

**Änne Söll**

## **Nackt im Netz. Zum Verhältnis von Benutzer- und Körperoberflächen in der Internetpornographie**

In vielen filmtheoretischen Ansätzen, so stellt Linda Williams in ihrem 1997 erschienen Aufsatz „Pornografische Bilder und die körperliche Dichte des Sehens“ fest, herrsche die Meinung vor, dass „mit der Erfindung der massenproduzierten fotografischen, später kinematografischen Darstellungsformen scheinbar automatisch ein neuer Obszönitätsgrad erreicht worden sei.“<sup>1</sup> Es wird die Auffassung vertreten, dass das Entstehen visueller Pornographie eng mit dem Erfindung neuer Medien zusammenhänge, ja, die Struktur dieser Medien und damit ihre Bildproduktion grundsätzlich eine „pornografische“ sei.<sup>2</sup> Dieser „neue Grad der Obszönität“ hänge, so z.B. die Auffassung von Abigail Solomon Godeau, mit „dem Zugriff auf das Reale“ zusammen, den das Foto biete und diese „indexikalische Beschaffenheit des fotografischen Zeichens [steigere] die Erotik des ‚männlichen Blicks‘ an den intimen Stellen des weiblichen Körpers.“<sup>3</sup> Mit dem Auftauchen neuer Medien, so zeigte es sich in der Diskussion um das Internet, wurde erneut der Verdacht geäußert, dass sich durch dieses pornographisches Material noch besser verbreiten lasse bzw. noch besser verfügbar werde und damit schlechter zu kontrollieren sei.<sup>4</sup> Im Folgenden interessiert mich jedoch nicht primär die damit zusammenhängende Debatte um Zensurmaßnahmen, die besonders in Hinblick auf die Verbreitung von Kinderpornographie im Internet geführt wurde<sup>5</sup>, sondern hauptsächlich die bildlichen Erscheinungs- und Konsumformen von Hardcore-Pornographie im Internet. Inwiefern unterscheiden sich diese von den bisherigen Darstellungskonventionen in Film und Video? Welche Elemente werden wieder aufgenommen? Im Mittelpunkt steht die Frage, „was“ die Internetpornographie überhaupt zu sehen gibt. „Wie“ sie das macht, werde ich an einigen Beispielen analysieren. Mein Interesse gilt also vorrangig der Frage, wie Pornographie im Internet genutzt und „erlebt“ wird. Recherche und Schreiben dieses Aufsatzes liegen mittlerweile (im Januar 2005) über zwei Jahre zurück.<sup>6</sup> Ohne eine zweite Runde von Besuchen auf Pornographie-Sites gewagt zu haben, möchte ich hier betonen, dass die folgenden Beobachtungen mittlerweile schon „historischen“ Charakter haben können: Übertragungsraten haben sich verbessert, andere Internetanwendungen sind auf den Markt gekommen, die das Aussehen des pornographischen Angebots verändert haben können. Es wird natürlich mehr als meine nun anschließende Stichprobe benötigt, um eine umfassende Entwicklungsanalyse der Internetpornographie leisten zu können.

Zum Einstieg hier einige Daten und Fakten zur Pornoindustrie im Allgemeinen und dem Pornographiegeschäft im Internet im Besonderen. Die Pornoindustrie machte 2001 weltweit geschätzte 40 Milliarden Dollar Gewinn.<sup>7</sup> Erotik-Sites im Internet, euphemistisch auch „adult entertainment“ genannt, können demgegenüber laut Datamonitor im Jahr 1998 1 Milliarde Dollar Gewinn verzeichnen, 2003 dann bereits geschätzte 3 Milliarden Dollar. Das heißt, dass die Internetbranche zwar innerhalb der Pornoindustrie einen (noch) eher kleinen Anteil hat, jedoch bei den kostenpflichtigen Angeboten der Großverdiener ist, denn:

„[d]as Marktforschungsinstitut Datamonitor schätzt, dass etwa 70 Prozent des gesamten Umsatzes mit kostenpflichtigen Websites in Europa und USA mit Sexangeboten gemacht werden. [...] Nur drei Prozent des Sexangebotes in weltumspannenden Internet kommen von den etwa 1500 deutschen Anbietern. Die Firma IFP Online, Betreiber des Jugendschutzsystems schätzt den Umsatz deutscher Erotikanbieter auf 2,5 Millionen Mark im Monat. Weitere fünf Millionen Mark gehen ins Ausland, ebenfalls monatlich. [...] Die acht größten Anbieter erwirtschaften [mit webcams, ÄS ] ca. 1,5 Millionen Mark monatlich.“<sup>8</sup>

Das Geschäft mit der Pornographie im Netz lohnt sich also. Woran liegt das? Welche Vorzüge hat der an das Internet angeschlossene PC? Wie werden pornographische Inhalte für dieses Medium aufbereitet?<sup>9</sup>

