

Post-Truth Porn.
Männerfantasien im Internetzeitalter.

Post-Truth Porn.
Male Fantasies in the Age of the Internet.

Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie
eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien
bei Univ.-Prof.ⁱⁿ Mag.^a Dr.ⁱⁿ Gabriele Jutz, Universität für angewandte Kunst Wien
Fach: Medientheorie

Beurteilerin: Univ.-Prof.ⁱⁿ Mag.^a Dr.ⁱⁿ Gabriele Jutz, Universität für angewandte Kunst Wien
Fach: Medientheorie

Beurteiler: Assoc. Prof. Mag. Dr. Matthias Wieser, M.A., Aplen-Adria-Universität Klagenfurt
Fach: Medien- und Kommunikationswissenschaft

Vorgelegt von Patrick Kwaśniewski
Wien, Dezember 2023

Eidesstattliche Erklärung

Ich erkläre hiermit, dass ich die Dissertation entsprechend den Grundsätzen guter wissenschaftlicher Praxis selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfen bedient habe, dass diese Dissertation bisher weder im In- noch im Ausland in irgendeiner Form zur Beurteilung vorgelegt wurde, dass dieses Exemplar mit der beurteilten Arbeit übereinstimmt.

Wien, 4. Dezember 2023

Abstract

Post-Truth Porn. Männerfantasien im Internetzeitalter.

Am Beispiel von Gonzo-Pornografie, einer männlich-chauvinistischen und nach dem Millennium dominierenden Form der Internetpornografie, die sich mit Point-of-View-Darstellungen einer Vermittlung der Erfahrung der Teilhabe verschreibt, möchte ich Pornografie in die Geschichte dokumentarischer Formen einordnen und damit das traditionelle Verständnis vom Dokumentarfilm erweitern. Weitere zentrale Fragen betreffen Probleme im aktuellen Verständnis von Authentizität und den maskulinistischen Backlash im so genannten Post-Truth-Zeitalter, das dadurch gekennzeichnet ist, dass authentisches Medienerlebnis und emotionaler Effekt Vorrang gegenüber gesicherten Fakten und schlüssigen Argumenten haben.

Meine Arbeit untersucht die audiovisuellen Strategien, Geschlechterverhältnisse und spezifischen Konstruktionen von Authentizität des Gonzo. Gonzo ist Teil von Amateurproduktionen, denen gemeinhin zugesprochen wird, von der Leidenschaft zu einem Hobby angetrieben zu sein und nicht etwa von finanziellem Interesse, doch deshalb ist keine Unabhängigkeit von der Pornoindustrie gegeben. Mit der Suggestion von Spontaneität, Intimität und Authentizität radikalisiert Gonzo die Anziehungskraft des direkten, rauen Erscheinungsbildes von Amateurproduktionen. Obwohl es eines der populärsten pornografischen Genres darstellt, wissen wir noch wenig über Gonzo, da sich die Forschung bislang nicht ausreichend mit den Zusammenhängen von Produktionsmitteln, audiovisuellen Strategien und Konstruktionen von Authentizität auseinandergesetzt hat. Außerdem fehlt es an einer Analyse der Männlichkeitskonstruktionen. Meine Arbeit bezieht sowohl eine genaue Betrachtung der Clips (Filmanalyse) als auch kontextueller Faktoren mit ein (Produktionsumstände, Distribution, Rezeption, Geschichte und Entwicklung der Pornografie). Der analytische Teil wird durch künstlerische Forschung vertieft: meine eigene Found-Footage Arbeit zerlegt eine Gonzo-Serie in ihre einzelnen Bestandteile, legt die Eigenheiten offen und exponiert die Eckpfeiler der audiovisuellen Strategie. Gonzo versucht, in einer Art chauvinistisch-utopischem Szenario männliche Überlegenheit wiederherzustellen und in einer Art virtueller Männergemeinschaft eine subjektive Erfahrung möglichst direkt zu vermitteln. Gonzo konstruiert den Akt als spontan und sichert seine Authentizität durch eine Art radikaler Transparenz der Produktionsmittel.

Durch die beispielhafte Analyse der audiovisuellen Strategien in Amateur-Produktionen in Verbindung mit Theorien der kritischen Männlichkeitsforschung schließen meine Untersuchungen eine Forschungslücke und zeigen Probleme unseres aktuellen Verständnisses von „Authentizität“ auf. Dies kann zu einem besseren Verständnis dessen führen, wohin sich die rasante Entwicklung von Internetmedien bewegt und dazu beitragen, Herausforderungen der Medienentwicklung im sogenannten Post-Truth-Zeitalter zu meistern.

Post-Truth Porn. Male Fantasies in the Age of the Internet.

With the example of gonzo pornography, a male chauvinist and dominating form of Netporn since the millennium which uses point-of-view depictions to convey the experience of participation, I want to illustrate the history of pornography as history of documentary forms and challenge the traditional understanding of the documentary film. Other questions concern problems in our understanding of authenticity and the masculinist backlash in the so-called post-truth age, regarded as a time in which authentic experience and emotional effect is more important than confirmed facts or congruent reasoning.

My thesis investigates Gonzo's audiovisual strategies, its gender relations and its construction of "authenticity". Gonzo is part of amateur productions, which are regarded as being driven more by a passion for this peculiar hobby than by financial interest, but that does not mean it has ever been completely independent of the porn industry. With its suggestion of spontaneity, intimacy and authenticity, Gonzo radicalizes the appeal of the direct, rough look of amateur productions. Despite being one of the most popular porn genres, our knowledge of Gonzo is limited as research has not yet fully analyzed how its modes of production, audio-visual strategies and construction of authenticity are together intertwined. Moreover, a deep look at its constructions of masculinity is equally lacking. My research considers Gonzo on both the textual (film analysis) and the contextual levels (circumstances of production, distribution, reception, as well as the history and development of this pornographic genre). The analytical section is deepened by artistic research: my own found-footage film dissects a Gonzo series by putting its features on display, thereby exposing the foundations of its audio-visual strategies. Gonzo tries to reinstate male supremacy within a specific chauvinist-utopian scenario with the direct depiction of the experience in a virtual community of men. The act is constructed as spontaneous and conveys authenticity through a kind of radical transparency of means of production.

My findings aim to close a gap by linking the analysis of audio-visual strategies in amateur porn to theories of Critical Masculinity, and too by further pointing out problems in our current understanding of what constitutes "authenticity." This could further lead to a reconceptualization how we might explain the rapid development of internet media and to overcome the challenges of the so-called post-truth era.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	1
 Pornografie und Internet: Öffnung und Radikalisierung	 14
Pornografie und die digitale Revolution	14
Netzvisionen und Content Economy	32
 Gonzo als chauvinistisches Refugium	 52
Direkte Vermittlung (männlicher) Erfahrung	52
Strukturierte Spontaneität	70
 Männerfantasien: Zwischen Allmacht und Verunsicherung	 88
Geschlechterrollen und Subjektivität	88
Blick und Subjektkonstruktion	102
 <i>Authentizität im Post-Truth Zeitalter</i>	 126
Dokumentarische Formen und das Realismusprinzip	126
Konstruktion von Wahrheit als umkämpftes Feld	144
 Fazit und Ausblick	 173
 Quellenangaben	 185

Einleitung

Forschungsgegenstand

Der pornografische Film ist Teil der Film- und Mediengeschichte und hat auch seinerseits die Medienentwicklung beeinflusst. So hat etwa die Experimentierfreudigkeit seiner Darstellungsweisen Einfluss auf andere Genres ausgeübt. Die schnelle Adaptierung technischer Entwicklungen durch die Pornoindustrie hat darüber hinaus unsere Mediennutzung verändert. Gonzo-Pornografie ist zwischen den Mockumentaries, also teil- oder gänzlich fiktionalen und inszenierten Dokumentationen, und den Reality TV-Formaten der 1990er-Jahre sowie der so genannten „Post-Truth-Ära“ der sozialen Medien und dem Aufstieg von Social Media-Kanälen mit großer Reichweite, den sogenannten Influencern der 2000er-Jahre, angesiedelt. An diesem Beispiel möchte ich auch die Entwicklung dokumentarischer Formate illustrieren.

Die Geschichte von Gonzo-Pornografie ist die Geschichte der vitalen Beziehung von Video und dem Internet. Es ist aber auch die Geschichte der Verbindung des Pornogenres mit dem Dokumentarfilm, in der Gonzo einen Meilenstein darstellt. Gonzo ist eine Spielart von Pornografie im Internet (Netporn), die in den letzten zwanzig Jahren große Popularität und ökonomische Relevanz erreicht hat. Der englische Begriff „Gonzo“ entstammt der Umgangssprache, übersetzt wird Gonzo meist mit „verrückt“ oder „verschroben“. Das Cambridge Dictionary¹ definiert Gonzo über die gleichnamige journalistische Strömung, die den Begriff popularisiert hat, als „intended to be shocking and exciting rather than give information“, also als „schockierend“ und „aufregend“. Der Gonzo Journalismus als Vorbote des *New Journalism* zeichnet sich durch Teilnahme aus, nicht durch reine Beobachtung. Der Leserschaft teilnehmende Erfahrungen möglichst direkt zu vermitteln, ist sein Ziel. Diese Direktheit wird von Gonzo-Pornografie radikalisiert. Eine raue, amateurhafte Optik suggeriert Spontaneität und Intimität. Die Aufnahmen erwecken bei den Zusehenden den Anschein, Teil der Handlung oder der Geschehnisse zu sein. Die Grenze zwischen PerformerInnen und Beobachtenden verschwimmt ebenso wie jene zwischen Partizipation und Voyeurismus. Subjekt und Objekt der Beobachtung können nicht mehr klar getrennt werden.

¹ Cambridge.org (2022).

Was seine Rezeption betrifft, bedeutet das, dass Zuschenden das Gefühl vermittelt werden soll, dass sie selbst an den Handlungen teilhaben. Im Fall von Gonzo-Pornografie bilden Kameramann, Regisseur und Protagonist eine Einheit. Die Kameraperspektive entspricht der Perspektive der Hauptfigur, deren Blick die Zusehenden somit einnehmen können. Damit werden Formen von direkter Vermittlung vorweggenommen, die später bei sogenannten Vloggern, also den Videokanälen auf Youtube, den Proponenten der neu aufkommenden Kurzvideoplattform TikTok und anderen Influencern zum Standard werden sollten.

Lässt sich die Popularität eines Internetphänomens quantifizieren? Wenn man „Gonzo“ in die Suchmaschine Google eingibt, so fand man im Jahr 2021 mehr als 187 Millionen Suchergebnisse. Im Vergleich dazu findet man beim Begriff „Amateur Porn“ 1,78 Milliarden Ergebnisse, für „Fem Porn“, die in Mainstream-Medien mit viel Aufmerksamkeit bedachte feministische Spielart von Pornografie, im Vergleich „nur“ 87 Millionen. Ein Indikator ist auch die Problematisierung eines Begriffs. Wenn man nach „The Problem with Gonzo Porn“ sucht, findet man immerhin 12,5 Millionen Suchergebnisse, wobei die Spitzenwerte jeweils zwischen 2005 und 2015 datieren.

Ein Blick auf die Daten des Dienstes *Google Trends*, einem Online-Dienst von Google, der Informationen dazu bereitstellt, wie viele Suchanfragen es für spezifische Begriffe gibt, bestätigt diese Vermutung. Der Wert auf der y-Achse folgender Grafik ist die relative Popularität, wobei „100“ den Höchststand der Suchanfragen anzeigt; die x-Achse bildet die zeitliche Entwicklung ab. Ab zirka 2005 wird der Begriff populärer. Eine kurzfristige Spitze um 2008 dürfte mit dem Erscheinen des Dokumentarfilmes *Gonzo* (Alex Gibney, 2008) zu tun haben. Ab etwa 2010 nimmt die Popularität im Pornobereich wieder drastisch zu, seit 2015 ist sie in einem Sinkflug begriffen und seither deutlich weiter abgeebbt.



Grafik: Google Trends Daten² zum Suchbegriff „Gonzo“, weltweit

² Trends.google.com (2021).

Ein ähnlicher zeitlicher Horizont ergibt sich, wenn man die Problematisierung des Phänomens Pornografie im akademischen Kontext betrachtet. Mit Robert Jensens *Getting Off: Pornography and the End of Masculinity* (2007), Tim Stüttgens *Post/Porn/Politics. Queer_Feminist Perspectives on the Politics of Porn Performance and Sex_Work as Culture Production* (2009), Gail Dines *Pornland: How Porn Has Hijacked Our Sexuality* (2010), Chauntelle Anne Tibbals Artikel „Gonzo, Trannys, and Teens – Current Trends in US Adult Content Production, Distribution, and Consumption“ (2014) in der ersten Ausgabe des Magazins *Porn Studies* (2014) oder Giovanna Mainas Artikel „Grotesque Empowerment: Belladonna’s Strapped Dykes between Mainstream and Queer“ im Band *Porn After Porn* (2014), Peter Alilunas *Smutty Little Movies: The Creation and Regulation of Adult Video* (2016), die sich alle zumindest teilweise mit Gonzo beschäftigen oder darauf Bezug nehmen, oder dem Umstand, dass der Schwerpunkt einer Ausgabe des Magazins *Porn Studies* (2016) überhaupt auf Gonzo lag, wird deutlich, dass die gesellschaftliche Sorge um das Phänomen auch über das Feuilleton hinausgehend gewirkt hat und Mitte der 2000er-Jahre stark ansteigt und Mitte der 2010er-Jahre beginnt, wieder abzunehmen.

Die Popularität des Phänomen Gonzo zu bemühen, ist aber eigentlich nicht nötig, um die Relevanz des Gegenstandes zu rechtfertigen, wie Enrico Biasin und Federicco Zecca in ihrer Einführung „Inside Gonzo Porn“ (2016) feststellen: „The importance of gonzo in the history of adult film can hardly be overstated, mostly because it developed a new pornographic aesthetic, the first to radically move beyond the cinematic model.“³ Gonzo ist ein wichtiger Modellfall, wenn man die Entwicklung der Pornografie betrachtet, dessen Einfluss weit über das Genre hinausgeht. Gonzo ist ein Meilenstein in der Entwicklung dokumentarischer Formen und die Auseinandersetzung damit gibt Auskunft darüber, in welche Richtung sich diese gerade entwickeln.

Die Pornoindustrie war oft in einer Vorreiterinnenrolle, wenn es darum ging, neue Technologien zu appropriieren. Peter Alilunas hat klargestellt, dass Gonzo-Produzierende auch bei Video die ersten waren: „[They] creatively incorporate the economic and technological characteristics of video production and reception to turn them into an aesthetic

³ Biasin/Zecca (2016): 333.

practice.“⁴ Auch Biasin und Zecca thematisieren die Rolle der Videotechnologie: „[...] video technology was no longer employed to mimic – at a ‚lower‘ and cheaper level – the standard of the Golden Age feature-length film. Instead, gonzo maximized the potential of video in order to produce an entirely new way of representing (and performing) sex.“⁵ Um Video nicht mehr nur als eine billige und minderwertige Alternative zu Film zu sehen, sondern im Gegenteil das volle Potenzial von Video zu explorieren, hat Pornografie und insbesondere Gonzo eine Not zu einer Tugend gewandelt. Gonzo wurde nicht nur eine der populärsten Spielarten der Pornografie nach dem Millennium, sondern hat Produktions- und Ausdrucksweisen zukünftiger Formate stark beeinflusst. Pornografie wurde so nicht nur Teil der Geschichte dokumentarischer Formen, sondern mit dem Siegeszug des Gonzo wurde auch eine Entwicklung über das Genre hinaus befeuert, die wir im Aufstieg der Content Economy auf Youtube, Facebook, Instagram und TikTok sehen. Gonzo ist somit ein Sonderfall, der viel über die Entwicklung von Netzmedien ausdrückt.

Stand der Forschung

Porn Studies sind noch ein relativ junges Feld. Mitte der 1990er-Jahre hat Linda Williams mit ihrem Buch *Hard Core* (1995) den Grundstein gelegt. Das Feld etablierte sich jedoch erst in den 2010er-Jahren, auch dank der Gründung der Fachzeitschrift *Porn Studies* (2014). In den letzten 25 Jahren wurde viel zur Repräsentation der Frau in der Pornografie, zu feministischen Interventionen und neuen weiblichen Pornografinnen geforscht, wie etwa in meinem Buch *Feminismus fickt!* (2013). Auch über weibliche Subjektivität, Fragen von Begehren und Identität in der Pornografie und neue Formen, die bekannte Konzepte herausfordern, wie die neuen *Queer Porn*-Produzierenden, beispielsweise bei Barbara DeGenevieves „The Hot Bods of Queer Porn“ (2007) oder Mainas „Grotesque Empowerment. Belladonna’s Strapped Dykes Between Mainstream and Queer“ (2014). Man findet auch Literatur zu *Amateur Porn*, wie beispielsweise Pamela Church Gibsons und Roma Gibsons *Dirty Looks. Women, Pornography, Power* (1994), Linda Williams’ bereits erwähntes Buch *Hard Core* (1995), Minette Hillyers „Sex in the Suburban: ‚Porn, Home Movies, and the Live Action Performance of Love in Pam and Tommy Lee: Hardcore and Uncensored““ (2004), Zabet Pattersons „Going On-line: Consuming Pornography in the Digital Era“ (2004) und Stacy

⁴ Alilunas (2016): 206.

⁵ Biasin/Zecca (2016): 333.

Gillis „Cybersex“ (2004). Doch obwohl Gonzo zu den populärsten Formaten der vergangenen beiden Jahrzehnte gehört, ist unser Wissen darüber noch immer limitiert. Es gab eine Reihe an Artikeln, wie beispielsweise Biasin/Zecca (2009) oder Maina/Zecca (2016), aber die Analysen sind meist unzureichend, um den Zusammenhang zwischen Produktionsmitteln, audiovisueller Strategie und der spezifischen Konstruktion von Authentizität nachzuvollziehen. Das *Porn Studies Journal* (2016), Vol. 3, No. 4, hat Gonzo einen Schwerpunkt gewidmet, der viele Fäden aufnimmt, die ich versuchen möchte, weiterzudenken. Eine vertiefende Untersuchung von Männlichkeit und Geschlechterverhältnissen blieb bislang aus. „Critical Masculinity“ ist innerhalb der Gender Studies immer noch eine Nische, geschweige denn, dass es in diesem Kontext über Pornografie ausreichend theoretische Ausführungen gäbe.

Forschungsinteresse

Mein Interesse am Gegenstand zielt darauf ab, nachzuzeichnen, wie sich Pornografie in die Entwicklung dokumentarischer Formen einreicht, welche Konsequenzen sich für unser Verständnis von Authentizität daraus ergeben und welche weitere Entwicklung aus den Ergebnissen abzuleiten ist. Auffällig ist die Konventionstreue innerhalb des Genres bzw. die daraus resultierende Ähnlichkeit der Clips innerhalb eines Formats, die amateurhafte Machart und dabei ein diesem zugeschriebener hoher Gehalt an Authentizität. Außerdem fällt die männlich-homosoziale Einbettung auf, ebenso eine misogyne Ausrichtung.

Dadurch ergeben sich für mich folgende zentrale Fragen: Wie wird Gonzo produziert? Was erzeugt den amateurhaften Look und warum wird eine bildsprachliche Strategie gewählt, mit der man sich von professionellen Erzeugnissen distanziert? Wie ist ein einzelner Clip, wie das ganze Format aufgebaut? Wie zeigt sich männliche Homosozialität beim Gonzo und wie werden Geschlechterrollen konstruiert und welche Dynamik ergibt sich im sexuellen Kontext? Warum ist Gonzo so stark von misogynen Szenarien getrieben? Wie reagieren die Menschen darauf, die diese Clips sehen? Wie konstruiert sich Gonzo als „authentisch“? Um welche Konstruktion von Authentizität handelt es sich und wie grenzt sie sich von anderen Konzepten ab?

Methode

Gonzo Pornografie wurde meistens auf zwei allzu offensichtliche Eigenschaften reduziert: die vermeintliche Härte der sexuellen Akte und die Involviertheit der Kamera, die den Blick des

männlichen Protagonisten reproduziert. Giovanna Maina und Federico Zecca sprechen sich aber dafür aus, Gonzo als stilistisches System zu verstehen, in dem sexueller Akt und darstellerische Form zusammen gedacht werden müssen und auch unter Anbetracht externer Faktoren, wie etwa Praktiken der Produktion oder ökonomische Zwänge, mitbedacht werden müssen.⁶ Sie plädieren für ein neues ganzheitliches Verständnis, in dem die Summe mehr ist als die Teile, „to exceed both the interpretation of gonzo as a filmmaking form exclusively defined by formal aspects and the interpretation of gonzo as a genre only defined by its content“.⁷ Vier Analyseebenen stehen dabei im Mittelpunkt: Erstens die Filmrealität, quasi das Wahrnehmbare in der Filmerfahrung; zweitens die Bedingungsrealität, also produktionsseitige Umstände; drittens die Bezugsrealität, die das Werk in gesellschaftliche Kontexte einbettet, auf die es sich bezieht; und viertens die Wirkungsrealität, also die Frage, wie ein Film aufgenommen wird. Innerhalb der genannten Bereiche ergeben sich eine Reihe von Aspekten, die näher betrachtet werden müssen. Die Filmrealität lässt sich in Elemente wie Struktur und Dramaturgie oder Spannungslenkung, Bild und Ton, Musik, Geräusche, Inserts, Handlung etc. unterteilen, aber auch metafilmische Kontexte, wie Genrebezüge. Die Bedingungsrealität bedarf einer Diskussion des Entstehungskontextes, der ökonomischen Organisation der Produktion, die auch technische Fragen beinhalten muss, aber auch, wie diese Technik verwendet wird, sowie Art der Montage, Bildbearbeitung und Effekte. Die Bezugsrealität setzt sich aus gesellschaftlichen Kontexten zusammen, die den Clip prägen, die er aber auch willentlich oder unwillentlich, direkt oder indirekt kommentiert. Die Wirkrealität betrifft den Umgang der Menschen mit dem Erzeugnis, die Verwendung und Zuschreibungen, die stattfinden, eventuell auch Debatten oder politische sowie soziale Konsequenzen, die daraus folgen. Wie bereits erwähnt, dürfen die Einzelteile aber nicht nur gesondert betrachtet werden – vor allem ihr Zusammenhang ist relevant. Deshalb ist das „große Ganze“ nicht nur Ausgangspunkt, sondern auch Ziel der Analyse.

Meine methodische Zugangsweise bedient sich einerseits der klassischen Filmanalyse, um Gonzo systematisch in so vielen Kontexten wie möglich zu situieren. Diese sind die historische Verortung und die Entwicklung des Pornogenres, Produktionsweisen im Wandel, insbesondere in Anbetracht der digitalen Revolution, Darstellungsweisen, wie Kameraführung, Montage, Bild und Ton, spezifischer Einsatz von Schauspiel und damit das Spannungsfeld zwischen fiktional und dokumentarisch, Stories und Setting sowie

⁶ Vgl. Maina/Zecca (2016): 339.

⁷ Maina/Zecca (2016): 339.

Rezeptionsbedingungen und veränderte Nutzung. Wichtig sind hier intertextuelle Bezüge sowie Bezüge zur Filmgeschichte, Zusammenhänge mit der Entwicklung des Dokumentarfilms und jüngeren Videoformaten, die im Internet zirkulieren. Kontextfaktoren wie Geschlecht und Begehren bedürfen ebenfalls besonderer Aufmerksamkeit.

Eine Filmanalyse erfordert ein Verfahren, um das Material zu zerlegen, aufzuschlüsseln und die Struktur offenzulegen.⁸ Das muss aber nicht zwingend ein Transkript oder Protokoll sein. Ich habe dafür einen anderen Weg gewählt, der diese Art der Umschreibung (Transkript stammt von *transscribere*, lateinisch für „umschreiben“) für mein Unterfangen leistet. Dieses Verfahren zu wählen, hat sich geradezu aus dem Material aufgedrängt. Gonzo insistiert auf der Authentizität und Spontaneität des Aktes. Die amateurhaften bildsprachlichen Mittel stützen diesen Versuch. Ich habe die Struktur der gesamten Serie analysiert und dafür einzelne Episoden in kleine Einheiten zerlegt und nach Ähnlichkeiten gesucht. Meine Analyse wird so in Form einer eigenen Found-Footage-Arbeit als Methode im Kontext von Artistic Research vertieft, durch welche die Eigenheiten offengelegt und die Fabriziertheit (entgegen der behaupteten Spontaneität und Zufälligkeit) exponiert werden. Mehr als 100 Clips der Serie *Backroom Casting Couch*, die bis 2012 veröffentlicht wurden, dienten mir dabei als Beispiel und wurden in einen Clip kondensiert. Es ist unmöglich, die Episoden genau zu datieren oder Versionen klar zu unterscheiden. Pornofirmen haben die Angewohnheit, ihre Clips je nach Trends und Nachfrage umzuschneiden, mit anderem Titel neu zu veröffentlichen, in Variationen in verschiedenen Compilations und auf verschiedenen Plattformen anzubieten, ohne diese dabei zu datieren, geschweige denn auf das Original zu beziehen, was sich für Online-Formate noch drastischer zeigt. An diese Industrie kann ein herkömmliches Quellenverständnis nicht gerichtet werden. Sogar die Literaturwissenschaft geht davon aus, dass verschiedene Versionen nicht auf die *eine* richtige Variante zu prüfen sind, sondern jede Erscheinung als vollwertig zu begreifen und Erscheinungsformen und Kontexte anzuerkennen sind:⁹ „There is no final act of closure in the digital environment that corresponds to the traditional notion of ‚publication‘, indicating the final, finished piece. [...] It is part of the character of these resources to be copied and reinterpreted in different contexts. Thus, if one of the qualities of digital materials is to be allographic, that is, to enable copying and manipulation and to be used in different ways and for different purposes, this aspect may need to be accommodated in the process of

⁸ Vgl. Mikos (2008): 91.

⁹ Vgl. MacNeil/Mak (2007): 36.

preservation.“¹⁰ Aus den einzelnen Episoden habe ich einen Found-Footage-Film erstellt, der die „Normaldramaturgie“, also das lose Skript offenlegt, indem über den Schnitt dutzende Episoden zu einer kondensiert werden. Der *Found-Footage-Film* ist ein ästhetisches Verfahren, bei dem Filmmaterial verwendet und transformiert wird, das nicht eigens für dieses Vorhaben produziert, sondern „gefunden“ bzw. speziell dafür ausgesucht wurde und im Rahmen der Tätigkeit neu angeordnet wird. Gabriele Jutz unterscheidet drei Verwendungsweisen von *found-footage*-Material: Einen selbstreflexiven Ansatz, der nicht selten das Medium hinterfragt; einen autobiografischen Ansatz, der sich am Künstlersubjekt orientiert; und einen politischen Ansatz, der sich am Referenten ausrichtet. Letztgenannter Ansatz, den ich verfolgt habe, deutet die Referenzialität der vorgefundenen Filmausschnitte um, ändert den Kontext, verändert die ursprüngliche Aussage und zielt auf eine „Dekonstruktion kulturindustrieller Artefakte“ durch Zitat und Wiederholung ab.¹¹ Es handelt sich um eine Methode künstlerischer Forschung, welche die Praxis ausführt, die Gegenstand der Forschung ist.¹² Meine Arbeit mit dem Material ist eine Art „Pornotomie“, ein minutiöses Zerlegen in die einzelnen Bestandteile, eine Analyse, die nicht durch die geschriebene Sprache vollzogen und vermittelt wird, also durch schriftliche Transkription und Interpretation, sondern mit den Mitteln des Filmes selbst. Meine Arbeit versteht sich nicht primär als künstlerische Forschung, sondern ein methodischer Baustein meiner filmanalytischen Tätigkeit.

