Fahrt raus aus der Stadt zur Küste.

Die virtuelle Reise handelt somit auch von dem Bedürfnis eines Ausbruchs aus dem Gewöhnlichen und dem Wunsch, eine Rekalibrierung zur Natur und den Sinnen herzustellen. Mehr als im vorherigen Video wird durch die ruhigeren Abschnitte in diesem Vlog beispielsweise der Eindruck geschaffen, der den Zuschauer:innen suggeriert, nichts zu verpassen, wenngleich man in den gefüllten Straßen Tokios noch oft dem Eindruck unterlag, bei weitem nicht alles auf einmal ordentlich aufnehmen zu können.

Während im ersten Video durch das populärere Setting und die schiere Reizüberflutung in der Innenstadt Tokios auch Aspekte wie Überwachung und Kontrolle in den Sinn kommen, funktioniert das zweite Video anders. Erst nach einer Stunde verlagert sich die Szenerie von der kargen Autobahn an die Küstenregion mit Blick aufs Meer. So baut sich nach und nach während der Fahrt vom frühen Morgen bis in den Sonnenaufgang ein umfassendes Reisegefühl auf, nachdem noch im Dunkeln Tokio verlassen und eine Stunde später das Meer in der Morgendämmerung erreicht wird. Was es dabei heißt, mittels der Unfallkamera eines Autos diese Reise mitzuverfolgen, sollte genauer ausdifferenziert werden.

Zunächst ist durch den geschlossenen Raum im Fahrzeug ein grundverschiedenes Szenario im Vergleich zum ersten Beispiel gegeben. Auch wenn durch die Anbringung der Kamera an der Frontscheibe die Sicht dabei nicht direkt verrät, dass man sich in einer Fahrerkabine befindet, wird dies durch die Akustik durchaus verdeutlicht. Die Rezipient:innen durchschreiten den Ort folglich nicht mit der durchs Video führenden Person außerhalb, sondern befinden sich in einem intimeren Verhältnis mit der fahrenden Person in einer von der Außenwelt abgekapselten Maschine.

Während der Sichtung dieses Beispiels erinnerte ich mich an den Spielfilm *Drive my Car* (2021),²²⁸ des japanischen Filmemachers Ryūsuke Hamaguchi. In einem vom *Department of Philosophy and Religion* der *University of Nebraska at Omaha* erschienenen Artikel im „Journal of Religion and

²²⁷ vgl. ebd.

²²⁸ *Drive my Car*, R.: Ryūsuke Hamaguchi, Japan 2021.

Film“ verfasste Frederick Ruf einen interessanten Gedanken zu dem Film. Darin beteuerte er, dass Filme durch ihre imperative Stimme die Macht hätten, die Zuschauer:innen in andere Leben nicht nur hineinzusetzen, sondern sie diese auch beneiden zu lassen.²²⁹ Sogar die, welche nicht einmal beneidenswert wären, meint Ruf, wobei er selbst angab, den Protagonisten aus *Drive my Car* trotz dessen dramatischer Lebensumstände beneidet zu haben.

Dies unterstreicht einen weiteren Aspekt, der sich für Rezipient:innen bei der Sichtung des Beispielsvideos auftut. So kann nämlich auch das Video das von Frederick Ruf benannte Gefühl in den Rezipient:innen hervorrufen, ein fremdes Leben zu beneiden, während sie darin einen Einblick gewährt bekommen. Speziell in der intimeren Situation im Auto ergibt dieser Aspekt Sinn, da im Video die fahrende Person auch zu hören ist, manchmal sogar besondere Dinge herbeisteuert, wie das klirrende Geräusch von Münzen, die versehentlich aufs Armaturenbrett gefallen sind. Durch die Länge des Videos bekommen Momente wie diese mehr Bedeutung und schaffen ein besonderes Verhältnis zwischen Zuschauer:innen und der unbekannten fahrenden Person, indem sie kleine Momente schaffen, die als Teil des großen Ganzen mehr Gewicht bekommen und das Gefühl für die Zuschauenden erweckt, etwas entdeckt zu haben, das vielleicht auch niemand sonst entdeckt hat.

In F. Scott Fitzgeralds Roman „Der große Gatsby“,²³⁰ beschreibt der Protagonist Nick Carraway seine Zeit als Gast auf Gatsbys Partys als jemand, der gleichzeitig drinnen und draußen gewesen war.²³¹ Im Roman wird dabei Carraways persönliche Erfahrung als ein eher heimlicher Beobachter und Fremdkörper auf den ausufernden Feiern der reichen Gesellschaft von Long Island beschrieben. Diese Schilderung lässt sich auch auf die Rolle der Rezipient:innen des Videos verlagern. Diese befinden sich nämlich zum einen in einer intimen Situation und eigentlich in einem privaten Raum - dem Auto einer unbekannten Person - mit dem Privileg, selbst zu sehen, ohne gesehen zu werden. Das stimmt aber nur im übertragenen Sinne, da sie natürlich nicht vor Ort sind, selbst wenn alles im Video darauf abzielt, eine Situation zu schaffen, die dem sehr nahekommen will.

Als eine Art blinder Passagier bekommen die Zuschauer:innen aber einen augenscheinlich ungefilterten Zugang zu einem Privatraum sowie einem privaten Moment, losgelöst von filmischem Pathos, das es umso realer wirken lässt. Um auf Rufs Aspekt des Beneidens zurückzukommen, geht aus den Inhalten der Videos ebenso hervor, dass auch einfache alltägliche Unternehmungen einer

²²⁹ Frederick Ruf, „Drive my Car“, *Journal of Religion and Film*, S. 3

²³⁰ F. Scott Fitzgerald, „Gesammelte Werke. Der große Gatsby“, München: Anaconda Verlag 2024. aus dem amerikanischen Engl. v. Elga Abramowitz, Kai Kilian, Kim Landgraf und Grete Rambach, S. 7.-171.

²³¹ F. Scott Fitzgerald, „Gesammelte Werke. Der große Gatsby“, München: Anaconda Verlag 2024. aus dem amerikanischen Engl. v. Elga Abramowitz, Kai Kilian, Kim Landgraf und Grete Rambach, S. 7.-171., hier.: S. 42.

Person (insbesondere in einem gänzlich fremden kulturellen Raum und Umgebung) wie ein Spaziergang oder eine Autofahrt (auch bei einer einstündigen kargen Autobahnfahrt) beneidenswert sein können oder zumindest etwas so Besonderes anbieten, dass man in der Lage ist, eine Zuschauerschaft auch über einen längeren Zeitraum zu fesseln.

Für die Videos dieser Arbeit möchte ich Rufs These an dieser Stelle etwas umwandeln und anhand der bisher besprochenen Videos behaupten, dass dieses Webvideo-Genre folglich die Macht besitzt, Menschen für gewöhnliche Situationen im Alltag (wie Autofahrten und Spaziergänge) von Fremden zu begeistern. Wie Ruf zuvor über *Drive my Car* schreibt, geben auch die YouTube-Videos dabei Stimmungen vor, indem wir dem Leben, ob in einem Spielfilm oder noch realistischer in Vlogs, von Charakteren für einige Stunden beiwohnen.²³² Dieses Beiwohnen und Einfühlen in eine fremde, neue Welt findet in dieser Variante zu seiner wohl extremsten Form.

Die nicht vorhandene aktive Kamerabewegung und Regie im Video deutet dabei nicht auf eine Abwesenheit eines medialen Dialogs zwischen dem Video und den Rezipient:innen hin. Zwischen den Videoersteller:innen und Rezipient:innen gibt es nämlich in erster Linie ohnehin gar kein herkömmliches Einverständnis, dass es sich bei dem Video um eine eindeutig fiktionale oder dokumentarische Filmvermittlung handelt, vielmehr gleicht es demgegenüber eher der Überwachung einer Unfallkamera, deren Rezeption nur ganz anders konnotiert ist und eben nicht für mehrere Stunden einen möglichen Unfall herbeisehnt. Durch das Abschneiden möglicher Störfaktoren ist das Video damit primär auf die von Ruf so bezeichneten „Moods“,²³³ also Stimmungen, fokussiert, die sich erst durch die Reise entfalten und an das Beiwohnen und Einfühlen in den observierten Raum gebunden sind.

Sehen bedeutete auch für Wenders schon immer mehr als das bloße Registrieren, nämlich das Wahrnehmen selbst und sich ins Verhältnis zur Welt setzen,²³⁴ was aus der Sicht der User:innen durch die Unfallkamera am Auto als Fenster in eine ferne Realität erfolgt. Im besten Falle führe der Film zum Leben hin, wie Wenders von Ozu gelernt habe,²³⁵ was auch das Potenzial der Videos beschreibt, die dies sogar in einer noch pureren und unverfälschteren Form als beim Spielfilm schaffen können. Bei den Webvideos kehren Kamera und Film nämlich zu ihrem ursprünglichen

²³² vgl. Frederick Ruf, „Drive my Car“, *Journal of Religion and Film*, S. 1.

²³³ Frederick Ruf, „Journal of Religion and Film“, Department of Philosophy and Religion der University of Nebraska at Omaha S. 2.

²³⁴ vgl. Sabine Pochhammer, „Die Krankheit der Bilder und die heilende Kraft der Geschichten : bis ans Ende der Welt von Wim Wenders“, *Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino*, hg. v.: Stiftung Filmbulletin, Band 33, Heft 178, 1991 S. 13-19., hier: S. 19.

²³⁵ vgl. ebd.

Auftrag zurück, dem Aufzeichnen, ohne selbst entscheidend zu dirigieren, insbesondere in diesem Video. Die Kamera führt nicht durch eine in einem Script vorgeplante Mise-en-scène, sie nimmt wie die Rezipient:innen selbst die Rolle des stillen Passagiers ein.

