

Was ist eine parasoziale Beziehung?

- Imitation einer Face-to-Face-Beziehung

Was ist Parasoziale Interaktion?

- Simulakrum eines wechselseitigen Gesprächs

Was ist der Unterschied?

These: Parasoziale Interaktion bezeichnet die konkrete Kontakt-Situation, bei häufigerer parasozialer Interaktion mit einer Persona bildet sich daraus eine parasoziale Beziehung

Was ist der Unterschied zu orthosozialen Beziehungen/Interaktionen?

- Einseitigkeit der Interaktion
- Beständigkeit / fehlende Wandelbarkeit (es sei denn, die Persona initiiert dies)

Was ist ein Performer?

- eine Art „Darsteller“ bzw. der/die Handelnde auf der Mattscheibe

Was ist eine Persona?

- spezieller Performer-Typus (z.B. Quizmaster, Ansager, Interviewer)
- sie existiert nur in ihrer medialen Funktion als Bezugspunkt parasozialer Beziehungen

Was ist der Unterschied?

- Der Performer-Begriff ist allgemeiner und personell gedacht, die Persona umfasst eher die Funktion

Wer kontrolliert die Interaktion und wie?

Illusion einer (informellen) Face-To-Face-Interaktion durch:

- Nachahmung von Gesten, Konversationsstil, Milieu
- Small Talk Redefluss
- Inszenierung von Vertrautheit mit Anwesenden / Heraustreten der Persona aus dem Sendekonzept / Verbündung mit dem Publikum / Übertragung und Erweiterung dieser Intimität durch den Zuschauer auf sich selbst
- Technische Möglichkeiten des Mediums (subjektive Kamera)

Wer kontrolliert die Beziehung und wie?

- die Persona durch Beständigkeit des Auftretens
- aber auch der Zuschauer durch Loyalität

Welche Vorteile/Nachteile hat die Parasoziale Beziehung?

- Einseitigkeit
- Man kann sie schnell eingehen, aber ihr genauso schnell und unkompliziert entgehen
- Beständigkeit, Einschätzbarkeit des Gegenüber
- kann als Ersatz für orthosoziale Beziehungen angesehen werden
- Unpersönlichkeit des Mediums/ der medialen Vermittlung wird wettgemacht

Welche Rolle spielt das Publikum?

- meist partizipiert der Zuschauer bei Medieninhalten durch Rollenübernahme
- bei Face-to-Face-Adressierung schlüpft er in *Antwortrolle*, nicht direkte Identifikation
- Unabhängigkeit dieser Identifikation aber relativ
 1. braucht Interaktion immer Mindestmaß an „Einführung“ in den Gegenüber
 2. Persona gibt Handlungsrahmen vor, Antwort ist implizit vorhandenAuch abweichendes Rollenverhalten möglich (z.B. Amusement, Zurückweisung, Analyse)
- Gewünschte Reaktion wird teils „vorgelebt“ durch Studiopublikum, AssistentInnen, Gäste, Befragungen im Studio, Fanpost, Presse und PR
- Zuschauer ist für das Gelingen der Illusion zuständig / belohnt mit Loyalität und Erfolg
- **KOMPATIBILITÄT** ist wichtig: die dem Zuschauer zuge dachte Rolle darf nicht zu weit von seinem orthosozialen Selbst entfernt sein, sonst stößt sie womöglich auf Ablehnung
 - Abweichungen z.B. durch Intellekt oder Geschlecht motiviert
 - Rollenübernahme aber auch als „Abwechslung“ / man kann Rollen perfektionieren oder solche übernehmen, die man sonst nicht inne hat
- Pathologische Steigerung der Interaktion bzw. Rollenübernahme möglich

Zusammenfassung vom letzten Mal: Nelson Goodman „Wiedererzeugte Wirklichkeit“

Repräsentation

- ein Bild, das einen Gegenstand repräsentiert, verweist symbolisch auf ihn
- Ähnlichkeit weder eine hinlängliche noch notwendige Bedingung

Denotation (als eine Form von Repräsentation)

Eindeutige Denotation = ein Bild denotiert eine Person oder ein Ding (z.B. Merkel-Foto)
Multiple Denotation = ein Bild denotiert eine Klasse oder Gruppe von Dingen (z.B. Adler-Bild)
Nulldenotation = es gibt keinen „realen“ Bezugsgegenstand (z.B. Einhorn-Bild)

Repräsentation als...

- meint Klassifikation/Etikettierung von Bildern (z.B. Mann-Bild)
- Immer zwei Fragen zum Bild
 - 1) Was repräsentiert o. beschreibt es? (Wofür ist es ein Etikett?)
 - 2) Welche Art von Repräsentation/Beschreibung ist es? (Welche Etiketten treffen auf es zu?)