Meine Vorgangsweise hat mir im Prozess der Kategorisierung und Sortierung der einzelnen Elemente verdeutlicht, wie repetitiv die Serie ist, wohingegen Gonzo die Spontaneität des sexuellen Kontakts betont. Dieser Eindruck wird erfolgreich vermittelt und doch folgen die Handlungen offensichtlich einem Skript. Genau das drückt mein Found-Footage-Film schließlich aus, denn dort findet sich in ungefähr der Länge einer Episode jedes Element wieder, allerdings vielfach aus dutzenden Episoden schnell aneinandergereiht. Die Serie insistiert auf der Authentizität und Spontaneität jedes einzelnen Aktes. Im Zusammenschnitt vieler Episoden erkennt man die Austauschbarkeit der einzelnen Folgen, die Redundanz der Handlungen und Abläufe. Dadurch konnte ich genau diesen stereotypen Verlauf deutlicher erkennen und vermitteln, allerdings auch die häufigsten Abweichungen beschreiben.

¹⁰ MacNeil/Mak (2007): 45–46

¹¹ Vgl. Jutz (2010): 14–15.

¹² Vgl. Hannula/Suoranta/Vaden (2014): 4.

Dokumentarismus und Authentizität

Bei genauerer Betrachtung erkennt man, dass sich beide Genres, also der Dokumentarfilm und das Pornogenre, spätestens seit den 1980er-Jahren in ihrer Entwicklung wechselseitig stark beeinflusst haben. Pornografie hat sich bildsprachlich seit den 1980er-Jahren an dokumentarischen Formen orientiert und sich den Realitätseindruck zunutze gemacht. Auch umgekehrt wurden Anleihen genommen. Wegen der rauen Bildsprache und Effekthascherei des Reality TV wird Gonzo manchmal als *Reality Porn* bezeichnet. Das liegt zunächst an den Produktionstechniken: „[gonzo] privileges a ‘continuous filming’ technique inspired by cinéma vérité or reality television, which is characterized by the extensive use of hand-held camera and long-takes with very little post production“, wie Giovanna Maina und Federico Zecca feststellen.¹³ Alle audiovisuellen Bereiche beeinflussen sich. Es ist mir ein Anliegen, den Blick auf die Filmgeschichte um jene Einflüsse zu ergänzen, die selten Berücksichtigung finden, da man sich traditionell gern von „niederen“ Formen abgrenzt. Der pornografische Film ist in der zweiten Hälfte seiner Historie auch ein Teil der Geschichte dokumentarischer Formen. Was die Verwendung von Video im Internetzeitalter betrifft, hat der pornografische Film Pionierarbeit geleistet. Zur selben Zeit ist der Dokumentarfilm in eine Krise geraten, als Pornografie dokumentarische Bildsprache radikalisierte und in vorwiegend fiktionalen Clips nutzte, ein Umstand, der hinter der transparenten Produktion und dynamischen Bildsprache versteckt wird. Dadurch eröffnet sich die Frage, was „Authentizität“ im Kontext digitaler Medien bedeutet.

Von Authentizität ist traditionell die Rede, wenn etwas als „wahr“ oder „echt“ erscheint. In der Kunst beispielsweise gilt ein Original (im Unterschied zur Kopie) als „authentisch“, während in den digitalen Medien der Begriff als Synonym für „glaubwürdiges Statement“ steht. Doch aufgrund der Vielzahl an Kopien, Wiederholungen und Abwandlungen im Internet ist auch eine solche Definition nicht mehr ausreichend. Gonzo steht hier für eine Entwicklung, die von Krisen des Dokumentarfilms und Tendenzen auf dem TV-Markt in Richtung *Reality TV* ausgeht und in die Entstehung und Entwicklung videobasierter sozialer Medien münden sollte. Traditionelle Auffassungen von „Authentizität“ sind durch diese Entwicklungen aus den Fugen geraten. Der Begriff muss neu konzeptualisiert werden.

¹³ Maina/Zecca (2016): 342.

Die vielseitigen Einflüsse von Gonzo beschränken sich aber nicht auf die Technologienutzung und die Entwicklung neuer bildsprachlicher Strategien. Im Netzzeitalter werden mediatisierte Erfahrungen generiert, die auf ihre Weise „authentisch“ sind. Abgesehen davon, dass gefragt werden muss, wie etwas als „authentisch“ konstruiert wird (und wie diese Konzepte im Sinne von verschiedenen „Authentizitäten“ voneinander abweichen können), erleben wir eine sukzessive Verlagerung des Verständnisses von Authentizität, weg vom orthodoxen Verständnis von Authentizität als sublimale Erfahrung eines Erzeugnisses, das auch immer ein Unikat sein muss, hin zu einer „lebensebenen Vermittlung einer Erfahrung“ im Kontext von dessen Wandelbarkeit und Zirkularität.

Gonzo kreiert amateurhafte Medienerzeugnisse und radikalisiert darin Tendenzen, die in der Entwicklung des *Reality TV* in den 1990er-Jahren weite Verbreitung gefunden haben, deren Wurzeln aber noch weiter zurückliegen und in den gegenwärtigen Social Media Trends breiteren Einfluss zeigen als nur in der Pornografie. Gonzo geriert sich in einer Form als authentisch, die wir von Home-Videos oder Amateurvideos kennen und später in Form von Social Media-Videos, Kurzvideos in Form von Instagram Reels oder TikTok-Beiträgen allgegenwärtig werden sollte. Die Bilder in den Sozialen Medien sind nicht weniger inszeniert, dennoch werden sie aus demselben Grund in dieser Form produziert, wie es Gonzo tat: um authentisch zu vermitteln, diese Akte hätten „spontan“ so stattgefunden. Diese Darstellungsweise hat Gonzo radikalisiert. Normalisiert hat sie sich über die Entwicklung Sozialer Medien. Mittlerweile greifen sogar Nachrichtensendungen auf diese Stilmittel zurück, indem sie nicht davor zurückscheuen, private Handyvideos zu inkorporieren oder Interviews mit Gästen über deren private Mobiltelefone ins Studio zu streamen.

In vielen Gonzo-Clips vor allem zu Zeiten des Höhepunkts der Popularität von Gonzo wird inhaltlich ein Betrugsszenario ausgespielt, in dem die (meist männliche) Hauptfigur in heterosexuellen Setups die weibliche Figur austrickst oder manipuliert, um sie zur Teilnahme an sexuellen Handlungen zu bewegen. Die Grundlage für die Szenarien ist der Umstand, dass Gonzo in der Regel eine Art Ökonomie des Sexes beinhaltet, wo sexuelle Gefälligkeiten gegen beispielsweise Geld, Jobversprechen oder Ähnliches eingetauscht werden. Das Tauschgeschäft findet statt, die Gegenseite wird aber um ihren Anteil betrogen. Das männlich dominierte Genre kennt fast nur männliche Filmsubjekte, insofern ist diese betrogene Gegenseite die Frau und dem Mann wird der Triumph im abgekarteten Handel der Geschlechter vorbehalten. Ich konzentriere mich auf die Serie *Backroom Casting Couch* (ca. ab 2007), in der ein falscher Agent in einem Bewerbungsgespräch Jobs gegen sexuelle

Gefälligkeiten in Aussicht stellt. Das Motiv der Casting Couch ist ein Klassiker in der Pornografie, es gibt bereits 100 Jahre alte Titel, die sich des Szenarios bedienen. Sogar unter genau dem Titel *The Casting Couch* (ca. 1924)¹⁴ zeigt eine der ältesten Adaptionen ein Format, das heute immer noch bespielt wird. Der Film dauert ca. zehn Minuten, ein Casting Director überredet eine junge Schauspielerin erst dazu, sich einen Badeanzug anzuziehen, beobachtet sie heimlich beim Umziehen durch ein Schlüsselloch, um schließlich Sex zu verlangen. Schon damals ging es darum, dass sie sich zuerst ziert, aber dann doch überreden lässt.

Während Pornografie schon seit Jahrzehnten von der feministischen Bewegung mit eigenen Initiativen herausgefordert wird,¹⁵ blieb Gonzo lange davon unberührt. Vielmehr stellte es eine Bastion unangefochtener männlicher Geltungsmacht dar, ein pornografisches Refugium, innerhalb dessen sich Pornografie machistischer denn je zeigen konnte. Gonzo macht nicht nur sexistische Statements, sondern präsentiert diese als „Wahrheit“ der Geschlechterverhältnisse. Hergestellt wird dies über eine spezifische dokumentarische Machart, über die sich diese Formate als „authentisch“ konstruieren wollen. Die zentrale Frage, die sich stellt, ist also, über welche formalen Mittel Gonzo versucht, Geschlechterverhältnisse zu naturalisieren und Authentizität zu konstruieren.

Realismus und Realität

Die meisten Realismustheorien sind laut Karl Schoonover am Ende von einer Sorge um die dem Film als Medium inhärente Obszönität begleitet, die mit André Bazin ihren Anfang genommen hat. Für ihn ging es dabei nicht einmal um Sexualität: „However, Bazin also uses this word when describing spectacles of violence, specifically the depiction of an execution in a documentary. *Une Pornografie ontologique*, he called it, suggesting the unavoidable or inevitable obscenity of cinematic representation.“¹⁶ André Bazin gesteht dem Film, genauso wie der Fotografie, einen privilegierten Zugang zur Realität zu: „Photography affects us like a phenomenon in nature, like a flower or a snowflake whose vegetable or earthly origins are an inseparable part of their beauty. This production by automatic means has radically affected our psychology of the image. The objective nature of photography confers on it a quality of

¹⁴ Es ist leider unbekannt, wer den Film gemacht hat.

¹⁵ Die erste war wohl Candida Royalle, die bereits Mitte der 1980-er damit begann, Fem Porn in den USA zu produzieren. Dann folgten erst ca. 20 Jahre später Petra Joy in England, Ovidie in Frankreich und als Nachzüglerin und mittlerweile Marktführerin in der Nische feministischer Pornografie Erika Lust in Spanien.

¹⁶ Schoonover (2012): 3.

credibility absent from all other picturemaking“,¹⁷ so Bazin. Diesen Worten zufolge ist es schwierig, sich einen Film (oder eine Fotografie) vorzustellen, der nicht dem Prinzip des Realismus folgt. Bereits aus dem technischen Verfahren wird eine innewohnende Glaubwürdigkeit abgeleitet.

Interessanterweise hat Bazin Film wegen seiner „exorbitanten Visualität“ grundsätzlich als pornografisch bezeichnet, weil der visuelle Beweis zu explizit, zu deutlich in der Natur des Mediums und seiner indexikalischen Aufzeichnungsweise läge: „It is the mechanical genesis of photography that makes its specific properties different from those of painting. For the first time the realism of the image achieved entire objectivity and made of the photograph a sort of ontological equivalent of the model. (Because of this, the human body, a privileged object in all the plastic arts, is almost inevitably obscene or pornographic on the screen.)“¹⁸ Für Bazin ist Fotografie oder Film inhärent brutal und krude, da sie die Körper, die aufgenommen werden, grundsätzlich der Anstößigkeit preisgeben.¹⁹ Bazin wurde noch 1986 von der konservativen Meese Commission zitiert, die sich im Auftrag von Präsident Ronald Reagan mit den schädlichen Wirkungen von Pornografie auseinandersetzte.²⁰

Was als realistisch gilt, unterliegt zu jedem Zeitpunkt der Filmgeschichte anderen Konventionen. Selbst innerhalb der Pornografie sind die verschiedenen Strategien unterschiedlich viabel, je nachdem, ob es sich um *Alternative Porn (Alt Porn)*, *Feminist Porn*, *Queer Porn* oder eine andere Unterkategorie handelt. Im pornografischen Film ist eine dokumentarische Darstellungsweise weit verbreitet. Der Realitätseindruck wird durch die einfachsten filmischen Mittel erweckt. Diesen Umstand machen sich viele Netporn Formate zunutze. Die Mittel, die der kommerzielle Spielfilm einerseits und dokumentarische Formen andererseits zur Gewinnung von Realitätseffekten einsetzen, könnten unterschiedlicher nicht sein: Die gestochen scharfen Bilder des Spielfilms kontrastieren mit den bewusst verwackelten und verschwommenen Bildern mancher dokumentarischer Formen. In beiden Fällen handelt es sich um illusionistische Strategien.

¹⁷ Bazin (1967): 13.

¹⁸ Bazin zitiert nach Schoonover (2012): 1.

¹⁹ Tatsächlich meint Bazin, dass die Erfindung der Fotografie das wichtigste Ereignis in der Geschichte der plastischen Kunst sei, welche die Malerei endlich von ihrer Obsession mit dem Realismus erlösen und ihr erlauben würde, zu ihrer ästhetischen Autonomie zurückzukehren (vgl. Bazin 1967: 16). Im Kerker, aus dem er die Malerei entlassen möchte, ist für Bazin also nun Platz für die Fotografie.

²⁰ Vgl. Schoonover (2012): 2.

Julie Levin Russo hat einige Prinzipien herausgearbeitet, weshalb Pornofilm einen privilegierten Zugang zum „Realen“ habe: „In addition to being a popular marketing buzzword, realness has been identified by many theorists of porn as a defining characteristic of the genre. In order to schematically condense this field, I'd like to propose that pornography is typically understood as having a privileged relationship to the real in one or more of four ways.“²¹ Russos Prinzipien zufolge bietet Porno einen unsimulierten, authentischen Sex-Akt (afilmische Situation am Set, „Realness of Production“). Die Bilder wirken echt aufgrund ihres Charakters und der Konventionen („Realness of Production“) und beinhalten die Intention, den Zusehenden die Echtheit glaubhaft zu machen („Realness of Representation“), wobei eine „reale“ Verbindungen zu echten ökonomischen, politischen oder kulturellen Prozessen besteht („Realness of Social Context“).²² Russos Prinzipien beschreiben, weshalb der Pornografie ein privilegierter Zugang zur Realität zugestanden wird.

Ehe ich der Frage nachgehe, wie Gonzo eine spezifische audiovisuelle Strategie popularisiert und wie sich dadurch das Konzept von Authentizität verändert hat, werde ich den Gegenstand genauer spezifizieren, im Phänomen „Netporn“ verorten und das Phänomen Gonzo untersuchen. Im Anschluss beschäftige ich mich mit den spezifischen Geschlechterkonstruktionen und der Ökonomie des Begehrens. Dies führt auch zu der Frage nach Subjektpositionen im Kontext von psychoanalytischer Filmtheorie und feministischen Revisionen. Zum Abschluss stellt sich die Frage, welche Authentizitätskonzepte der rasanten Medienentwicklung im digitalen Zeitalter gerecht werden können und welche Verbindungen sich zur Geschichte des Dokumentarfilms bzw. zu dokumentarischen Formen im Wandel herstellen lassen. Doch zunächst werde ich beleuchten, wie Netporn und Gonzo entstanden sind und sich entwickelt haben, welche Konventionen sich gebildet haben oder radikalisiert wurden und welche Beispiele stilprägend sind.

²¹ Russo (2007): 239.

²² Russo (2007): 240.

Pornografie und Internet: Öffnung und Radikalisierung

Pornografie und die digitale Revolution

„– So what are you actually doing with your time?

– Surfing the net. – Porn, no doubt.“²³

Mit dem Begriff Netporn (zusammengesetzt aus dem Begriffspaar „Internet“ und „Pornografie“), auch Internetpornografie oder Cyberporno genannt, werden in der Regel alle pornografischen Formen bezeichnet, die über das Internet Verbreitung finden. Es ist allerdings sinnvoll, den Begriff zu schärfen und den Fokus auf jene Formen zu richten, die originär für das Internet produziert wurden. Netporn lässt sich also in Netzpornografie, das heißt pornografische Formen, die originär für das Internet produziert wurden, und Pornografie im Netz unterscheiden, die sich nicht zwingend an der Medienspezifität des Internets orientiert (wie beispielsweise ältere Produktionen, die für den Vertrieb auf VHS oder DVD produziert wurden und nun online verbreitet werden). Auf dieser Grundlage möchte ich mich zunächst mit ökonomischen Konsequenzen der digitalen Revolution beschäftigen, mit dem Wandel der Pornoindustrie in der Hand weniger großer Unternehmen hin zu einer Vielzahl kleiner und mittlerer bis schließlich hin zur Multitude an Ein-Personen-Unternehmen, mit der damit einhergehenden Dezentralisierung und Diversifizierung, dem Aufkommen von Unterscheidungen zwischen Mainstream und neuen Alternativen und Genres wie *Amateur*, *Fem Porn* oder *Queer Porn*, die ab Mitte der 2000er-Jahre populär wurden. Diese Strömungen haben massiv vom Internet profitiert, bzw. hätten sie sich ohne diese Entwicklung nicht etabliert. Als Produktionsmittel teuer waren, Datenträger physisch in andere Länder transportiert werden mussten und man ein Netzwerk an Läden benötigte, welche die Filme zum Verkauf in die Regale stellten, besetzten vergleichsweise weniger und größere Player den Markt. Das galt sowohl produktions- wie distributionsseitig. Sie verfolgten das Ziel, Produkte in ihr Angebot aufzunehmen, die sich an eine möglichst breite Kundschaft verkaufen würden. Das hatte Normierungseffekte und machte es Interventionen schwer, in den bestehenden, männlich dominierten Strukturen zu reüssieren. Obwohl erste industrielle Versuche bereits Ende der 1980er, Anfang der 1990er-Jahre unternommen

²³ Snakes on a Plane (2006).

wurden, ist es kein Wunder, dass erst in den 2000ern kommerziell erfolgreiche feministischer Pornografie nachhaltig aufgebaut werden konnte.²⁴ Durch die digitalen Distributionsmittel konnten Produzierende ihre Erzeugnisse direkt an Kunden verkaufen, wodurch sich immer mehr Nischenprodukte erfolgreich etablieren konnten.

Nach der Gründung von YouTube entstanden auch Pornoplattformen wie YouPorn oder PornHub, die sich am selben Modell orientierten und in den nächsten Jahren eine dominante Rolle einnehmen sollten, was schließlich den Übergang in die Creator Economy (Stichwort „Influencer“) darstellt, die wir gerade auch in der Pornografie beobachten können. Im Kontext der Entstehung großer „Tube-Plattformen“ wurde auch Gonzo populär. Zum Abschluss dieses Kapitels beschäftige ich mich auch mit Fragen zu pornografischen Formen um Partizipation und Interaktivität, sowie der Radikalisierung des Trends des Amateurismus, was in einem späteren Teil in die Frage mündet, wie dies in die Entwicklung dokumentarischer Formen einzureihen ist und was dies für unser Verständnis von Realismus und Authentizität bedeutet.

Es mag wenig verwundern, dass die Pornoindustrie sehr schnell auf neue technische Mittel umstieg und somit in der Regel als eine der ersten Sparten überhaupt und lange vor der herkömmlichen Filmindustrie neue Geschäftsmodelle erschloss. Es war aber eigentlich nie *die* Pornoindustrie, die sich offen für Innovationen zeigt. Jeder dieser Sprünge war von Umwälzungen innerhalb der Industrie begleitet. Die Pornoindustrie ist kein monolithisches Gefüge, das sich aufgrund überschäumender kommerzieller Interessen rapide an Neuerungen angleicht. Viel eher handelt es sich um ein dynamisches Feld konfligierender Interessen.²⁵ Mitunter setzte sich die eine gegen die andere Strömung durch oder das Establishment wurde von neuen, aufstrebenden Produzierenden abgelöst. So war es mit dem Sprung von 35 mm auf 16 mm, so trug es sich erneut mit dem Aufkommen von VHS zu und so sollte es auch mit dem Internet sein.²⁶ Da die etablierten Player nur zögerlich auf das neue Format umstiegen, kam es wiederholt zu einem Generationenwechsel. Gleichzeitig kamen diese neuen Produzierenden stets aus anderen soziokulturellen Kontexten und brachten ihre eigenen Ideen mit. Die technischen Neuerungen markierten immer Schlüsselpunkte in der Konventionsgeschichte, nicht nur aufgrund der Technik, sondern auch wegen wirtschaftlicher,

²⁴ Vgl. Catuz (2013): 161.

²⁵ Vgl. Schaefer (2004): 383.

²⁶ Vgl. Schaefer (2004): 394.

künstlerischer oder sozialer Faktoren. In gleichem Maße änderten sich die Rezeptionsumstände und die Medienerfahrung und es entstanden neue bildsprachliche Strategien und filmische Umsetzungsformen.

Das Internet hat unsere Mediennutzung maßgeblich verändert. Netporn unterscheidet sich auch in den Rezeptionszusammenhängen und in den bildsprachlichen Strategien von früheren pornografischen Formen. Der Übergang von den Pornokinos hin zur privaten Nutzung zuhause, die schon mit VHS begonnen hat, sollte mit dem Internet und dem allmählichen Aussterben von Pornokinos und Filmkabinen in Sexshops vollendet werden. Mit der Entwicklung netzbasierter Medien hat sich auch die Industrie dahinter verändert und ist immer noch in Veränderung begriffen. Es sind nicht nur neue Firmen oder Vertriebswege aufgekommen, auch die soziokulturellen Hintergründe der Produzierenden haben sich immer weiter diversifiziert, was untrennbar miteinander verbunden ist.

Als das Internet seit Mitte der 1990er zu boomen begann, waren viele begeistert von der Möglichkeit, so viel Pornografie anzusehen, wie sie wollten und alle möglichen Spielarten davon vorzufinden, und zwar ohne das Haus zu verlassen und sich damit schlechter Nachrede oder gar Ächtung auszusetzen.²⁷ Mit den niedrigeren Kosten und einfachen Verfahren digitaler Technik und der Verbreitung über das Internet Internet wurden weitaus mehr Titel produziert. Über das Internet verbreitete sich Pornografie rasant. Auch Webpace und Traffic wurde schnell günstiger, wodurch nicht mehr nur wie anfangs Bildmaterial, sondern bald auch Videos verbreitet wurden, vor allem als die Verbindungen schneller wurden. Außerdem tolerierten Yahoo/Geocities, MSN, Usenet Newsgroups und viele andere damals populäre Anbieter von Webservices in den Anfangsjahren pornografische Inhalte auf ihren Plattformen.²⁸ Die großen Mainstream-Producer waren nicht die ersten, die das Potenzial erkannten, es waren alternative und unabhängige Produzierende, die früh Online-Seiten betrieben haben.²⁹ Mitte der 1980er wurden Amateurvideos auf VHS zwar schon verkauft, aber mitunter noch privat getauscht. Kapitalistische Marktlogik industrieller Pornografie wurde also teilweise unterminiert. Zwei Jahrzehnte später finden sich Unmengen von Amateur-Pornografie auf Seiten wie PornHub, YouPorn, RedTube und xHamster im Internet. Die Plattformen, die an YouTube angelehnt waren, verbreiteten frei verfügbares Material und

²⁷ Vgl. Lynn (2007): 9.

²⁸ Vgl. Dery (2007): 18.

²⁹ Vgl. Paasonen (2014): 24.

luden die UserInnen dazu ein, ihre eigenen Clips hochzuladen. Nur wenig später – YouTube war längst von Google übernommen und kommerziell abgeschöpft worden – fluteten zahlreiche professionelle und industrielle Erzeugnisse ebenjene Plattformen als freie Werbeplattformen.³⁰ Der Rest der Pornoindustrie zog nach und liegt heute in der Nutzung der Netztechnologie weit vor anderen Branchen. Anfangs sah man das Internet lediglich als neue Distributionsmöglichkeit, ohne aber die Produktionsweisen zu hinterfragen. Die Herausforderung wurde in erster Linie darin gesehen, neue Marketingstrategien zu entwickeln, nicht jedoch in der Produktion von Inhalten neue Wege zu suchen. Es sollte weiterhin in der gleichen Art und Weise Content generiert und bloß über neue, weitere Kanäle vermarktet werden. Man sah im Internet in erster Linie eine weitere Verkaufsplattform und das Potenzial, viel Geld zu verdienen. In den 1990ern gab es Tendenzen zu Zusammenschlüssen, wie zwischen Time-Warner (Content) und AOL (Medium), in der Hoffnung, für die gewohnten Produktionsweisen einfach einen weiteren Distributionskanal zu erschließen. In diesem Business-Modell wurde noch klar zwischen Produzierenden und Konsumierenden unterschieden, obwohl der Erfolgsfaktor von AOL, nämlich ihre große Masse an UserInnen, eben gerade an den Partizipationsmöglichkeiten in interaktiven Communities lag.³¹ Die großen Häuser der Pornoindustrie hatten einen ähnlich eingeschränkten Zugang. Neue Impulse mussten von außen kommen und diese umzusetzen war nun leichter als je zuvor.

Zur selben Zeit kam es zu Globalisierungstendenzen. Vor dem Internetzeitalter wurde Porno größtenteils in einigen wenigen Staaten produziert, allen voran in den USA. Diese Konzentration ist seither im Abnehmen begriffen.³² Ebenso verhält es sich mit den UserInnen von Internetpornografie. In der Anfangszeit des Internets schien sich noch nicht viel daran zu ändern, da das Internet praktisch von den Vereinigten Staaten aus aufgebaut wurde. Doch bereits 1997 war der Anteil US-amerikanischer UserInnen deutlich im Sinken begriffen. Während gegen Ende der 1990er-Jahre noch mehr als 50 % der UserInnen in den USA lebten, so hatten sie keine zehn Jahre später bereits die 20 % Marke unterschritten.³³ Damit wurde das Internet zu einem niederschweligen Zugang zu einem globalen Markt, ein Vorteil vor allem für die neuen, kleinen Unternehmen, welche die Zutrittsschranken des alten Geschäftsmodelles kaum bewältigen konnten.

³⁰ Vgl. Dennis (2009): 134.

³¹ Vgl. Arvidsson (2007): 71.

³² Vgl. Zook (2007): 103.

³³ Vgl. Zook (2007): 118.