Durch sie betrachten, observieren und entdecken die Rezipient:innen den vor sich liegenden Raum, zum Beispiel fremde Menschen: Jogger:innen, einen Motorradfahrer an der Ampel oder einen Mann, der in einem Einkaufswagen Kleidung und weitere Sammelwaren die Straße hochschiebt. Dies sind viele kleine Momente, die über das Video eine große Bedeutung im Kontext des großen Ganzen erlangen. Diese Momente geben sich folglich als eben solche zu erkennen, welche in Seels Worten das „Gegebensein von Gegebenem“²³⁶, imitieren. Martin Seel beschreibt folglich in seinem Kapitel „Medien der Realität“, dass durch Medien sich das Gegebensein von Gegebenem erst ereigne.²³⁷ Sie seien die Gelegenheiten zum Gegebensein von etwas, wobei Gegeben in diesem Sinn alles, was wahrgenommen, erkannt und vorgenommen werden könne, was bedeute, dass es die Stelle eines internationalen Objekts einnehmen könne.²³⁸ Die vielen Momente, welche sich bei ihrer Entdeckung während der Rezeption des langen Videos als jene Gelegenheiten offenbaren, das Gegebensein von etwas zu erfassen, beschreiben folglich den Prozess, welcher den Rezipient:innen suggeriert, das vermeintliche analoge Leben im Video wiederzuentdecken. Anders gefasst ließe der Prozess sich folglich als der von Wenders beschriebene Moment definierten indem, der Film zum Leben hinführt.²³⁹

4.4 Bewegungsfreiheit durch Medien

Paul Virilio, ein Kritiker der beschleunigten Welt,²⁴⁰ bemängelte bereits 1978 das Reisen in den Transportmitteln und die daraus resultierende Entweichung in die Geschwindigkeit.²⁴¹ Das thematisierte ich schon zuvor in einer vorangegangenen Arbeit.²⁴² Der Verlust der Erfahrung, die im Zuge dieser modernen Art des Reisens verloren gehe, bringe demnach einen Nicht-Ort hervor,

²³⁶ Martin Seel, „Medien der Realität und Realität der Medien“, *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag Erste Auflage 1998, S. 244.-269. hier: S. 248.

²³⁷ vgl. ebd.

²³⁸ vgl. ebd.

²³⁹ vgl. Sabine Pochhammer, „Die Krankheit der Bilder und die heilende Kraft der Geschichten : bis ans Ende der Welt von Wim Wenders“, S. 19.

²⁴⁰ Christoph Vormweg „Paul Virilio – Kritiker einer beschleunigten Welt“, *deutschlandfunk.de*, 18.09.2018, <https://www.deutschlandfunk.de/zum-tod-des-philosophen-paul-virilio-kritiker-einer-100.html>, (Letzter Zugriff: 03.09.2025).

²⁴¹ Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren...*, Berlin: Merle Verlag 1978 [Übers.: Ulrich Raulf.], S. 9-95., hier: S. 32.

²⁴² Simeon Scholz, „Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, S. 13.

wobei dieser in meinen Ausführungen heute dadurch bereits entsteht, dass man schon gar nicht mehr aufbricht - egal ob zu Fuß oder mit dem Auto. Die Slow-Walk-Videos dürften für Virilio demnach so etwas wie einen wahr gewordenen Alptraum darstellen, wobei die Videos ironischerweise genau das versuchen, was Virilio durch die neue Art des Reisens so vermisste. Wie weit die Globalisierung und Digitalisierung mittlerweile fortgeschritten ist, wird demgemäß damit bewusst, wenn Virilios Dystopie mittlerweile die zweite Phase erreicht hat, in der man nicht einmal mehr in das verhasste Transportmittel einsteigt, um die Welt zu bereisen, sondern dieses Szenario auch noch simuliert, mit dem Ansatz, ein entschleunigtes und authentisches Reisegefühl zu erlangen.

Diese skurrile Situation beruht jedoch auf einer noch skurrileren modernen Realität. Denn in der Theorie sollten Menschen infolge der Globalisierung und des vernetzten digitalen Globus aktuell kaum noch Grenzen kennen, also durch eine global vernetzte Welt im Realen wie auch im Virtuellen so mobil wie nie zuvor sein. Doch die Realität ist eine andere. Viele Menschen stoßen auf große Hürden, weshalb es naheliegend ist, dass Inhalte über das Explorieren von Orten, ob zu Fuß oder im Verkehr, Nachfrage erzeugen.

Der slowenische Philosoph Slavoj Žižek beschrieb in seinem Buch „Der neue Klassenkampf. Die wahren Gründe für Flucht und Terror“²⁴³, dass in unserer globalen Welt vor allem Waren frei zirkulieren, aber nicht die Menschen.²⁴⁴ Damit kritisierte er die kapitalistische Globalisierung, die natürlich vehement unsere Welt bestimmt und wie die technischen Entwicklungen gleichermaßen gegenwärtig mediale Inhalte beeinflusst. So lässt sich anhand Žižeks Beobachtung wunderbar auf eine weitere Dimension in den Videos hinweisen, nämlich die simulierte Bewegungsfreiheit durch die neuen Medien und der digitalen Welt. Dabei ist es zunächst wichtig, besonders den Faktor der kapitalistischen Globalisierung einmal mehr zu verdeutlichen und ihr Paradoxon aufzuzeigen. Denn gewiss ist die Welt im Zuge des internationalen Handels mit Gütern näher zusammengewachsen, doch zu welchem Preis und für wen genau? Freiere Wirtschaftsräume schließen folglich nicht gleich Freiheit für alle mit ein. Die größer werdende Schere zwischen Arm und Reich und die erforderlichen Mittel zum Reisen schränken Menschen ein. Was viele jedoch wahrnehmen, ist die in der Theorie zusammengewachsene Welt, auch über den digitalen Raum, wo der Klick zu Bildern

²⁴³ Slavoj Žižek, *Der neue Klassenkampf. Die wahren Gründe für Flucht und Terror*, Berlin: Ullstein Verlag, 2015, aus dem Engl. v. Regina Schneider, S.7-98.

²⁴⁴ vgl. ebd., S. 48.

und Videos über diverse Orte so leicht fällt. Diese nahbare, gut vernetzte Welt aber auch tatsächlich bereisen zu können, ist ein komplexeres Thema, und das war es auch zu Paul Virilios Zeiten schon. Und so muss man Virilio spätestens hier widersprechen und anerkennen dass jene virtuelle Form, die Welt zu durchwandern, gerechtfertigt ist. Natürlich ist seine Kritik das auch. Jedoch hat sich die Welt auch verändert und Maßstäbe gesetzt, die neue Verhältnisse geschaffen haben, welche es als Mensch gar nicht mehr auf die Art und Weise möglich machen, die Welt zu bereisen, wie Virilio es sich noch wünschen würde. Und dennoch besteht die Begierde (die obendrein in Hochzeiten von Social Media noch weiter zunimmt, wenn Nutzer:innen Inhalte wie Urlaubsfotos oder Reisevlogs andauernd vorgesetzt bekommen), einen Weg zu finden, diese neue große, globale und auch digitale Welt für alle zu öffnen und auf einer dem Menschen näheren Rezeptionsform auch erfahren zu können. Denn beispielsweise malerische Orte lediglich digital in Bildform oder auf Karten abrufen zu können, ermöglicht noch keine zufriedenstellende Erfahrung. Ein Format wurde mit den vorgestellten Slow Walk-Vlogs im Grunde dafür versucht zu schaffen, indessen der Verlust der ursprünglichen Erfahrung durch das Formen virtueller Erfahrungen aufgefangen werden will.

Eben hier ist der Hinweis noch einmal bedeutend, dass sich Paul Virilios und gegenwärtigere medientheoretische Überlegungen wie von Bolter und Grusin beim Theorem des Auflösens treffen. Das Entweichen in Virilios „Nicht-Ort“²⁴⁵ der Geschwindigkeit,²⁴⁶ fällt hier mit Bolter und Grusins Immersion über das Auflösen des Mediums zusammen.²⁴⁷ Man könnte es auch damit beschreiben, dass die Technik immer eine Technik des Auflösens ist. Die virtuelle Realität bei Bolter und Grusin soll durch den Fokus auf die Immersion folglich ein Medium sein, deren Ziel es wäre, sich aufzulösen (für eine bessere Immersion), wenngleich bei Virilio es das Auto, der Zug und so weiter sind, welche die Distanz, die Entfernung und letztendlich auch den Raum auflösen. Bolter und Grusin konkretisieren indessen weiter, dass sich das digitale Medium selbst auslöschen wolle, wobei hierbei wieder gemeint ist, dass die Rezipient:innen in der Lage sein sollten, dieselbe Beziehung zum (digitalen) Inhalt aufzubauen wie zu dem originalen Medium.²⁴⁸ Idealerweise sollte es dabei keinen Unterschied zwischen der Seherfahrung beim Betrachten des Gemäldes in der Realität und über einen Computerbildschirm geben, doch dies sei niemals der Fall.²⁴⁹ Interessanterweise scheint mit dieser allgegenwärtigen Technik des Auflösens, wie der Verkürzung

²⁴⁵ Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren...*, S. 32.

²⁴⁶ vgl. ebd.

²⁴⁷ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, S. 21-22.

²⁴⁸ vgl. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, S. 45.

²⁴⁹ vgl. ebd.

der Wege, der Vereinfachung, der Simplifizierung und der immer perfekteren Immersion über die Jahre auch wieder das Bedürfnis der Rückgewinnung nach all dem, was permanent abgebaut, zerstückelt und vereinfacht wurde, einherzugehen. Dieses Bedürfnis nach den verloren gegangenen Wegen, langen Routen und zugehörigen Erfahrungen scheint der Kernantrieb hinter Slow Media und seinen vielen Formen und Varianten zu sein, angefangen beim Slow Cinema bis hin zu den Slow Walk-Videos.

Demnach stünde zur Debatte, ob nicht aktuell sogar eine Community, wie diese, welche sich unter den Slow Walk Videos findet, sich mit Virilios Ansätzen heute sehr gut identifizieren könnte und ebenfalls eher der technifizierten Auflösung und Beschleunigung abschwören würde.

4.5 Ein Bewusstsein für Remediation und Mediatisierung

Schon zuvor ging aus den Analysen hervor, dass die Videos auf so gut wie sämtliche dramaturgischen und technischen Möglichkeiten um das Video zu stilisieren oder nachzubearbeiten, verzichten, und sich auf das Aufzeichnen der Szenerie allein beschränken.