### **Körper vor und hinter dem Bildschirm**

Meine Untersuchungsobjekte im Reich der Internetpornographie waren zwei Websites, Beate Uhse's Interaktiv-Seiten [www.beate-uhse-interaktiv.de](http://www.beate-uhse-interaktiv.de) und [www.teensex.de](http://www.teensex.de), betrieben von der amerikanischen Firma xact media, inc. Aus beiden werde ich jeweils ein Beispiel näher analysieren. Ich beschränke mich auf diese zwei Stichproben, von denen ich denke, dass sie wichtige mediale Bedingungen des Internets repräsentieren.<sup>10</sup>

Zu den Angeboten der *Beate Uhse AG* im Internet zählt einerseits der *Beate Uhse Shop*, der Videos, Spielzeuge (Wäsche, Dildos, Magazine etc.) vertreibt. Andererseits werden Chats, Spiele und das spezielle Interaktiv-Programm angepriesen, um das es im Folgenden gehen soll. Um dorthin zu gelangen, loggt man sich von der Hauptseite aus (**BILD 2**) mit einem Klick zu <http://interaktiv.beate-uhse.de/> ein (**BILD 3**). Im „Memberbereich“ angelangt, wird eine Auswahl von Livecams (Live-Webcam mit Live Chat), Cams (Filmchen mit Live Chat), Fotos und ein Amateurmagazin angeboten (**Bild 4**). Wie man an dieser Aufteilung erkennen kann, integriert hier das Medium Internet/PC mehrere „alte Medien“ gleichzeitig. Die Fotografie, das Sexheftchen und der Sex-Kurzfilm finden sich – an den PC und das Internet angepasst – in einem neuen Format vereint. Mein Interesse konzentriert sich auf die Live-Webcams, die sich in die Angebote, „Live Muschi, Peepshow und Homeshow“ aufteilen. Unter den Feldern „Hardcore“, „Puppets“ und „Fit for Sex“ verbirgt sich eine Kombination von Video und Live-Chat, auf die ich kurz eingehen werde (**BILD 5**)

Der Screen aller dieser Interaktiv-Seiten besteht immer aus zwei gleichgroßen rechteckigen „Fenstern“, auf denen man auf der linken Seite das Webcambild (oder das gestreamte Video) sieht. Auf der Rechten befindet sich immer das Chatfeld. (**BILD 6**)

Das kleine Format dieser „Fenster“ macht den Bildschirm zu einem Guckkasten, der mit den Bedingungen eines Fernseherers oder gar einer Filmleinwand nicht zu vergleichen ist. Der „Bild im Bild“-Effekt verstärkt zudem den Schlüssellochcharakter der Darbietungen und fördert eine, wenn auch geringe, Tiefenillusion des Bildes. Der PC-Monitor wird hier zu einem Schaugerät, das mit Hilfe von Maus und Tastatur gehandhabt werden kann. Auch die Bewegung der Maus bzw. des Pfeils auf der Bildschirmoberfläche ist ein entscheidender Faktor im Erleben und Benutzen der bewegten Bilder im Netz. Mit ihr fährt man über die Bildoberflächen, bewegt sich über die Bilder hinweg und tastet sich von einer Ebene zur nächsten.

Die Live-Bilder der Seiten Peepshow, Livemuschi und Homeshow zeichnen sich zuallererst durch eine mitlaufende Uhr mit Datum in der linken oberen Ecke aus. **(BILD 7)** Diese Uhr sorgt auch dafür, dass Aufzeichnungen als Ersatz für Live-Shows zu bestimmten Zeiten eingespeist werden und so als Live-Auftritte ausgegeben werden können. Live-Auftritte sind so von aufgezeichneten nicht unbedingt gleich zu unterscheiden, darauf werde ich noch zu sprechen kommen. Auch das für den Zuschauer gut ersichtliche Keyboard, mit dem sich die Darstellerin im Chat verständigt und der meistens schräg angeschnittene Bildschirm fördern den Eindruck, einem Live-Auftritt beizuwohnen.<sup>11</sup>