Diese neuen Voraussetzungen bedeuten produktionsseitig eine Loslösung von den bekannten Mustern der kommerziellen Wertschöpfung. Bis zur digitalen Revolution waren Filmschaffende meist an Produktionshäuser gebunden, welche die Finanzierung der Werke leisteten und die für die Produktion nötige Infrastruktur bereitstellten, dafür jedoch auch den Großteil des Gewinns beanspruchten. Diese Produktionsfirmen unterstützten nur Produktionen, von denen sie überzeugt waren, sie könnten ein breites Publikum finden. Neben der Unternehmenskonzentration kam es also zu einem bildsprachlichen Mainstreaming. Darüber hinaus mussten für verschiedene Länder verschiedene Distribuierende gesucht und gefunden werden, welche die Titel in den Einzelhandel bringen, die wiederum nur dann Titel kaufen, wenn sie davon ausgehen, dass diese auch massenhaft abgesetzt werden können. Während es früher große Filmverleihe oder Distributionshäuser brauchte, um den Film auf physischen Trägern in andere Länder zu transportieren, reicht heute dafür eine digitale Datenverbindung. Diese Schnittstellen wurden obsolet, bietet das Internet doch direkte Vermarktungsmöglichkeiten, die nicht nur billiger, sondern auch weitaus effektiver sind.³⁴ Der Filmverleih ist für den Pornofilm mittlerweile kaum mehr relevant, da Pornokinos weitaus stärker vom Aussterben bedroht sind, als dies bei herkömmlichen Kinos der Fall ist. Selbst der DVD-Umsatz wird bereits weit zurückgedrängt, ganz abgesehen vom Videothekensterben.³⁵

Die Obsoleszenz der großen Produktions- und Distributionshäuser führte langsam, aber sicher zu einer Pluralisierung der Pornografie. So gibt es eine Tendenz der Produktion in Richtung kleinerer Unternehmen, bis hin zu Einzelunternehmen. RegisseurInnen sind nicht mehr davon abhängig, Produktions- und Distributionsfirmen von ihrer Massentauglichkeit zu überzeugen, was ohnehin meistens bedeutete, entweder zu machen, was erwartet wird, oder keinen Deal zu kriegen. Nun können sie selbst weitgehende Kontrolle über ihre Erzeugnisse ausüben, da es mittlerweile möglich ist, mit einfachen Mitteln alle Schritte der Wertschöpfungskette zu gehen. Selbst Performer sind nicht mehr nur Auftragnehmer, immer mehr bieten eigens produzierte Inhalte auf eigenen Paysites oder Plattformen wie OnlyFans an. Das Internet fördert also vertikale Integration. Der Begriff ist mit der Entwicklung des Hollywood-Systems entstanden und bezeichnet den Umstand, wenn Produktions-, Distributions- und Aufführungssystem in einer Hand liegen. Für den Fall des

³⁴ Vgl. Catuz (2013): 160.

³⁵ Vgl. Gernert (2010): 48.

Hollywood-Systems, das den Begriff geprägt hat, bedeutet das beispielsweise, dass das Studio, das den Film produziert hat, diesen auch distribuiert und auch die öffentlichen Vorstellungen kontrolliert (teilweise in selbst betriebenen Kinos).³⁶ Das trifft in den letzten Jahren auch immer mehr auf Pornografie zu, selbst wenn der Teil der Distribution wieder einen Hang zu einigen wenigen größeren Plattformen hat.

Segmentierung und Ausdifferenzierung

Durch das Internet segmentierte sich die Industrie. Die großen Player blieben zwar bestehen, wurden jedoch weniger und viele mittlere und kleinere Produktionen konnten von der Entwicklung profitieren. Damit kamen neue Produzierende auf, die auch neue und alternative Spielarten der Pornografie beförderten und neue stilistische Differenzierungen eröffneten.

Mit Blick auf den gesamten Markt werden die neuen Visionen als Nischenprodukte bezeichnet. Die Bezeichnung der Nische orientiert sich am geringeren Absatz im Vergleich zu den Gesamtumsätzen der Industrie. Mit Blick auf die Industrie müssten zunächst Produktionen von *Independent*- und *Mainstream*-Pornografie unterschieden werden und damit von den großen Produktionshäusern, dem etablierten System. Bei größerer Marktausfächerung kann selbst der Independent zu einem etablierten Subsystem werden. Was der Mainstream ist, lässt sich jedoch nicht einfach fassen. Es ist fraglich, ob der Mainstream als stabile Entität verstanden werden kann. Es ist ein fluides Konstrukt, das sich eher über die Distinguierungsbestrebungen verschiedener sozialer Gruppen definiert.³⁷ Das bedeutet, dass man über den Begriff des Mainstreams weniger den dominanten Großteil an Produzierenden oder der Erzeugnisse fassen kann, denn all jener, die sich davon abgrenzen. Mainstream ist also zunächst ein Begriff, der über sein Gegenteil definiert wird, nämlich über alles, was nicht Mainstream ist oder sein möchte. Der Begriff wird in der Regel in Abgrenzungsversuchen bemüht, sei es, um sich durch (anti-)kommerzielle Absichten, bildsprachliche Strategie oder soziokulturelle Verankerung zu verorten. Dem Mainstream wird zugeschrieben, größtenteils zur Profitmaximierung produziert worden zu sein. Er wird als industriell, konformistisch und ausbeuterisch wahrgenommen, ästhetisch als konventionell und repetitiv. Alternativen werden als weniger profitorientiert, weniger ausbeuterisch und weniger künstlich wahrgenommen.³⁸ Die dominanten Züge eines Mainstreams lassen sich näherungsweise an der Beziehung

³⁶ Vgl. Hayward (2001): 446.

³⁷ Vgl. Paasonen (2014): 32.

³⁸ Vgl. Smith (2014): 65.

zwischen ökonomischen und ideologischen Formen fassen.³⁹ Ein Maßstab könnte die Größe der produzierenden Firmen sein, doch auch hier bleiben die Grenzen fließend. Mit zunehmender Marktfähigkeit gleichen sich kleinere Produktionen bildsprachlich immer mehr der breiten Masse an, andererseits wachsen die Firmen damit auch zu größeren Playern auf dem Markt. Der Mainstream versucht hingegen auch, das eigene Äußere zu inkorporieren, wenn sich veritable Märkte auftun. So wird versucht, mit eigenen kleinen Brands auf Trends aufzuspringen. Ziel ist es, das Angebot zu diversifizieren und damit die Anziehungskraft zu stärken.⁴⁰ *Vivid* ist ein gutes Beispiel dafür, mit ihrer *Vivid Alt*-Branch.

Man kann außerdem Konventionen festmachen, die eine breite Masse an Titeln teilt, womit man sich dem Genrebegriff nähert. Diese Konventionen haben sich in der Pornografie seit den 1970er-Jahren gebildet und gehalten, genau seit jenem Zeitpunkt, an dem sie kommerzialisiert wurde. Wenngleich der Genrebegriff schon im Early Cinema bemüht wurde, um Filme typisieren zu können, wurde er allerdings erst in den späten 1960er-Jahren zu einem wichtigen Konzept.⁴¹ Ein Genre lokalisiert sich über das Milieu oder Ausstattungsmerkmale wie Figuren- oder Konfliktkonstellationen, bzw. das Thema oder die darstellerischen Mittel.⁴² Ein Genre zeigt spezifische Verwendung der Technik, typische Narrative oder Ikonographie.⁴³ Die Ikonographie eines Genres ist ihr System an ikonologisch verdichteten Mustern. Dabei meint man visuelle Rhetorikformen, wie der Showdown im Western, der Gangsterboss im Mafiafilm, Bilder, die sich wiederholen und vertraut wirken.⁴⁴ Ein Genre ist aber auch Spiegel der sozialen und kulturellen Sorgen der Zusehenden und antwortet auf ein spezifisches Set ihrer Erwartungen.⁴⁵ Das betrifft nicht so sehr konkrete Details, sondern Angebote an Stimmung, Erregung, Erlebnisse, erlebte Gefühle. Des Sets an Emotionsangeboten ist man sich halbwegs bewusst, wenn man ein Genre wählt.⁴⁶ Genres sind immer referentiell und intertextuell zu verstehen. Sie beziehen sich immer auf andere Filme desselben Genres, schreiben also beständig eine Geschichte fort, die nicht fixierbar ist.⁴⁷

Manche Begriffe beschreiben die Spannung zwischen ökonomischen und ästhetischen Größen. *Independent* oder *Indie Porn* bezeichnet Produktionen von Unternehmen, die

³⁹ Vgl. Hayward (2001): 93.

⁴⁰ Vgl. Smith (2014): 69.

⁴¹ Vgl. Hayward (2001): 165.

⁴² Vgl. Hickethier (2003): 62.

⁴³ Vgl. Hayward (2001): 170.

⁴⁴ Vgl. Hickethier (2003): 78.

⁴⁵ Vgl. Hayward (2001): 170.

⁴⁶ Vgl. Hickethier (2003): 88.

⁴⁷ Vgl. Hayward (2001): 171.

unabhängig von den großen Häusern operieren. In der Regel handelt es sich um solche, die fest in der Hand einer Regisseurin oder eines Regisseurs sind, die sich quasi ihre eigene Infrastruktur aufbauen, um unabhängig arbeiten zu können. Es kann sich dabei um eine bewusste Entscheidung handeln oder mehr oder weniger um zufällige Umstände. Es kann sich streng genommen um eigenfinanzierte Projekte handeln, die sich von der Bildsprache des Mainstreams kaum unterscheiden. Umgangssprachlich wird mit *Independent* aber trotzdem auch bildsprachlich eine Opposition zum Mainstream verstanden. Man müsste in diesem Fall jedoch streng genommen von *Alternative* sprechen, was theoretisch auch in kooptierter Weise durch die großen Häuser produziert werden kann. In Opposition zu *Alternative* spricht man vom Mainstream also nicht in ökonomischen, sondern ästhetischen oder auch soziokulturellen Begriffen. Mainstream steht hier für die größte Menge der Produktionen, die sich bildsprachlich ähneln. Das betrifft all jene Titel, die auf ein möglichst breites Publikum, sozusagen den Massengeschmack, ausgelegt werden. *Alternative* oder *Alt Porn* bezeichnet im Gegensatz zu *Independent* diese bildsprachliche Distanz zum Großteil der Produktionen, weniger ihre Abgrenzung bezüglich der Produktionsverhältnisse. Der Begriff *Alternative* bezeichnet sehr allgemein die Opposition (das Andere) zum Mainstream (das Eigentliche). In vielen Fällen handelt es sich jedoch bei *Independent* um *Alternative* und umgekehrt. Dafür spricht, dass bildsprachlich andere Wege gehende Projekte leichter außerhalb der etablierten Strukturen realisiert werden können und andererseits Player innerhalb dieser Strukturen und der routinierten Abläufe und erprobten Strategien seltener dazu neigen, Risiken einzugehen und etwas Neues auszuprobieren. Ein Beispiel für *Independent* wäre das Projekt *Hotel Desire* (Moya, 2011), das durch Fundraising finanziert werden konnte. Als Projekt, das versucht, Porno an den herkömmlichen Spielfilm anzunähern, war es durch diese spendenorientierte Finanzierung weder gefährdet, aufgrund der expliziten Darstellungen am negativen Bescheid der Filmförderung aus öffentlicher Hand zu scheitern, noch von Porno-Produktionsfirmen abgewiesen zu werden, weil diese zu wenig Vermarktungsmöglichkeiten auf dem pornografischen Markt sehen könnten. *Independent* ist aber in der absoluten Bedeutung des Wortes nicht wirklich unabhängig, da es genauso kommerziell und marktabhängig ist. *Alt Porn* betont den eigenen Abstand zu den gängigen Pornoklischees, *Independent* grenzt sich von der großen Industrie ab. Es bedarf jedoch aufgrund der schlechteren Marktposition stärker der Abgrenzung, also eines komplexeren Brandings, um sich erfolgreich zu

positionieren.⁴⁸ Mitunter geht es so weit, dass man sich selbst von der Pornografie als solcher abgrenzt. So werden Bezeichnungen wie Erwachsenenunterhaltung, Erotik oder gar Neuschöpfungen wie *Heart Core*⁴⁹ verwendet, um das Publikum davon zu überzeugen, wie wenig man mit dem gemein hätte, was mit der Pornoindustrie in Verbindung gebracht wird.

Alternative hat nicht zwingend ein Interesse daran, sich vom Kommerz abzugrenzen, was man beim Amateur selbst dann findet, wenn die Titel kommerziell abgeschöpft werden. Gegenüber den präparierten (trainierten, operierten, gebräunten) Körpern, dem standardisierten Make-up, steriler Location und hölzernem Schauspiel des Mainstreams, versuchen sie, sich in einer nicht nur physischen, sondern auch psychischen Exponierung der Menschen.⁵⁰ Dabei geht es um eine spezifische Verortung, eben nicht im Privaten, wie im *Amateur*, zu dem ich später komme, denn in subkulturellen Kontexten. In Printmagazinen sind die subkulturellen Stile, die *Alt Porn* zeigt, seit Anfang der 1990er bekannt; der Trend erreichte das Internet in den frühen 2000ern.⁵¹ Als Beispiel für *Alt Porn* wird die Website *Suicide Girls*⁵² gerne herangezogen. Streng genommen handelt es sich dabei zwar um Soft-Core Pin-up-Fotos, in der allgemeinen Wahrnehmung⁵³ wird die Seite jedoch gerne *Alt Porn* zugerechnet und in der Tat lässt sich die Bildsprache des *Alternative* gut daran veranschaulichen. *Suicide Girls* versteht sich als subkulturelle Community. Dabei handelt es sich um die Body Modification-, Rocker- oder auch Punk Rock-Szene. Die Frauen tragen entsprechende Symbole, sind gepierct, tätowiert, haben gefärbte oder geschorene Haare. In den Verfahrensweisen der Kollaboration zwischen Models und FotografInnen bricht die Seite mit der typisch geschlechterspezifischen Rollenaufteilung in der Produktion, was sich nicht zuletzt auch darin zeigt, dass es *Suicide Girls* schafft, einen hohen Frauenanteil unter den UserInnen zu halten.⁵⁴ Wenn die Plattform auch stets als Beispiel für *Alt Porn* erhalten muss, handelt es sich bei ihren Inhalten streng genommen nicht um Pornografie, sondern bestenfalls um *Soft Porn*, einem Synonym für nicht-explicite erotische Inhalte. Eine andere Form der Vielfalt zeigen sie im Sinne der Körpertechniken. Sie lehnen sich an Subkulturen an, wie

⁴⁸ Vgl. Cramer (2007): 174.

⁴⁹ Jessica Nilsson verpasste der Hardcore-Version ihres Films *All about Anna* (2005) den Untertitel „a HeartCore feature“.

⁵⁰ Vgl. Miller-Young (2007): 208.

⁵¹ Vgl. Paasonen (2014): 21.

⁵² Vgl. *SuicideGirls.com* (2014).

⁵³ In der Literatur, beispielsweise bei Cramer/Home (2007): 164, als *Open-Source Pornografie* bezeichnet, bei Cramer (2007): 173 als *Indie Porn*, in der deutschen Wikipedia, vgl. *Wikipedia.org* (2014), als *Alt Porn* kategorisiert, finden sich dafür zwar wenig schlüssige Argumente, allerdings handelt es sich bei vielen der Models tatsächlich auch um Pornodarstellerinnen.

⁵⁴ Vgl. Jacobs (2007b): 8.

beispielsweise Goth oder Punk, zeigen mit Tätowierungen, Piercings und gefärbten Haaren eine Art des *Female Grotesque*, eines weiblichen körperlichen Exzesses. Es ist eine Andersheit, die weibliche dominante Codes der Passivität und delikaten Weiblichkeit tatsächlich unterminiert.⁵⁵ Andersheit wird jedoch in gut verdauliche, massentaugliche Häppchen verpackt. Auch wenn die Plattform behauptet, den *Male Gaze* zu unterwandern, da die Models selbst für ihre Darstellungen verantwortlich sind, ist das noch kein Garant dafür, tatsächlich andere Darstellungsformen anzuwenden, da die Art der Darstellungen meist doch wieder gängigen Perspektiven und Positionen entsprechen, ob es nun daran liegt, dass sie konventionelle Darstellungen verinnerlicht haben oder sich bewusst kommerziellen Interessen beugen. So stößt man mit normativen Positionen an die Grenzen des eigenen transgressiven Anspruches. Man könnte sagen, es sei der Mainstream des Alt Porn.⁵⁶ Man kann im alternativen Porno auch zwischen kommerziellen und nicht-kommerziellen Formen unterscheiden. Letztere sind wesentlich dazu geneigter, Machtverhältnisse als Rollenspiele darzustellen und nicht zu naturalisieren.⁵⁷ Eine Hardcore-Variante davon stellt Joanna Angels Plattform *Burning Angel*⁵⁸ dar. Die Seite stellt sowohl pornografische Bilder als auch Videos zur Verfügung. Ähnlich wie bei *Suicide Girls* verwendet man eine Reihe von Zeichen und Symbolen der Body Modification-, Punk-Rock- oder auch Rocker-Szene. Die Betreiberin vergleicht Pornografie als Ausdrucksmittel auch mit dem Punk-Rock, wobei Punk im Kontext der Popmusik das sei, was Porno für Hollywood ist.⁵⁹

Amateur Porn bezieht sich auf die handelnden Personen und soll die Clips von professionellen, kommerziellen pornografischen Erzeugnissen unterscheiden. Der Begriff geht auf das lateinische Wort „amare“ („lieben“) zurück, womit suggeriert wird, dass eine Vorliebe, bzw. Leidenschaft für ein spezifisches Hobby die Hauptmotivation darstellt und nicht etwa finanzielle Interessen dahinterstehen würden. Auch ein Mangel an professionellen Vorgangsweisen und Kompetenzen wird häufig attribuiert.⁶⁰ Die Produzierenden hätten es also „selbst gemacht“, auf nicht-professionelle Weise. Es wird häufig von „echten“ Menschen gesprochen.⁶¹ Tatsächlich wird in vielen Fällen nur bildsprachlich ein Look erzeugt als handle es sich um nicht-professionell gemachte Erzeugnisse (man spricht manchmal auch von *Pro-*

⁵⁵ Vgl. Osgerby (2014): 44.

⁵⁶ Vgl. Paasonen (2014): 23.

⁵⁷ Vgl. Jacobs (2014): 134.

⁵⁸ *BurningAngel.com* (2014).

⁵⁹ Vgl. *Arte.tv* (2014).

⁶⁰ Vgl. Paasonen (2018): 2.

⁶¹ Vgl. Hofer (2014): 307.

Am). Diese Sparte hat sich auf die Abschöpfung amateurhafter Produktionen spezialisiert und insofern auch professionalisiert.⁶² Abgesehen vom tatsächlichen Hintergrund der Produzierenden: *Amateur Porn* war niemals gänzlich unabhängig von der Industrie, finanzielle Transaktionen haben schon stets die Distribution begleitet, wenn auch nicht immer im gewerblichen Stil. Die Unterscheidung zwischen AmateurInnen und Professionellen im Feld des *Amateur* ist nur bedingt möglich. Es gibt auch industrielle Erzeugnisse, die von großen Firmen in Anlehnung an das Subgenre hergestellt werden. Dort werden also von Professionellen Standards nicht-professioneller Produktion eingehalten, gleichsam auf deren Abschöpfung orientiert. Die Videos, die unter *Amateur* laufen, unterscheiden sich in den sexuellen Praktiken, der technischen und filmischen Qualität und dem ökonomischen wie sozialen Wert.⁶³ Die Praktiken können näher am Mainstream sein oder aber weiter davon entfernt. Der soziokulturelle Hintergrund geht vom weißen Mainstream bis hin zur queeren Szene. Zwar findet man Mainstream Produktionen im *Amateur* mit denselben normierten Darstellenden, allerdings ist tendenziell eine größere Vielfalt an Körperformen, Altersstufen, Ethnien oder Eigenschaften in Bezug auf kulturelle Normen vorzufinden, womit sich das Genre zum Teil wieder von den Konventionen der Pornografie entfernt.⁶⁴

Fem Porn, *Feminist Porn* oder feministische Pornografie zeichnet sich in der feministischen Ausrichtung entweder dadurch aus, die entscheidenden Schlüsselpositionen durch Frauen besetzt zu haben oder aber dadurch, andere Darstellungsformen zu finden und zu versuchen, die Frau als Subjekt des Filmes zu konstruieren und ihre Begierde und Lust ins Zentrum zu stellen. Beispiele dafür wären Petra Joy⁶⁵, Erika Lust⁶⁶ oder Tristan Taormino⁶⁷. Bildsprachlich versucht man sich vom Mainstream dadurch abzugrenzen, dem dort dominanten Amateur-Trend durch hochwertigere Produktionen ein Gegenbild zu liefern. Dabei entsteht aus dem Versuch, leichte, aber weiblich dominierte Stories zu liefern, in Kombination damit, im Bild eine Art „Hochglanz-Porno“ zu produzieren, eine Art „Sex and

⁶² Vgl. Zecca (2014): 329.

⁶³ Vgl. Zecca (2014): 332.

⁶⁴ Vgl. Zecca (2014): 327.

⁶⁵ Petra Joys Filme zeigen nicht selten fast traumhafte Sequenzen und Fantasieszenarien, wie beispielsweise in *Sexual Sushi* (2004).

⁶⁶ Erika Lusts Geschichten sind ebenfalls im Glam verhaftet, allerdings orientiert sie sich bildsprachlich stärker am herkömmlichen Kino als am Pornofilm. Ihr Film *Five Hot Stories for Her* (2007) erzählt außerdem eher alltäglichere Geschichten.

⁶⁷ Tristan Taormino ist eigentlich Journalistin und Autorin, fand jedoch durch das Schreiben über sexuelle Praktiken zum Pornofilm. Sie drehte eine ganze Serie von Lehrfilmen, in denen sie sexuelle Praktiken vermittelt, wie beispielsweise in *Tristan Taormino's Expert Guide to Oral Sex, Part 1: Cunnilingus* (2013).

the City“-Ästhetik. Dadurch bleibt man in Sachen Körpernormen, trotz eines anderen Anspruches, zu großen Teilen in gängigen Schönheitsidealen verhaftet.

Queer Porn ist ein weiteres aufstrebendes Genre im Netzzeitalter. Eine eigene lebendige pornografische Tradition der LGBTQI+ Community gab es freilich auch vor der Entstehung des Internets. Mittlerweile gibt es mit *PinkLabelTV* von Shine Louise Houston eine Plattform für queeren Netporn, die internationale Bekanntheit erlangen konnte. Queer Porn grenzt sich vom heterosexuellen Mainstream durch einen starken Bezug auf die Community ab, ähnlich dem „echte“ Menschen Argument vieler Produktionen des Amateur, weshalb tendenziell eine amateurhafte oder DIY-Ästhetik gewählt wird. Gleichzeitig findet sich eine Betonung der Körpervielfalt wieder, ein Anspruch, der weitaus mehr erreicht wird als beim Fem Porn. Dafür gibt es auch eine viel längere Tradition. Ein Beispiel dafür ist *Bear Porn*, eine Spielart der Schwulenpornografie. Diese wurde zum Begriff, als sie durch das 1987 in San Francisco gegründete Magazin *Bear* mit der Intention popularisiert wurde, dem Körperstandard der Gay Community, in Form von schlanken, wohltrainierten und ganzkörperrasierten Männern, etwas entgegenzusetzen. Bear Porn sexualisiert Körpertypen, die nicht der Norm entsprechen und pluralisiert in diesem Fall sogar ein homonormatives Schönheitsideal. Die „Bears“ sind Männer mit markanteren Körpern und Gesichtsbehaarung und Bäuchen, insgesamt „fleischigeren“ Körperformen. Sie werden der Arbeiterklasse zugehörig kodiert, was sie vom Glam-Look des Mainstream abgrenzt.⁶⁸ Mit dem Erfolg der elektronischen Kommunikation (E-Mail) Ende der 1980er-Jahre verbreitete sich *Bear Porn* zunächst über Mailinglisten und mittlerweile über zahlreiche Websites und Plattformen.⁶⁹ Das *Bear*-Magazin selbst bietet immer noch einen E-Maildienst an, der es ermöglicht, für eine Zusatzgebühr täglich ein neues Bild eines Bears in die eigene Inbox gesendet zu bekommen.⁷⁰ Doch es gibt auch Beispiele, die nicht nur die körperliche Norm eines Geschlechts innerhalb einer ohnehin schon marginalisierten sexuellen Orientierung vervielfältigen, sondern sogar die geschlechtliche Identität bröckeln lassen. Der Performer Buckangel lässt sich als

⁶⁸ Glam steht für Glamour, eine Art soziokultureller Distinguierung, der es nicht um Integration, sondern um Distanz geht. Individuelle Verwirklichung steht vor sozialer Transformation, und zwar in dem Sinne, „es geschafft“ zu haben, zu den Reichen und Berühmten zu gehören. Der Stil unterscheidet sich von Codes der Oberschicht durch das mangelnde Understatement. Vgl. Catuz (2013): 147. In anderen Worten: Boulevard und nicht Prominenz, „Bling-Bling“ und nicht Eleganz. Glam ist nicht nur im Porno weit verbreitet, sondern in der gesamten Unterhaltungsindustrie, ganz deutlich in Serien wie *Sex and the City* (1998–2005) oder in den Musikvideos von Jennifer Lopez, beispielsweise *I Luh Ya Papi* (2014) bzw. selbst schon angedeutet am Cover ihres Albums *A.K.A.* (2014).

⁶⁹ Vgl. Jacobs (2007): 96.

⁷⁰ Vgl. BearMagazine.com (2014).

„Transbear“ bezeichnen.⁷¹ In seinem pornografischen Ausdruck spricht „a man with a cunt“, der mit Männern, Frauen und Transgender schläft.⁷²

Die digitale Revolution hat zu Differenzierungen und Distinguierungsbestrebungen geführt. Dass die benannten und viele andere Alternativen mit dem Aufkommen des Internets zu florieren begannen, hat auch mit Problemen zu tun, die die etablierte Industrie im Aufkommen der neuen Technologie sah und deswegen einen eher restriktiven als einen innovativen Zugang wählte. Die ersten Jahre des E-Commerce (Elektronischer Handel, auch Internethandel oder Onlinehandel genannt) waren aufgrund der schwachen Etablierung, unübersichtlichen Marktstruktur und geringeren Kontrollmöglichkeiten von großer Sorge um Raubkopien und Copyright-Verletzungen begleitet. Das schien alternative Produktionen zu begünstigen, die in den Entwicklungen eher eine Chance wähten. Nischenprodukte sind weniger schnell als Raubkopien verfügbar, bei Fem oder Queer Porn hat die Kundschaft darüber hinaus das Gefühl, nicht nur ein Produkt zu kaufen, sondern ein Projekt oder eine Community zu unterstützen. In der Folge kam es bald zum Phänomen eines massenhaften *Freemium*-Angebots. Das hat damit zu tun, dass das Internet noch vor der Etablierung von Streaming Diensten und der Entwicklung von Influencern, wenn noch nicht als Absatzmarkt, so doch als große Werbemöglichkeit wahrgenommen wurde. *Freemium* bezeichnet Gratisformate. Mitunter besteht ein kommerzielles Interesse im Werbeeffect für eine beteiligte Person, eine Firma oder eine spezifische Serie. *Freemium* vollzieht sich entweder durch die Freigabe einiger weniger Titel, um die gesamte Reihe zu bewerben, oder Ausschnitten eines Titels, um einen Kaufanreiz für die Vollversion zu schaffen. In Zusammenhang damit steht das Konzept des *Premium*, was den Zugang zu Extramaterial oder Vollversionen durch Bezahlung bezeichnet. *Freemium* stellt bereits einen Übergang zu den Geschäftsmodellen dar, die wir heute kennen.

So wird Netporn schon seit den ersten Jahren des Bestehens mehrgleisig verbreitet. Einerseits erfolgt dies über eigene Sites der Produzierenden, wo in der Regel nur Teaser gesehen werden können und gegen Bezahlung, meist in Form von monatlichen Abos, Zugang zum gesamten Material erlangt werden kann. Diese bezahlpflichtigen Seiten machen laut Schätzungen in den 2000er-Jahren, in denen sich E-Commerce zu entwickeln begann, in etwa

⁷¹ Buckangel.com (2014).

⁷² Vgl. Jacobs (2007): 100.