Auch in dem Abschnitt bezüglich der Ausführungen von Wolfgang Welsch über die Bedeutung von Wirklichkeit und Virtualität, ist es aber eben jenes Bestreben und auch Bedürfnis, die virtuelle Realität als immersives Fenster einer reproduzierten Wirklichkeit nutzen zu können. In der Gesamtbetrachtung sticht demnach hervor, dass sich anhand der Slow Walk- und weiter Slow Media-Community eine Bewegung aufzeigt, welche die negativen Aspekte der beschleunigten Gesellschaft der Moderne, wie auch der schnellen Verfügbarkeit und Simplizität über allmögliche Waren und Informationen durch den technischen Fortschritt reflektiert hat und nun andere Inhalte schaffen und konsumieren will, Inhalte, welche im Grunde Virilios Ansätze ins Digitale und in die neuen Medien übertragen.

Bolter und Grusin erläutern demnach die Besonderheit digitaler Medien, wobei das Neue an ihnen die besonderen Strategien seien, um beispielsweise Fernsehen, Film, Fotografie und Malerei zu ‚sanieren‘.²⁵⁰ So ergebe sich nach Bolter und Grusin beim sanierten Inhalt in digitalen Medien zwar ebendas, was sie als "unique to digital worlds"²⁵¹ bezeichnen, aber gleichzeitig auch jene „uniqueness“²⁵² verhindert,²⁵³ da sie natürlich immer auf etwas Reproduziertem beruht.

²⁵⁰ vgl. Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, S. 50.

²⁵¹ ebd.

²⁵² ebd.

²⁵³ ebd.

So lässt sich auch in den YouTube-Videos die formelle Bildsprache des Slow Cinemas wiedererkennen, wenn sie auch nicht exakt dieselbe ist. Dennoch wird sich jedoch eindeutig an den Stilmitteln bedient und somit eine erneuerte, sanierte Variante des Slow Cinemas in den neuen Medien geschaffen. Der grundlegende Unterschied der Slow Walk-Videos zum Slow Cinema besteht jedoch darin, dass die Videos eher ein digitales Fenster zur Wirklichkeit öffnen und zahlreiche Strukturen eines Spielfilms dafür ablegen, um etwas sichtbar zu machen, was andernfalls verloren gehen würde. Dies ist der Versuch, die aufgelöste Welt wieder aufzubauen und im digitalen Kosmos erfahrbar zu machen. Über all dem steht in der Gesamtbetrachtung all dargelegter Punkte dabei immer wieder Welschs beschriebenes Bedürfnis nach Wirklichkeit in einem elektronisch unersetzbaren Sinn,²⁵⁴ worauf auch Bolter und Grusin spezifischer eingehen.

Diesbezüglich verwenden sie die Begriffe „Hypermedia“²⁵⁵ und „Transparent media“²⁵⁶ welche die gegensätzliche Manifestation desselben Wunsches seien.²⁵⁷ Dieser Wunsch lautet, die Grenzen der bloßen Darstellung zu überwinden und das Reale zu erreichen.²⁵⁸ Damit sei aber nicht gemeint, nach dem Realen in einem metaphysischen Sinne zu streben. Das Reale würde stattdessen durch die Erfahrung der Betrachter:innen definiert werden.²⁵⁹ Transparente digitale Anwendungen würden folglich versuchen, das Reale zu erreichen, indem sie die Tatsache der Vermittlung leugnen und digitale Hypermedien würden das Reale suchen, indem sie die Vermittlung vervielfachen, um ein Gefühl der Fülle zu erzeugen.²⁶⁰ Dabei könne das Gefühl der Fülle eine Sättigung der Erfahrung erzeugen, die als Realität aufgefasst werden könne.²⁶¹ Die Slow Walk-Videos fallen in die erste Kategorie, den transparenten digitalen Anwendungen, da sie die Bewegung eines Menschen imitieren und viele filmische Mittel ablegen, um den Simulations-Aspekt der Videos zu bewahren. Das Gefühl der Fülle und Sättigung passt jedoch auch zu den Slow Walk-Videos, wobei dies durch die Entfaltung der Dauer und nicht durch Vervielfachung geschieht, wie bei den Hypermedien. Daraufhin kann festgehalten werden, dass, wenn das Reale durch die Erfahrung der Betrachter:innen ohnehin definiert werde, digitale Inhalte auch in der Lage dazu wären, reale Erfahrungen zu suggerieren. Konkret: Wenn beispielsweise in den Slow Walk-Videos durch den

²⁵⁴ Wolfgang Welsch, „>Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, *Medien Computer Realität*, hg. v. Sybille Krämer, S. 169.

²⁵⁵ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, S. 53.

²⁵⁶ ebd.

²⁵⁷ vgl. ebd.

²⁵⁸ vgl. ebd.

²⁵⁹ vgl. ebd.

²⁶⁰ vgl. ebd.

²⁶¹ vgl. ebd.

Abbau zahlreicher filmischer Mittel die mediale Vermittlung geleugnet und anhand der Entfaltung der Dauer ein Gefühl der Fülle durch das vollumfassende, ungeschnittene Bild erzeugt wird, werden die Rezipient:innen dazu verleitet das Gesehene als etwas für sie Reales zu definieren.

4.6 Wirklichkeit schaffen im virtuellen Raum

Das dritte Beispiel verlagert das erste Video in ein intermediales Szenario. In „Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077“²⁶² ereignet sich der virtuelle Spaziergang im popkulturellen Setting eines Videospiels. Ausschlaggebend für dieses Video ist die Limitierung, mit der die Figur durch die virtuelle Welt gesteuert wird, als wäre sie eine ganz normale Person. Das untypische, langsame Flanieren aus dem ersten Beispiel wird hier imitiert, um denselben Effekt in einem anderen Setting nachzuahmen, wobei mit der Sehnsucht vieler Spieler:innen über die realistischere Bewegung gespielt wird, in dieser Welt ihr Leben zu führen.

In dem Video spaziert der Avatar durch die verschiedenen Distrikte der fiktiven Stadt aus dem dystopischen Sci-Fi-Game, ohne zu sprinten, Fahrzeuge zu benutzen oder sich zu teleportieren. Dies ist alles möglich im Spiel, doch der Verzicht auf die üblichen Fortbewegungsmittel verschafft infolgedessen eine neue Perspektive auf die Spielwelt, die viele Spieler:innen so bestimmt weniger kennen. Eine ungewohnte Perspektive wird somit eingenommen, losgelöst von der sonst präsenten Geschwindigkeit im Spiel, in dem es von Mission zu Mission geht. Mittels der POV-Perspektive dient wieder der Kopf als Kamera, wobei gleich auffällt, dass dieser außergewöhnlich langsam und steif wirkt und wie eine Kamera operiert. Durch langsame Schwenks um die eigene Achse wird dabei häufig ein weitreichender Überblick über das Umfeld, in dem man sich bewegt, geschaffen, wobei es so wirkt, als wolle die spielende Person die virtuelle Welt um sich herum in aller Ausführlichkeit präsentieren. So geht es von einem Distrikt der Stadt in den nächsten, indem man die Spielwelt, welche zumeist mit allmöglichen Spektakeln aufgeladen ist, mit ganz anderen Augen zu sehen beginnt. Um eine künstliche Welt real wirken zu lassen, zeigt sich anhand dieses Videos infolgedessen auf, dass die Bewegung und die Zeit die wichtigsten Werkzeuge für dieses Vorhaben sind. So ist außerdem interessant, dass diese Werkzeuge und Vorgehensweise im Video sich nicht wirklich von den Slow Walk-Videos in der echten Welt unterscheiden. Dementsprechend kommt es

²⁶² „Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077“, R.: DayDream Gaming, youtube.com, 16.07.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ&t=1210s>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

in der Kommentarsektion auch zu direkten Vergleichen mit den Slow Walk-Videos, auf die ein:e User:in aufmerksam macht:

„There's a series of virtual walking tour videos on YT, that feature a videographer, walking through various parts of Tokyo and other Japanese locations, while holding a stabilized 4K camera at near eyeline height. Most take place in a day or night, rain free environment, but I remember a night time one that was filmed just after a rain storm. This reminds me so much of it. The lights reflecting off the wet pavement, the sound of his footsteps, the even more futuristic background, the passersby-some dressed differently than "normal". You did a really great job of providing a walking tour of yet another place I'd love to visit, this one decidedly much harder to get to (...).“²⁶³

Das Schlüsselement dieses Videos besteht demzufolge darin, die virtuelle Welt in einer Art und Weise zu erkunden, als sei sie real, um sie realer werden zu lassen. Dadurch verrät das Video auch viel darüber, was wir unter Wirklichkeit und Realität überhaupt verstehen. Ausgehend dieses Slow-Walks konkretisiert sich demnach weiter die Beobachtung, dass im besonderen Maße das Zeitempfinden und die Bewegung eine Rolle spielen, ob wir einen Raum als authentisch und real oder eher artifiziell empfinden. Die in jedem Video wiederkehrenden zaghaften Bewegungen und langen Einstellungen, um den Raum in aller Ruhe auf sich wirken lassen zu können, bilden in Verbindung mit der umfragmentierten Zeit die Argumente dafür. Doch auch die Geräuschkulisse, die sich in Ruhe als zusätzlicher Bestandteil entfaltet, trägt dazu bei, sich vollends auf die Umwelt einzulassen.

In Anbetracht dessen ist anzunehmen, dass mit der so vollzogenen Freisetzung eines immersiven Moments die Möglichkeit entfaltet wird, einen Raum nicht nur zu erkunden, sondern als solchen zu bilden. So ginge es nicht nur um die Immersion, sondern insbesondere auch um einen bewussteinsschaffenden Prozess, wie eine rezipierte Welt von den Rezipient:innen als ein wahrhaftiges Szenario gelesen und im weiteren als solcher konstituiert wird - respektive von den Videoersteller:innen als wahrhaftiger Raum inszeniert wird.

Zudem sollte weitergehend nachgegangen werden, ob, wenn all jene inszenatorischen Faktoren gegeben sind, ein Bild ungebunden vom tatsächlichen Objekt, dementsprechend unerheblich, ob digital oder analog, als real erscheinen kann, wenn erst einmal nach Sybille Krämer eine entscheidende Wirkkraft entfaltet wurde, was für sie bedeutet, dass, wenn Medien die Modalitäten unseres Denkens, Wahrnehmens, Erfahrens, Erinnerns und Kommunizieren prägen.²⁶⁴

²⁶³ @CarbonTech19, „Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077“, R.: DayDream Gaming, youtube.com, 16.07.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ&t=1210s>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

²⁶⁴ vgl. Sybille Krämer, „Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? Zur Einleitung in diesen Band“, S. 14.