### **Die Regeln des Chats**

In den Chatrooms können die Teilnehmer untereinander oder – im Falle von Livemuschi, Peepshow und Homeshow – auch mit der Darstellerin kommunizieren. **(BILD 8)** Im Falle der Live-Angebote werden die Teilnehmernamen auf einem separaten Feld angezeigt, auf dem man sich durch Anwählen eines Namen auch „privat“, das heißt zu zweit z.B. mit der Darstellerin unterhalten kann. Bei den vorgefertigten Videos werden die einzelnen Teilnehmer von dem oder der anonymen Moderator/in begrüßt und dadurch als Gesprächspartner/in gemeldet. Die parallel zu den Live-Cams verlaufende Konversation schließt die Darstellerin hin und wieder mit ein; die Zuschauer reden jedoch auch untereinander (z.B. über die Darstellerin und darüber, was sie gerade macht). Wenn die Darstellerin adressiert wird, werden Wünsche geäußert (z.B. „Zoom näher ran! Zieh den Slip aus...“, „...Ich will deine Brüste sehen!“ etc.), die häufig mit einer entsprechenden Zeitverzögerung ausgeführt werden. Auf Fragen wie: „Hast Du es gern anal?“ wird (wenn auch bestimmt nicht unbedingt wahrheitsgemäß) geantwortet: „Hin und wieder“. Es kommt jedoch auch vor, dass Zuschauer Wünsche äußern, die sich nicht in die feste Choreographie der Frauen, die meist mit der Entkleidung des Körpers beginnt und mit der Masturbation endet, vor der Kamera einfügen lassen. So reagiert die Darstellerin z.B. nicht auf die Bitte eines Zuschauers, der ihre Brüste besser sehen will, wenn sie das Stadium der „Brüsteshow“ schon überschritten hat und die Kamera auf ihre Genitalien zeigt. Die Darstellerinnen müssen sich also nicht nur überzeugend vor der Kamera bewegen, sondern gleichzeitig mit den ZuschauerInnen kommunizieren. Wenn dann die Darstellerin das Masturbieren unterbricht, um fleißig auf ihrer Tastatur Antworten einzugeben oder mit der Fernbedienung der Kamera hantiert, führt das einerseits zu einer Störung der sonst starren Ablaufs, andererseits unterstützt es die prekäre Illusion, der Betrachter wäre „anwesend“.

Die Kommunikation mit der Darstellerin im Chat unterliegt einer Form der Selbstzensur. So konnte ich öfter beobachten, wie grobe „unhöfliche“ Anweisungen von den anderen Usern im Chat geahndet wurden, indem die rüden Teilnehmer aufgefordert wurden, grob formulierte Befehle („Mach die Beine breit...“) oder beleidigende Bemerkungen zu unterlassen. Im schlimmsten Fall können Chatteilnehmer von der Darstellerin „stumm“ gestellt werden, eine Maßnahme, auf die laut Beate-Uhse Management aber selten zurückgegriffen wird.<sup>12</sup>

Das Gefühl, an einer authentischen Live-Darstellung teilzunehmen, wird nicht in erster Linie durch das Bild, sondern hauptsächlich durch diese Chats hergestellt. So reagieren User auch irritiert, wenn sie bemerken, dass die für zeitgleich gehaltene Darstellung eine Aufzeichnung sein muss, wenn etwa eine Chatbemerkung nicht mit den Bewegungen der Darstellerin übereinstimmt. Mit der Person vor der Kamera kommunizieren zu können, oder mit anderen Usern, die ebenfalls zu dieser Zeit vor ihrem PC sitzen, macht den Reiz dieses Angebots aus. Das Nebeneinander von Sprache und Bild fungiert hier als Zertifikat für eine „reale“ Situation, in deren Rahmen sich die User gegenseitig „einheizen“, kontrollieren, befragen und untereinander in Kontakt treten können. Weil die User anonym bleiben, gleichzeitig aber den Blick auf eine Frau teilen, entsteht eine Form der Intimität unter den Usern, die sich vielleicht mit einem virtuellen Herrenabend vergleichen lässt oder einem gemeinsamen Bordellbesuch. Anders als in der konventionellen Peepshow, bei der die Zuschauer voneinander separiert in Kabinen hocken, sind die User (und die Darstellerin) über den Chat und über die eigene Tastatur miteinander verbunden. Die Kommunikation im Chat fungiert als Selbst-Vergewisserung und hat Authentizitätsstiftende Wirkung.<sup>13</sup>

### **Genitale Schau: Zu Choreographie und Inhalt der Live-Cams bei *Beate-Uhse-Interaktiv* im Vergleich zum Sex-Kurzfilm Anfang des 19. Jahrhunderts**

Alle Darstellungen der Frauen der Beate Uhse-Shows bestehen aus einem Striptease mit anschließender Masturbation (evtl. mit Dildo) ohne narrativen Abschluss. Die strikte Einteilung der Auftritte wird durch die nahtlose Aneinanderreihung sehr ähnlicher Abfolgen noch betont. Im Live-Auftritt wird die Performance von der Kommunikation im Chat unterbrochen, in den eingespeisten Videos nicht. In jeder Performance entledigen sich die Darstellerinnen zuerst ihrer Kleidungsstücke; bevor jedoch der Slip ausgezogen wird, bearbeitet die Frau die eigenen Brüste oder die ihrer Partnerin. Dann zieht sie sich ihren Slip aus und fängt an, sich an die – grundsätzlich rasierten – Genitalien zu fassen. Dies kann entweder frontal zur Kamera geschehen, so dass das Gesicht sichtbar ist, oder mit dem Rücken zur Kamera, so dass auch der After gut zu erkennen ist. Neben den eigenen Fingern führen die Frauen Dildos in sich ein und machen entsprechende Bewegungen. **(Bild 9)** Sie masturbieren also für die Kamera, den Betrachter, Zuschauer, Voyeur. In Kombination mit dem Chat, durch den die User ihre Wünsche der Darstellerin mitteilen, wird der Ablauf des Strips im Hinblick auf Tempo und Dauer minimal variabel, wobei der Reiz sicherlich auch darin besteht, dass die User natürlich nicht wirklich bestimmen können, was die Darstellerin macht, sich jedoch gleichzeitig auf einen standardisierten Ablauf verlassen können.