20 bis 30 % des Angebotes aus.⁷³ Neben dem käuflich erwerbbaaren Angebot werden Ausschnitte oder einzelne Episoden einer Serie frei zugänglich über die entstehenden großen Plattformen verbreitet, um die UserInnen von der Qualität zu überzeugen und auf das Bezahlangebot zu lenken. Da es für fortgeschrittene UserInnen insofern wenig plausibel erscheint, überhaupt für Mainstream-Pornografie zu bezahlen, gehen viele davon aus, dass mit den Abos eher unerfahrene UserInnen angelockt werden sollen, die sich der Möglichkeiten der freien Nutzung nicht so bewusst sind.⁷⁴ Diese Vermutung beschreibt eher einen Nebeneffekt als die Strategie der Unternehmen. Tatsächlich wird viel auf Fans und auf eine tiefere Kundenbindung mittels „Personal Touch“ gesetzt. Dabei wird es den Fans ermöglicht, Wünsche zu äußern, in direkten (online) Kontakt via Mail oder sogar Videogesprächen zu treten, um quasi eine Verbindung oder gar Freundschaft zu suggerieren, wo in Wirklichkeit eine Geschäftsbeziehung eingegangen wird. Die in den letzten Jahren neu entstehende Creator Economy, auf die ich gleich genauer eingehen werde, setzt sogar gänzlich auf diese Strategie. Produzierende holen Feedback zu vergangenen Produktionen oder Vorschläge für zukünftige ein und vermitteln damit das Gefühl der Beteiligung am Entstehungsprozesses. So soll die Abgrenzung von der Konkurrenz gelingen und es sollen Anreize für das Bezahlangebot geschaffen werden. Ähnlich wie sich Escort von der Prostitution abzuheben versucht, intendieren sie, das „gewisse Etwas“ mitzuliefern, einen Mehrwert, wie Zwischenmenschlichkeit, „Realness“ oder Ähnliches. Das begünstigt das Entstehen kleinerer, jedoch „persönlicherer“ Unternehmen von Menschen mit vielfältigem Background, die zuvor ausgeschlossen oder marginalisiert wurden, teils fernab von kommerziellen Interessen oder zumindest nicht als Ausschlusskriterium.

Es führte auch zur Entstehung sexueller Communities und zu größerer Experimentierfreudigkeit bei Sex Seekers und Workers sowie Aneignungen von aktivistischer Seite. Aus der Forenkultur im Internet entwickelte sich allmählich über kommerziell motivierte Werbestrategien das, was wir als Soziale Medien kennen lernen sollten. Es entstanden zunächst diverse Plattformen für DIY-Pornografie⁷⁵, Communities für

⁷³ Vgl. Zook (2007): 105.

⁷⁴ Vgl. Bonik/Schaale (2007): 82.

⁷⁵ DIY steht für „Do it yourself!“, einer losen Bewegung, die sich in einer Vielzahl von Feldern engagiert, teilweise mit Nähe zur Grünen Bewegung oder zu globalisierungskritischen Organisationen. Das ist aber nicht zwingend der Fall. Sie stehen sich jedoch alle durch ihre Aneignung von Herstellungsweisen sowie die Kritik an der industriellen Produktion und an der kapitalistischen Wegwerfgesellschaft nahe.

„Prosumer“⁷⁶, die kein kommerzielles Interesse verfolgen. *Sexworker.at*⁷⁷ ist eine Plattform zum Austausch und zur Vernetzung von SexarbeiterInnen sowie der Aufklärung für eine breitere Öffentlichkeit. Ziel der Plattform, die aus privaten Mitteln und ohne Werbung finanziert wird, ist es, die Situation von SexarbeiterInnen zu verbessern. Andere Portale verstehen sich als Unterhaltungsplattformen. *DareRing*⁷⁸ ist eine Plattform, die eine Art Gesellschaftsspiel für Erwachsene nach dem Vorbild von „Truth or Dare“, also „Wahrheit oder Pflicht“, sein möchte. Die Website bietet gefilmte Spiele verschiedener Gruppen, wobei nur die ersten paar Runden gratis betrachtet werden können. Die Teilnehmenden sitzen dabei in einem Kreis. Ein Kartendeck enthält Fragen oder Aufgaben. Es unterscheidet sich insofern vom jugendfreien Spiel, als man nicht wählen kann, ob man etwas preisgeben möchte oder sich lieber einer Mutprobe stellt. Das Spiel enthält sieben Runden. Jede Runde endet, sobald die Karten der Runde alle ausgespielt wurden. In manchen Runden werden Gegenstände benötigt, die man im Vorhinein vorbereiten muss, wie Augenbinde, Eis, spezielle Behälter oder Schlagsahne. Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass man dazu bereit sein muss, den Anweisungen der Karten und Würfel zu folgen, denn wenn das Spiel Sinn machen soll, müsse man jede Konsequenz akzeptieren. Des Weiteren wird empfohlen, nicht mit den Namen der Personen zu spielen, sondern den Spielenden Nummern zuzuweisen, die dann mittels Würfel ermittelt werden. Die Fragen oder Aufgaben steigern sich von Runde zu Runde. Es beginnt mit einfachen Fragen wie nach dem Alter, in dem man das erste Mal Sex hatte oder ob man einmal Sex mit einer Person desselben Geschlechts hatte oder dies gerne einmal ausprobieren würde. Die Aufgaben beginnen mit dem Ausziehen einzelner Kleidungsstücke oder einem simplen Kuss auf den Mund anderer Mitspielender, die von der Karte ausgewählt werden. Bei anderen Aufgaben werden die Augen verbunden und man muss raten, von wem man geküsst wurde. Es steigert sich zum Striptease oder dazu, an Fingern, Zehen oder Nippeln anderer zu saugen, bis hin zu Oralsex bis zum Höhepunkt. Die höheren Runden der Spiele sind nur der Bezahlkundschaft zugänglich. Die Plattform verfügt aber auch über ein Forum, um sich über sexuelle Erfahrungen auszutauschen, Geheimnisse zu verraten, Aufgaben zu posten, Menschen für das Spiel in Videokonferenzen zu finden oder für tatsächliche Treffen. Im Forum werden manche der Aufgaben gleich ausagiert, wie beispielsweise in Form von *Tributes*, auf die ich an anderer Stelle spezifischer eingehen

⁷⁶ Prosumer ist eine Wortschöpfung, welche die Worte Producer und Consumer verschmilzt. Es drückt die verschwindende Grenze zwischen den beiden Ebenen aus.

⁷⁷ Sexworker.at (2014).

⁷⁸ DareRing.com (2014).

werde. Allerdings muss mitunter für die Nutzung der Plattform bezahlt werden, obgleich der Inhalt von Privatpersonen ohne kommerzielles Interesse geliefert wird.

Diese Herangehensweise hat auch im strikt kommerziellen Bereich hybride Formen gefunden, die gemeinschaftsbasiert den Content von UserInnen liefern lassen, diesen aber nur im Bezahlformat zur Verfügung stellen. Auf der Plattform *Beautiful Agony*⁷⁹ werden Videos von Orgasmen veröffentlicht, wobei nur Portraitaufnahmen der Menschen zu sehen sind und nichts unterhalb der Schultern. Ihre Gesichtsausdrücke und Geräusche stehen im Fokus. Der Name der Plattform bezieht sich auf die Assoziation von Orgasmus und Tod und der Vorstellung, dass der Gesichtsausdruck, den Menschen während des Orgasmus haben, mit jenen der Agonie, des Todeskampfes, der Beklemmung oder bei Krämpfen vergleichbar sei. Bei der Aufforderung um Einsendungen erklären die Betreibenden, dass es kein Porno sei, es ginge um Realität. Performances, Übertreibungen, Kostüme oder Verkleidungen seien nicht erwünscht. Beahlt werden 200 \$, vorausgesetzt die Einsendung wird akzeptiert, was sich nur auf die Einhaltung der technischen Vorgaben beziehe. Ebenso verhält es sich mit *IshotMyself*.⁸⁰ Für denselben Betrag kann man 100 Bilder von sich selbst veröffentlichen lassen. Die Bilder müssen selbst geschossen werden, ausdrücklich wird betont, dass der eigene Finger am Abzug sein muss und auch kein Selbstauslöser verwendet werden darf. Es handelt sich um die Erotisierung des *Selfies*⁸¹. Die Betreiber nehmen laut eigenen Angaben alle Altersgruppen, ethnischen Zugehörigkeiten, sexuellen Identitäten und Orientierungen auf, sie bekunden nur kein Interesse an Portfolios, die nach Hochglanz-Erotikmagazinen oder Mainstream-Pornos aussehen würden. Ein wenig später gerät man zu einer Klausel, sie würden zwar planen, in Zukunft auch Männer und Transgender aufzunehmen, allerdings bliebe der Zugang momentan nur für Menschen offen, die nach zeitgenössischem Maßstab als weiblich gelten. Sie erhalten außerdem am liebsten Bilder der Menschen in ihrem Lebensraum, ihrer Wohnung und gewöhnlichen Umgebung. Es darf künstlerisch, experimentell oder gar pornografisch sein, solange es ein genuiner und authentischer sexueller Selbstausdruck sei. Eine andere (womöglich nur symbolische) Art der communitybasierten Produktion hat die mittlerweile größte Fem Porn-Produzentin Erika Lust mit ihrer *xConfessions*-Plattform gefunden. UserInnen können ihre geheimen Sexphantasien oder

⁷⁹ BeautifulAgony.com (2014).

⁸⁰ IshotMyself.com (2014).

⁸¹ Als „Selfie“ bezeichnet man das popkulturelle Phänomen des Selbstportraits, das meist mit einem Mobiltelefon oder einer Handkamera erstellt wurde. Es handelt sich um eine typische Perspektive, die dadurch erlangt wird, den Arm so weit wie möglich von sich zu strecken, um sich selbst fotografieren zu können. Ferner wird ein Spiegel genutzt.

Erlebnisse dort „gestehen“, die Plattform ruft dazu mit folgendem Slogan auf: „Your anonymous confessions turned into erotic movies.“⁸² Manche der Geschichten werden dann professionell verfilmt, so die Plattform. Da kein direkter Bezug zu den betreffenden UserInnen oder deren Involvierung in die tatsächliche Produktion der Clips stattfindet und auch die Einreichungen nur gefiltert von der Plattform veröffentlicht werden, ist hier jedoch unklar, ob zumindest die Ideengebung noch gemeinschaftsbasiert vonstattengeht, oder es sich um ein Marketingmittel handelt, um Engagement auf der Plattform zu erzeugen und so die eigenen Filme mit der Reputation „echter alltäglicher Geschichten“ zu bewerben. Das Beispiel zeigt jedoch die ganze Spanne und die vielen Schattierungen, die sich mittlerweile daraus entwickelt haben.

Wie ersichtlich ist, lässt sich unter Einbezug von Netporn nicht (mehr) von einem monolithischen Gebilde *der* Pornoindustrie ausgehen, noch nicht einmal von einem losen Gefüge verschiedener Player, die dennoch dieselbe Intention verfolgen würden. Von *einer* Intention der Industrie kann keine Rede sein. Ist die Kluft zwischen Mainstream und Independent schon groß genug, so ist sie umso größer, wenn wir versuchen wollen, auch noch communitybasierte Pornografie in denselben Topf zu werfen, die für sich genommen eine zu große Diversität aufzeigt, um sie definitorisch eindeutig zu fassen. Das Internet ist nicht nur ein Kanal, der uns (ob nun Erwachsenen, Kindern oder Jugendlichen) beständig mit Material beliefert. Vor allem aber ist es nicht bloß ein Kanal, über den wir vorgefertigtes Material beziehen können. Es ist ein Raum, in dem wir selbst zu AkteurInnen werden. Deshalb sind weitere Differenzierungen nötig.

Um Netporn zu verstehen, müssen wir zunächst eine Unterscheidung zwischen Internet und Cyberspace treffen. Internet bezeichnet die Technologie, die verschiedene Netzwerke vereinigt. Cyberspace ist mehr als nur ein solches Netzwerk, es beschreibt den sozialen Raum, den ein Netzwerk bildet, in welchem Bedeutung konstruiert wird, genauso wie wir uns darin auch selbst konstruieren. Insofern könnte man sagen, Cyberporn bildet einen Teil von Netporn. So unterscheiden wir einerseits Pornografie, die über das Netz verbreitet wird, und insofern zwar aktivere Mediennutzung voraussetzt, als es bei klassischen Medien der Fall ist, aber eher in unidirektionaler Weise. Andererseits finden wir zahlreiche interaktive pornografische Formen des Netzmediums.⁸³ Und tatsächlich tun sich im

⁸² xConfessions.com (2022).

⁸³ Vgl. Shah (2007): 31.

Cyberspace sehr lebhaft pornografische Räume auf.⁸⁴ Teils verankert in diversen Communities sind es diese Räume, in denen die relevantesten Umwälzungen geschehen und neue Umgangsweisen mit pornografischer Bildsprache, dem Netzmedium und E-Commerce erprobt werden. Die etablierte Industrie versucht auf diesen Trend aufzuspringen. Die Etablierung neuer Netporn-Player ist kein Zeichen für die Inkorporierung beispielsweise sexueller Subkulturen in kommerzielle Wertschöpfungsketten, eher ist sie eines für eine Neukonfiguration der Industrie selbst, denn die sexuellen Subkulturen bleiben (auch abseits der Unterhaltungsindustrie und kommerzieller Formen) erhalten. Beispielsweise bedürfen Frauen, die historisch von pornografischen Räumen ausgeschlossen wurden, nun nicht mehr eines Mannes, in Form eines Produzenten oder Editors, um Zugang zu Produktionsmitteln zu finden. Das Internet gibt auch jeder Frau die Möglichkeit, ihre eigenen Bilder in Umlauf zu bringen. Das hat eine der Grundvoraussetzungen für die männlich dominierte Pornoindustrie maßgeblich verändert.⁸⁵

War also die Wertschöpfung beim Pornokino früher am Kino orientiert, so hat sich das heute entschieden gewandelt. Der pornografische Film wird nun in den meisten Fällen lieber allein oder in kleiner Gesellschaft in der intimen Atmosphäre des eigenen Zuhauses rezipiert. Die Rezeption hat die Säle der Pornokinos längst verlassen und ist auf dem Sofa, den Schreibtischen oder in das Schlafzimmer im Eigenheim eingekehrt. Diese deutliche Verlagerung und der Umstand, dass damit auch insgesamt die Nachfrage stieg, ist nicht nur eine Frage der Bequemlichkeit. Man kann seither in der sicheren Anonymität auf Pornografie zugreifen oder sich spezifischen Subkulturen annähern und muss keine Angst mehr davor haben, von einem „Pornojäger“⁸⁶ im Sexshop oder im Pornokino aufgelauert und öffentlich an den Pranger gestellt zu werden. Porno wurde domestiziert, wird nun größtenteils zuhause konsumiert. Dadurch wurde er um einiges heimeliger, komfortabler. Man macht es sich gemütlich, wählt das gewünschte Programm, wird erregt, onaniert innerhalb einer häuslichen

⁸⁴ Vgl. Jacobs (2007b): 1.

⁸⁵ Vgl. Jacobs (2007b): 9.

⁸⁶ Wie beispielsweise der berühmt-berüchtigte österreichische katholische Fundamentalist und Neonazismus-Sympathisant Martin Humer, dem aufgrund seiner Feldzüge gegen Pornografie vonseiten der Presse der Titel „Pornojäger“ verliehen wurde. Bei seinen sogenannten „Schweinszügen“ durch Sexshops und Pornokinos fotografierte er Kundschaft und Publikum und legte ganz nebenbei wohl die größte Sammlung pornografischen Materials der Bundesrepublik an. Interessanterweise hat das penible Ausspähen, Untersuchen, Prüfen, Archivieren der Konservativen häufig auch etwas Lüsternes, weshalb Peter Heller in seinem Dokumentarfilm über Humer auch den Titel „Der Pornojäger. Eine Hatz zwischen Lust und Politik“ gewählt hat. Vgl. Spiegel.de (2014). Humer ist allerdings nur eine weitere Figur der vielen Pornojäger der langen Geschichte moralischer Entrüstung im Zeitalter der Aufklärung. Neben all den Schmutz-Brunners und Comstocks blieb seine Episode eine verhältnismäßig kurze. Vgl. Marcuse (1984): 316.

Atmosphäre. Heutzutage würde man kaum noch irgendwo anders zu Pornografie masturbieren. Das war früher grundlegend anders. Porno ist mittlerweile ein Stück zuhause.⁸⁷ In vielen Fällen sind es Clips, die nicht nur in unsere Schlafzimmer kommen, sondern sogar direkt aus privaten Schlafzimmern, was nicht zuletzt mit den neuen Videoplattformen in Verbindung steht.

Netzvisionen und Content Economy

Durch das Internet haben sich Plattformen verbreitet, die ihr Publikum dazu anregen, selbst Inhalte bereitzustellen. Damit haben sie den Weg zur Content Economy gelegt. Mit der immer rasanter werdenden Medienkonvergenz im digitalen Zeitalter ist unser geliebtes Fernsehen ein schönes Stück an uns herangerückt und bedarf des Präfixes des *τηλε* (tèle) nicht mehr. YouTube⁸⁸ wurde zur Ikone für die Rezeption von Videomaterial im 21. Jahrhundert. Mittlerweile erlaubt es sich kaum ein Fernsehsender, Inhalte neben der eigenen Online-Mediathek nicht auch über das bekannteste Videoportal⁸⁹ zu verbreiten oder zumindest zu bewerben.

In der Anfangszeit des Internet dominierten noch Plattformen für pornografische Fotos, doch mit Ende der Zeiten des geringen Trafficvolumens von Webhosts und steigender Zahl an Privathaushalten mit stärkerer Datenverbindung, wurden Bilder mehr und mehr von Videos verdrängt. In der Übergangsphase ließ sich noch zwischen „Bilder-“ und „Videosuche“ wählen. Heute sind früher bekannte Seiten wie *PicHunter*⁹⁰ schon weitaus weniger populär als *YouPorn*⁹¹ oder *xHamster*⁹². Die unzähligen pornografischen Pendants funktionieren in der Regel ähnlich wie YouTube und folgen dem Videodienst in der laufenden Entwicklung ihrer Seite. Nach der Gründung von YouTube 2005 dauerte es nicht lange, ehe die ersten pornografischen Pendants erschienen. YouPorn entstand 2006, PornHub⁹³ und xHamster bereits 2007. Über eine Suchmaske oder verschiedene Kategorien

⁸⁷ Vgl. Voros (2014): 251.

⁸⁸ YouTube.com (2022).

⁸⁹ Ich unterscheide ein Videoportal, das ein Mittel für viele verschiedene Medienschaffende bereitstellt, von einer Video-Website, die den Zweck Einzelner verfolgt. Letztere dient meist nur der Bewerbung und Distribution einer einzelnen Produktion oder verschiedener Produktionen einer einzelnen Firma.

⁹⁰ PicHunter.com (2014).

⁹¹ YouPorn.com (2014).

⁹² xHamster.com (2014).

⁹³ PornHub.com (2021).

lassen sich Videos suchen, bewerten, kommentieren oder kompilieren, die wiederum von UserInnen hochgeladen und mit Titel, Tags, Kategorisierung und Beschreibung versehen wurden. Hier laden auch Firmen ihren Content hoch, wenn sie einer Freemium-Strategie folgen. Allerdings ist auch nicht auszuschließen, dass UserInnen mit Premium-Zugang Raubkopien auf dieselbe Seite hochladen.

Die Betreibenden der Portale verdienen anfänglich ihr Geld nicht mit der Distribution von Content, sondern mit Werbung. Das Interesse von Werbekundschaft basiert auf der Anzahl der Klicks und Views der UserInnen und natürlich auf der Anzahl der UserInnen selbst, die auf der jeweiligen Plattform aktiv sind. Diese werden von der Usability und der Community angezogen, also der Anzahl an UserInnen und der Qualität ihrer Beiträge, welche die Plattform bereits anzubieten hat. Es sind also die UserInnen, welche die Quantität und Qualität des Angebotes bestimmen. Insofern funktioniert der traditionelle Publikumsbegriff im Netzzeitalter nicht mehr. Es besteht eine Fluidität zwischen Konsumierenden und Produzierenden auf den großen Plattformen. Der *Prosumer* entsteht. Die UserInnen klicken sich durch die Inhalte, suchen, schauen, laden aber auch hoch, taggen (und sortieren damit den Inhalt) und kommentieren.⁹⁴ Video ist somit von komplexen sozialen Prozessen getragen, die gleichsam reartikuliert werden, sind insofern produktiv, da sie selbst aktiver Bestandteil dieser sozialen Prozesse sind.⁹⁵ Davon, diese Prozesse stützen und fördern zu können, hängt die Qualität der Plattformen entscheidend ab. Man orientiert sich bei den Pornoplattformen an den Neuerungen, die durch die entstehende Creator Economy die Sozialen Medien transformieren. Es ist immer mehr ein Businessmodell, das durch Aufbau von Reichweite über Soziale Medien (oder als Soziales Medium) versucht, über Werbepartnerschaften Geld zu verdienen. Das popularisierte in den letzten Jahren Seiten wie *ManyVids*⁹⁶ oder *OnlyFans*⁹⁷, die weniger wie Tube-Plattformen sondern eher wie Soziale Medien aufgebaut sind, und brachte die mittlerweile dominante Tube-Site *PornHub* dazu, auf ein ähnliches Businessprogramm für UserInnen wie Youtube umzusteigen, bei denen man mit entsprechender Reichweite Geld verdienen kann, eine Entwicklung, die quasi so etwas

⁹⁴ Vgl. Paasonen (2014): 33.

⁹⁵ Vgl. Shaviro (2010): 2.

⁹⁶ ManyVids.com (2021).

⁹⁷ OnlyFans.com (2021).

hervorbringt, was ich als „Sexfluencer“⁹⁸ bezeichne. Der Zugang zielt immer mehr darauf ab, einen „Personal Touch“, quasi eine Art persönliche Beziehung herzustellen, mit den Produzierenden in Kontakt treten zu können (oder den Schein zu wahren). Die Plattformen generieren dabei Einnahmen über Werbekunden, die sie wie bei dem Modell des Monetarisierungsprogramms auf YouTube je nach Clickanzahl an die Creators weitergeben. PornHub bietet auch die Möglichkeit, ähnlich wie bei Vimeo Videos zu verkaufen, wobei ein Anteil des Geldes bei der Plattform bleibt. Plattformen wie ManyVids oder OnlyFans verstehen sich eher als Soziale Medien, mit dem Unterschied, dass sie versuchen, das entstehende Engagement der UserInnen auch über Werbekundschaft hinaus abzuschöpfen. Den Creators kann Geld auch „gespendet“ werden, um sie zu unterstützen (mitunter wird es wie bei Stripclubs als „Trinkgeld“ bezeichnet), bzw. können auch Auftragsvideos angeboten werden, die bei entsprechender Bezahlung für die auftraggebenden UserInnen angefertigt werden.

Die Inhalte der Tube-Sites werden entsprechend indexiert, um verschiedene Vorlieben zu bedienen. Wenn man nicht auf der Startseite einer der Tube-Sites die neuesten oder populärsten Videos durchscrollen möchte (die mittlerweile individuell durch Algorithmen⁹⁹ auf einzelne UserInnen zugeschnitten werden), verläuft die weitere Suche entweder über das Suchfeld oder die Kategorien. Bei der Suche über das Suchfeld ist eine Vertrautheit mit pornospezifischer Terminologie hilfreich, da man mit genrespezifischen Abkürzungen oder Wortschöpfungen relevantere Ergebnisse erzielt. Außerdem sind die meisten Videos auf Englisch beschriftet. Andere Sprachen sind zwar vorhanden, aber seltener, wenngleich immer häufiger eine automatische Übersetzung vorgenommen wird. UserInnen nicht-englischer Muttersprache verwenden also auch tendenziell immer eher Englisch, um ihre Videos zu kommunizieren.

Die Kategorien, in welche die Videos eingefügt werden können, werden von der Seite vorgeschlagen. Es ist keine Seltenheit, dass ein Beitrag mehreren Kategorien zugleich angehört. Beim Upload lässt sich ein Video in die vorgegebenen Kategorien einfügen. Diese wären beispielsweise Kategorien anhand von Haarfarbe („Blond“, „Redhead“), Alter (im pornografischen Slang beispielsweise von „Lolita“ oder „Teen“ bis „Mature“ oder „Granny“)

⁹⁸ Es handelt sich dabei um eine Wortschöpfung aus „Influencer“, dem Namen für die Proponenten der Creator Economy, und „Sex“, der thematischen Ausrichtung.

⁹⁹ Es handelt sich beim Algorithmus um eine technische Lösung, die das vorhandene Angebot nach bestimmten vorgefertigten Kriterien auf Segmente oder einzelne UserInnen automatisch zuschneiden kann.

beziehungsweise Fetischisierung der Grenzüberschreitung bei Altersunterscheiden („Old and Young“, „MILF“). Kategorien wie „Teen“ beinhalten aber keine Kinderpornografie. Es handelt sich um Erwachsene, die sich mehr oder weniger aufwendig und glaubhaft als TeenagerInnen kleiden. Werden sie im Video nach dem Alter gefragt, nennen sie in der Regel das Alter von 18 Jahren, das in den USA das nötige Mindestalter für Shootings ist, die sexuelle Interaktion beinhalten. Allerdings entspricht diese Angabe selten den Tatsachen, man findet dieselben Darstellenden auf anderen Sites mit anderen Namens- und Altersangaben (und sie sind kaum jemals 18 Jahre alt, geschweige denn darunter); auch wenn mutmaßlich 10 % der Suchen nach Kindern oder Jugendlichen auf Search Engines sexuelle Inhalte zum Ziel haben, sind die Überschneidungen zur legalen Industrie kaum vorhanden.¹⁰⁰ Die einen müssen sich verstecken, nutzen geschlossene Netzwerke, private Messages, Serverzugänge, keine offenen Plattformen.¹⁰¹ Die anderen wollen hingegen aggressives Marketing betreiben, auffällig sein und möglichst leicht gefunden werden. So ist es eingängig, wie wenig die Pornoindustrie gerade aufgrund ihrer kommerziellen Interessen mit Minderjährigen oder gar Kindern anfangen kann. Der Hang, bildsprachlich an den Jugendwahn unserer Gesellschaft anzudocken, ist eine andere Sache und ist dafür umso stärker verbreitet. „MILF“ hingegen ist eine Abkürzung für „Mother I would like to fuck“. Es geht jedoch nicht um tatsächliche Mütter, sondern um Frauen mittleren Erwachsenenalters, in etwa zwischen 35 bis 65 Jahren. Weitere Kategorien beziehen sich auf Kleidung („Stockings“, „CMNF/CFNM“), Spielzeug („Dildos“), Körperformen („BBW“, „Skinny“, „Busty“, „Petite“, „Shemale“) oder spezifische körperliche Merkmale („Big Boobs“, „Big Ass“, „Hairy“, „Big/Small Dick“). Die Abkürzung „CMNF/CFNM“ steht für „clothed male, naked female“ beziehungsweise „clothed female, naked male“. Es handelt sich im Grunde um eine Art heterosexuelles Rollenspiel, das bewusst versucht, Subjekt/Objekt Beziehungen eindeutig zuzuweisen und damit zu spielen. Die bekleidete Person drückt dabei Machtverhältnis durch die Kleidung aus, aber auch einen sozialen Status. Das passiert in unserem Alltag zwar auch, durch das Aufeinandertreffen mit einem nackten Gegenüber wird das allerdings noch betont. Die nackte Person wird dabei als auf ihre reine Körperlichkeit reduziert wahrgenommen. Die zweite Variante erfreut sich im Netz größerer Beliebtheit. Die Abkürzung „BBW“ steht für „Big beautiful Woman“ und bezeichnet voluminösere Körper, die dem anorexischen Schönheitsideal der Mode

¹⁰⁰ Vgl. Bonik/Schaale (2007): 84.