Zur Erinnerung: Für Krämer entscheidet jener Wirkungsprozess, wie wir denken, wahrnehmen und kommunizieren und auch die Art und Weise, wie unsere Umwelt zu unserer Welt wird, in der sich im Weiteren die Vorstellung über das, was für uns wirklich ist und was Wirklichkeit heißt, ausbildet und verdichtet.²⁶⁵ Unter dieser Auffassung ist es möglich, den Wirklichkeitsbegriff als ebenso kompatibel mit der virtuellen Welt aufzufassen wie mit der bisherigen. So würde in diesem Videobeispiel aus der Welt von *Cyberpunk 2077* durch die spezielle Art, wie die Welt auf der einen Seite inszeniert und auf der anderen Seite durchwandert wird, dafür gesorgt, dass eine nicht reale, virtuelle Umwelt als eine wirkliche Welt von seinen Rezipient:innen wahrgenommen wird.

Im Rahmen dieser Arbeit sollte hier speziell auf die Erfahrungen eingegangen werden, die uns unabhängig davon, ob durch ein Videospiel oder aus dem realen Leben, prägen und somit unsere Wirklichkeit mit konstituieren. Was das *Cyberpunk 2077*-Video im Vergleich zum Spaziergang durch Shinjuku folglich bewusst werden lässt, ist, dass es dieselbe Wirkkraft entfalten kann, auch wenn es sich nicht um einen realen Ort handelt.

4.7 Erfahrung als Konsumgut

Im Folgenden soll anhand des Beispiels die Erfahrung als Konsumgut, die Content-Verschiebung von Fiktion zur Erfahrung und ein Ausblick über Virtual Reality als Medium der Erfahrung mehr Aufschluss über das Video verschaffen. Zunächst zur Erfahrung als Konsumgut: Schon im Vorhinein wurde über neue Sehnsüchte durch moderne Innovationen und Technik geschrieben, weshalb es an dieser Stelle sinnvoll wäre noch einmal auf die politische Perspektive einzugehen. Hierzu bietet sich vor allem die Theorie von Hannah Arendt an, insbesondere aus ihrem Werk „*Vita Activa oder vom tätigen Leben*“,²⁶⁶ dessen Theorie Arendt in einem Gespräch mit Günter Gaus 1964 aufschlussreich erläuterte. In diesem Fernsehgespräch spricht Moderator Gaus Arendt auf ihre These über die Entwurzelung und Verlassenheit des Massenmenschen und den Triumph eines Menschentyps an, der im bloßen Arbeits- und Konsumvorgang sein Genügen finde.²⁶⁷ Daraufhin erläuterte Arendt, dass die Sache mit dem Arbeiten und Konsumieren in ihrer Darstellung nur zwei Seiten desselben Phänomens beziehungsweise eines Kreislaufs seien, in dem das Leben schwingt

²⁶⁵ vgl. ebd.

²⁶⁶ Hannah Arendt, *Vita activa oder vom tätigen Leben*, München: R. Piper & Co. Verlag 4. Auflage 1981 (Orig.: 1967).

²⁶⁷ „Hannah Arendt im Gespräch mit Günter Gaus (\"Zur Person\", 1964)\", 1964), R.: ArendtKanal, youtube.com, 24.07.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=J9SyTEUi6Kw>, (Letzter Zugriff: 13.09.2025).

und alles Lebendige schwingt.²⁶⁸ Das wäre deshalb so wichtig und nach ihr auch unheilvoll, da sich innerhalb dessen eine Wertlosigkeit kundtun würde.²⁶⁹ Dabei liege eine:m nichts mehr daran, wie die Welt aussehe, indessen sie den Begriff der Welt hier als Raum, in dem Dinge öffentlich werden auffasse und weiter als einen Raum, in dem man wohne, der anständig aussehen müsse und in dem neben Kunst auch alles Mögliche erscheine.²⁷⁰ Im Arbeiten und Konsumieren sei der Mensch folglich völlig auf sich selbst zurückgeworfen, wobei im Arbeitsprozess eine eigentümliche Verlassenheit entstehe.²⁷¹ Diese Verlassenheit sei weiter jenes auf sich selbst zurückgeworfen werden, indem dann das Konsumieren gewissermaßen an die Stelle aller eigentlich relevanten Tätigkeiten trete.“²⁷² Wenn die Videos, wie im Vorhinein schon einst beschrieben, als aufgezeichnete Erfahrungen betrachtet werden und folglich Menschen online jene fremden Erfahrungen als Ersatz fehlender eigener Erfahrungen konsumieren, könnte man dieses Verhalten folglich anhand jener eigentümlichen Verlassenheit in der Arbeits- und konsumgeprägten Welt bei Arendt verstehen, wobei jene Verlassenheit der Subjekte auch mit Hartmut Rosas beschleunigter Gesellschaft und Guggenbergers digitalem Nirwana zusammenhängt.

4.7.1 Eine Verschiebung von Fiktion zur Erfahrung

Innerhalb der letzten Jahrzehnte entwickelte sich durch den Aufstieg der Social-Media-Plattformen eine gewaltige Veränderung darin, was und wie Leute durch Medien rezipieren. Denn mit den neuen Plattformen, auf denen User:innen selbst die Inhalte produzierten, entstand insbesondere durch Webvideo-Formate wie Vlogs oder auch Gameplays eine Content-Kultur, welche die Perspektive von Medien wie beispielsweise Videospielen rezipiert werden, grundlegend veränderte. In den neuen Medien entwickelte sich dadurch vermehrt die Situation, dass ein Werk nicht selbst gespielt, sondern über das Gameplay einer anderen Person rezipiert wurde, ein Merkmal, das bis zu den Slow Walk-Videos zurückverfolgt werden kann und einen grundlegenden Umbruch aufzeigt. Ein Umbruch, der ironischerweise eine hyperpassive Zuschauerschaft als Begleiterscheinung zur eigentlich hyperaktiven Post-Television-Audience mit sich brachte, welche Strangelove in seinen Texten noch ausgerufen hatte. Besonders im Videospielsektor erweisen sich die Gameplays auf

²⁶⁸ vgl. ebd.

²⁶⁹ vgl. ebd.

²⁷⁰ vgl. ebd.

²⁷¹ vgl. ebd.

²⁷² vgl. ebd.

YouTube wie eine Art neumodische Erscheinung von Virilios Reiseproblem, wobei heute die YouTube-Gameplays die Transportmittel darstellen und der Grundkonflikt des nicht mehr selbständigen Reisens oder Spielens derselbe bleibt.

Der exponentielle Anstieg der Geschwindigkeit der Massenkommunikationsmittel bei Virilio zeichne sich schon im Abteiffenster des Zuges und Heckfensters des Autos ab, indessen dort gegen den Horizont die erste Realität, der Raum und Gegenstand der Erfahrung entschwinde.²⁷³ Dieser Verlust der Erfahrung und die neue Passivität, welche das eigene Erlebnis sowie die eigene Erfahrung stets korrumpiert, beschreiben derweil einen wiederkehrenden Konflikt in der modernen Welt. Diese Passivität und stetige Abnahme vom eigenen Suchen oder Spielen sollte auch als eine Grundmotivation für das Interesse an den Slow Walk-Videos betrachtet werden und als wichtiger Faktor in der Auseinandersetzung mit Slow Media im Allgemeinen.

Insbesondere durch den Aufstieg von KI wird sich dieser Grundkonflikt voraussichtlich auch noch weiter verdichten. In Anbetracht der derzeitigen weitläufigen Implementierung von KI in diversen Apps, sind es gerade die künstlichen Intelligenzen, welche am besten den angesprochenen Wandel beschreiben, in dem sich die User:innen noch passiver als zuvor fühlen werden. Denn die KI kann gewissermaßen als Virilios Fahrzeug für den digitalen Raum aufgefasst werden, indem immer mehr User:innen nicht mehr selbst nach den Informationen suchen beziehungsweise googeln, sondern beispielsweise *ChatGPT* mit der Suche beauftragen. Exakt dieser Umstand in den aktuellen Entwicklungen durch die KI-Technologie repräsentiert das neue Nutzungsverhalten im digitalen Raum, anhand dessen auch neue Vor- und Nachteile und Bedürfnisse entstehen.

Da der digitale Raum fest im alltäglichen Leben verankert ist, werden unzählige User:innen durch KI nun in eine noch fortgeschrittenere Passivität gedrängt. Allerdings könnten durch diese extremen Veränderungen Slow Media Communitys nun ebenso zunehmend attraktiver werden, wenn das Bedürfnis nach einer analogen Ästhetik steigt. Diesbezüglich ist es jedoch noch einmal wichtig, zu betonen, dass die Slow Walk-Videos natürlich auch Inhalte bereitstellen, welche ihre Zuschauerschaft ebenso in eine Passivität drängen, da sie eben nicht selbst die Reisen und Spaziergänge unternehmen. Dennoch ergibt sich anhand dieser Inhalte zum einen das Bedürfnis, nach eben diesen Unternehmungen zu erkennen und unterstreicht das Dilemma, aufgrund der inzwischen unumgänglichen digitalen Welt, jene Fluchtwege mittlerweile nur noch simulieren zu

²⁷³ vgl. Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren...*, S. 24.

können, da es für einen tatsächlichen Ausweg kostbarere Ressourcen braucht, die sich heute immer weniger Menschen leisten können (Zeit und Geld).

In Anbetracht dessen, dass also durch Dritte ein passives Massenpublikum online stets seine Videospiele vorgespielt, sämtliche Informationen und News ebenso durch KI nun aufbereitet und diverse Filme, Sendungen und weitere Inhalte durch Algorithmen oft automatisch selektiert bekommt, ist es naheliegend, dass das Bedürfnis nach der eigenen Teilhabe an jenen Prozessen wieder steigt. Die eigenen Erfahrungen, die durch den stetigen technischen Fortschritt, abgebaut werden, wollen sich wieder angeeignet werden. In diesem Sinne baut sich im digitalen Raum eine Slow Media-Blase weiter auf, mit unter anderem Blanko-Inhalten, welche die User:innen wieder beibringen, selbst zu suchen, etwas zu entdecken und auf sich länger wirken zu lassen.