Die Qualität der Bilder ist mit der von Film oder Video nicht zu vergleichen. Erstens bringen es die noch zu langen Übertragungszeiten<sup>14</sup> mit sich, dass die Bewegungen abgehackt und zusammenhangslos wirken und dadurch keine ‚natürlichen‘ Bewegungsabläufe, sondern nur – teilweise absurd wirkende – Posen zu sehen sind. Zweitens lässt die Auflösung des Bildes keine scharfen Detailaufnahmen zu. Man könnte auch sagen, dass die Aufnahmen nicht scharf sein müssen, um scharf zu wirken. Dazu kommt eine extreme Blaustichigkeit. All diese technischen Einschränkungen scheinen jedoch keine wirklichen Nachteile darzustellen, denn so Williams:

„das Spannungsverhältnis zwischen Posieren und Aktivität [trägt] wesentlich zur Faszination und Wirkung jedes erotischen und pornografischen Bildes bei, da es die BetrachterInnen in einen Zustand permanenter Unklarheit hinsichtlich des Status der betrachteten Objekte versetzt und folglich die Frage provoziert, ob die sexuellen Aktivitäten tatsächlich stattfinden oder für uns als BetrachterInnen inszeniert werden.“<sup>15</sup>

Obwohl Williams mit dem Posieren das Zeigen von Genitalien im Gegensatz zur Aktivität in den Penetrationsszenen im Sex-Kurzfilm meint, kann ihre Analyse auch auf den Authentizitätsanspruch der Web-Cam-Auftritte übertragen werden. Die Zusammenhanglosigkeit und Zufälligkeit der Cambilder füttert die Illusion der Echtheit und Spontaneität einerseits – wir meinen der Übertragung eines realen Augenblicks beizuwohnen. Andererseits betonen die eingefrorenen Bewegungen der Frau das Posieren vor und für die Kamera.

Das Masturbieren der Darstellerinnen vor der Kamera stellt den „Höhepunkt“ der Performance dieses Genres dar, das in Linda Williams Worten auch als „genitale Schau“ bezeichnet werden kann. Wie im Sex-Kurzfilm und im späteren Pornofilm unterliegt auch die Interaktiv-Show dem Diktum der „maximalen Sichtbarkeit“ der Geschlechtsteile, wobei jedoch hier auf Penetrationsszenen verzichtet wird.<sup>16</sup> Im Gegensatz zum Pornofilm wird die genitale Schau und das genitale Ereignis (*meat-shot*) im Sex-Kurzfilm gar nicht oder nur rudimentär in eine Handlung eingebettet, und stattdessen explizit als „Show“ inszeniert. Der Betrachter wird direkt als Betrachter im Kinosaal adressiert, ihm wird etwas dargeboten. Williams Kurzbeschreibung der elementaren Ereignisse des Sex-Kurzfilms kann man – vom *meat-shot* abgesehen – mit Beate Uhse's Interaktiv-Shows vergleichen:

„seine klinische, verdinglichende Prüfung des weiblichen Körpers („öffne die Lippen“), seine Widmung und Adressierung an einen speziellen männlichen Betrachter („du da in der ersten Reihe“), seine pubertäre Reaktion auf den visuellen Beweis der sexuellen Differenz („dreh dich um, Mädchen, dass wir sehen, wie es von hinten aussieht“).“<sup>17</sup>

Die Verbalisierung dieser Elemente im Chat durch die User selbst macht den „interaktiven Anteil“ des Genres aus. Die Rhetorik des Geständnisses verlagert sich in das direkte Gespräch mit der Darstellerin und dehnt sich auf die User untereinander aus. Für die Interaktiv-Darbietungen gilt auch, was Williams als entscheidenden Unterschied zwischen Sex-Kurzfilm und Pornospießfilm im Hinblick auf Aufbau und Erleben festgestellt hat:

[S]eine Rolle [die des Sex-Kurzfilms, ÄS] scheint es eher zu sein, den Zuschauer zu stimulieren und ihn dann gerade nicht zu befriedigen [kein *money-shot*, keine Erzählung, Einbau in die Handlung etc., ÄS), er [der Zuschauer] muss anschließend außerhalb der rein visuellen Bedingungen des Films Befriedigung suchen – in Masturbation, in tatsächlichen sexuellen Beziehungen oder indem er die sexuelle Erregung kanalisiert und in der Form gemeinschaftlichen Sprüchereißens oder einer andern verbal ‚homosozialen‘ Form ejakuliert.“<sup>18</sup>