¹⁰¹ Vgl. Zook (2007): 118.

gegenläufig sind und damit auch nicht-normative Tendenzen der *Netporn* Agency aufzeigt.¹⁰² Selbst wenn diese Kategorie in der Logik normativer Schönheitsideale insofern verhaftet bleiben sollte und eben das Andere fetischisiert, so läuft sie zumindest noch den gängigen Konstruktionen fülligerer Körper als unattraktiv zuwider. Bei „shemale“ handelt es sich um MTF-Transgender („male to female“), deren Körper und Aufmachung jener von Frauen entspricht, die zwar über Brüste, allerdings auch über einen Penis verfügen. Das Gegenstück dazu ist im Darsteller Buck Angel personifiziert, einem FTM-Transgender („female to male“), dessen Körper und Aufmachung jener von Männern entspricht, der allerdings über eine Vagina verfügt. Ich habe ihn bereits als Beispiel für einen Transgender Bear erwähnt. Hier streift er auch die Sphären zwischen hetero- und homosexueller Pornografie. Es gibt allerdings wenig bekannte Darsteller dieser Richtung, insofern hat sich dafür noch kein Begriff durchgesetzt.

Es gibt auch welche, die Praktiken („Blowjob“, „Anal“, „Cumshot“), Ethnie, Herkunft oder Nationalität („German“, „Asian“, „Latin“) beziehungsweise Hautfarbe („Black“, „Ebony“), sowie die rassische Fetischisierung der Grenzüberschreitung („Interracial“), sexuelle Identifizierung (des Objektes) oder Orientierung („Gay“, „Lesbian“, „Bisexual“, „Straight“) adressieren. Eine Unterscheidung zwischen sexueller Identifikation (Objekt) und sexueller Orientierung (Subjekt) wird zwar auf den Videoportalen selten vorgenommen, jedoch ist eine solche Unterscheidung für das Verständnis der Kategorisierungen von *Netporn* relevant. Der Unterschied lässt sich gut durch den Unterschied zwischen lesbischer Pornografie für heterosexuelle Männer (lesbisches Begehren weniger relevant als männlich heterosexuelle Objektwahl) oder für lesbische Frauen (lesbisches Begehren ausgehend von einem weiblich homosexuellen Subjekt) veranschaulichen. Gay-Porn-Videoportale verbuchen wiederum unter der Kategorie „straight“ auch nicht eine heterosexuelle Orientierung, sondern Verführung von als heterosexuell identifizierten Männern durch Männer.

In vielen Kategorien geht es um besondere Merkmale, besonders klein oder groß gewachsene Menschen oder Körperteile, sehr dünne oder dicke Menschen, besonders junge oder alte Menschen und auch Menschen mit Behinderungen. Den Begriff „Gonzo“ sucht man vergebens. Er ist allgemein von den meisten Pornoplattformen verschwunden. Der Begriff ist laut Alberto Brodesco aber nicht obsolet geworden, die Aufbereitung der Videos in den verschiedenen Ansichten auf den verhältnismäßig neuen Sammelplattformen hat nur zu einem

¹⁰² Vgl. Goddard (2007): 187

anderen Gebrauch geführt: „Videos are defined (always) by the body types of the characters/performers involved in the sex scenes, by their sexual activity (almost always) and (more seldom) by technological, stylistic, contextual and genre elements.“¹⁰³ Ich gehe jedoch davon aus, dass sich die Darstellungsmittel des Gonzo durchgesetzt haben und mittlerweile ein Großteil der Videos mehr oder weniger darin einzuordnen wären.

Man könnte meinen, die Pornoplattformen setzen mit ihren zahlreichen, vielfältigen und fantasievollen Kategorien einige der Konventionen aus den Freak Shows des 19. Jahrhunderts fort. Man stellt Exotismen aus und zelebriert sie. Die Abweichung wird betont, die Körper werden aber in ihrem erotischen Kapital wahrgenommen.¹⁰⁴ Während der nicht-normative Körper in alltäglichen Darstellungen marginalisiert und asexualisiert wird, so verfügt er in der Pornografie über erotische Kapazitäten. Körper werden also nicht einfach nur exotisiert, sie werden als sexuelle Subjekte sichtbar gemacht. Menschen mit Behinderung stehen nicht nur zivile BürgerInnenrechte zu, sondern auch sexuelle Selbstbestimmung. Ihre sexuellen Beziehungen werden leider oft als eine Art von Perversionen betrachtet, als Exzess. Eine mögliche Abhängigkeit von nichtbehinderten Körpern scheint Grund genug, von ihrer sexuellen Unschuld zu fantasieren und sie wie Kinder zu behandeln und bestenfalls zu bemitleiden. Dabei, so Tim Dean, würden Menschen mit Behinderung viel lieber „flachgelegt“ als bemitleidet werden.¹⁰⁵

Damit man sich mit den Massen an Material auf den Plattformen zurechtfindet, braucht es verschiedene Kategorien der Sortierung, wie sexuelle Orientierung, Praktiken oder auch inhaltsbasierte Faktoren. Die stärkste thematische Trennung auf den Plattformen erfolgt über die sexuelle Orientierung. Viele Seiten beschränken sich auf eine einzelne, aber nicht alle. Wenn verschiedene abgedeckt werden, ist allerdings auffallend, dass die meisten Seiten dazu neigen, diese strikter zu trennen als andere Kategorien. So wählt man auf xHamster erst die sexuelle Orientierung, wodurch die Kategorien innerhalb der Objektwahl angezeigt werden. Dadurch befinden sich auch auf dem Feed der Startseite nur die neuesten oder populärsten Videos dieser Art. Auf der heterosexuellen Seite von xHamster gibt es eine Kategorie namens „Female Choice“, die allerdings eine frauenfreundliche Auswahl der Pornos beinhaltet, die größtenteils für das männlich-heterosexuelle Publikum produziert

¹⁰³ Brodesco (2016): 370.

¹⁰⁴ Vgl. Dean (2014): 276.

¹⁰⁵ Vgl. Dean (2014): 281.

wurden. Lesbische Interaktion wird für heterosexuelle Männer wie für Frauen, transsexuelle für den hetero wie für den queeren Markt angeboten.

Szenarien

Im Netporn hat sich eine Reihe von „Stories“ durchgesetzt, die ein Thema, Setting oder verschiedene Szenarien beschreiben, die als Suchkriterien dienen können. Es mag der Handwerker oder Taxifahrer sein, der auf kreative Bezahlungsmodalitäten hofft, der strenge Stiefvater oder die fürsorgliche Stiefmutter, das Zimmermädchen, das den Gast beim Masturbieren erwischt, die Masseuse oder der Masseur, die oder der sich für ein Trinkgeld zu Extras hinreißen lässt. Diese Art der Kategorisierung hat auf Videoportalen keine eigene Systematik. Diese Kategorien sind aber dennoch interessant, weil sie nicht objektspezifisch sind, also nicht nach Teilobjekten oder einzelnen Merkmalen oder Eigenschaften vorgehen wie der Großteil der Kategorien. Man könnte sagen, dass sie pornografische Fantasien sichtbar machen, die Kodierung der Lust, die nur vermeintlich eine rein körperliche ist, selbst im sehr reduzierten Gonzo. Gerade bei dieser Form von Netporn wird angenommen, sie reduziere sich auf das sexuelle Geschehen, käme gleich zur Sache, ein Großteil der Clips eröffnet aber zunächst ein Szenario. Das Geschehen ist selten nur reine und reduzierte „animalische Lust“. Abgesehen davon, dass es sich bei diesem „reinen Sex“ um einen Mythos handelt, zeigen viele Gonzo-Serien sogar einen sehr hohen narrativen Anteil, der mitunter den Großteil der Laufzeit ausmacht.

Der Seitensprung ist ein beliebtes Motiv. Ein Freund oder Mann im Leben der weiblichen Protagonistin ist häufig als Abwesender im Netporn präsent, fast so, als sei es ebenso wichtig, durch den Seitensprung eventuelle Partner mit aufs Kreuz zu legen. Manche Reihen orientieren sich dezidiert am Motiv des Seitensprungs. „Swinger“ ist eine Abweichung vom Motiv des Seitensprungs, insofern es direkt eine Figur involviert, die als Partner oder Partnerin fungiert, die den Tausch einfädelt, zusieht oder mit dem jeweils anderen Partner oder Partnerin im selben Raum gleichzeitig Sex hat. Dabei handelt es sich um einen offenen und abgesprochenen Seitensprung. Verwandt, aber doch verschieden ist wiederum „cuckold“. Es handelt sich um einen unterwürfigen Mann in fester Beziehung, dessen Freundin oder Frau in seinem Beisein sexuelle Handlungen mit anderen Männern vollzieht. Er wird dadurch erniedrigt und muss hilflos dabei zusehen. Es ist insofern das Szenario einer offen, aber nicht konsensuell ehebrüchigen Frau.

Eine Reihe von Szenarien involviert Inzestfantasien. Kategorien, die familiäre Beziehungen andeuten, wurden in den letzten Jahren populärer. Das Ranking für „step mom“ liegt in den Jahresstatistiken für die populärsten Suchbegriffe von Pornhub seit Jahren in den Top 10.¹⁰⁶ Man findet aber auch viele Clips mit mutmaßlichen Stiefbrüdern, -schwestern oder -vätern. Während eine familiäre Beziehung erotisiert wird, relativiert man sie zugleich dadurch, dass Stiefbeziehungen gewählt werden, wodurch die gesellschaftliche Ächtung vor allem blutsfamiliärer Sexualbeziehungen umgangen wird, die Fantasie der Grenzüberschreitung allerdings vorhanden bleibt. Die zugrundeliegende Inzestfantasie zeigt sich nicht sonderlich niederschwellig, wird doch in den Szenarien ein Verwandtschaftsverhältnis nachgespielt, das „Stief-“ mitunter nur einmalig als kurze Distanzierung oder Absicherung eingeworfen. Eine andere Form der Distanzierung ist die Involvierung einer dritten, familienfremden Person. Dadurch vollziehen zwar immer noch zwei Figuren eines Verwandtschaftsverhältnisses sexuelle Handlungen, allerdings *an* einer anderen Person. Es ist erstaunlich, dass in den pornografischen Szenarien selbst tiefliegende Tabus übertreten werden, allerdings anhand kleiner Details eine Verhaftung in der gängigen Moral erkennbar bleibt. Es zeigt deutlich auf, dass Pornografie nie ein gänzlich Anderes der gesellschaftlichen Sexualmoral ist, sondern immer ein Teil davon. Was würde im pornografischen Szenario denn übertreten, wenn es den gesellschaftlichen Vorstellungen keinen Raum gäbe? Pornografie zeigt die Grenze nicht dadurch auf, sich jenseits davon zu bewegen, sondern dadurch, sie entlangzuwandern und sie mit einem Bein ständig zu übertreten.

Viele Szenarien im heterosexuellen Gonzo zielen darauf ab, dass die männliche Hauptfigur durch eine Art von Trick oder Tausch sexuelle Gefälligkeiten einer oder mehrerer Frauen erhält. Es beinhaltet ein gewisses „Slutting“, was bedeutet, dass nicht Sex-Worker um Dienstleistungen angefragt werden, sondern die Frau spezifisch als „Girl-Next-Door“, als ganz gewöhnliche Frau von Nebenan konstruiert wird, äußerlich ein unschuldiges Mädchen, innerlich aber eine „Schlampe“.¹⁰⁷ Nach mehr oder weniger eindeutigen Avancen und nachdrücklichem Überreden als Reaktion auf das Sich-Zieren lässt sich etwa die Kellnerin zu Sex hinter dem Tresen oder auf der Toilette überreden, so wie das Zimmermädchen im Hotelzimmer, der weibliche Taxifahrgast auf dem Rücksitz auf einem abgelegenen Parkplatz,

¹⁰⁶ Vgl. Pornhub.com (2014) und vgl. Pornhub.com (2021) für die Charts von 2014 und 2017. Auch in den Jahren dazwischen wurde eine entsprechende Platzierung erreicht.

¹⁰⁷ Wie alle Frauen. Das ist die eigentliche Fantasie der männlich heterosexistischen Pornografie.

oder die Bewerberin um einen Job auf der Casting Couch oder auf dem Schreibtisch. Worauf ich später noch genauer eingehen werde, ist „Scam“, eine Spielart, welche neben dem „Slutting“ noch beinhaltet, dass ein Tausch sexueller Gefälligkeiten gegen Geld, Arbeit oder Ähnliches eben nicht stattfindet, sondern die Frau um ihre Gegenleistung geprellt wird. Augenscheinlich ist die Dualität von Madonna und Hure in ein und derselben Frau. Es sind nicht zwei grundverschiedene Bilder, es ist ein Spannungsverhältnis im Frauenbild einer heterosexistischen Kultur. Die männlich heterosexistische Pornografie ist nicht konservativ genug, der Frau die Lust abzusprechen, jedoch auch nicht fortschrittlich genug, sie anzuerkennen. Sie bleibt gefangen in einer ewigen Schleife der „Jungfrau“ und der „Schlampe“. Damit ist sie dem hegemonialen Frauenbild recht nahe. Es veranschaulicht die gängige Konstruktion weiblicher Sexualität als enthaltsam, passiv, zurückgezogen, als etwas, das die Frau behüten und nicht einfach preisgeben darf. Der patriarchalen Fantasie zufolge ist dies jedoch nur Show, eigentlich will die Frau „es“ ja und wenn der Nutzen, den sie daraus ziehen kann, nur groß genug ist, so stecke in jeder erhabenen „Jungfrau“ eine „Schlampe“. Das ist die zentrale Fantasie des heterosexistischen Mainstream-Porno. Hier liegt einer der Gründe dafür, dass *Amateur* so beliebt wurde: Die Fantasie, dass in jeder Frau eine sexuell verfügbare „Schlampe“ steckt, lässt sich am besten in Szenarien realisieren, die vorgeben „echt“ zu sein und nicht-professionelle Darstellende „ganz spontan“ zu verführen.

„Prosumer“ und professionelle AmateurInnen

Traditionell kannte die Pornografie eine strikte Trennung zwischen den Performenden und dem Publikum. Bei Netporn besteht die Möglichkeit, dass die Stellen, an denen Kreation und Konsumtion von Pornografie geschehen, quasi zusammenfallen, bei interaktiven Formen sogar gleichzeitig erfolgen. Die spezifische Handhabung einer Technologie ist dabei seit der digitalen Revolution zu einem zentralen Aspekt des Umgangs mit Medien geworden. Dadurch sind sogenannte „Prosumer“ entstanden. Dabei handelt es sich um eine Wortschöpfung, welche die Worte Producer und Consumer beinhaltet. Weder beim Buch, Radio oder Fernsehen war die Anwendung komplexerer technischer Kompetenzen so schlagend wie beim Internet und damit auch bei Netporn. Interaktivität ist das Schlüsselwort, wenn es um neue Informations- und Kommunikationstechnologien geht, und das wichtigste Unterscheidungsmerkmal zu älteren Medien.¹⁰⁸ Ein großer Teil der Medienerfahrung ist die

¹⁰⁸ Vgl. Hartling (2009): 51.

eigene AutorInnenschaft, das eigene Bewerten, Kompilieren, Schreiben, Aufnehmen, Veröffentlichen. Doch allein schon die Suche, das Klicken von Website zu Website, von Galerie zu Galerie, das Starten von Videos, das Durchskippen, um wieder weiterzusuchen, bilden einen Teil der Erfahrung, wie davor das Erinnern einer Uhrzeit und rechtzeitige Zuhause-Sein bei der Television, das Programmieren von Recordern oder das Ausgehen und Warten im Vorraum beim Kino. Bei vielen der neuen pornografischen Formen kommt das Sprechen, Austauschen, Filmen lassen, Senden etc. hinzu. Ganz abgesehen davon, dass erst das Internet die Pornografie demokratisiert hat und sexuellen Minderheiten denselben Zugang zu Pornografie ermöglichte.¹⁰⁹

Das zeigte sich schon zu Beginn netzbasierter Medien. Der Austausch über E-Mail führte zu einer regen Forenkultur in dezentralen, offenen Kollaborationsplattformen (Wikipedia ist ein populäres Beispiel) mit ihren eigenen Netiquetten¹¹⁰. Schließlich mündete die Entwicklung in Medienplattformen, auf denen keine klare Trennung zwischen Produzierenden und Rezipierenden besteht. Darin lag lange ein Versprechen eines demokratischen Internets: Die mündigen Netizens¹¹¹ verstehen sich auf ein verantwortungsvolles Mitwirken, wodurch sich der gesellschaftliche Raum des Cyberspace (auch) selbst reguliert. Sie konsumieren nicht nur Inhalte, sie bringen sich verändernd ein. Diese Entwicklung verläuft parallel und doch gegenläufig zur fortschreitenden Kommerzialisierung des Web.¹¹² Die Kommerzialisierung steht dem Demokratieversprechen diametral entgegen.¹¹³ Nichtsdestoweniger bietet das Internet aber immer noch digitale Räume, in denen es weit umfangreichere Entfaltungsmöglichkeiten gibt, als sie frühere Medien zuließen. Es bietet den Menschen wesentlich einfachere Möglichkeiten, sich anhand gemeinsamer Interessen zu finden und zusammenzuschließen, zu kollaborieren, die eigene

¹⁰⁹ Vgl. Lynn (2007): 9.

¹¹⁰ „Netiquette“ bezeichnet die Verhaltensregeln im Netz, wie man miteinander umgeht, in welchem Stil oder Tonfall man miteinander spricht etc.

¹¹¹ „Netizen“ ist eine Wortschöpfung, bestehend aus „Net“ und „Citizen“, und steht im Kontext der Diskussionen um Citizenship und politische Partizipation.

¹¹² Vgl. Hartling (2009): 197.

¹¹³ Der Skandal um Cambridge Analytica und den manipulierten Präsidentschaftswahlen in den USA zeichnet ebenjene Entwicklung nach, in der eine Plattform durch ihre vermeintliche Offenheit bis dahin beispielloses Wachstum erfährt (Facebook), deren zunehmende Kommerzialisierung (der Entstehung der finanziellen Abschöpfung durch Werbekundschaft) und die neuen Möglichkeiten dafür durch bessere Segmentierung der Zielgruppe (durch Rückgriff auf persönliche Daten) nicht nur zu Einschränkungen führt (der drastischen Regulierung „obszönen“ Materials auf Basis kruder moralischer Vorstellungen, vgl. Sueddeutsche.de [2022]), sondern auch ungeahnte Auswüchse politischer Manipulation zur Folge hatte (der Skandal um Cambridge Analytica, vgl. NYTimes.com [2022]).

Arbeit zu präsentieren, die Arbeit anderer zu unterstützen. Die Entwicklung ging an der Pornografie nicht vorbei:

„Traditionally, pornography was a visual spectacle of sorts where the dividing line between the performers and the audience was very clear. On the one hand were the paid professionals who embodied the desire of the audience and performed several sexual acts for the gratification of the audience. On the other hand was the audience who took vicarious pleasures out of the acts being performed on screen by performers who were the manifestation of their own desires.“¹¹⁴

Nishant Shah verdeutlicht in diesem Zitat die scharfe Trennlinie zwischen Produzierenden und Rezipierenden, die unser Verständnis von Medien, auch von Pornografie, lange begleitet hat. Mit dem Internet verschwamm diese Grenze zusehends, Partizipation steht im Vordergrund. In dieser Form werden private UserInnen zu Produzierenden, oder sogar zu professionellen Ein-Personen-Unternehmen. So hat sich Pornografie erst im Zeitalter des Netporn pluralisiert. Die starke Ausdifferenzierung pornografischer Genres wurde durch das Internet begünstigt.

Leichter Zugang zu digitalen Produktions- und Distributionsmitteln, sowie die zahlreichen Anregungen der Involvierung hat nicht nur die Grenze zwischen Produzierenden und Konsumierenden verschwimmen lassen, sondern auch die ohnehin schwammige Grenze zwischen Amateuren und Profis. So ist es wenig verwunderlich, dass ein ohnehin beliebtes Genre durch das Internet noch viel größere Beliebtheit erfahren hat. *Amateur* ist die wohl populärste Kategorie des Netporn. Der Trend wurde Mitte der 1990er zur Norm, angetrieben von immer billiger werdenden Camcordern, und setzte sich mit der Verbreitung von digitalen Verfahren und dem Internet fort. Die Strömung erhielt einen weiteren Schub, als gegen Ende der 1990er-Jahre digitale Fotokameras erschwinglicher wurden und weite Verbreitung fanden. Zur selben Zeit setzte der Trend ein, sich auf Fetische zu spezialisieren. Die beiden Strömungen ließen sich in Form des Amateur-Fetisch verbinden.¹¹⁵ Das Web hat die Produktion von Amateurpornos zusätzlich begünstigt. Auf der Internetseite YouPorn finden sich unter dem Schlagwort „Amateur“ mehr Videos als unter anderen Kategorien. Das

¹¹⁴ Vgl. Shah (2007): 35.

¹¹⁵ Vgl. Dery (2007): 18.

bedeutet nicht, dass es sich dabei tatsächlich um nicht-professionelle Darstellende handelt, sondern einzig, dass viele Videos in diese Kategorie eingefügt werden. Es spricht aber allemal für eine besondere Nachfrage nach der vermeintlichen Authentizität nicht-professioneller Filme, wenn die UserInnen geneigt sind, ihre Clips darin einzuordnen oder selbst professionelle AnbieterInnen ihre Erzeugnisse unter diesem Label in das Rennen schicken.

In der immerwährenden Suche nach den „echten“ Amateuren kam es auch zu neuen Wortschöpfungen. Der Begriff des *Realcore* versucht, den „echten“ vom „industriellen“ Amateur zu trennen. Darunter wird eine neue Art des sexuellen Ausdrucks verstanden, welche die Realität der Amateur-Community abbildet und die wahren Lüste der Partizipierenden portraitiert. Realcore sucht nach einer Form der Authentizität, die sich von professionellen Erzeugnissen abhebt. „Softcore was simulated sex, hardcore went as far as actual sex, Realcore goes beyond: it strives to portray, without too much interference, people ‚actually‘ fulfilling their desires“, so der Wortschöpfer Sergio Messina in einem Interview mit Mark Dery: „Realcore is all about the reality of what you see, the truth of these images.“¹¹⁶

Es handelt sich zwar nach wie vor um Performances, jedoch auch um den Versuch, darin mehrschichtigere sexuelle Identitäten und Machtverhältnisse zu zeigen. Konkret äußert sich diese Intention zumeist darin, die zwischenmenschliche Beziehung der involvierten Personen in den Vordergrund zu stellen. Produktionsseitig fußt diese Authentizität darauf, dass bis auf die teilnehmenden Personen keine Dritten in das Shooting involviert sind, der Film also nur Ausdruck der Performenden ist (was auch für professionellen Gonzo zutrifft). Filmsprachlich wird versucht, so viel wie möglich auf Nachbearbeitung zu verzichten. Der Hang zum Filmschaffen und zur Aneignung filmsprachlicher Kompetenzen ist nur in der Abgrenzung vorhanden, also in der Vermeidungshaltung. Die DIY-Philosophie zeigt sich nicht in der Antikommerzialisierung, sondern in der Antiprofessionalität. Das vermittelt eine gewisse Augenhöhe, auf der sich Produzierende und Konsumierende begegnen, wie es Nishant Shah ausdrückt: „With netporn, the performers and the audience are the same people.“¹¹⁷ Doch dieser Rückschluss ist eine Ferndiagnose und wird vom Resultat, nämlich dem Clip ausgehend beurteilt. Die verschwommenen oder verwackelten Bilder vermitteln Echtheit, sie sind das Wasserzeichen, das Siegel, der Beweis der Wahrheit. Ein Schnitt würde verhindern, dass man Bezug zur ganzen Situation als solcher aufbauen könnte und damit zu

¹¹⁶ Dery (2007): 24.

¹¹⁷ Shah (2007): 35.

der Fantasie oder der eigentlichen Botschaft, die vermittelt werden soll: Dass der Sex tatsächlich auch so stattgefunden hätte, wenn keine Kamera anwesend gewesen wäre. Das ist der Kern des Wahrheitsverprechens des Amateurismus: die Suggestion, die Kamera könne nicht dagewesen sein, man selbst aber schon. Amateur positioniert sich also am gegenüberliegenden Pol zu professionellen Studioproduktionen, allerdings grenzt es sich auch von Produktionen ab, mit denen die Industrie auf den Amateur-Trend aufspringen wollte.

Realcore ist die Hochburg des Authentizismus und möchte darin noch einen harten Kern behaupten, eines echt und genuin Authentischen, gegenüber einem künstlich und konstruiert Authentischen. Es ist nicht relevant, inwiefern etwas mehr oder weniger authentisch ist, spannend ist viel eher, wie sogar innerhalb des Authentizismus noch etwas als authentisch Authentisches konstruiert wird. Der Austausch vom sogenannten Realcore findet in vielen Fällen ohne kommerzielle Wertschöpfung statt, beispielsweise in Form von Filesharing und Community-Plattformen.¹¹⁸ Die Authentizität der Bilder, ursprünglich an der Erscheinung selbst festgemacht, an der Art der Herstellung, der verwackelten oder unscharfen Bilder oder so ähnlich, wird bei Vergleichen zwischen Beispielen, die alle diese Kriterien erfüllen, in etwas außerhalb der Erscheinung gesucht, wie beispielsweise dem Umstand, dass der Tausch keine finanzielle Gegenleistung beinhaltet. Diese Art der Schlussfolgerung erschüttert ihre eigene Grundvoraussetzung, da der Realcore sich eben nicht durch die antiprofessionelle Produktion, sondern gerade durch die antikommerzielle Verbreitung definiert, die aber genauso auf illegal, aber unentgeltlich geteilte professionelle Produktionen zutreffen kann (Raubkopien) oder auf Freemium Formate. Das Argument der Antikommerzialität wird von Proponenten des Realcore als Randbemerkung zur Ökonomie verkauft, was eigentlich das Hauptargument für die Differenzierung ist, woraus ein Unterschied in der Bildsprache nur gefolgert und angenommen, aber nicht hinterfragt wird. Denn die Frage ist, inwiefern wir vom Bildmaterial ableiten können, ob es sich tatsächlich um AmateurInnen oder Professionelle handelt, um genuinen Selbsta Ausdruck echter, spontaner Lüste oder inszeniertes Schauspiel. Können professionelle Schauspielende im Zuge ihrer Performance keine echten, spontanen Regungen zeigen? Ist es nicht eben das, was der Naturalismus im Theater, oder das Method Acting beim Film, versuchte, in das Schauspiel zu tragen? Ganz abgesehen davon, dass sich doch selbst Heimvideofilmer in Szene setzen, sich mitunter ein Vorbild aus der Pornoindustrie nehmen und die Grenze zwischen beiden

¹¹⁸ Vgl. Dery (2007): 24.