4.7.2 Virtual Reality als Medium der Erfahrung - ein Ausblick

Noch einmal soll ein Blick auf das Videospiel *Cyberpunk 2077* geworfen werden und speziell auf ein dort existierendes futuristisches Gerät, welches einen Ausblick darauf geben kann, wie sich die Entwicklung um die Slow Walk-Videos weiterspinnen könnte. Bei dem Gerät handelt es sich um den „Braindance“²⁷⁴ - eine Erfindung, mit der man in der Lage ist, eigene Erinnerungen oder Emotionen aufzuzeichnen oder die von anderen Personen abzurufen und selbst zu erleben.²⁷⁵ Die Idee gleicht einem vorherigen Beispiel, der Technologie aus dem Spielfilm *Strange Days*. Dieser Film, der bereits aus dem Jahre 1995 stammt und das Videospiel, das im Jahre 2020 erscheinen ist, beweisen derweil durch dieselbe Idee als Teil ihres dystopischen Zukunftsszenarios, dass es sich bei diesem Gedankenspiel, fremde Erinnerungen wie die eigenen erleben und in andere Körper schlüpfen zu können, um keine neuen, sondern bereits um lang bestehende Wünsche der Menschen handelt. Ob dieses Verlangen auch eine prägnante Rolle für die User:innen in Bezug auf die Slow Walk Videos spielt, sollte berücksichtigt werden, um die größere Dimension dieser Inhalte ermessen zu können.

In *Cyberpunk 2077* funktioniert die Idee des *Braindance* demnach so, dass es sich bei den gezeigten Inhalten beispielsweise um Aufnahmen aus dem normalen Alltag eines Stars handelt, sodass jede Person, die jene Aufnahmen abspielt, für einen kurzen Zeitraum dasselbe luxuriöse Leben führen

²⁷⁴ Cyberpunk Wiki, „Braindance“, [cyberpunk.fandom.com](https://cyberpunk.fandom.com/de/wiki/Braindance), <https://cyberpunk.fandom.com/de/wiki/Braindance>, (Letzter Zugriff: 03.09.2025).

²⁷⁵ vgl. ebd.

kann.²⁷⁶ Dabei handelt es sich im Grunde auch um ein ähnliches Szenario wie in den Slow Walk-Videos, wobei nicht eine fesselnde Storyline eines dramaturgischen Werks verfolgt wird, sondern der Alltag einer Person, in deren Leben man für einige Zeit eintauchen kann. Das Eintauchen in eine fremde Lebensrealität ist in Bezug auf die Videos daher so von Bedeutung, da die visuelle Sprache der Videos eben jenes Szenario am deutlichsten zu gestalten versucht. Die POV-Perspektive und die Zurücknahme der eigentlichen Person, welche durch das Video führt, sowie die Reduziertheit anderer filmischer Mittel sind dafür prädestiniert, nicht nur einen äußerst immersiven Rundgang aufzubereiten, sondern den Rezipient:innen ebenso eine Simulation anzubieten, getragen von der Vorstellung, dass man tatsächlich selbst in den Straßen Tokios unterwegs ist. Bei der Vorherrschaft diverser Social Media Plattformen macht dieses Konsumszenario auch Sinn. Wenn die aktuelle Generation vor allem Zeit auf sozialen Netzwerken verbringt und das eigene Leben ständig mit den Leben von anderen Personen vergleicht, ist es nachvollziehbar, dass mehr Menschen ein Interesse entwickeln, andere Alltage, Lebensräume und Aktivitäten von Personen zu verfolgen - und keine epischen Geschichten aus Filmen und Büchern. So ist es speziell auch ein Anliegen dieser Arbeit, anhand des Videomaterials, das analysiert wurde, auf Virtual Reality als eventuelles Medium der Erfahrung und die YouTube-Videos aus dem Slow Walk Genre als bereits entsprechende Inhalte für diese Entwicklung hinzuweisen. Darüber hinaus wurde ebenso bei Spielfilmen das Interesse, die Begierde und sogar Neid in der Betrachtung fremder Leben in Spielfilmen adressiert, wie aus Frederick Rufs Kommentar über dem Film *Drive my Car* (2021) hervorging.²⁷⁷ In Summe aller vorangegangenen Erkenntnisse aus der Arbeit ist es dabei per se auch nicht entscheidend, ob in Spielfilmen, YouTube-Videos oder Videospielen die Leute die beschleunigte Welt wieder für sich verlangsamen und dabei wieder alltägliche kleine Momente, die im neuen Tempo verloren gehen, zurückholen. Auffällig ist es doch, dass dieses Vorhaben seit einigen Jahrzehnten immer wieder seinen Weg in bestimmte Medien findet, die man mittlerweile und wenn auch noch in kleinen Kreisen und unter verschiedenen Begriffserklärungen, als Slow Media-Begriff versucht zusammenzufassen.

Das Slow Cinema, die Slow Walk-Videos oder auch ein alternatives Gameplay in einem Videospiel, welches dem Slow Media-Ansatz entspricht, sollten daher als Reaktion auf dasselbe Problem verstanden werden; ausgehend einer beschleunigten Kultur und Gesellschaft durch technische Innovation. Slow Media kann weiter in immer größer werdenden Schritten dieser Beschleunigung der Moderne folgen, da es durch die immer schnellere Zeit stets weiter bedingt wird und über die

²⁷⁶ vgl. ebd.

²⁷⁷ Frederick Ruf, „Drive my Car“, *Journal of Religion and Film*, S. 3.

letzten Jahrzehnte immer wieder, ob im Kino mit dem Slow Cinema oder auf YouTube durch die Slow Walk-Videos einen Platz gefunden hat.

Dabei spielt auch die subversive Förderung geistiger Verarbeitungsprozesse eine Rolle, welche wieder aufgenommen werden wollen, wie Inhalte, welche die Rezipient:innen zum aktiven Nachdenken, Suchen und Erkunden ermutigen und in erster Linie ihre eigene Aufmerksamkeit fördern in einer immer automatisierteren Welt. Man könnte hier auch vom tatsächlichen Erfassen des Rezipienten sprechen, eine bewusstere Rezeptionsform, die sich von dem lethargischen Scrollen über den Feed am Smartphone unterscheidet. Die Slow Walk-Videos könnten so auch als ein Versuchsraum diskutiert werden, in welchem passive User:innen sich ihr eigenes Verarbeitungs- und Urteilsvermögen wieder aneignen, das ihnen seit Jahren immer mehr abgenommen wird.

Conclusio - Ein Format der Erfahrung

In der Arbeit wurden mehrere Videos analysiert, welche durch ihren visuellen Stil ein bemerkenswertes Webvideo-Genre auf YouTube geschaffen haben. Bei jenen Slow Walk-Videos handelt es sich um Inhalte, die anhand ihrer stundenlangen Aufzeichnungen von Spaziergängen oder Autofahrten alternative Darstellungen von Raum und Zeit durch ihr unfragmentiertes Bild darbieten. Stilistisch und inhaltlich unterscheiden sich jene ungeschnittenen Vlogs damit von vielen anderen Inhalten auf YouTube. So führen die Slow Walk-Videos zu einer alternativen Rezeptionserfahrung, die ähnlich wie das Filmgenre des Slow Cinemas alternative Erfahrungsräume kreiert, jedoch hier für den digitalen Raum.

Innerhalb dieser Erfahrungsräume führen ebenjene unfragmentierten Inhalte ein untypisch vollständiges und kontemplatives Bild auf einer digitalen Plattform zusammen, dessen Rezeption eine Entschleunigung, Eskapismus, Überwachung, Erkundung sowie das Betrachten und Beneiden eines fremden Alltags mit sich bringen kann.

Die bedeutendste Errungenschaft der Slow Walk-Videos mag derweil darin liegen, dass durch ihre Form und ohne ein klares Abkommen mit den Rezipient:innen diese Inhalte ein digitales Fenster zur vermeintlich rohen, unbearbeiteten und wahrhaftigen reproduzierten Wirklichkeit aufstoßen, wobei ,dadurch dass es sich bei den Inhalten nicht um einen Spielfilm, sondern um einen Vlog handelt, die Rezipient:innen für sich die Möglichkeit schätzen, einen Bezug zur Gegenwart (der

laut Hartmut Rosa verloren gegangen ist)²⁷⁸ durch dieses Echtzeitformat wiederherzustellen. Konkret ist damit gemeint, dass die umfragmentierten Bilder einer authentischen Szenerie, die kein Filmset abbildet, die aufgelöste, zersplitterte Welt im digitalen Kosmos wieder als Ganze erfahrbar machen.

Die Ausgangslage, welche zu diesen Inhalten und dem Bedürfnis nach einer solchen alternativen Medienrezeption führt, um digitale Erfahrungsräume zum Konsum einer wahrhaftigen, umfragmentierten Welt zu konsultieren, anstelle sie doch selbst zu erleben, wurde insbesondere anhand der Literatur von Hartmut Rosa, Bernd Guggenberger und Thesen von Paul Virilio verhandelt.

Anfangen mit Hartmut Rosa wurde ausführlich herausgearbeitet, dass die beschleunigte Gesellschaft und weiter der Verlust von Raum und Zeit ein einschneidendes traumatisches Ereignis für jede:n neben der technischen Innovation in der Moderne darstellen,²⁷⁹ weshalb Verlangsamungsprozesse und Bremswirkungen von Nöten sind. Die Slow Walk-Videos stellen solche Inhalte mit einer Bremswirkung in Aussicht. Dies ist insofern von Wert, da Rosa selbst noch wenig in der hier studierten Literatúrauswahl Optionen in den digitalen Medien in Betracht zieht, sie sogar im Vorhinein negativ als Vertreter der Beschleunigung konnotiert und dabei aber ihren möglichen Wert als Bremswirkung übersieht, zumal es schon mit dem Slow Cinema in den 60er Jahren entschleunigte Kinofilme gab, welche damals entgegen der Norm, dem schnellen, und actionreichen Hollywood-Kino mit Autoren wie beispielsweise Tarkovsky und Antonioni entgegenlenkten.²⁸⁰ So erwies sich damals bereits neben der von Rosa sehr richtig porträtierten Beschleunigung anhand vieler technischer und medialer Beispiele wie dem Telefon bis hin zum Internet auch, dass es schon immer Schlupflöcher und Widerstand entgegen der Beschleunigung auch innerhalb der Medien gab und nicht nur, wie Rosa aufzeigte, vor allem in alternativen Lebensgruppen wie Sekten oder Wellness-Oasen.²⁸¹ Zwar entsteht in der kritischen Auseinandersetzung mit Rosas Analyse hier ein paradoxer Moment, da es sich an sich natürlich bei der Entscheidung, selbst einen Spaziergang zu unternehmen oder lediglich einen Teil oder auch mit einem ganzen Video dieses Unterfangen zu simulieren, um eine Art der Beschleunigung handelt.