Genau diese Form des Pornographiekonsums wird in der Kombination von Videoperformance und Chat wieder belebt und hat, in Kombination mit dem heimischen Videorekorder, den Konsum von Pornofilmen im Kino mittlerweile abgelöst. Bleiben die Betrachter in der traditionellen Peepshow von einander isoliert, so treten sie hier wieder miteinander in eine – wenn auch virtuelle – Verbindung, und üben sich via des Chatfeldes einhändig in „gemeinschaftlichem Sprüchereißens“, und einer

„homosozialen Form der Ejakulation“. So ist die Struktur der Rezeption in der Peepshow Beate Uhse eine ähnliche wie im Sex-Kurzfilm, denn „[b]eim primitiven Sex-Kurzfilm scheint zum Lustgefühl hauptsächlich die Cliquesbildung aufgrund der Geschlechtszugehörigkeit, kurz Verbrüderung, im Zuschauersaal zu gehören.“<sup>19</sup> Wie erwähnt gewinnt diese Cliquesbildung allerdings nicht materielle Gestalt über die körperliche Anwesenheit der Akteure im gleichen Raum, d.h. einem Bordell o.ä. sondern definiert sich über den Austausch von Sprache im Chat. Im Gegensatz zur Virtualität der Kommunikation, die durch Anonymität noch begünstigt wird, steht jedoch die verdinglichte, haptische Kommunikation am PC, die eine „reale“ körperliche Präsenz vor dem heimischen Bildschirm voraussetzt. Schließlich geht es hier darum, in Kombination von Chat und Bild körperlich angeregt zu werden und – entsprechend der Frau vor der Kamera – vor dem Bildschirm Befriedigung zu finden oder zumindest stimuliert zu werden. Der masturbierende User steht in einem spiegelbildlichen Verhältnis zur masturbierenden Frau und wird durch eine Kombination von Sprache und Bild sich seiner „realen“ Präsenz und gleichzeitig der „Echtheit“ seiner Erregung vor dem Bildschirm versichert.

## Das Cyberfold oder „Tapp und Tast Kino“

Zweites Beispiel meines Vortrags ist das „Cyberfold“ des Anbieters [www.teensex.de](http://www.teensex.de). Angelehnt an den Begriff des „Centerfold“, der in Magazinen wie *Penthouse*, *Playboy* oder *Hustler* immer das herausnehmbare zweiseitige Bild einer mehr oder weniger nackten Frau in der Mitte des Heftes meint, steht auch im „Cyberfold“ eine Frau im Mittelpunkt. **(BILD 10)** Auf der Hauptseite hat man die Wahl zwischen diversen kurzen Videos, den „Vitals“ (Steckbriefen), einer Massage und dem interaktiven Angebot. **(BILD 11)** Auf diese letzten beiden Angebote möchte ich mich hier beschränken. Wählt man die „Massage“ aus, hat man wiederum die Wahl zwischen „front“ oder „back“ und den entsprechenden Körperteilen (Kopf, Busen, Hintern etc.). Klickt man nun z.B. auf Hintern erscheint mit Hilfe des Mediaplayers auf einem kleinen Bildausschnitt der entsprechende Körperteil der Frau. **(BILD 12)** Darauf schieben sich von unten in das Bild und auf den Körper der Frau zwei männliche Hände. In dem der User mit der Maus auf das Bild wandert und darauf klickt, kann er die Schnelligkeit der Bewegung selbst steuern. Erzeugt werden soll die Illusion, selbst in den Bildraum zu greifen, des Körpers habhaft zu werden und die Bewegung der (eigenen) Hände zu steuern. **(BILD 13)** Unterstützt wird dieser Effekt durch die Position der Kamera, die ungefähr in Augenhöhe des Betrachters angesetzt ist, wobei bei genauerer Betrachtung auch Unstimmigkeiten bezüglich der Position der männlichen Hände und damit der (Un-)Möglichkeit der Betrachterposition sichtbar werden **(BILD 14)**. Hier wird deutlich, dass der Mann vor der Kamera unter der Frau gelegen haben muss und seine Hände von unten nach oben auf ihr Gesäß legte.

Das „Interaktiv“ Feld führt zu einer weiteren Auswahl. **(BILD 15)** Neben „Toy 1“ bis „Toy 3“ kann man unter den Körperteilen „Boobs“, „Mouth“, „Pussy“, sowie den Kamerawinkel wählen. Hat man das getan, öffnet sich wieder ein Mediaplayer-Fenster, das den ausgesuchten Körperrausschnitt zeigt. Es kommt dann entweder die Hand der Frau oder eine männliche Hand ins Bild, die mit einem Dildo bewaffnet die Vagina der Frau umspielt und/oder penetriert. **(BILD 16, BILD 17, 18)**. Auch hier kann der User die Schnelligkeit der Bildabfolge steuern, was wiederum die Illusion hervorrufen soll, selbst in der Position des Penetrierenden zu sein.