Bereichen ohnehin sehr schwammig ist. Dann imitieren Profis AmateurInnen, die wiederum Profis imitieren.¹¹⁹

Die Anziehung der Pornografie besteht in der Faszination von „Realness“, der Aneignung des Erotischen im Rahmen des Häuslichen und Privaten. Die Fantasie ist nicht so sehr der Sex, sondern die Möglichkeit des Fantasierens selbst.¹²⁰ Es ist die Möglichkeit dieses spontanen sexuellen Ausdruckes im Verborgenen hinter den Türen und Vorhängen der Nachbarschaft und damit im Rahmen des eigenen Privaten. Dafür taugen technisch hochproduzierte Werke nicht. Aber soll DIY nur aufgrund geringerer Kommerzialität, Amateur aufgrund geringerer Professionalität ein authentischerer Ausdruck sein? Wo erfolgt der Umschlag, wie wird der soziokulturelle oder ökonomische Hintergrund zu einem Ausdruck? Es bleibt anzuzweifeln, ob man bei einem Low-Budget- oder No-Budget-Horrorfilm diese Ansichten teilen würde, geschweige denn, dass sich die Fan-Community dieses Genres an selbiger *Realness* ergötzt wie jene des Realcore. Die Inszenierung wird durch die kontextuellen Umstände, so sehr sie auch die Produktion und die bildsprachliche Ausfertigung beeinflussen, niemals restlos bestimmbar sein. Der Text entzieht sich den AutorInnen stets in gewisser Weise. In der Filmtheorie sucht man deshalb die Erklärung für ein Werk schon lange nicht mehr über die Intention, die Biographie oder ein Psychogramm der Autorin bzw. des Autors. Der Film setzt sich aus vielerlei Bezügen, Schriften, Codes zusammen. Der Ort, an dem sie zusammenkommen, sind die Zusehenden.¹²¹

Tatsächlich können wir „echte“ von „unechten“ AmateurInnen kaum unterscheiden. Das nachgestellte, professionelle Produkt zur kommerziellen Abschöpfung der Nachfrage an „echten“, spontanen sexuellen Aufeinandertreffen von AmateurInnen unterscheidet sich von jenem vermeintlich authentischen Ausdruck dieses Phänomens kaum. Die Hintergründe der Produktionen sind nicht ersichtlich. Die Filmemacherin Mia Engberg versuchte sich an authentischerer Darstellung beispielsweise dadurch, für ihren ersten lesbischen Porno ein tatsächliches Pärchen zu casten.¹²² Können wir dies aber aus der Bildsprache ableiten? Oder wird der Hinweis, wie eine Art Bildunterschrift, notwendig zur richtigen Rezeption des Werkes?

¹¹⁹ Vgl. Hillyer (2004): 63.

¹²⁰ Vgl. Dennis (2009): 111.

¹²¹ Vgl. Felix (2003): 38.

¹²² Vgl. Ryberg (2014): 227.

Welche Relevanz die Beweggründe der Teilnehmenden und die Umstände ihrer Zusammenkunft für uns als Betrachtende auch haben mögen, sie betrifft nicht (nur) die Bildsprache. Vor allem, wenn sich AmateurInnen in ihrer Selbstinszenierung gerne an den Profis orientieren, die sich nun wiederum zu großen Teilen dem Amateurismus verschrieben haben. Was also bedeutet „authentisch“ im Porno? Soll man von der Darstellungsweise ableiten, es handle sich nicht um eine Inszenierung? Müssen wir davon ausgehen, dass die Menschen, die wir beobachten, auch genau so Sex gehabt hätten, wenn sie nicht gefilmt worden wären? Selbst noch im Queer Porn gibt es dieses Rennen um die *Realness*, so die aus San Francisco stammende Regisseurin Shine Louise Houston. Selbst wenn sie glauben würde, sie könnte diese *Realness* einfangen, meint sie, so wäre es doch eine Art einer manipulierten Repräsentation.¹²³ Der Sex, der vor der Kamera stattgefunden hat, wenn dieser auch inszeniert wurde, wird ja dennoch so gefilmt, wie er stattgefunden hat, so Houston:

„Even if we did believe that we were witnessing something ‚authentic‘, it would be incredibly naive of us to try to ‚capture‘ this realness on film, a form that so clearly offers manipulated representations, not the ‚actual thing‘. Aesthetic pleasure is a big part of our business, and we work hard to produce beautiful representations of sexual performances that we think are beautiful.“¹²⁴

Interessant ist diese Tendenz, die sich vom Mainstream zu Indie und Alt Porn, von Hetero über Gay und Les zu *Queer Porn* durch die Pornografie zieht, so dass es scheint, das wichtigste Anliegen wäre, eine Form von Authentizität zu vermitteln, also „the actual thing“ zu zeigen.

In diesem Kontext können wir vom *Wahrheitsversprechen* der Pornografie reden. Gonzo ist dabei ein Meilenstein in der Radikalisierung dokumentarischer Verfahren im Kontext von Video in Internet.

Digitale Formen

Ich möchte nun zwei Ebenen vorstellen, die dabei helfen, netzbasierte Medien zu kategorisieren und ihre Spezifika besser zu verstehen, die verschiedene Formen der Teilhabe unterscheiden. Es handelt sich dabei einerseits um unidirektionale, interaktive, interpassive

¹²³ Vgl. Houston (2014): 118.

¹²⁴ Houston (2014): 118.

Formen, wenn die Beziehung der Teilhabenden in den Fokus genommen wird, andererseits um figurative und performative Formen, wenn es um die mediale Vermittlung geht.

Figurative wären gleichbedeutend mit Formen des Netporn, die in erster Linie darstellen und somit festgehalten werden können, quasi vorproduziert und fertig ins Netz gestellt werden und bei der Betrachtung nicht mehr beeinflusst werden. Sie funktionieren auch offline, wie Bilder oder Filme. Sie sind zwar internetbasiert entstanden und/oder bezogen worden, können jedoch gespeichert werden, existieren nicht nur im Moment, sind insofern weniger Event oder Geste, denn Aufzeichnung oder Spur. Die Möglichkeit von Interaktionen beschränkt sich auf die Auswahl, das Wechseln von Videos oder das Durchskippen und Springen von und zu bestimmten Stellen, das Kompilieren von Clips in Playlists und so weiter.

Andererseits kennen wir performative Formen. Dabei handelt es sich um Formen, von denen wir keine offline Konterparts vorfinden, die also reine Netzmedien darstellen, wie Chats oder Live-Videocams.¹²⁵ Interaktionen können sich in speicherbarer Form vergegenständlichen, allerdings nur als Relikt oder Spur des Eigentlichen, nicht jedoch als die Sache selbst (da es sich nur mehr um die Aufnahme einer vergangenen Performance handelt und nicht eine Performance, auf die man theoretisch noch Einfluss nehmen könnte). Ihre offline Varianten, die direkte zwischenmenschliche Interaktion darstellen, haben die digitalen Netzvarianten häufig beeinflusst, wie auf den Plattformen LiveJasmin¹²⁶, xCams¹²⁷ oder auch PornhubLive¹²⁸ und MyDirtyHobby¹²⁹, die Stripclubs nachempfunden sind, nur mit dem Unterschied, dass die UserInnen jeweils alleine zuhause sitzen, ihre gegenseitigen Kommentare in einem Chatfenster verfolgen und Trinkgeld während der Performance geben können, um damit unter Umständen einen im Chatfenster artikulierten Wunsch erfolgreich unterzubringen. Die Performativität der Handlung steht im Vordergrund. Idealtypischer Weise würde man unter den interaktiven Formen allgemein eher performative, nicht-speicherbare Formen verstehen, da sie Eingriffsmöglichkeiten in die eigentliche Repräsentation vorsehen. Viele dieser Formen von interaktivem Netporn werden aufgenommen und zu Werbezwecken auf Tube-Plattformen hochgeladen, wo sie dann Reste einer Interaktion oder Performance, Überbleibsel eines irgendwann stattgefundenen Cybersex

¹²⁵ Vgl. Zook (2007): 103.

¹²⁶ LiveJasmin.com (2022).

¹²⁷ xCams.com (2022).

¹²⁸ PornhubLive.com (2022).

¹²⁹ MyDirtyHobby.de (2022).

darstellen und doch einen vollwertigen Pornoclip bieten. Doch die Interaktionsmöglichkeit ist drastisch beschränkt: Zeitlich versetzt existiert die eigentliche Sache (die Performance) als solche nicht mehr, was übrigbleibt, zeigt einen Bezug zu jenem Zusammenspiel zweier oder mehrerer UserInnen. Das Chatprotokoll von Cybersex, die abgefilmte Variante eines Live-Videochat haben zwar immer noch die sinnliche Nähe, jedoch eine unüberbrückbare zeitliche Distanz. Die handelnden Personen sind verschwunden, ihre Aktivität ist abgeklungen. Ihre einstige Anwesenheit ist aber noch sichtbar, eine Spur ist verblieben. Gleichzeitig ist es ein Relikt der Sache, die ebenjene handelnden Personen in ihrer gemeinsamen Performance erstellt haben, musste doch eine Form der Mediatisierung des Kontaktes die räumliche Distanz zwischen den beiden Personen zum Zeitpunkt der Interaktion überbrücken.

Der Großteil meiner Aufmerksamkeit richtet sich auf diese figurativen Formen, da sie eher unserem Verständnis von Pornografie im eigentlichen Sinne entsprechen; solche, die im Kontext des Netzgenres entstanden sind, zeigen dabei spezifische Ausprägungen, die ebenjene interaktiven Möglichkeiten netzbasierter Medien in der Bildsprache, etwa in Perspektive oder Adressierung, immer noch andeuten, selbst wenn sie diese nicht wie beispielsweise die Online-Stripclubs ausschöpfen können. Dabei bedarf es zwar auch einer bestimmten Aktivität, die nicht mit dem Zapping aus der Fernseherfahrung vergleichbar ist, allerdings gibt es markantere Merkmale der Medienerfahrung. Viel interessanter an den Formen des Netporn, welche die UserInnen nicht direkt involvieren, ist, dass sie in vielen Fällen bildsprachliche Mittel suchen, diese mangelnde Involviertheit zu kompensieren, anzudeuten, beziehungsweise zu simulieren. Da sich figurative und performative Formen aber in digitalen Räumen bewegen, die durch das Teilen, Bearbeiten, Kompilieren (auch von Fremdmaterial) bestimmt sind, sind sie selten so klar abgrenzbar.

Die Formen lassen sich auch in unidirektionale, interaktive und interpassive Formen einteilen. Interaktive Formen gehören dem Anteil an, welcher dem Cyberporno¹³⁰ zuzurechnen ist. Dieser bezeichnet jene, in denen mittels medienbasierter Interaktion grundsätzlich disperse, also räumlich und zeitlich getrennte UserInnen, die sehr heterogen sind und nicht zwangsläufig soziokulturelle Zusammenhänge teilen, kurzfristig ein Gefüge bilden. Die Trennung zwischen Produktion, Distribution und Rezeption ist in vielen Fällen nicht mehr so

¹³⁰ Eine Wortschöpfung aus Cybersex und Pornografie, also eine virtuelle sexuelle Interaktion, die aber dennoch in einer nicht definierten Produktion pornografischen Materials mündet, dass von der Interaktion zeitversetzt rezipierbar ist.

strikt wie bei anderen Formen. Das ist augenscheinlich bei all jenen pornografischen Formen, die auf Foren, Communities, Chats, Live-Videos oder Ähnlichem basieren. Es ist naheliegend, den interaktiven Aspekt der Techniknutzung und den medienbasierten zwischenmenschlichen Austausch von Pornografie abzugrenzen und dem Cybersex zuzuordnen, gleichzeitig erscheinen diese aber einerseits eben doch als Video auf dem Bildschirm, wie es auch figurative Formen tun. Andererseits erzeugen viele dieser Spielarten Bilder, Videos oder Texte, die wiederum mitunter von Dritten eingesehen werden können, irgendwo gespeichert bleiben, zeitversetzt nachverfolgt werden können. Das macht so manche davon in der weiteren Wertschöpfung wieder zu gewöhnlichem pornografischen Material. Das ist nicht zwingend bei allen Plattformen in der Form vorgesehen, wie es zur Anwendung kommt. Der Videotelefonieplattform *Chat Roulette*¹³¹, bei der man per Zufallsgenerator mit anderen UserInnen verbunden wird, wird ein hoher Anteil an sexuell expliziten Kontakten nachgesagt. Es handelt sich um einen Dienst für Videochats, wobei nach Zufallsprinzip zwei UserInnen miteinander verbunden werden. Per Knopfdruck lässt sich das Gespräch beenden und zum nächsten zufälligen Gespräch weiterklicken, eine Rückkehr zum letzten ist nicht möglich. Es seien mutmaßlich vor allem masturbierende Männer, die plötzlich auf dem Schirm auftauchen. Die Plattform, die eigentlich nicht für sexuelle Kontakte oder pornografische Inhalte gedacht war und diese auch nicht in den Nutzungsbedingungen vorsieht, wird deshalb als ungeeignet für Kinder und Jugendliche betrachtet.¹³² Die Betreibenden reagierten auf die Kritik und machten eine Registrierung für die Verwendung des Dienstes notwendig. Zusätzlich führten sie die Möglichkeit ein, Verhalten, das gegen die Nutzungsbedingungen verstößt, zu melden. Hier steht die Interaktion im Vordergrund, grundsätzlich ist nicht vorgesehen, daraus ein Video zu generieren, das anderorts verfügbar ist. Eine andere Variante dieser Formen ist das Phänomen der „Tributes“. Dabei postet eine Person ein Foto von sich selbst in einer Online-Community, beispielsweise in einem Forum, und andere Mitglieder masturbieren dazu. Wird das Foto (das selbst nicht zwingend explizit sein muss) ausgedruckt und bei der Masturbation mit Sperma bespritzt und erneut abfotografiert, so nennt sich dies „Tribute“, ein bezahlter Tribut eines Fremden an eine Fremde (die zumeist Männer an Frauen machen).¹³³ Dies spielt sich beispielsweise auf der

¹³¹ Chatroulette.com (2014).

¹³² Vgl. Cnet.com (2014).

¹³³ Vgl. Dery (2007): 28.

bereits erwähnten Plattform *DareRing* ab. Mir kamen bislang noch keine Tribute unter, bei denen eine Frau einem Mann huldigte.

Es ist aber keineswegs so, dass Sex im Cyberspace nur durch die Zweckentfremdung von Diensten oder Plattformen stattfindet. Viele Dienste und Plattformen werden einzig und allein zu diesem Zwecke erstellt. Manche der Anbieter versuchen, die UserInnen dazu anzuregen, die cybersexuelle Interaktion bei persönlichen Treffen fortzusetzen. Es gibt auch Plattformen, die sich einzig der Vermittlung und Anbahnung sexueller Kontakte verschreiben. *Joyclub*¹³⁴ ist eine deutschsprachige Erotik-Community, auf der sich Profile für Einzelpersonen, Paare oder auch Unternehmen anlegen lassen. Die Plattform verfügt über einen Messenger, ein großes Forum und Möglichkeiten, Fotoalben und Videos zu veröffentlichen. Man kann zwar auch ein gratis Profil erstellen, allerdings nur durch Bezahlung den vollen Leistungsumfang nutzen. Dabei stehen nicht nur Austausch und Diskussion im Vordergrund, sondern auch Voyeurismus und Exhibitionismus sowie die tatsächliche Möglichkeit, über Kontaktaufnahme PartnerInnen zu finden, um eine sexuelle Fantasie umzusetzen. Selbst zeitlich vor der Rezeption aufgenommene und hochgeladene Videos lassen sich auf den meisten Plattformen bewerten, kommentieren oder in Playlists kompilieren und teilen, was die Rezeption nicht auf eine reine Beobachtung reduziert. Zusätzlich werden auf vielen Plattformen Anreize geschaffen, die UserInnen zu Produzierenden zu machen. Im Joyclub agiert eine lebhafte Community, die sich in Forumsdiskussionen begibt oder sich über die eigenen Foto- oder Videoproduktionen austauscht. Die Berichte über die Interaktionen außerhalb des Cyberspace sind zahlreich, bis hin zu eigenen Stammtischen oder Veranstaltungen in verschiedenen Städten.

Der Begriff „Interpassivität“, den Robert Pfaller (2002) eingeführt hat, ist hilfreich, um Formen der Interaktivität zu umfassen, die imaginativen oder identifikatorischen Charakter haben. Diese Form ist stilgebend für Gonzo, wo die Kamera die Perspektive der Hauptfigur nachahmt und versucht, das Publikum so in diese Position zu versetzen. Allgemein gesprochen meine ich mit interpassiven Formen solche, in denen zwar eine Interaktion mit einem technischen Mittler stattfindet, dem vermeintlich passiver begegnet wird als bei den interaktiven Formen, allerdings eine Teilhabe an den Geschehnissen am Bildschirm suggeriert wird, wodurch eine gemeinschaftliche Handlung zwischen Darstellenden/Produzierenden und UserInnen in kollektiver Passivität stattfindet. Insofern

¹³⁴ Joyclub.de (2014).

verstehe ich unter dem Begriff nicht zuallererst etwas, das in Interaktion mit einem Medium geschieht, sondern etwas, das sich in einem Raum vollzieht, den das Medium eröffnet. Dieser Raum ist virtuell, was hier aber nicht als computerbasierte simulierte Wirklichkeit verstanden werden soll. Es handelt sich eher um einen Raum der Möglichkeiten, der nicht unmittelbar gegenwärtig ist. Es ist diese Distanz, die ihn auszeichnet und auch davon unterscheidet, wie Virtualität bei interaktiven Formen verstanden wird. Ähnlich wie beim Dosengelächter in Sitcoms, das für uns lacht und uns somit von der Pflicht befreit, lachen zu müssen, beziehe ich mich darauf, dass unsere Gefühle und Überzeugungen nichts rein Innerliches darstellen, sondern durchaus auf äußere Existenzen, auf „objektive“ Instanzen übertragen werden können. Ein äußerer Agent realisiert eine Handlung, an der ich teilhaben kann, während ich gleichzeitig die Möglichkeit habe, mich davon zu distanzieren.¹³⁵ Um das an Beispielen zu veranschaulichen: Das Fernsehgelächter lacht für mich, die Klageweiber trauern für mich, die tibetanischen Gebetsmühlen beten für mich, der heterosexistische Gonzo agiert meine Männlichkeit aus.

¹³⁵ Vgl. Pfaller (2002): 27.

Gonzo als chauvinistisches Refugium

Direkte Vermittlung (männlicher) Erfahrung

„I don't know what the fuck you're doing, but you've changed everything. It's totally gonzo.“¹³⁶

Wie bereits erwähnt, kommt der Begriff „Gonzo“ aus dem Englischen und bedeutet „übertrieben“, „exzentrisch“. Erfunden wurde die Bezeichnung für die gleichnamige Variante des Journalismus und sie soll einen verrückten bis bizarren, äußerst individuellen Stil beschreiben.¹³⁷ Er ist durch das Verschwinden der Distanz zwischen AutorIn und beobachtetem Objekt gekennzeichnet.¹³⁸ Es ist ein Zusammenfallen von Beobachtung und Teilnahme, Voyeurismus und Partizipation. Es geht um die subjektive Erfahrung, die möglichst direkt vermittelt werden soll. Der Journalist Hunter S. Thompson begründete diese Form des *New Journalism*, die auch dem *Embedded Journalism* zugerechnet wird. Der Reportagestil entstand Mitte der 1960er-Jahre und war durch eine deutlich subjektive Sichtweise und literarische Stilmittel geprägt, ganz im Gegensatz zur trockenen Art objektiver Berichterstattung, die bis dahin vorherrschend war. Der erste Gonzo von Thompson entstand, als dieser vom Kentucky Derby berichten sollte. Weil er es bis Redaktionsschluss nicht schaffte, eine entsprechende Arbeit abzuliefern, sendete er seinem Kollegen Bill Cardoso seine Notizen zu, die recht chaotisch seine subjektive Erfahrung vermittelten. Diese drehten sich auch nicht um das Derby selbst, sondern handelten mehr von Randerscheinungen, nämlich Feierlichkeiten und Rahmenveranstaltungen, und waren alles andere als nüchtern beschrieben, sondern in Form subjektiver Kommentare. Es geht also um die subjektive Erfahrung, die möglichst direkt vermittelt werden soll.

Ursprünglich bezeichnete der Begriff eine journalistische Form, die sich besonders um Realitätsnähe bemüht, was die Intention eben jener *Embeddedness*, der Involviertheit in das Geschehen, zum Ausdruck bringt. Der Stil ist an die Literatur der Beat-Generation der 1950er-Jahre angelehnt. Es ging darum, dem Publikum die eigene Erfahrung möglichst

¹³⁶ Bill Cardoso zitiert nach Dalzell (2009): 445.

¹³⁷ Vgl. Dalzell (2009): 445.

¹³⁸ Vgl. Catuz (2013): 44.

nahezubringen, es quasi so nah wie möglich an das Ereignis selbst heranrücken zu lassen. Deshalb wird auch auf mehrmaliges Umschreiben und Lektorat verzichtet. Die Notizen während der Erfahrung sollten am besten unverfälscht auch so gedruckt und gelesen werden. Man könnte annehmen, der Autor oder die Autorin habe nicht genügend Distanz zum Thema, wie das in einer nicht-teilnehmenden journalistischen oder wissenschaftlichen Beobachtung der Fall wäre. Ganz abgesehen davon, dass die VertreterInnen dieses *New Journalism* Objektivität für einen Mythos hielten, konnten sie auch gar keine Distanz zu einem Thema wahren, das durch Nähe bestimmt ist – denn eben die subjektive Erfahrung ist Gegenstand ihrer Thematisierungen. Das Thema *ist* diese Erfahrung der Teilhabe, die direkten Eindrücke, die emotionalen Reaktionen, die physische Involviertheit. Wir können hier das AutorInnensubjekt nicht mehr klar vom Objekt der Beobachtung trennen, da es zum Gegenstand der Selbstbetrachtung wird, das sich in diesem Objekt spiegelt. Wenn es sich auch nicht um die Selbstreflexion einer Erfahrung oder Teilnahme handelt, so ist das Subjekt, das an einem Geschehen teilhat und diese Teilhabe beobachtet, immer Teil dieser Beobachtung.

Auch im gleichnamigen Porno wird die Geschichte einer subjektiven Erfahrung erzählt und versucht, die UserInnen so nahe wie möglich an das Ereignis heranrücken zu lassen, ja sie geradezu in die eigene Position zu versetzen. Insofern verwischen die Grenzen zwischen Beobachten und Teilnehmen, zwischen Voyeurismus und Partizipation. Die möglichst direkte Vermittlung der Erfahrung des männlichen Darstellers soll dadurch glücken, ihn die Kamera führen zu lassen. So soll das Geschehen möglichst aus seiner Perspektive vermittelt werden, das Publikum blickt quasi durch seine Augen. Das Motiv des geteilten Blicks ist kunsthistorisch nichts Neues, schon bei Gemälden wurde häufig behauptet, die Malerin oder der Maler vervielfältigte den eigenen Blick. Das Gemälde dupliziert den Blick allerdings nie, wie James Lastra argumentiert. Die Idee, dass Repräsentation eine Form perspektivischer Simulation sei, ist eine Metapher, eine Rechtfertigung einer spezifischen künstlerischen Praxis. Durch diese Mittel wird versucht, Repräsentation mit menschlicher Erfahrung zu verbinden.¹³⁹ Das Versprechen, diese Erfahrung nahe vermitteln zu können, hat also nicht erst mit Gonzo begonnen. So soll die Medienerfahrung aufgeladen, intensiviert werden, diese Erfahrung vermitteln oder selbst ein Surrogat dieser Erfahrung werden. Es sind aber immer noch zwei unterschiedliche Dinge, zumal die Repräsentation nie die Erfahrung

¹³⁹ Vgl. Lastra (2000): 21.

der Urhebenden ist, sondern stets menschlicher Ausdruck, im besten Fall eine Vermittlung dieser Erfahrung, im schlechtesten aber zumindest eine neue (Medien-)Erfahrung, die wiederum erlebt werden kann. In diesem Sinne ist die Medienerfahrung immer nur ein Erfahren des Mediums, nicht aber Teilhabe an der Situation selbst, die mediatisiert wurde und über die etwas in der medialen Ausgestaltung ausgedrückt wird.

Im Gonzo ist die Praxis dieses Ausdrucks ein Spektakel, welches rund um die Frau organisiert wird. Dabei handelt es sich um ein Musterbeispiel dessen, was Kaja Silverman beschreibt, wenn sie meint, das weibliche Subjekt sei im narrativen Mainstream-Kino Objekt des Blicks. Sie kann ihrem Blick nicht Autorität verleihen und doch organisiert sie das Spektakel, fungiert als Relais der männlichen Blicke: „She is excluded from authoritative vision not only at the level of the enunciation, but at that of the fiction. At the same time she functions as an organizing spectacle, as the lack which structures the symbolic order and sustains the relay of the Male Gaze.“¹⁴⁰ Da der männliche Rezipient, der nur in einer dispersen Masse unbekannter Individuen besteht, in die Lage des Protagonisten versetzt werden soll, durch das sozusagen ein Verhältnis „von Mann zu Mann“ etabliert werden soll, geht es dem Gonzo um die Vermittlung einer grundlegend männlichen Erfahrung. Denn *die* Männlichkeit ist der gemeinsame Nenner, der zwischen dem entpersonalisierten Protagonisten Rick und all den anderen Nichtpersonen in anderen Gonzoformaten und der dispersen Menge an Zusehenden ausgemacht werden kann.

Entstehungsgeschichte

Gonzo entstand aus dem Amateur-Trend, der seit den 1980er-Jahren Aufwind erfuhr. Dabei wurden amateurhafte Darstellungsweisen radikalisiert. Gene Ross, damals Chefredakteur der Plattform *Adult Video News*, soll Anfang der 1990er den Begriff Gonzo erstmals auf Pornoclips angewendet haben, die durch überraschend neue Darstellungsweisen aufgefallen sind, und immer populärer zu werden schienen.¹⁴¹ Der erste Gonzo wird vielfach auf John Stagliano zurückgeführt.¹⁴² Dass Stagliano so häufig als Schöpfer von Gonzo gehandelt wird, ist der Prominenz des Darstellers geschuldet und dem unglücklichen Umstand, dass er sich selbst so bezeichnet hat und diese Behauptung unkritisch übernommen wurde. Eigentlich beginnt die Geschichte des Gonzo schon 15 Jahre früher. Bereits Mitte der 1970er-Jahre

¹⁴⁰ Silverman (1984): 131.

¹⁴¹ Vgl. Biasin/Zecca (2016): 332.

¹⁴² Vgl. Maina/Zecca (2016): 420.

produzierte George Urban als *Ugly George* die ersten Gonzos. Seine Geschichte wird in der Dokumentation *Pornography: The Secret History Of Civilization* (1999) dargelegt. Er filmte seine Streifzüge, die er mittels Sendestation, die er um Schultern und Rücken geschnallt hatte, in den Ether schickte. Er verbreitete sie zwischen 1976 und 1982 über die terrestrischen Frequenzen von New York. Die Sendung namens *Hits and Misses with Ugly George* erlangte innerhalb der Stadt große Popularität. Es ist bereits ein typisches Gonzo-Format. Ugly George sprach Frauen auf der Straße an und überredete sie, sich teilweise oder ganz zu entkleiden oder sexuelle Handlungen vorzunehmen. Die Frauen verschwanden mit ihm in einer Seitengasse, zeigten ihre Brüste oder ließen sich unter den Rock filmen. Durch Ugly Georges Versprechen, ihnen dadurch eine Filmrolle vermitteln zu können, gingen manche Frauen mit zu ihm nach Hause, um Sex mit ihm zu haben. Er sprach in diesen Fällen von der *Casting Couch*, die wir vier Dekaden später immer noch in vielen Gonzo Produktionen vorfinden. Ugly George konnte aus seiner Sendung nie Kapital schlagen. Staglianos tatsächliche Pionierleistung ist es aber, der Erste gewesen zu sein, der Gonzo finanziell erfolgreich abschöpfte. Er profitierte dabei davon, dass in den 1980ern wesentlich billigeres, leichteres und bedienungsfreundlicheres Equipment auf den Markt kam, als es sein Vorgänger zur Verfügung hatte. Seine *Adventures of Buttman* (1989) erschienen noch auf VHS. Er spricht Frauen an, die er auf der Straße trifft, in der Hoffnung, diese würden sich entblößen oder Sex mit ihm haben. Er ist nach eigenen Angaben auf der Suche nach dem perfekten Hintern, was den Titel der Serie erklärt. Ein anderer Pionier des Gonzo war Jamie Gillis, der erst in Staglianos Buttman-Serie mitspielte, dann sein eigenes Format kreierte. Noch im selben Jahr startete er *On the Prowl* (1989). Es handelte sich um eine Serie, in der er mit einer Pornodarstellerin in einer Limousine durch Los Angeles fuhr und Passantinnen ansprach, ob diese mit ihm Sex im Auto haben wollen. Nur kurze Zeit später warteten auch Rodney Moore, Ed Powers und Ben Dover mit ähnlichen Produktionen auf. Der Grundstein für den Siegeszug des Gonzo war gelegt.