²⁷⁸ vgl. Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 192.

²⁷⁹ vgl. Hartmut Rosa, *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*, S. 79.

²⁸⁰ vgl. Robert C. Morton, „The Art of Slow Cinema: A Journey Through Time and Style (1990s-Present)“, robertcmorton.com, 20.06.2024, <https://www.robertcmorton.com/the-art-of-slow-cinema/>, [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 12.09.2025).

²⁸¹ Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung*, S. 196.

Dennoch können die Slow Walk-Videos insbesondere mittels einer ordentlichen Kontextualisierung dennoch als Bremswirkung angesehen werden.

So wurde in der Arbeit die kuriose Entwicklung benannt, dass Virilios Dystopie durch die Slow Walk-Videos schon in die nächste Phase übergegangen ist, in der man nicht einmal mehr in das von Virilio geächtete Transportmittel einsteigt, um die Welt zu bereisen, sondern auch bereits dieses Szenario nun simuliert, sogar mit dem Ansatz, ein entschleunigtes und authentisches Reisegefühl zu erlangen. Gerade in den Hochzeiten der digitalen Plattformen dürfen aber die neuen Formen der Entschleunigung nicht außer Acht gelassen werden, speziell wenn sie heute innerhalb einer Generation geschaffen werden, die größtenteils mit dem Internet aufwuchs und als ‚Post-Television-Audience‘,²⁸² sich vor allem im digitalen Raum ausdrückt. So sollten Inhalte wie die Slow Walk-Videos mit der Komplexität aufgefasst werden, die sie auch innehaben, da es in einer gewiss beschleunigten Form der Medien dennoch komplexe, in sich gebrochene Inhalte geben kann, welche der beschleunigten Form zwar in der Theorie angehören und aufzeigen, wie weit die Digitalisierung des Lebens bereits vorangeschritten ist und dennoch diese auch gleichzeitig reflektieren können und begonnen haben, eine Bremswirkung innerhalb dessen zu erzeugen.

So wurde in der Arbeit auch konkretisiert, dass es von Nöten ist, die entschleunigten Medien, welche in der Not von den Subjekten der beschleunigten Gesellschaft produziert werden (und eben auch mit in den neusten gängigen Medienformat) innerhalb der oft reklamierten technischen Beschleunigung herauszustellen und ein Bewusstsein über diese Formate und Inhalte zu schaffen, welche unter dem Slow Media Theorem gut aufgehoben wären und dem bislang noch zu unterrepräsentierte Feld zu mehr Sichtbarkeit verhelfen könnten.

Mit Blick auf die Filmgeschichte des letzten Jahrhunderts und die aufgekommenen alternativen Formate in den neuen Medien konnte derweil herausgearbeitet werden, dass wie damals temporeiche Hollywood-Produktionen in dem subtileren und langsameren Storytelling des Slow Cinemas ihr Gegenstück fanden, oder auch im Privatfernsehen ein Alexander Kluge mit seinem Sender einen alternativen Versuchsraum aufbaute, heute auch Mainstream-Inhalte auf den digitalen Plattformen ihr stilistisches Gegenstück erhielten. Anhand dessen kam ein beständiger Konflikt in der Mediengeschichte zum Vorschein, bei dem es so scheint, als würden sich Geschwindigkeit und Entschleunigung stetig wie Licht und Schatten immer wieder in verschiedenen Formen gegenüber treten und auch stets gegenseitig bedingen, da der innenliegende Konflikt zwischen den beschleunigten und entschleunigten Formaten damit zusammenhängt, dass beide Formate in ihrem

²⁸² Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, in: „Extraordinary Videos by Ordinary People“, University of Toronto Press 2010, (Übers. S.S.) S. 3.-263.

Wesen, was sie offerieren und wie sie operieren, Teil der technischen Beschleunigung sind, wobei jedoch in einem Format oder Genre durch das Subjekt ein Moment der Reflexion einsetzt, indessen die Beschleunigung infrage gestellt und begonnen wird in diesem Format gegen sie zu arbeiten.

In diesem Sinne sollte Slow Media auch nicht als ein neueres Forschungsfeld begriffen werden, sondern als langwieriger Prozess; Immerwährend bedingt durch die beschleunigte Kultur und Gesellschaft durch die technische Innovation und Ausdruck der zunehmenden menschlichen Verwobenheit mit den Medien, die für solche reflektierenden Prozesse diese als Ausdrucksmittel konsultieren.

Man könnte folglich auch in der aktuellen Medienlandschaft zwei Pole im Rahmen des Beschleunigungsdiskurses aufzeigen, indessen auf einer Seite die Inhalte online immer schneller gepostet und konsumiert werden, weshalb sich viele Formate inhaltlich und stilistisch diesem schnellen Konsum anpassen (siehe TikTok-, Insta- und YouTube-Stories- beziehungsweise Video-Reels). Auf der anderen Seite zeigen sich allerdings Anzeichen einer kritischen Reflexion demgegenüber. Letztere Inhalte, wie die Slow Walk-Videos, befassen sich indessen besonders mit der Rückgewinnung des verlorenen Raums und der Zeit. Ein wichtiger Aspekt stellte demnach auch die von Rosa aufgearbeitete technische Beschleunigung und Innovation dar und diese weiterfolgend als eine Technik des Auflöses einzuordnen. Dies zeichnete sich in den Thesen von Paul Virilio und den Überlegungen von Bolter und Grusin ab, indessen sich stetig Theoreme der Auflösung beziehungsweise auch des Entschwindens und Entweichens bilden. So entschwinde die erste Realität, der Raum und Gegenstand der Erfahrung, im Abteifenster des Zuges oder Heckfenster des Autos.²⁸³ Bei Bolter und Grusin ist es die perfekte Immersion die das Auflösen des Mediums als vermittelnde Form bedingt.²⁸⁴ Demzufolge wurde die Technik als eine Technik der Auflösung aufgefasst, wonach sich in der Spätmoderne die Auflösung und das Entweichen als prägendste Aspekte der technologischen Innovationen herausstellen; wie mit der Verkürzung der Wege und der immer perfekteren Immersion. Dies ist folglich die Grundlage, auf der das Bedürfnis zur Rückgewinnung der verlorenen Raumzeit beruht, indessen die gegangenen Wege, langen Routen und damit letztendlich die verlorene Dauer wieder erfahren werden wollen.

Das Produzieren und Aufsuchen jener Inhalte, um diese Verluste durch virtuelle Ausweichmethoden, also mittels einer virtuellen Erfahrung, zu kompensieren, beweist demgegenüber die immense Signifikanz des digitalen Raums. Mit dieser Signifikanz und der

²⁸³ Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren...*, S. 24.

²⁸⁴ Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, S. 21-22.

grundlegend gestiegenen Bildschirmzeit anhand mehrerer stets präsenter Endgeräte wurde auch die Bedeutung der virtuellen Erfahrung weiter erläutert.

Aus Schriften von Wolfgang Welsch ging hervor, dass Simulation und Virtualität als neue Wirklichkeiten die alte ablösen und weiter, dass die Wirklichkeit immer unbedeutender und unübersichtlicher wurde.²⁸⁵ Daher liegt es nahe, dass sich ebenso das Bedürfnis nach einer Stabilisierung, einem neuen Zugang zur analogen Welt, hervortat. Die Videos bieten als digitale Fenster einen solchen Zugang, wobei die virtuelle Erfahrung an Bedeutung gewinnt, wenn die schwindende analoge Wirklichkeit durch die neue Realität, der Simulation und Virtualität reproduziert und konsumiert wird, da dies in der analogen Welt durch die vehemente Beschleunigung und Fragmentierung für einen Großteil kaum mehr als solche direkt durch das Subjekt zu erfahren ist. Überhaupt ist die analoge Welt mit dem digitalen Cyberspace schon so verwoben, dass dieser analoge Raum als solcher ohnehin nicht mehr wirklich existiert. Die Erkenntnis liegt somit nahe, dass der moderne Zugang zur Wirklichkeit sowie zu Raum und Zeit ein virtueller, simulierter ist, der bewusst konsumiert werden muss, in einer ansonsten zersplitterten Raumzeit.

Dies ist das Metier der Videoproduzent:innen der Slow Walk-Videos. Mit ungeschnittenen Aufzeichnungen von einstündigen Spaziergängen oder mehrstündigen Autofahrten stellen sie mit diesen Reisen durch verschiedene Orte die heute rar gewordenen Erfahrungen einer Öffentlichkeit bereit, welche nicht mehr oder immer weniger über die Ressourcen in einer permanent beschleunigten Welt verfügt, dies selbst zu tun. Anhand dieser Inhalte beginnt sich dementsprechend ein Format der Erfahrung zu erkennen zu geben, das durch den lang bestehenden Wunsch, welcher schon in älteren Spielfilmen oder auch in Videospielen porträtiert wurde, fremde Erinnerungen beziehungsweise Erfahrungen wie eigene erleben zu können. Virtual Reality kann überdies in Zukunft zum dazugehörigen Medium der Erfahrung avancieren, wobei beispielsweise die Slow Walk-Videos schon die Inhalte für eine noch kommende immersivere Technologie liefern. Die Begierde und der Neid auf das Leben von Fremden, welche sich schon in Spielfilm-Rezeptionen und aber auch vor allem durch den heute stetig währenden Vergleich zu anderen Nutzer:innen auf Social-Media-Plattformen abzeichnen, geben demgegenüber sich als weitere Triebfedern in Form einer Content-Verschiebung von epischen fiktiven Werken hin zu realen Erfahrungen von echten Personen für einen fortlaufenden Aufstieg solcher Formate zu erkennen

²⁸⁵ Wolfgang Welsch, „>Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, S. 169.

und machen diesen wahrscheinlicher. Daher sollten weiterführende Analysen über diese und ähnliche Formate erfolgen, um auch den Slow Media Diskurs weiter zu verdichten, insbesondere da gleich mehrere Diskurse hier aufeinandertreffen und eine somit reichhaltige interdisziplinäre Diskussion versprechen. Beispielsweise geht mit den Videos ebenso eine Rezeption einher, welche aufgrund der immensen Eigendirektion während des Schauens und der Abwesenheit jeglicher Leitfäden durch die Produzent:innen selbständige Verarbeitungsprozesse und wieder zu einer aktiven Rezeption ermutigt. Diesbezüglich wurde auch der Moment des tatsächlichen Erfassens des Rezipierten adressiert, wobei das automatisierte Scrollen auf dem Smartphone durch ein wieder bewusstes Betrachten und Finden im Bild herausgefordert wird. Die Slow Walk-Videos können daher auch als Versuchsraum aufgefasst werden, welcher passive User:innen wieder zur Aneignung ihres eigenen Verarbeitungs- und Urteilsvermögens ermächtigt, das, wie vieles andere, durch die vereinfachte Technologie verdrängt wurde und mit den Videos nun doch wieder einen Platz, auch in der neuen digitalen Welt, finden kann.