Das Cyberfold läuft auch unter dem Namen „Holio“, was vermutlich auf die Begriffe Heliografie, die älteste Bezeichnung für Fotografie überhaupt und Hologramm anspielt, eine Technik, die durch Überlagerung von Farbschichten eine räumliche und damit haptische Wirkung erzielt. So verweist der Titel dieses Angebots auf die Frühzeit der Fotografie ebenso wie auf die ersten Versuche, 3-dimensionale Bildwelten zu schaffen. Die Steuerung der Bildgeschwindigkeit und die damit einhergehende Kontrolle der Bewegungsgeschwindigkeit erinnert auch an ein Daumenkino, dessen Bilder man durch die Bewegungen der eigenen Hände zum Laufen bringt. Ziel ist es jedoch nicht nur, die Bilder mit den Händen zu bewegen, sondern durch den Griff in den Raum und auf den Körper der Frau direkt Hand anzulegen. Die Wahl des Bildausschnitts ist zugleich eine Wahl des Körperrausschnitts und suggeriert so die Verfügbarkeit des weiblichen Körpers nicht nur für den Blick, sondern auch für den Tastsinn. Das Klicken der Maus kontrolliert die Schnelligkeit der Bewegung und steigert damit die Illusion und den Lustgewinn eines haptischen Erlebens der (Körper-)Oberflächen.

Dreidimensionalität und die damit einhergehende Illusion von Berührung werden direkt mit dem Anfassen der weiblichen Haut in Verbindung gebracht. Die Oberfläche des Bildschirms wird zwar durch den Cursor der Maus in Erinnerung gerufen, da er jedoch die Form einer Hand angenommen hat, transformiert er zum Double der greifenden Hände im Bild-Raum. Das Versprechen des Netzes ist hier ein Versprechen von Räumlichkeit, Fühlen und Berühren. Demnach erscheint der Körper der Frau als Tiefenraum hinter der Oberfläche. Die Öffnung der Frau fungiert als Steigerung des Raumerlebens und zieht den Betrachter förmlich ins Bild hinein. In anderen Worten: Erst der weibliche Körperraum schafft die Illusion von Tiefe und Räumlichkeit. In den Raum greifen, Räumlichkeit erfahren heißt von der Frau Besitz ergreifen. So findet sich hier Linda Hentschels These bestätigt, die sie schon für weibliche Aktdarstellungen der Frühen Neuzeit aufstellt: „Nicht der männliche Akteur ist beim Sex unsichtbar, sondern der Akt des Sehens ist eine sexuelle Technik.“<sup>20</sup>

### **Oberflächeneffekte und Entkörperlichungsfantasien**

So ist die z.B. von Vivian Sobchack geäußerte Befürchtung einer „Entkörperlichung“ durch die Computertechnologie nicht eingetreten. Schon 1988 hatte Sobchack die Meinung vertreten, dass die Erfahrung elektronischer und digitaler Medien eine andere sei als z.B. beim Film, „denn ihre verschiedenen Formen und Inhalte beziehen Zuschauer und Benutzer in sinnliche und psychische Erfahrungen ein, die zunächst glauben machen, dass der Name ihres Ursprungs ‚no-body‘ ist.“<sup>21</sup> Sobchack machte dafür insbesondere das Verhältnis von Zuschauer/Nutzer und Bildschirmoberfläche verantwortlich, das analog zum dezentrierten Subjektbegriff in der Postmoderne einen „abstrakten“ Raum entstehen lässt, der sich als „hintergrundslos und flach“ darstellt. Sie konstatiert, dass

(d)ieser Oberflächen-Raum das Interesse des Zuschauers/Benutzers nicht mehr ‚in Beschlag‘ nehmen [kann], er muss es ständig stimulieren. Weil dieser Raum (infolge seiner zeitlichen und körperlichen Unerfülltheit) ‚flach‘ ist, muss er Zuschauer-Interesse an seine Oberfläche binden. Deshalb präsentiert elektronischer Raum Oberflächen-Äquivalente zu den Dimensionen der ‚Tiefe‘, der ‚Verwobenheit‘ und der ‚körperlichen Bewegung‘.[...] *Ent-körperlichung* ist eine wesentliche Wirkung des elektronischen Raums.<sup>22</sup>

Ich folge Sobchacks These der Anbindung des Zuschauerkörpers an die Oberfläche des Computers durch „ständige Stimulation“ in der Benutzung von Internetpornographie. Allerdings kann ich im kommerziell erfolgreichsten Genre des Internets keinen „Entkörperlichungseffekt“ feststellen, sondern teile vielmehr Sandy Stones und Marie-Luise Angerers Auffassung, dass hier ein obsessiver „Verkörperlichungseffekt“ auftritt.<sup>23</sup> Sandy Stone weist außerdem darauf hin, dass es gerade die, wenn auch begrenzten, Möglichkeiten der Interaktivität seien, die eine Verbindung zwischen Computerscreen und dem Körper des Betrachters herstellten, den körperlichen Einstieg in das System ermöglichten und so das Gefühl von Erleben im und Kontrolle über den medialen Raum steigerten:

[...] The electronic screen is ‚flat‘ so long as we consider it in the same bimodal way. But it is the potential for interaction that is one of the things that distinguishes the computer from the cinematic mode, and that transforms the small, low resolution, and frequently monochromatic electronic screen from a novelty to a powerfully gripping force. Interaction is the physical concretization of a desire to escape the flatness and merge into the created system. It is the sense in which the „spectator“ is more than a participant, but becomes both participant in and creator of the simulation. In brief, it is the sense of unlimited power which the dis/embodied simulation produces, and the different ways in which

socialization has led those always-embodied participants confronted with the sign of unlimited power to respond.<sup>24</sup>

## Die „körperliche Dichte“ der Internetpornographie

Linda Hentschel liest an den pornographischen Inszenierungen „den Verlauf der Visualisierungstechniken im 19. Jahrhundert als einen Weg vom Loch (maximale Sichtbarkeit) zum Phallus (Befriedigung)“ ab.<sup>25</sup> Diese Entwicklung gehe einher mit einer Tendenz vom Fragment zur einheitlichen Narration, vom illegalen zum legalen Vorführen und von der Stimulation zur Befriedigung.<sup>26</sup> Sie führt aus, dass „[e]ine wichtige Perversion auf dem Feld des Sehens deshalb nicht nur die Frage nach der Zugänglichkeit des repräsentierten Körpers, sondern auch die Sorge um die Unzugänglichkeit des visuellen und medialen Raums [ist].“<sup>27</sup>

Während ich Hentschel hinsichtlich der „Sorge um die Unzugänglichkeit des Raums“ besonders in Hinblick auf das Cyberfold zustimmen kann, fällt es mir schwer, in der Internetpornographie die von Hentschel schon für das 19. Jahrhundert konstatierte Entwicklung zur einheitlichen Narration oder Befriedigung festzustellen. Vielmehr scheint sich die Internetpornographie wieder an den „einfacheren“, d.h. weniger narrativen Strukturen der älteren Technologien zu orientieren und wieder zum „Loch“ und damit zur Stimulation zurückzukehren. Die zweite These lautet demnach, dass es keine lineare Entwicklung des pornographischen Genres und seiner Technologien von der „reinen Stimulans“ hin zur Befriedigung im Bild gibt und damit auch eine mit dieser Entwicklung einhergehende Privilegierung des Sehens – wie von Gertrud Koch für das mittlerweile obsoletere Genre des Pornokinos noch behauptet – in Frage gestellt werden muss.

Der kommerzielle Erfolg von Internetpornographie beruht darauf, dass „dieser mobile Körper des modernen (und sicherlich postmodernen) Sehens keiner von physischen Empfindungen unabhängiger ist. Der Sehsinn ist nicht vom Tastsinn dissoziiert. Sehen schließt körperliche Dichte und Taktilität ebenso mit ein wie Geschlecht und Sexualität, gerade weil es dezentriert und von einem einheitlichen Wahrnehmungsfeld ‚losgelöst‘ wird.“<sup>28</sup>

---

<sup>1</sup> Linda Williams, Pornografische Bilder und die körperliche Dichte des Sehens, in: Christian Kravagna (Hg.), Privileg Blick, Berlin 1997, S. 66.

<sup>2</sup> Siehe dazu Linda Hentschel, Pornotopische Techniken des Betrachtens. Raumwahrnehmung und Geschlechterordnung in visuellen Apparaten der Moderne, Marburg 2001.

<sup>3</sup> Williams 1997, S. 66 bzw. 67.

<sup>4</sup> Siehe dazu ausführlich: Matthias Zehnder, Gefahr aus dem Cyberspace? Das Internet zwischen Freiheit und Zensur, Berlin 1998.

<sup>5</sup> Siehe dazu: Matthias Dietz-Lenssen, Kinderpornographie im Internet. Eine kritische Bestandaufnahme von Erscheinungsformen und Gegenmaßnahmen, in: Margrit Lenssen und Elke Stolzenburg (Hg.), Schaulust. Erotik und Pornographie in den Medien, Opladen 1997, S. 91-114.

<sup>6</sup> Dieser Aufsatz wurde als Vortrag auf der 7. Kunsthistorikerinnen Konferenz 2002 gehalten und für die Publikation an dieser Stelle im Januar 2005 überarbeitet.

<sup>7</sup> Alex Rühle, „Wo sind sie nur, die schönen alten Hintern“, in: Süddeutsche Zeitung vom 1.8.02, Nr. 176, S. 11. Zum Vergleich: Die Siemens AG machte 2000 einen Gewinn von 8 Mrd. Euro, die weltweite Satellitenindustrie kommt im selben Jahr auf einen Gewinn von 69,1 Mrd. US Dollar.

<sup>8</sup> Vgl. hierzu: Jörg Schieb, Pam, Porno und Penunzen. Sex und Erotik im Internet, in: Kursbuch Neue Medien 2000. Ein Realitycheck, hg. von Heide Baumann, Clemens Schwinder, München 2000, S. 220-228, 227.