Der Höhepunkt der Popularität wurde zwischen 2005 und 2015 erreicht. Gonzo ist aber nicht verschwunden, sondern zur Norm des Netporn geworden, zumindest in den Darstellungsweisen. Gonzo eilt seitdem ein gewisser Ruf voraus. Der *Daily Telegraph* schrieb im Jahr 2015 unter dem Titel „Rougher, harder, violent: how porn is warping the male mind“ folgende Zeilen zu einer neuen Entwicklung in der Pornografie: „[E]ven those who fancy porn as legitimate entertainment are being urged to understand the rapidly escalating

aggression towards women in mainstream porn makes it a violence issue that can't be ignored.“ Obwohl Pornografie stets von solchen Vorwürfen begleitet war, behauptet der Artikel, durch das Aufkommen von Gonzo sei es zu einem Bruch gekommen: „[P]orn had left the fringe and replaced old-school stylised porn sex“.¹⁴³ Alberto Brodesco hat die vielfältigen Diskurse um Gonzo betrachtet und festgestellt, dass der Begriff meist fälschlicherweise benutzt wird, um sich auf allgemein Kontroversielles rund um Pornografie zu beziehen,¹⁴⁴ unter anderem „preoccupations often connected to the distinct but interrelated issues of violence, gender and falsification“.¹⁴⁵ Gonzo erregt also die Gemüter und genau das ist auch die Intention, zu „bewegen“. Laut Linda Williams sind dem Körpergenre („Body Genre“) Filme zugehörig, die „Körper in Bewegung“ versetzen – sei dies aus Trauer, Angst, Ekel, oder sexueller Erregung (oder etwas von allem).¹⁴⁶ Williams erklärt das wie folgt:

„Alone or in combination, heavy doses of sex, violence, and emotion are dismissed by one faction or another as having no logic or reason for existence beyond their power to excite. Gratuitous sex, gratuitous violence and terror, gratuitous emotion are frequent epithets hurled at the phenomenon of the ‚sensational‘ in ‚pornography, horror, and melodrama.“¹⁴⁷

Linda Williams erläutert den Nutzen ihrer Einteilung in ihrem Essay „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess“ in der Zeitschrift *Film Quarterly* im Jahr 1991. Neben dem Pornofilm, Horrorfilm und Melodrama zählen auch der Actionfilm und die Komödie zu Genres, die uns bewegen, die vorrangig zum Ziel haben, Emotionen in uns hervorzurufen. Pornografie ist folglich eines dieser Bodygenres, das traditionell männlich konnotiert wird. Porno wird über die Darstellung sexueller Aktivität definiert und darüber, wie diese Filme die Suche nach Lust und die daraus resultierenden Probleme als zentrales Thema behandeln. Im Allgemeinen lässt sich das Lustgenre nach spezifischen narrativen Schemata und einer Einführung in das Problem sowie dem Aufzeigen einer Lösung im Kontext der Suche nach Lust bzw. dem „guten“ Sex einteilen. Ein interessanter Faktor ist dabei der spezifische Integrationsgrad der einzelnen „Nummern“ in die Narration, den Linda Williams aus Überlegungen zum Musical

¹⁴³ DailyTelegraph.com (2015).

¹⁴⁴ Vgl. Brodesco (2016): 362.

¹⁴⁵ Brodesco (2016): 363.

¹⁴⁶ Vgl. Melendez (2004): 415.

¹⁴⁷ Williams (1991) : 3.

für die Analyse von Pornografie anwendbar gemacht hat. Die Nummern bilden beim Musical die Tanz- und Gesangseinlagen, beim Porno die sexuellen Akte.

Entlang dieser Linie lassen sich gegenderte Kodierungen fassen, wie die Entwicklung sogenannter Männer- (Action, Horror, Porno) und Frauengenres (Drama, Romanze/Melodrama, Erotik). Manche Genres werden geschlechterspezifisch konnotiert. Romantische Komödien werden einer weiblichen Zuseherschaft zugeschrieben, Actionfilme einer männlichen. Obwohl mit *Fem Porn*, *Queer Porn* oder *Arthouse Porn* Gegenbewegungen entstanden sind, ist Pornografie immer noch ein männlich dominiertes Genre. Gonzo kann als Refugium männlicher Ansprüche betrachtet werden. Bei den Filmen geht es um Männer, die Männern Geschichten über Männlichkeit erzählen, und zwar dadurch, indem sie ihren Blick auf die Frau richten.

Bereits die Kameraführung und -perspektive spiegelt den männlichen Blick und macht die Frau zum Objekt der Betrachtung. Es ist der Blick eines männlichen Protagonisten, dessen Erfahrung den männlichen Rezipierenden vermittelt werden soll, welche die Geschehnisse aus derselben Perspektive verfolgen. Dadurch ergibt sich, dass das zentrale Thema des Filmes eine männliche Lusterfahrung ist, deren Konstruktion aber eben nur einer spezifischen Vorstellung von Männlichkeit unterliegt. Da der (männliche) Rezipient, der aus einer dispersen Masse unbekannter Individuen besteht, in die Lage des Protagonisten versetzt werden soll, sozusagen ein Verhältnis „von Mann zu Mann“ etabliert werden soll, geht es Gonzo um die Vermittlung einer grundlegend männlichen Erfahrung. Männlichkeit ist nicht monolithisch, daher präsentiert Gonzo ein spezifisches Stereotyp männlicher Rollenvorstellungen.

Brüche und Kontinuitäten

Das goldene Zeitalter der Pornografie wartete mit Spielfilmen auf, die handwerklich einen in der Pornografie noch nie dagewesenen Standard erreichten. Im Vergleich zum konventionellen Kino handelte es sich aber immer noch um billig produzierte Filme. Man müsste den Stil im Spielfilmporno unter *Glam* einordnen. Glam ist die Abkürzung von „Glamour“, was übersetzt so viel wie „Zauber“ bedeutet, sinnbildlich mit „Glitzern“ oder „Schillern“ übersetzt werden könnte, was die spezifische Anziehungskraft besser beschreibt. Glam ist ein Stil der Distinguierung, nicht in Form von sozialen Transformationen, sondern

von individueller Durchsetzung.¹⁴⁸ Anders als bei einer sozialen Schicht also, die sich über einen ganzen Habitus unterscheidet, der über simple Besitzverhältnisse hinausgeht, ahmt Glam etwas plump einen Klassenunterschied nach. Glam ist die Nachahmung der Reichen und Berühmten, nur ohne Understatement, auf das die Oberschicht sich versteht. Der Stil hypostasiert sich in der protzigen Armbanduhr, dem zu klobigen Halsschmuck.¹⁴⁹ Die gekünstelte Art des Mainstream-Porno ist nicht der mangelnden filmsprachlichen Finesse geschuldet, sondern darauf wird zurückgegriffen, um die Produktion aufzuwerten. Ein anderes Erklärungsmodell wäre, dass die Künstlichkeit der Szenerie im Kontrast zur Echtheit des Sexes steht und damit dessen Authentizität betont. Die bröckelnde Fassade gehört dazu, wenn auch nur als Witz. Die Distanziertheit der Rahmung der situativen Handlung soll im Spielfilmporno Intensität und Nähe des Aktes verstärken.

Der Spielfilmporno wurde in den 1970er-Jahren immer ausgefeilter und professioneller. Gewitzte Stories wurden mit professioneller Film-Crew in ausgewählten Locations gedreht. Man sah die Grenze zum konventionellen Kino bereits im Schwinden, sollte sich Pornografie weiter so entwickeln.¹⁵⁰ Dazu kam es nicht, wie bereits erwähnt brach ein Amateur Trend mit dieser Tradition, der durch Gonzo auch noch radikalisiert wurde. *Fem Porn*, auch ein genuines Netporn-Genre, knüpfte über zwei Jahrzehnte später an die Tradition des Spielfilmpornos an. Die ersten großen Namen im Feld der feministischen Pornografie, wie Ovidie, Petra Joy, Erika Lust, Jennifer Lyon Bell, produzierten in ihren ersten Jahren Filme in Spielfilmlänge. Ein deutlicher Unterschied zwischen Gonzo und *Fem Porn* ist auch die Art der Produktion. Während Gonzo mit einfachsten und billigsten Mitteln arbeitet, mit einem Performer, der zugleich für die Regie verantwortlich ist und die Kamera führt, wenn möglich ohne künstliches Licht und mit einfachster Location und kaum Requisite, so arbeitet *Fem Porn* an richtigen Filmsets mit Crew, geführt von weiblichen Regisseurinnen. Der rauen Ästhetik des Gonzo, die quasi als unbearbeiteter Clip, wie direkt aus dem Camcorder, rüberkommen möchte, wird also ein beinahe überproduziertes Langwerk entgegengesetzt. Ästhetisch erinnert es an Hochglanzmagazine, sauber, glänzend, mit vollen Farben und sattem Ton. Genau hier knüpft *Fem Porn* an die *Arthouse Pornofilme* aus den 1990er-Jahren an, wie beispielsweise jene von Andrew Blake oder Michael Ninn. Dabei handelte es sich immer noch um ein männlich besetztes Genre, dass unzusammenhängende Clips produzierte und

¹⁴⁸ Vgl. Thaemlitz (2009): 300.

¹⁴⁹ Vgl. Catuz (2013): 170.

¹⁵⁰ Es ist dem Amateurisierungstrends in der Pornografie ab den 1980er-Jahren geschuldet, dass es dazu nicht kam. Vgl. Williams (2008): 128.

keine ausgefeilten Narrative zu bieten hatte. Allerdings hatte Arthouse den Anspruch, sich von der damals recht rauen und groben Optik des Mainstreams (und natürlich des damals bereits sehr erfolgreichen *Amateur*) abzuheben. Es war sozusagen eine Art Playboy-Ästhetik der Hardcore-Pornografie, durch die sich Herren besseren Geschmacks von der rauen Masse des Hustler Magazin-Looks des Arbeiterklassenpornos abheben wollten. Es ist naheliegend, dass *Fem Porn* aus demselben Grund eine solche audiovisuelle Strategie gewählt hat. Zwar soll kein Distinguierungsinteresse an Klassengrenzen befördert werden, wohl aber der Unterschied zwischen feministisch (hochwertig, sauber) und sexistisch (roh, schmutzig) deutlich werden. Arthouse selbst war zwar genauso männlich dominiert und chauvinistisch veranlagt, darin allerdings weniger plump und außerdem eine zu kurze Episode, um sich davon feministisch abgrenzen zu müssen. Während im Gonzo eine vorgeblich wahre Geschichte nur per Camcorder dokumentiert sein möchte, versucht sich *Fem Porn* an einer anderen Art der Authentizität. Da bildsprachlich ein beinahe überproduziertes Produkt entsteht und offensichtlich Darstellende an einem Filmset fiktive Szenarien nachstellen, muss sich der Echtheitsanspruch anders konstruieren. Man tut dies über den Anspruch, eine weibliche Perspektive authentisch darzustellen, also echte weibliche Fantasien zu verbildlichen. Das funktioniert über die Glaubwürdigkeit der weiblichen Regisseurinnen, die in den seltensten Fällen selbst performen.

Queer Porn wiederum ist im dokumentarischen Anspruch traditionell viel näher am Gonzo, auch wenn man sich in den letzten Jahren an die hochproduzierten Kurzfilme des *Fem Porn* annähert. Im *Queer Porn* funktioniert die Authentizität über die Glaubwürdigkeit der darstellenden Personen (ihre Involviertheit in der Community), wobei Regie und Performance im Gegensatz zu den meisten feministischen Produktionen von derselben Person ausgeführt werden dürfen. Das ist wiederum eine Gemeinsamkeit mit Gonzo, ebenso wie die Betonung der Echtheit des Sexes, was sich bildsprachlich in einer stärkeren Tendenz zu dokumentarischeren Formen ausdrückt.

Im sexuellen Ausdruck orientiert sich *Fem Porn* nicht an einer Umkehr, an einer Unterordnung des Mannes unter weibliche Macht und somit seiner Reduzierung zu einem Objekt des weiblichen Begehrens, sondern versucht, das weibliche Begehren neben dem männlichen gelten und wechselseitige Objektivierungen stattfinden zu lassen. Es steht gemeinsam mit *Queer Porn* für einen *Ethical Turn* in der Pornografie. Gonzo ist gewissermaßen die Gegenbewegung, die gleichzeitig einsetzt. Inhaltlich zeigt sich, dass die Geschichten des *Fem Porn* viel stärker konsensorientiert sind. Zustimmung und Genuss

beider Parteien werden deutlich dargestellt. Die Geschichten entstammen häufiger privaten Settings, den sexuellen Handlungen zwischen Paaren oder FreundInnen, als berufliche Hierarchie zu erotisieren, wie es im Mainstream-Porno und vor allem im Gonzo sehr oft vorkommt. Sofern Machtgefälle in den Positionen der Figuren vorkommen, zeigt *Fem Porn* gerne hierarchisch ähnlich stehende Menschen (KollegInnen, KommilitonInnen etc.), gelegentlich höherstehende Frauen (Chefinnen, Lehrerinnen etc.), aber immer noch oft höher gestellte Männer (Trainer, Stars, Chefs etc.). Das steht ganz im Gegensatz zur Geschlechterpolitik des Gonzo.

Obwohl Gonzo Pornografie ein typisches Beispiel für Netporn ist, das vorhandene Tendenzen weiter radikalisierte, handelt es sich dabei gleichzeitig um einen filmsprachlichen Anachronismus. Es existieren viele Verbindungen zum *Early Porn*. Es handelt sich in gewisser Weise um eine Rückkehr zum sogenannten Sex-Kurzfilm, jener Frühform des pornografischen Filmes, die sich Anfang des 20. Jahrhunderts aus den filmischen Körperstudien entwickelt hat. Der Sex-Kurzfilm ist von den verborgenen Mechanismen der Sexualität fasziniert und erinnert daher an die frühen Bewegungs- und Körperstudien, wie jene von Eadweard Muybridge. Filmisch betrachtet waren diese Filme reduktionistisch und ungeschliffen, die Verwendung von filmsprachlichen Mitteln und professionellem Schauspiel war auf ein Minimum beschränkt und das bis zu einem Zeitpunkt, als der Tonfilm in Spielfilmlänge bereits Standard geworden war.

Das Erzählen wurde zugunsten des Beobachtens in den Hintergrund gedrängt. Beim Sex-Kurzfilm, wie auch beim Gonzo, ist eine Adressierung der Kamera durch die Darstellenden auffallend, die in beiden Fällen auf die Perspektive des männlichen Zuschauers abgestimmt ist.¹⁵¹ Allerdings war die Position in den so genannten Peeping Tom¹⁵²-Erzählungen des Sex-Kurzfilmes jene eines beobachtenden Dritten, wenn auch nicht eines unsichtbaren, wie dies im konventionellen Kino der Fall ist. Das soll die Intensität der Filmerfahrung steigern, nämlich die Distanz der Vorführung zu verkürzen und sich nicht nur in die Erfahrung einer Person fallen zu lassen, die man auf der Leinwand beobachtet, sondern sich in die Position hineinzusetzen, welche die Kamera vermittelt, von der aus ein Paar beim Sex beobachtet wird.

¹⁵¹ Vgl. Williams (1995): 109.

¹⁵² Peeping Tom ist laut der Legende um die angelsächsische Lady Godiva der einzige Bürger, der es wagte, einen Blick auf die Adelige zu werfen, die nackt durch die Stadt ritt, um ihren Mann durch eine Wette dazu zu bringen, die Steuerlast zu senken.

Dieser Unterschied mag auf den Rezeptionskontext zurückgehen, der im Gonzo entscheidend anders ist und auch einen weiteren eklatanten Unterschied maßgeblich prägt, nämlich seinen Kulminationspunkt. Dieser wird durch das Ende markiert: Während im Gonzo der Film mit dem Orgasmus des Mannes seinen Höhepunkt erreicht und sich dem Ende nähert, wird der Sex-Kurzfilm abrupt abgebrochen. Er enthält zwar mitunter Darstellungen der Ejakulation, jedoch erfüllen diese nicht dieselbe dramaturgische Funktion.¹⁵³ Das filmsprachliche Mittel des sogenannten „Cum-Shot“ findet im Sex-Kurzfilm seine Entsprechung im „Meat-Shot“, dem Beweis der Penetration als Sinnbild *für* Lust, nicht der Aufzeichnung der externen Ejakulation als Beweis *der* Lust, wie das im Gonzo der Fall ist. Dem Publikum wurde nicht erlaubt alles mitanzusehen. Dies ist vermutlich dem Rezeptionskontext geschuldet. Während der heutige Gonzo aus dem Internet in die Wohnungen der Menschen kommt, wurde der Sex-Kurzfilm meistens in Bordellen oder auf „Herrenparties“ vorgeführt. Er erfüllte die Funktion anzuregen (und gegebenenfalls eine entsprechende Dienstleistung in Anspruch zu nehmen),¹⁵⁴ nicht aber jene zu befriedigen. Im Gegensatz dazu soll Gonzo beidem dienen.

Beide Unterschiede, also der Rezeptionskontext (öffentlich vs. privat) wie auch das Ziel sexueller Aktivität (Anregung vs. Befriedigung) beziehen sich auf seine Funktionalität in einer männlich-homosexuellen Gemeinschaft. Während der Sex-Kurzfilm unter Ausschluss von Frauen vorgeführt und nicht selten dazu genutzt wurde, ein junges Mitglied der Gruppe rituell zum Mann zu machen, quasi in die Männlichkeit einzuführen, so ist auch Gonzo das Genre der Männergemeinschaft, wenngleich virtuell, denn kaum ein anderes Genre richtet sich so direkt an männliche User. Aber nicht nur das, er spielt in seinen Stories vornehmlich Konstellationen einer rigiden chauvinistischen Geschlechterhierarchie durch, die misogynen Züge trägt. Hier bewegt sich Gonzo zwischen zwei Extremen: dem kollektivistischen Aspekt der Männergemeinschaft steht sein Individualismus entgegen. Gonzo ist zwar ein Medium männlicher Homosexualität, zeigt aber die Handschrift eines einzelnen Mannes. Der Hauptdarsteller einer Serie ist meist derselbe. Selbst wenn es provokant klingt: Gonzo lässt sich auch mit dem AutorInnenfilm vergleichen. Nicht nur widerspricht er der Arbeitsteilung, die wir im herkömmlichen Spielfilm seit der Ausbildung des Studiosystems vorfinden, da Idee, Skript, Produktion, Schauspiel, Kamera, Schnitt, Distribution alle in einer Hand sind.

¹⁵³ Vgl. Williams (1995): 111.

¹⁵⁴ Vgl. Willemsen (2004): 13.

Der Inhalt der Werke zeigt auch einen persönlichen Bezug zu dieser Person. Der Name des Autors oder der Autorin hebt den Film aus der Masse heraus, verleiht ihm eine Signatur. Der *Auteur* ist nichtsdestoweniger eine Konstruktion und mit der realen Person nicht identisch.¹⁵⁵ Ein Teil des Begriffes bezieht sich auf die Produktionsprozesse, ein Teil auf genrebezogene Distinguierungen und nicht zuletzt auf Marketing. Porno ist ein sehr personenbezogenes Genre. Das Marketing läuft stets über einen Star. Selbst in alternativen Produktionen wie bei der feministischen Pornoregisseurin Erika Lust ist das der Fall. Im Gonzo kennt man häufig nur den Vornamen. Diese Figur ist nicht gleichbedeutend mit der realen Person, auch wenn die Zusehenden das denken sollen. Ugly George und Buttman vermittelten ihre persönlichen sexuellen Begierden und dokumentierten ihre Abenteuer. Der Irrwitz, die Dreistigkeit und Aufdringlichkeit, gepaart mit einer gewissen Gier nach etwas außergewöhnlich Verrücktem, verbindet die frühen Formen der Pornografie aus dem Early Cinema mit dem zeitgenössischen Gonzo.

Diese Zurschaustellung männlicher Dreistigkeit zog nach dem Ende des Golden Age, nach dem Einbruch der elaborierteren Produktionen in den 1970er-Jahren, erneut in die Pornografie ein, als das Narrativ und die Kunstfertigkeit zugunsten der Provokation und des Spektakels zurückgedrängt wurden. Das teilt Gonzo zwar nicht mit dem Amateurporno, aber mit billigen Features, die danach entstanden. Ihre Titel scheuen weder Anspielungen an sexuelle Devianz, Inzest oder politisch höchst unkorrekte sexistische oder rassistische Bezeichnungen, wie *Der Fotzenfriseur* (2003), *Bettler fickt Millionärstochter* (2002), *Eier-Rasur* (1996), *Oma fickt sich ins Koma* (2006), *Inzest* (2005), *Das Windel Gesindel* (2003), *Freistoss ins Arschloch* (2004) oder *Asiatisches Muschi-Sushi* (2006) deutlich machen.¹⁵⁶ Gonzo ist ähnlich provokant, aber in anderer Ausgestaltung, grenzt sich so gleichermaßen aber auch vom Porno der 1970er-Jahre des *Golden Age* ab, indem man formal ganz neue Wege beschreitet. So waren Amateurproduktionen nicht mehr nur billige Imitationen der großen Klassiker, man konzentrierte sich auf die Medienspezifität von Video, erkannte nicht nur die Limitationen, sondern nutzte die neuen Möglichkeiten, wie Enrico Biasin und Federico Zecca erläutern:

„[V]ideo technology was no longer employed to mimic – at a ‚lower‘ and cheaper level – the standard of the Golden Age feature-length film. Instead, gonzo maximized

¹⁵⁵ Vgl. Felix (2003): 15.

¹⁵⁶ Vgl. Grebing/Scheler (2007).

the potential of video in order to produce an entirely new way of representing (and performing) sex: non-narrative and more ‚intimate‘, raw and bold in contrast to the glossy, plot-oriented features produced by 1980s dominant companies, such as VCA or Adam & Eve.“¹⁵⁷

Gonzo ist das *Jackass* (2000–2002) der Pornografie, eine radikal raue Bildsprache und Simplizität, die das Spektakel auf seine Spontaneität reduzieren soll. Das beschreibt die beiden Modi, die Gonzo bedient: das Spektakel und die Dokumentation, die wir auch bei Reality-TV-Formaten vermengt sehen.¹⁵⁸

Narrativ des Gonzo

Der Pornofilm hat aber eine eigene Tradition und Konventionsgeschichte. Sexakte werden nicht einfach nur dokumentiert, sie werden inszeniert und sind in spezifischer Art und Weise in die Geschichte eingebunden. Grundsätzlich bezeichnet der Begriff des Narratives das Erzählen einer Abfolge von Handlungen. Ein weiterer Begriff, jener der Diegesis, bezieht sich auf die Abfolge der Geschehnisse und ihre Beziehungen zueinander, sozusagen, wie die Verknüpfung von Inhalten eine Erzählung formt. Anhand dieser Beziehungen lässt sich das Narrativ beurteilen, denn darin offenbart sich eine ideologische Komponente.

Pornofilmen wird ein simples bis mangelndes Narrativ nachgesagt. Das typische Narrativ des Gonzo sieht eine Konzentration auf die sexuelle Aktivität vor, so Giovanna Maina. Dem ist so weit zuzustimmen, als Gonzo versucht, den sexuellen Akt als einzig relevante Handlung zu markieren. Maina geht allerdings davon aus, dass narrative Szenen dadurch tatsächlich zurückgedrängt würden, wenn sie sagt: „[T]here are no narrative connections between scenes whatsoever, and each episode starts out of the blue with no introductory dialogues or frame scenes, just the beginning of the sexual number.“¹⁵⁹ Narrative Verbindungen zwischen den Szenen gäbe es nicht, jede Episode beginne aus dem Blauen und endete auch dort wieder. Merkwürdigerweise exemplifiziert Maina diese idealtypische Charakterisierung von Gonzo nicht anhand eines Beispiels aus dem Genre, sondern aus dem des *Queer Porn*.

¹⁵⁷ Biasin/Zecca (2016): 333.

¹⁵⁸ Vgl. Maina/Zecca (2016): 345.

¹⁵⁹ Maina (2014): 91.

Ich behaupte hingegen, dass Gonzo, obwohl er uns vormachen möchte, nur dem puren Sex nachzueifern, dennoch über narrative Sequenzen verfügt. Sie sind erheblich, da sie den sexuellen Akt erst mit Bedeutung aufladen. In *Girls Gone Wild*¹⁶⁰ bewegt sich ein Mann mit einer Videokamera durch Orte, an denen sich viele Menschen befinden, wie beispielsweise Studierendenwohnheime oder Parties, um junge Frauen zu finden, mit denen er über Sex redet, die er zum Flashing¹⁶¹ überredet oder dazu, sich auszuziehen oder sogar sexuelle Handlungen vorzunehmen, allerdings meines Wissens nie in Interaktion mit dem Kameramann. Dieser bleibt Beobachter, wenn er auch sprachlich mit den Frauen interagiert, sie überredet und anfeuert. Insofern es überhaupt zu sexuellen Aktivitäten kommt – in den meisten Episoden einer Gonzo Serie bekommt man nur einzelne Körperteile und erotische Gespräche geliefert – handelt es sich meistens um Masturbation oder Sex zwischen zwei Frauen. Es gibt auch ein Pendant, das junge Männer sexualisiert. Es läuft unter dem Namen *Guys Gone Wild*¹⁶². Dort gibt es eine Kamerafrau, welche dieselbe Rolle erfüllt wie ihr männlicher Kollege. Einziger merkbarer Unterschied ist, dass vor sexuellen Handlungen zwischen Menschen zurückgeschreckt wird, die in der *Girls Gone Wild* Serie ja vornehmlich homosexueller Art sind. Die Männer ziehen sich aus, posieren, duschen oder trainieren nackt, masturbieren, allerdings küssen sie sich nie, geschweige denn, dass es zu sexuellen Interaktionen käme. Dies ist durch gesamtgesellschaftliche Zusammenhänge, die über den Kontext der Pornoindustrie hinausgehen, erklärbar. Der Ausschluss homosexueller Neigungen durch die davon ausgehende Bedrohung auf die Geschlechtsidentität gemäß traditioneller Rollenkonstruktionen ist für heterosexuelle Männer weitaus stärker als für heterosexuelle Frauen. *Captain Stabbin*¹⁶³ funktioniert ganz ähnlich. Die „Crew“ einer Yacht (ein etwas älterer Kapitän und einer oder mehrere junge Männer) sucht im Hafen nach jungen Frauen, um sie zu überreden, mit auf ihr Boot zu kommen, um Sex zu haben. In manchen Episoden sitzen die Männer in einem Gastgarten, trinken Bier und versuchen abwechselnd allein Richtung Promenade oder Strand zu gehen, um eine Frau anzusprechen, während die anderen warten und beobachten. Scheitert einer, wird der nächste losgeschickt oder sogar der Kapitän, um einen weiteren Versuch zu unternehmen, bis es klappt. Die Frau oder die Frauen werden zur Gruppe gebracht und dazu überredet, mit aufs Boot zu kommen. In manchen Folgen

¹⁶⁰ GirlsGoneWild.com (2014).