Literaturverzeichnis

Hannah Arendt, *Vita activa oder vom tätigen Leben*, München: R. Piper & Co. Verlag 4. Auflage 1981 (Orig.: 1967)

Paul Virilio, *Fahren, fahren, fahren...*, Berlin: Merle Verlag 1978 [Übers.: Ulrich Raulf.], S. 9-95.

Bernd Guggenberger, *Das digitale Nirwana*, Hamburg: Rotbuch Verlag 1997, S.9-235.

Hartmut Rosa, *Beschleunigung. Die Veränderungen der Zeitstrukturen in der Moderne*, Suhrkamp Verlag Frankfurt am Main 10. Auflage 2014, Erste Auflage 2005, S. 9.-460.

Andrea Seier, *Remediatisierung. Die performative Konstitution von Gender und Medien*, Münster: Lit Verlag 2007, S. 8.-141.

Walter Benjamin, *Über den Begriff der Geschichte*, hg. v. Gerard Raulet, Berlin: Suhrkamp Verlag 2010, S. 6.-44.

Michael Strangelove, „The Post-Television Audience“, in: „Extraordinary Videos by Ordinary People“, University of Toronto Press 2010, (Übers. S.S.) S. 3.-263.

Hartmut Rosa, *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung. Umrisse einer neuen Gesellschaftskritik*, Suhrkamp Verlag Berlin 2012 2. Auflage 2013, Erste Auflage 2012, S. 7.-374.

Slavoj Žižek, *Der neue Klassenkampf. Die wahren Gründe für Flucht und Terror*, Berlin: Ullstein Verlag, 2015, aus dem Engl. v. Regina Schneider, S.7-98.

Kevin Munger, *The YouTube Apparatus*, Cambridge University Press; 2024 [Übers. S.S.], S. 1.-74.

Simeon Scholz, „Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, Seminararbeit, Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, 2024, S. 2.-17.

Simeon Scholz, „Kluges Fernsehen. Die Bilderschrott-Ästhetik - Ein öffentlicher Versuchsraum“, Seminararbeit, Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, 2023, S. 2.-11.

Simeon Scholz, „Expose. Die simulierte Erfahrung - Slow Walk Videos auf YouTube“, Expose, Universität Wien, Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft, 2024, S. 1.-7.

Anja Scherer, „Das verlorene Subjekt in der Social-Media-Welt : wie digitale Erlebnisjagd unsere Wirklichkeit verändert“, Masterarbeit, Universität Innsbruck, Fakultät für Soziale und Politische Wissenschaften, 2021, S. 6.-145.

Jay David Bolter, Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, First MIT Press paperback edition 2000 [Übers. S.S.], S. 2.-266.

Michel Zouboulakis, „On technofeudalism: What killed capitalism? An interview with Yanis Varoufakis“, *Economic Thought* Vol.11.2, 2023, S.25-30.

Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge „Slow Cinema“, hg. v.: Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge, Edinburgh University Press 2016 [Übers. S.S.], S. 1-19.

Lúcia Nagib, "The Politics of Slowness and the Traps of Modernity". *Slow Cinema*, hg. v.: Tiago de Luca, Nuno Barradas Jorge, Edinburgh University Press 2015 [Übers. S.S.], S. 25-46.

Karen Barad, „What Flashes Up: Theological-Political-Scientific Fragments“, *Entangled Worlds: Religion, Science and New Materialisms*, hg. v. Catherine Keller, Mary-Jane Rubenstein, New York: Transdisciplinary Theological Colloquia (FUP) 2017 [Übers. S.S.], S. 21-89.

Wolfgang Welsch, „>Wirklich<. Bedeutungsvarianten - Modelle - Wirklichkeit und Virtualität“, *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag Erste Auflage 1998, S. 169.-213.

Sybille Krämer, „Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun? Zur Einleitung in diesen Band“, *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag Erste Auflage 1998, S. 9.-27.

Martin Seel, „Medien der Realität und Realität der Medien“, *Medien Computer Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hg. v. Sybille Krämer, Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag Erste Auflage 1998, S. 244.-269.

Guntram Vogt, „Vielfalt und Rätsel. Kluges Kulturmagazine. Gespräch mit Dr. Esteban Salinas (Madrid)“, *Augen-Blick. Fernsehen ohne Ermäßigung. Alexander Kluges Kulturmagazine Marburger Hefte zur Medienwissenschaft*, 2. Auflage Mai 1997 Heft 23 (Orig.: August 1996), S. 18.-34.

Enya Autumn Trenholm-Jensen, Lindsey Burns, Jill Ellen Trenholm, Christopher James Hand, „Beyond tingles: An exploratory qualitative study of the Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR)“, *PloS one* Vol. 17 (12): : e0277962, San Francisco: Public Library Science 2022. [Übers. S.S.], S. 1-29.

Andreas Jacke, „Apocalypse, not now“, *Blade Runner, Matrix und Avatare. Psychoanalytische Betrachtungen virtueller Wesen und Welten im Film*, hg. v. Parfen Laszig, Heidelberg: Springer Medizin, Springer-Verlag 2013, S. 147-162.

Sabine Pochhamme, „Die Krankheit der Bilder und die heilende Kraft der Geschichten : bis ans Ende der Welt von Wim Wenders“, *Filmbulletin : Zeitschrift für Film und Kino*, hg. v.: Stiftung Filmbulletin, Band 33, Heft 178, 1991 S. 13-19.

F. Scott Fitzgerald, „Gesammelte Werke. Der große Gatsby“, München: Anaconda Verlag 2024. aus dem amerikanischen Engl. v. Elga Abramowitz, Kai Kilian, Kim Landgraf und Grete Rambach, S. 7.-171.

Megan Le Masurier, „A Manifesto for Slow Media“, *Journal of Communication* Vol. 69 Ausgabe 4, 2019, S. 13.–15.

Frederick Ruf, „Drive my Car“, *Journal of Religion and Film*, Vol. 26. Ausgabe 2, 2022, Department of Philosophy and Religion der University of Nebraska at Omaha S. 1.-7.

Benedikt Köhler, Sabria David, Jörg Blumtritt, *Das Slow Media Manifest*, 02.01.2020, <https://www.slow-media.net/manifest>, (Letzter Zugriff: 11.11.2024).

Robert C. Morton, „The Art of Slow Cinema: A Journey Through Time and Style (1990s-Present)“, robertcmorton.com, 20.06.2024, <https://www.robertcmorton.com/the-art-of-slow-cinema/>, [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 12.09.2025).

Stanley Kubrick, „Stanley Kubrick: Thoughts On Narrative“, *diaryofscreenwriter.blogspot.com*, 21.09.2020, [https://diaryofscreenwriter.blogspot.com/search/label/Arthur C. Clarke](https://diaryofscreenwriter.blogspot.com/search/label/Arthur%20C.%20Clarke), [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 03.09.2025).

Christoph Vormweg „Paul Virilio – Kritiker einer beschleunigten Welt“, *deutschlandfunk.de*, 18.09.2018, <https://www.deutschlandfunk.de/zum-tod-des-philosophen-paul-virilio-kritiker-einer-100.html>, (Letzter Zugriff: 03.09.2025).

Elissa Altman, „Move Over Slow Food: Introducing Slow Media“, huffpost.com, 18.03.2010, https://www.huffpost.com/entry/move-over-slow-food-intro_b_367517, [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 04.06.2025).

Diana Düring, „Mediatisierung“, igfh.de, 2014, <https://igfh.de/publikationen/kritisches-glossar/mediatisierung>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025).

Philipp Brunner, „Amateurfilm“, filmlexikon.uni-kiel.de, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:amateurfilm-525>, (Letzter Zugriff: 04.09.2025).

Justus Brauer, Emilio Nolte, „Wir schauen nur“, ruprecht.de, 07.11.2023, <https://www.ruprecht.de/2023/11/07/wir-schauen-nur/>, 07.09.2025.

Maurice Lahde, „point-of-view-Shot“, filmlexikon.uni-kiel.de, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/p:pointofviewshot-2453>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025)

„How YouTube Has Lost Its Way“, medium.com, 18.09.2021, <https://medium.com/digital-reflections/how-youtube-lost-its-way-7f7e26d96110>, 13.09.2025.

Cambridge Dictionary, „HDR“, [dictionary.cambridge.org](https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/hdr), <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/hdr>, [Übers. S.S.], (Letzter Zugriff: 01.04.2025).

Cyberpunk Wiki, „Braindance“, [cyberpunk.fandom.com](https://cyberpunk.fandom.com/de/wiki/Braindance), <https://cyberpunk.fandom.com/de/wiki/Braindance>, (Letzter Zugriff: 03.09.2025).

Thomas Waitz (28.05.2024), „Medienwissenschaft im Master studieren“ [Lehrveranstaltungsfolien], Institut für Theater -, Film und Medienwissenschaft, Universität Wien, [moodle.univie.ac.at](https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278), <https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278>, (Letzter Zugriff: 12.09.2025), S. 13.