Realismus hängt nicht ab von Imitation, Illusion oder Information, sondern von Impfung!

Selbsttechnologien / Medientechnologien

„Selbsttechnologien“ / Technologien des Selbst sind nach Foucault definiert als:

„Technologien (...), die es dem Einzelnen ermöglichen, aus eigener Kraft oder mit Hilfe anderer, eine Reihe von Operationen an seinem Körper oder seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten und seiner Existenzweise vorzunehmen, mit dem Ziel, sich so zu verändern, daß (!) er einen gewissen Zustand des Glücks, der Reinheit, der Weisheit, der Vollkommenheit oder der Unsterblichkeit erlangt.“

Foucault, Michel (1993) Technologien des Selbst. In: Martin, Luther H./ Gutman, Huck/ Hutton, Patrick H. (Hg.): Technologien des Selbst. Frankfurt am Main: Fischer, S. 26

Selbsttechnologien / Medientechnologien
(Zusammenfassung vom letzten Mal)

SELBSTTECHNOLOGIEN:

„Technologien (...), die es dem Einzelnen ermöglichen, aus eigener Kraft oder mit Hilfe anderer, eine Reihe von Operationen an seinem Körper oder seiner Seele, seinem Denken, seinem Verhalten und seiner Existenzweise vorzunehmen, mit dem Ziel, sich so zu verändern, daß (!) er einen gewissen Zustand des Glücks, der Reinheit, der Weisheit, der Vollkommenheit oder der Unsterblichkeit erlangt.“

Foucault, Michel (1993) Technologien des Selbst. In: Martin, Luther H./ Gutman, Huck/Hutton, Patrick H. (Hg.): Technologien des Selbst. Frankfurt am Main: Fischer, S. 26

GOVERNEMENTALITÄT

Foucaults Begriff für die Regierungsweise in neoliberalistisch strukturierten Gesellschaften, in denen Selbstführung und Fremdführung eng miteinander verknüpft sind. Die *Führung von Führungen* steht im Zentrum der Betrachtung.

MACHT

Im Sinne Foucaults gibt es nicht „die“ Macht, sondern es gibt Machtverhältnisse. Macht ist nicht etwas, das man erwirbt oder abgibt, sie geht nicht von einem Zentrum aus, sondern sie ist dezentral, wird stets lokal erzeugt und ist immer instabil. Macht kann nur auf freie Subjekte ausgeübt werden, weswegen sich Macht und Freiheit nicht in einem Ausschließungsverhältnis befinden. Vielmehr bedingen sie sich gegenseitig.

Selbsttechnologien / Medientechnologien
(Zusammenfassung vom letzten Mal)

Relevanz für den Begriff des Audioviduums:

- Verschränkung der Selbstführung mit Medientechnologien durch die Abbildung/Aufzeichnung und Dokumentation des eigenen „Erscheinungsbildes“

Mediale Eigenheiten:

- Zeitliche Unabhängigkeit (nicht wie beim Spiegelbild) / Reproduzierbarkeit
- mediale „Schein-Objektivität“
- Veränderung der Perspektive
- Inszenierung des Selbst
- „Blick in die Zukunft“ / Simulation (des Handlungsziels)

Effekt:

- Generierung von Handlungsbedarf / Aufzeigen von „Schwachstellen“
- Motivation
- Anleitung / Demonstration
- Unabschließbarkeit des Prozesses

Der Amateur als Audioviduum
(Zusammenfassung vom letzten Mal)

Zentrale Begriffe / Thesen

- Amateur zunehmend als Bild- und Tongenerator
- Web 2.0 als Veröffentlichungs-Plattform der Selbsterzeugung bzw. Selbstkonstitution
- Visibilisierungszwang
- Theatralisches Paradigma

Audioviduen im Kontext des Web 2.0

- Videoplattformen
- WebCam
- Fotos und Videos als Profilergänzung
- Ton und Musik
- digitale Stellvertreter (z.B. Emoticons)
- offene Frage: Ist eine Profilseite ein Audioviduum?

Rolle des Audioviduums für das Web 2.0

- Authentisierung
- Vergleichbarkeit und Selbstkontrolle
- Audioviduum als theatrales Handlungsinstrument / theatrales Wissen

ZeichenTricks und Künstliche Wesen



Fragen zum Text von Barbara Flückiger

Gruppe 1

In welchen Bereichen werden digitale Figuren eingesetzt und warum?
Welche Rolle spielt die Dualität von Erscheinungsbild und Verhalten?
Welche Probleme sind damit verbunden?
(ab S. 427)

Gruppe 2

Welche technischen Verfahren zur Figurenkonstruktion gibt es?
Welche Probleme weisen sie auf?
(ab S. 436)

Gruppe 3

Was ist das Uncanny Valley?
Was ist das Modell der Distanz?
(ab S. 455)