---

<sup>9</sup> Weiterhin ist noch interessant, dass rund 33 Prozent aller deutschen Internetuser (hauptsächlich Männer zwischen 20-35) regelmäßig Erotik-Seiten im Internet besuchen und im europäischen Vergleich die längste Verweildauer haben, d.h. im Durchschnitt ca. 70 Minuten im Monat. Siehe dazu den Beate Uhse Geschäftsbericht des Jahres 2001 unter: [http://ag.beate-uhse.de/investor\\_relations/gf\\_2001/nav/](http://ag.beate-uhse.de/investor_relations/gf_2001/nav/)

<sup>10</sup> Zudem waren meinen Recherchen durch beschränkte finanzielle Mittel Grenzen gesetzt: *Beate Uhse Interaktiv* kosteten (2002) den User pro Monat 25 Euro, *Teensex* 19 Euro, die entstehenden Telefonkosten nicht mitgerechnet. Wie ich jedoch im Gespräch mit einer ehemaligen Internetdesignerin für Pornographieseiten im Netz und dem Contentmanager von *Beate Uhse Interaktiv* herausfand, vermitteln diese zwei Seiten ein gutes Bild davon, was an Bild- und Kommunikationstechnik in der Branche verwendet wird.

<sup>11</sup> Die Räume, in denen die Frauen ihre Shows zeigen, bestehen meistens aus einem Sitzmöbel (Sofa, Sessel, Bett), das in den meisten Fällen mit einem hellen Tuch überzogen ist. Darauf ist als Rückenstütze ein Kissen platziert. Tastatur, Fernbedienung der Kamera, Dildos, Creme etc. sind sichtbar auf dem Sitzmöbel platziert; unter Umständen sieht man auch den Bildschirm. Die Variationen bestehen in einer metallenen Stange („Livemuschi“) vor einem Plakat (Frau in Sektkelch vor Skyline) mit Plastikpflanze, an der die Frauen eine Form von Striptease mit Masturbation vollführen oder einem Stuhl mit Sofatisch vor gestreiftem Handtuch mit Anglersnetz, das an der Wand aufgehängt ist. Letzteres gehört zur Sektion „Homeshow“, in der die Frauen neben der Masturbation auch alltägliche Handlungen wie eincremen oder trinken in die Darstellung mit einflechten. Diese Konfiguration kommt dem voyeuristischen Bedürfnis am nächsten, weil der Eindruck erweckt wird, die Frau in einer intimen Umgebung zu beobachten.

<sup>12</sup> Dies äußerte das Beate-Uhse Management in einem Email-Austausch.

<sup>13</sup> In den Angeboten ohne „Live-Service“ besteht die Benutzeroberfläche auch aus einem Bildteil auf der linken Seite des Bildschirms und einem Chat. Die eingespielten kurzen Filmchen sind vorproduziert. In ihnen führen eine Frau (etwa in „Showloch“, „Fit for Sex“, „x-hart“) oder zwei Frauen (z.B. in „Puppets“) wie oben beschrieben einen Mini-Striptease auf und masturbieren dann vor der Kamera oder befriedigen sich gegenseitig. Accessoires hierzu können sein: Filmkamera, Schaukel, Feder.

<sup>14</sup> Hier beziehe ich mich auf den Stand der Internettechnik im Sommer 2002.

<sup>15</sup> Williams 1997, S.88.

<sup>16</sup> Extremstes Beispiel für das Bedürfnis maximaler Sichtbarkeit in der Internetpornographie ist wohl die so genannte Dildo-Cam.

<sup>17</sup> Williams 1995, S.112.

<sup>18</sup> Ibid.

<sup>19</sup> Linda Williams, *Hard Core*, Basel 1995 (Original zuerst erschienen 1989), S.111.

<sup>20</sup> Linda Hentschel, *Pornoptische Techniken des Betrachtens. Raumwahrnehmung und Geschlechterordnungen in visuellen Apparaten der Moderne*, Marburg 2001, S. 30.

<sup>21</sup> Vivian Sobchak, *The Scene of the Screen. Beitrag zu einer Phänomenologie der ‚Gegenwärtigkeit‘ im Film und in den elektronischen Medien*, in: *Materialität der Kommunikation*, Hg. von Hans Ulrich Gumbrecht und K. Ludwig Pfeiffer, Frankfurt/M. 1995, S. 416-428, hier S.424.

<sup>22</sup> Ibid, S.426.

<sup>23</sup> Marie-Luise Angerer, *Neue Technologien/Neue Grenzerfahrungen: Cyberbodies*, in: Manfred Faßler (Hg.), *Alle möglichen Welten: virtuelle Realität – Wahrnehmung – Ethik der Kommunikation*, München 1999, S.163-182.

<sup>24</sup> Allucquère Rosanne Stone, *Will the Real Body please stand up? Boundary Stories about Virtual Cultures* in: David Trend (Hg.), *Reading Digital Culture*, Oxford 2001, S.185-198 (zuerst erschienen 1991), hier S.192-93.

<sup>25</sup> Hentschel, S.108.

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Ibid.

<sup>28</sup> Williams 1997, S.80.