Laura Katharina Mücke (WS 19/20), „Einführung in die Filmanalyse. Visuelle Analyse: Filmischer Raum“ [Lehrveranstaltungsfolien], Institut für Theater -, Film und Medienwissenschaft, Universität Wien, [moodle.univie.ac.at](https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278), <https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278>, (Letzter Zugriff: 13.09.2025), S.9

Laura Katharina Mücke (WS 19/20), „Einführung in die Filmanalyse. Narrative Analyse II: Zeitkonstruktion“ [Lehrveranstaltungsfolien], Institut für Theater -, Film und Medienwissenschaft, Universität Wien, [moodle.univie.ac.at](https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278), <https://moodle.univie.ac.at/mod/folder/view.php?id=3429278>, (Letzter Zugriff: 13.09.2025), S. 63.

Medienverzeichnis

„Tokyo Japan - Shinjuku Summer Night Walk 2024 • 4K HDR“, R.: 4K JAPAN, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=EjY-tILXJCU), 23.06.2024, <https://www.youtube.com/watch?v=EjY-tILXJCU>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

„[Driving Japan] Travel from central Tokyo to the popular Izu Peninsula, Hakone, and Mount Fuji.“, R.: Driving Japan, 01.12.2022, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg), https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

„[Driving Japan] Go to Mount Fuji and the lakes around it. Enjoy the Mt. Fuji every angle. 富士山ドライブ“, R.: Driving Japan, 21.05.2023, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg), https://www.youtube.com/watch?v=naz_RVh48vg, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

„Walking in the Rain at Night in Cyberpunk 2077“, R.: DayDream Gaming, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ&t=1210s), 16.07.2022, <https://www.youtube.com/watch?v=IGTzXj7wbNQ&t=1210s>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

„Me at the zoo“, R.: jawed, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw), 24.04.2005, <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

„Alles auf Anfang - YouTube Deutschland - Folge 01“, R.: Gronkh, youtube.com, 09.02.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=v-D1YHC8Gf0>, (Letzter Zugriff :13.09.2025).

„Sprung ins Glück - YouTube Deutschland Doku“ - Folge 02, R.: Felix von der Laden, youtube.com, 16.02.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=7Jivm9NEJA4&t=202s>, (Letzter Zugriff :13.09.2025).

„Portrait: Sozialphilosoph Oskar Negt“, R.: ver.di, youtube.com, 21.10.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=1Q6zIBZqoJI>, (Letzter Zugriff :13.09.2025).

„Day Drinking and Smoking Cigarettes in a Public Park at 3pm on a Rainy Day“, R.: jacobfuckingjones, youtube.com, 07.08.2024, https://www.youtube.com/watch?v=u8QX_zdAr1o, (Letzter Zugriff :13.09.2025).

„My 5th gap year (unemployed)“, R.: cemeteryf0g, youtube.com, 25.04.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=kwJ5E8VJcI0&list=PLDbehwEINBIMVptZHGdaPjVWmfV3WcUCE&index=21>, (Letzter Zugriff:13.09.2025).

„Hannah Arendt im Gespräch mit Günter Gaus ("Zur Person“, 1964)“, 1964), R.: ArendtKanal, youtube.com, 24.07.2013, <https://www.youtube.com/watch?v=J9SyTEUi6Kw>, (Letzter Zugriff:13.09.2025).

„Alexander Kluge macht Filme mit KI“, R.: Lotar Schüler, 3sat.de, 09.04.2025, <https://www.3sat.de/kultur/kulturzeit/alexander-kluge-macht-filme-mit-ki-100.html>, (Letzter Zugriff:13.09.2025).

„시험 D-1 한 시간 동안 같이 공부해요 | 스티디윗미 | 1 HOUR STUDY WITH ME: real time, no music, fire crackling“, R.: yooil, youtube.com, 15.10.2023, <https://www.youtube.com/watch?v=XzpVck32icQ&t=13s>, (Letzter Zugriff:13.09.2025).

„A slow morning routine“, R.: Alex Bondoc, youtube.com, 19.02.2025, <https://www.youtube.com/watch?v=bxLNWFVoUrk>, (Letzter Zugriff:15.09.2025).

„A ramen shop in Osaka, Japan that's open until 3am - Japanese Street Food“, R.: Japanese Food Noodles, youtube.com, 20.04.2025., <https://www.youtube.com/watch?v=DCSxKvvKGmY&t=981s>, (Letzter Zugriff:15.09.2025).

„Koloniale Bilderwelten“, *Gesellschaft für bedrohte Völker*, gfbv.de, 05/2017, <https://www.gfbv.de/de/zeitschriftfuervielfalt/archiv/302-kolonialismus-bitteres-erbe-der-vergangenheit/koloniale-bilderwelten/>, (Letzter Zugriff: 09.09.2025).

„이태원 불금 - Walking around Itaewon on a Friday Night, Seoul, Korea“ R.: WalkScapes, youtube.com, 11.08.2019, <https://www.youtube.com/watch?v=YsFQaZpqCXI&t=181s>, (Letzter Zugriff 13.09.2025).

dctp.tv, <https://www.dctp.tv/>, 07.09.2025.

Man with a Movie Camera, R.: Dziga Vertov, RU 1929.

2001: A Space Odyssey, R.: Stanley Kubrick, UK/USA 1968.

Im Lauf der Zeit, R.: Wim Wenders, DE 1976

Drive my Car, R.: Ryūsuke Hamaguchi, JP 2021.

L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat, R.: Auguste und Louis Lumière, FRA 1895.

L'Arroseur arrosé, R.: Auguste und Louis Lumière, FRA 1895.

Strange Days, R.: Kathryn Bigelow, US 1995

Cyberpunk 2077, Design: Adam Badowski, Konrad Tomaszewicz et al., CD Project Red, CD Project 2020.

Abstract (Deutsch)

YouTube erwies sich seit seiner Entstehung als Ort, an dem diverse Internet-Phänomene ihren Platz und ihr Publikum fanden. Dabei wird anhand einiger Video-Formate auf der Plattform auch eine Bestandsaufnahme des aktuellen Zeitgeists möglich, welche die Sehnsüchte und Konflikte der Subjekte einer Gesellschaft aus den Inhalten, die online veröffentlicht und konsumiert werden, darstellt. Das Slow Walk-Video-Genre stellt eines dieser Formate dar, welches in den letzten Jahren ein größeres Publikum fand. Die Videos zeigen mehrstündige Aufzeichnungen, insbesondere von Spaziergängen oder auch von längeren Autoreisen, welche zumeist aus einer subjektiven Perspektive abgefilmt werden. Auf diese Weise können die Betrachter:innen der Videos die gesamte Reise aus der Perspektive der tatsächlichen Spaziergänger- und Autofahrer:innen simulieren. Dabei zeichnen sich diese Inhalte insbesondere durch die entfaltende Dauer der ungeschnittenen Videos aus, in denen man für eine lange Zeit verweilen kann und in der Lage ist, den aufgezeichneten Raum ausführlich zu betrachten und zu observieren. Durch die authentischen Aufnahmen, bei denen es sich häufig um unbearbeitete Rohaufnahmen handelt, entsteht indessen eine bemerkenswerte Diskrepanz zwischen dem realen und dem digitalen Raum, indem das Video ein digitales Fenster zur analogen Wirklichkeit aufstößt und einen virtuellen Erfahrungsraum schafft, in welchem die Rezipient:innen analoge Szenen aus dem Leben Anderer konsumieren können. Dies wirft Fragen über den Wert und Nutzen des Konsums jener fremden Erfahrungen auf. Demgegenüber drängt sich der Aspekt der Entschleunigung auf, welche die Videos durch ihren visuellen Stil vermitteln. Im Zuge dessen erwiesen sich die Slow Walk-Videos als ein Webvideo-Genre, das den beschleunigten Inhalten auf aktuellen digitalen Plattformen entgegenwirkt und auch als Widerstand gegenüber einer beschleunigten Gesellschaft gelesen werden kann. Die Videos schaffen demnach digitale Räume, welche eine bedeutsame Möglichkeit zum Ausbruch aus den beschleunigten Zeitgefügen schaffen, insofern ihnen ebenfalls eine relevante Position in soziologischen Diskursen zukommt. Dies geht auch durch die Hervorbringung und Erhaltung analoger Erfahrungen hervor, die aufgrund dessen, dass eine Mehrzahl an Menschen im Arbeitsleben weniger Zeit für reale Unternehmungen findet, die ihnen einen Ausbruch aus der omnipräsenten digitalen Welt ermöglichen, zunehmend aus den Leben verschwinden. Nicht zuletzt auch durch die technische Innovation, welche über Generationen den Menschen immer mehr abnahm und in die analoge Welt tiefer eindrang, Wege verkürzte und soziale Praxen veränderte und auch auf diesem Wege Erfahrungen verloren gingen

Abstract (Englisch)

YouTube has proven itself as a place for many Internet-phenomena over time. While analyzing some of those videos, the possibility appears to get to know the deeper desires and conflicts and ultimately the current zeitgeist of a society. The Slow Walk-Videos is such a genre that gained a larger audience over the last years. These videos showing long voyages with a runtime of several hours, such as a trip in the car or a long walk in which the camera is filming the scene from a subjective (POV) perspective. That's how the audience can simulate the filmed scene from the actual walker's or car driver's experience. In that way, these contents allowing the viewers to observe the recorded space in detail, since they're especially characterized by the duration of time due to the uncutted footage. These authentic recordings, that are in the most cases entirely unedited raw footage create a discrepancy between the real and digitale space, while the video is opening a digital window towards an analog reality. In this way the video is creating a virtual space of experience in which the audience is able to consume analog scenes from the lives of others. This considered, questions about the value and benefit erases of consuming foreign experiences. In contrast to that, the aspect of deceleration emerges, which the video convey within their visual style. In this context, the slow walk videos prove to be a web-video-genre which counteracts the accelerated content of current platforms in digital media and can furthermore be analyzed as a resistance to an accelerated society as well. According to that the videos creating digital spaces, which present a remarkable chance to escape the current accelerated temporal structures. In that context, the videos should also find their way into sociologist discourses, given that the content creates and secure analog experiences in the digital space, while many working people don't have that amount of time anymore for real activities that lead them away from the omnipresent digital world. Not least due the technological innovations, which in a timespan of many generations has taken over and entered the analog world by changing social practices, or the world itself by shorten distances, all resulting into a loss of experience.