¹⁶¹ *Flashing* bezeichnet das kurzzeitige Exponieren eines Körperteiles, beispielsweise durch das Anheben eines Oberteiles um die Brüste freizulegen und wieder abzudecken, aber ohne das Kleidungsstück auszuziehen.

¹⁶² GuysGoneWild.com (2014).

¹⁶³ CaptainStabbin.com (2014).

werden die Frauen am Ende spermaverschmiert in eine Kajüte eingesperrt und mutmaßlich am Boot zurückgelassen. Das ist aber nicht die Regel. Häufig gehen die Teilnehmenden danach freundlich miteinander um und gehen einvernehmlich auseinander.

Bei der Gonzo Serie *Backroom Casting Couch*, die ich im Detail besprechen werde, habe ich bei einer stichprobenartigen Überprüfung einen Anteil von ca. 28 bis 35 % narrativer Sequenzen vorgefunden. Der Rest wäre den sexuellen Nummern zuzurechnen. Das ist kein unerheblicher Anteil. Ich stütze mein Argument für die Relevanz des Narrativs im Gonzo auch darauf, dass eine klare Trennung und Einteilung in narrative Sequenzen und Nummern insbesondere beim Gonzo schwierig ist, da die Grenzen verschwimmen. Die Serie *Backroom Casting Couch* verfügt über einen Establishing Shot, der uns zeigt, dass wir in einem Büro sind. Die Hauptfigur Rick ist zwar nicht zur Gänze, aber immerhin sichtbarer, als er es in den anderen Sequenzen je sein wird, und die Titles und seine Rede führen uns in das Geschehen ein. Es folgen die Interview-Sequenz, die Sequenzen optischer Inspektion der Frau, der Wendepunkt (an dem sich die Frau zum Sex überreden lassen muss) und anschließend die Abfolge sexueller Nummern. Es gibt in der Regel sogar noch eine Abschlussszene.

Gonzo-Serien weisen also sehr wohl Narrative auf. Ein Fehlen könnte man viel eher für Amateur-Porno konstatieren. Dieser ist freilich leicht mit Gonzo zu verwechseln, wenn man die POV-Perspektive¹⁶⁴ betrachtet, die in beiden Varianten die gängige Darstellungsweise ist. Beide verwenden meist dokumentarische audiovisuelle Stile. Gonzo weist Narrative auf, während Amateur vorgeblich nur Handlungen „dokumentiert“. Gonzo hat Interesse daran, glaubhaft zu machen, eine ähnlich getreue Vermittlung der Realität zu sein, wie es Amateur vermag.

Für die Beurteilung des Verhältnisses zwischen Story und Nummern hat Linda Williams eine geeignete Methode ausgearbeitet, die sie aus filmwissenschaftlichen Überlegungen zum Musical ableitete. Es stellt sich die Frage, wie die Nummern (im Porno die Sex-Akte, im Musical die Tanz- oder Gesangseinlagen) in die Geschichte integriert werden und in welcher Beziehung sie zu ihr stehen.¹⁶⁵ Dabei kann man dramaturgisch betrachtet die Erzählung als

¹⁶⁴ „POV“ bedeutet *Point-Of-View*. Diese Darstellungsweise zeigt im Gonzo die Perspektive des Protagonisten, wie man sie beispielsweise aus dem Gaming von Ego-Shootern kennt. Im Film kann Point-of-View (POV) zwei Dinge bedeuten: Einerseits die Perspektive, aus welcher die Zusehenden das Geschehen verfolgen. Das wäre eine rein technisch objektive Bedeutung. Häufiger gemeint ist damit allerdings, dass die Perspektive einer Figur mit jener der Zusehenden übereinfällt. Das wäre die subjektive Bedeutung. Vgl. Chion (1994): 89. Im ersten Fall wäre es eine objektive, im zweiten eine subjektive Kamera.

¹⁶⁵ Vgl. Williams (1995): 211.

die Darlegung des Problems oder Konfliktes betrachten, die Nummern als Lösung. Laut Linda Williams gibt es drei Arten für die Integration der Nummern, die sie aus Richard Dyers Ausführungen über die Integration der Tanzeinlagen in das Musical ableitet und auf den Pornofilm anwendet. Dabei vertritt sie die Ansicht, dass diese Anwendung dabei „helfen [kann], die Gestaltung der Utopie in diesem Genre zu klassifizieren.“¹⁶⁶

Zum Ersten wäre diese Form eine klare Trennung der Nummern vom Narrativ. Sexueller Akt und Story haben nichts miteinander zu tun, werden als getrennte Episoden nebeneinandergestellt. Meist zeigen Filme, die dieser Variante folgen, eskapistische Fantasien, Flüchte in eine Art „Pornotopia“. Es handelt sich dabei um simple, unrealistische Lösungen, die sich des gezeigten Problems weniger annehmen, als es viel mehr verschwinden lassen. In dieser Form würden laut Williams häufig Gewaltfantasien, Fantasien von Nötigungen oder Ähnlichem durchgespielt. Die Frau wolle es am Ende doch auch, die gewaltsame Machtergreifung legitimiert sich selbst. Interessanterweise hat im Musical der späten 1920er- und 1930er-Jahre diese Form, die einen Eskapismus vor dem Alltag in der Ära der Depression geboten hat, den höchsten Grad an Fetischisierung von Frauen beinhaltet und zeigte reißerische Stories von Frauen, die Erfolg und Geld durch Sex ergattern. Sie ähneln den Sex-Kurzfilmen der damaligen Zeit. Da sie im Motiv und den Geschlechterklischees den heutigen Gonzos sehr ähnlich sind, hat es eine gewisse Ironie, dass ein Beispiel, das Linda Williams für ein Musical der damaligen Zeit bringt, *The Casting Couch* (1924)¹⁶⁷ heißt. Diese Form der Pornografie ebbt bereits ab den 1970er-Jahren rapide ab.¹⁶⁸ Betrachten wir zunächst die anderen Formen.

Die zweite Form ist die Integration, also ein sanfter Übergang von der Erzählung zu den Nummern. Hier wird gewaltvoller oder „schlechter“ Sex häufig in der Erzählung thematisiert, die Nummern zeigen den Weg zur Lösung, zum „guten“ Sex. Es findet bereits eine Thematisierung von beispielsweise Geschlechter- oder Klassegegensätzen oder von Rassismus statt, Tabus werden aufgeworfen und gegebenenfalls gebrochen. Die Machtverhältnisse werden hier ein klein wenig neu ausverhandelt. Diese Form ist vor allem im *Fem Porn* zu finden.

Die dritte Form ist jene der Auflösung. Dabei ist keine klare Unterscheidung mehr zwischen Narrativ und Nummern zu treffen. Während in den anderen Formen die Erzählung

¹⁶⁶ Williams (1995): 211.

¹⁶⁷ Leider sind Regie und Produktionsfirma dieses Werkes unbekannt.

¹⁶⁸ Vgl. Williams (1995): 213.

ein Problem und die Nummern einen utopischen Raum der Lösung darstellen, so dehnt sich in dieser Form der utopische Rahmen meist auch auf die Erzählung aus. Linda Williams führt Folgendes aus:

„[W]ährend der nicht-integrierende Pornofilm eine Flucht in ein Pornotopia sexueller Nummern bietet, deren Fülle und Energie im Gegensatz stehen zu Mangel und Erschöpfung im erzählten wirklichen Leben, verringert der Film mit aufgelöster Form den Unterschied zwischen der sexuellen Fantasie und der narrativen Wirklichkeit“¹⁶⁹

Die Welt wird ein problemfreier Raum. Es gibt keine Widersprüche oder Machtgefälle, die es zu thematisieren gelte. Anstatt also in den Nummern eine Lösung für das Problem anzubieten, das in der Erzählung dargelegt wird, finden wir hier gleich überhaupt kein Problem mehr vor. Die Utopie der Nummern vereinnahmt das Narrativ. Die Welt ist klar und eindeutig, es gibt nichts, das gelöst werden müsse. Das Problem weiblicher Lust wird, so Williams, hier zumeist zwischen Unersättlichkeit und Masochismus angesiedelt.

Im Gonzo sind wir mit der dritten Form konfrontiert. Wir haben es dabei nicht mit Eskapismus vor einem Problem zu tun, Gonzo leugnet das Problem, es muss nicht ausverhandelt werden. Die Grenzen zwischen Nummern und Narrativ verschwimmen fließend, es kann keine klare Unterscheidung getroffen werden. Die sexuelle Utopie dehnt sich auf die narrative Wirklichkeit aus. Es ist also nicht die Geschichte des unterdrückten, machtlosen Mannes, der sich in den sexuellen Sequenzen in die eskapistische Fantasie flüchtet, durch die Inbesitznahme der mächtigeren Frau ein Stück Männlichkeit zurückerobern zu können. So könnte es beispielsweise in Form einer klaren Trennung aussehen, wie in der ersten von Williams beschriebenen Variante. Bei einer integrierten Form, wie in der zweiten Variante, wäre es möglich, in der Erzählung die Geschichte eines Mannes zu zeigen, der sich quasi von der Gesellschaft entmachtet fühlt, in den Nummern allerdings als begehrter Mann anerkannt wird, auch wenn er nicht durch hohes Einkommen, großen Einfluss oder besondere Stärke hervorsteht. Das würde dieselbe Thematik, nämlich jene des entmachteten und gekränkten Mannes, neu ausverhandeln, hier allerdings mit einem positiven Ende. Umgekehrt wäre es auch möglich, dass ein Castingszenario, wie in *Backroom Casting Couch*, in den Nummern so ausgespielt wird, dass die Frau es ist, die nach der

¹⁶⁹ Williams (1995): 228.

sexuellen Interaktion sucht, weil sie ihrem Begehren folgt und den Mann verführt. Es würde das Problem insofern lösen, als die Bewerbung als ihr Vorwand preisgegeben würde, durch den sie an das Objekt ihrer Begierde herantreten wollte. Es würde immer noch hierarchisierte Macht erotisieren, allerdings im selben Machtverhältnis der Geschlechter die Positionen des Begehrens umkehren. So hat es beispielsweise Erika Lust in *Wine is the best Lubricant* (2015) umgesetzt. Es wäre in dieser Variante auch möglich, einen Mann zu zeigen, der sich von traditionellen Männlichkeitsbildern löst, der in den Nummern allerdings von der Frau erniedrigt und ausgenutzt wird. Das würde feministische Ansichten zu Männlichkeit thematisieren und negativ ausverhandeln.

Keine der drei Varianten ist zwingend ideologisch befrachtet. Wenn jede der Ausprägungen auch tendenziell für spezifische Konstruktionen verwendet wurde, wie Williams dargelegt hat, so denke ich, dass es grundsätzlich auch anders möglich ist. Die ideologische Komponente haftet nicht an der Variante selbst, sondern an deren Umsetzung. Da im Gonzo keine Ausverhandlung stattfindet, finden wir die dritte Form wieder. Das ist merkwürdig, da sie traditionell für machtfreie Szenarien genutzt wird. Man könnte meinen, die misogynen Haltung, die im Gonzo recht offen gezeigt wird, würde ihn für die erste Variante prädestinieren. Dennoch wählt er meist eine aufgelöste Form. Die gibt es im *Fem Porn* mitunter auch, wie beispielsweise in *Female Fantasies* (2006). Dort werden Machtverhältnisse allerdings auch nicht thematisiert, der Sex findet in konfliktfreien, fantastischen Szenarien statt. Im Gonzo ist es ähnlich. Der Sachverhalt wird als gegeben angenommen, Geschlechterverhältnis und Begehren als natürlich, der Lösungsweg als logische Folge. Nur, dass es nicht, wie im *Fem Porn* der aufgelösten Variante, ein utopisch geschlechtergerechter Raum ist, sondern der antifeministische Reflex als selbstverständliche Wahrheit angenommen wird, ohne ihn zur Debatte stellen zu müssen. Wenn Williams also meint, die aufgelösten Formen würden in der Regel einen utopischen Rahmen bilden, so ist es im Gonzo ein dystopischer.

Eine beliebte Erzählung im Gonzo sind Betrugs- oder Trickszenarien, in denen es zu einem Tauschhandel sexueller Gefälligkeiten gegen Geld, Macht oder Arbeit kommt. Häufig ist die Gegenleistung nur ein Vorwand, die Männer tricksen die Frauen aus, um an Sex zu kommen.

Ich bezeichne es als Scam-Gonzo¹⁷⁰. Eine dieser Serien ist *Bang Bus*¹⁷¹. In der Serie fahren einer oder mehrere Männer mit einem Kleinbus ziellos durch die Gegend, auf der Suche nach einer Frau. Sie sprechen durch die heruntergelassenen Autofenster wahllos Frauen auf dem Gehsteig an, versuchen sie zu überreden, für ihre „Doku“ in den Bus zu steigen. Dort sollen sie für geringe Summen, beispielsweise beginnend mit 100 \$, den Penis eines der Männer in die Hand nehmen. Sie steigern den Betrag für weitere sexuelle Handlungen, bis hin zum Geschlechtsverkehr. Am Ende werden die Frauen unter Vorwänden oder Anwendung von Tricks dazu gebracht, bei ihrem Halt am Stadtrand oder einem abgelegenen Ort kurz den Bus zu verlassen, woraufhin die Männer unter schallendem Gelächter schnell davonfahren. Die Frauen sind ganz woanders, als sie abgesetzt werden wollten und wurden nicht bezahlt. Manchmal verlassen die Männer den Ort mit ihren persönlichen Sachen, wie Kleidung oder Handtasche, und lassen die Frau nackt zurück, die in einer peinlichen und kompromittierenden Situation somit vermeintlich erst herausfinden muss, wo sie ist und wie sie wieder nach Hause zurückkommt.

Ähnlich verhält es sich in der Serie *Backroom Casting Couch*¹⁷². Die Serie bedient sich des Motivs des Casting oder des Vorstellungsgespräches. Der Begriff der Couch steht hierbei umgangssprachlich für „sich hochficken“, also das Tauschen sexueller Gefälligkeiten gegen Jobs. Sie wurde zum Begriff, da im Umfeld von Hollywood immer wieder Gerüchte aufkamen, Frauen erlangten gewisse Positionen oder Engagements durch physischen Einsatz und es käme zu sexuellen Handlungen zwischen aufstrebenden Darstellerinnen und deren Agenten, Regisseuren oder Produzenten. Die Fantasie, Frauen ergatterten sich Vorteile gegenüber Männern durch den Einsatz physischer Reize, ist weit verbreitet. Im Geschlechterkampf wird so von einem unfairen Wettbewerbsvorteil ausgegangen. Frauen wird also unlauteres Verhalten unterstellt, gleichzeitig werden sie auf ihre Körperlichkeit reduziert. Der Mythos der Bewerbungscouch, auf dem Darstellende versuchen, im Gespräch mit den Produzierenden eine Rolle zu ergattern und dabei um sexuelle Gefälligkeiten nicht verlegen sind, rankt sich fast ausschließlich um diese geschlechterspezifische Verteilung der Rollen. Der Protagonist dieser Gonzo-Serie ist ein Mann, der sich als Rick vorstellt. Mittels Einblendung zu Beginn weist er die Zusehenden darauf hin, dass er eine Anzeige für „Adult Models“ geschaltet habe und Frauen zum Casting kämen. Er sei allerdings kein echter Agent,

¹⁷⁰ „Scam“ ist Englisch und bedeutet so viel wie Betrug, Gaunerei, Trickdiebstahl.

¹⁷¹ BangBus.com (2014).

¹⁷² BackroomCastingCouch.com (2014).

und es gäbe keine Jobs zu vergeben. Bei dem falschen Casting überredet er die Frauen mittels finanzieller Anreize, sexuelle Handlungen mit ihm vorzunehmen. Er behauptet, sie könnten in den Jobs, die er ihnen verschaffen würde, bis zu 5.000 US\$ am Tag verdienen. Manchmal muss er an dieses Argument noch mehrmals erinnern, wenn er bereits vor ihnen steht und sie auffordert, Oralsex an ihm vorzunehmen, um sie dazu zu bewegen, seinen Anweisungen tatsächlich Folge zu leisten. In der Regel kommt es zu einer Abfolge von Entkleidung und optischer Inspektion, Fellatio, Vaginalverkehr und abschließend dem sogenannten Cum-Shot, der externen Ejakulation.

Die Trickszenarien, bei denen sich Frauen unter falschem Vorwand auf sexuelle Handlungen einlassen, docken an die misogynen Fantasie an, die Frau habe einen Vorteil, da sie aus ihrem Körper Kapital schlagen könne und für sich einen Vorteil herausholen möchte. Diese Fantasie gründet auf der antifeministischen Einbildung, Frauen hätten aus den Gleichstellungsbemühungen bereits einen Wettbewerbsvorteil gegenüber Männern, weil sie mittlerweile auf den Ebenen des öffentlichen Lebens gleichgezogen hätten, aber immer noch über die „Waffen“ von Frauen verfügen und damit deren Manipulationsweisen, welche Männern verwehrt blieben, nämlich dem Einsatz der körperlichen Attraktivität. Es sei insofern nur fair, in einem Spiel zweier unfair Spielender, mit männlichen Mitteln am Ende die Oberhand zu behalten, wenn beide Parts versuchen, sich gegenseitig auszutricksen. Dieser unausgesprochene Hintergrund ist die Rechtfertigung für die Betrugsszenarien und den männlichen Triumph.

Strukturierte Spontaneität

Die Geschichten des Gonzo sind zwar fiktiv, werden aber in den Produktionen sowie im Marketing als wahre Geschichten verkauft. Die Gegebenheiten sollen sich spontan so zugetragen haben und sind zum Vergnügen anderer Männer dokumentiert worden. Diese Spontaneität ist klar strukturiert. Gonzo verfügt über ein klares Setting und einen starren Rahmen, innerhalb dessen aber Variationen möglich sind. Bedingt durch die Abweichungen kann man nur von einer groben Struktur sprechen. Es handelt sich um ein loses Scripting, was den Produktionsumständen entgegenkommen und Realitätseffekte begünstigen würde. Auch wenn der Ablauf grob festgelegt ist, wirkt das Schauspiel „natürlich“. Da es kein strenges Skript gibt, kommt es jedoch gelegentlich zu spontanen Abweichungen. So gleichen sich die

Folgen zwar, sind aber nicht ident. In wenigen Fällen kommt zum Beispiel das Interview erst nach der optischen Inspektion. Manchmal gibt es kleine Szenen vor dem Anklopfen, in denen Rick sich vorbereitet, seine Uhr anlegt, auf das Mobiltelefon sieht, über seine Erwartungen spricht („She’s fucking hot!“). Manchmal unterscheiden sich sexuelle Praktiken, nicht immer kommt es zu Analsex, gelegentlich wird extern ejakuliert, manchmal ins Gesicht, manchmal in die Vagina (und danach das herausfließende Sperma gefilmt). Diese Abweichungen führen zu keinen wesentlichen Änderungen im Verlauf der Story. Die Unterschiede, beispielsweise fehlende oder hinzugefügte Szenen, andere Reihenfolge der Nummern oder dergleichen, ändern nichts, insofern haben die Reaktionen der Frauen keinen großen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Nach kurzer Zeit kennt man den Ablauf und weiß, was man in den anderen Episoden zu erwarten hat. Da es sich um eine Membership-Seite handelt, abonnieren die UserInnen genau diese spezifische Serie und wissen dabei um deren Ablauf. Zwar gibt es keinen Vorspann, Titelsequenzen, Eingangsmusik oder Ähnliches, was im Spielfilm oder in herkömmlichen Serien und selbst bei YouTube-Vloggern zu Wiedererkennbarkeit führen soll, denn dies würde die Illusion eines authentischen privaten Mitschnitts eines dreisten Betrugers unterwandern, doch die eingeblendeten *Titles* gleich am Anfang erfüllen den Zweck. Die Location ist in der Regel dasselbe Büro, man hört das Grundrauschen des Camcorders. Das Klopfen an der Tür, Ricks „Come in!“, das erstmalige Erhalten seiner Stimme, das in allen Episoden mit dem erstmaligen Auftauchen von Sprache verknüpft ist, bildet eine Art Sound-Logo und zugleich die Eröffnung von fast allen Episoden. Besonders einprägsam ist Ricks „I want you to suck my cock!“ oder je nach Sprechpause „Suck my cock!“, das in fast jeder Episode mit nahezu gleicher Lautstärke und Intonation gesprochen wird. Es ist ein besonderes Sound-Logo, weil es den Wendepunkt der Geschichte signalisiert, die dramaturgische Position hier ist eindeutig. Anfangs wird uns das Problem präsentiert: Die Frauen, die zu einem Bewerbungsgespräch erscheinen und zu Sex überredet werden sollen. Zu dem Zeitpunkt, an dem Rick „Suck my cock!“ sagt, legt er die Karten auf den Tisch und eröffnet seinem Gegenüber seine wahren Motive. Er stellt den Höhepunkt des Konfliktes dar, gleichzeitig wissen die Zusehenden, dass die narrative Sequenz kurz vor dem Ende steht und die sexuelle Nummer (die Lösung) bevorsteht.

Backroom Casting Couch ist von diesen Routinen geprägt. Sie funktionieren ähnlich wie die Konventionen in anderen Genres, helfen dem Publikum sich zu orientieren, sich des Emotionsangebotes bewusst zu sein, für das sie sich entscheiden, wenn sie einen Titel auswählen. Das lose Skripting und die Leitfaden-Improvisation lässt es weniger starr wirken,

als es eigentlich ist. So vermag die Serie eine abweichende Routine präsentieren und damit ein verlässliches Versprechen spontaner Erregung für ein spezielles Szenario und Gefühlsangebot, nämlich die Aussicht auf ein Stück männlicher Überlegenheit. Die Spontaneität ist in Betrachtung der Serie redundant, sie gerinnt in Gonzo-Formaten zu einer Reihe endloser Wiederholungen scheinsingulärer Akte.

Sehen wir uns die Grundstruktur genauer an. *Backroom Casting Couch* beginnt mit *Titles*, in denen darauf hingewiesen wird, dass es sich um Vorgänge aus dem „echten Leben“ („Real Life Interactions“) handle, die während Jobinterviews für Nacktfotomodels („Adult Modeling“) stattfinden würden. Frauen (wortwörtlich wird das verniedlichende „Girls“ verwendet) würden dabei gefilmt, wie sie wortwörtlich „blasen, ficken, schlucken und es in den Arsch kriegen“, um einen Job zu bekommen. Er würde sie vorgeblich alle unter Vertrag nehmen, aber die Wahrheit sei, er sei gar kein echter Agent und es gebe keinen Job.

Der Protagonist und Filmproduzent im Film erwartet in jeder Episode eine andere Frau, die zu ihm kommt, um als „Adult Model“ gecastet zu werden. Der Begriff selbst ist nicht ganz eindeutig. Wie aus den Gesprächen der Interviewsequenzen zu schließen ist, gehen die meisten Frauen davon aus, sich für Jobs für Nacktfotografie vorzustellen. Zu guter Letzt überredet der Protagonist die meisten Kandidatinnen mittels finanzieller Anreize zu sexuellen Handlungen. Er behauptet, sie könnten mit den Jobs, die er ihnen verschaffen würde, bis zu 5.000 US\$ am Tag verdienen. Häufig ist es das letzte schlagende Argument bei skeptischen Kandidatinnen.

Die erste Sequenz ist eine Art Intro. Sie beinhaltet alles bis zu jenem Punkt, wo die Frauen sich auf die Couch setzen, und das Interview beginnt. Die einleitenden *Titles* sind weiße Lettern auf schwarzem Hintergrund. Das erste Bild sagt: „Backroom Casting Couch is a website about the real life interactions that occur during adult modeling interviews. We film girls sucking, fucking, swallowing, and taking it in the ass just to land a job. I would hire them all ...“. Nach den ersten Sekunden des Bildes setzt der Ton ein. Es ist das Rauschen des Mikrofons des Camcorders. Schließlich hört man ein Klackern oder ein Klopfen, die erste Szene beginnt. In der ersten Minute erscheinen noch drei andere *Titles*, die immer das Bild unterbrechen und allesamt weiße Buchstaben auf schwarzem Hintergrund zeigen. Die nächste Einblendung titelt „However ...“, gefolgt von dem dritten Bild mit „I’m Not a Real Casting Agent“ und dem abschließenden Hinweis „... And There Is No Job ...“.

In diesen Sequenzen werden wir in das Setting eingeweiht, Rick erzählt, was er bereits über die Frau weiß, die bald erscheinen wird, er räumt noch etwas im Büro herum, wechselt die Uhr, versteckt eine halbleere Cola-Flasche, räumt einen Stuhl aus dem Blickfeld. Die meiste Zeit verbringt er jedoch mit Warten, und wir warten mit ihm. So beinhalten diese Episoden lange Vorlaufzeiten, die größtenteils durch Langeweile auffallen. Hier gibt es die größte Streuung von der Normaldramaturgie, die häufigsten Abweichungen in einzelnen Episoden. Manche wenige Folgen haben eine gewisse Vorlaufzeit, in denen man den Protagonisten „Rick“ alleine im Büro sieht, allerdings nur von hinten, aus der Perspektive einer hinter dem am Schreibtisch sitzenden Mann auf einem Stativ aufgestellten Kamera. Ist sein Gesicht zu sehen, so wird es durch einen verschwommenen Kreis unkenntlich gemacht. Rick spricht und er durchbricht die dritte Wand, seine Monologe richten sich an die Zusehenden. Er stimmt das Publikum darauf ein, was es erwartet. Diese Momente, wo die Anwesenheit der Kamera anerkannt wird, das Publikum direkt adressiert wird, würden die Illusion eines Spielfilms zerstören, verstärken in Dokumentationen jedoch das Gefühl der „Echtheit“ der Erzählung, wie Spence und Navarro feststellen: „The moments when the camera is acknowledged become, then, another way of confirming the authenticity of what we see and hear. They ground the shooting process itself in real, lived experience.“¹⁷³ Traditionell liegt hier ein Unterscheidungskriterium zwischen dem fiktionalen Spielfilm, in dem die Kamera „unsichtbar“ bleibt und von den Personen nicht adressiert wird, und dem Dokumentarfilm, in dem das nicht unüblich ist. Gonzo nutzt also dokumentarische Freiheiten in einem fiktionalen Kontext. Das Gefühl der Unmittelbarkeit verstärkt sich, der Akt des Aufnehmens und der Akt, der aufgenommen werden soll, verschmelzen.

Erst wenn die Frau erscheint, verschwindet der unsichtbare Dritte, die verschmolzene Perspektive zwischen Protagonist und Publikum wird zum dominanten Darstellungsmittel. Der unsichtbare Dritte bildet dann eine Union mit Rick, teilt den Blick. Er ist von nun an allein mit den Frauen, die Kamera hat fließend auf Ricks Perspektive gewechselt. Im Gegensatz zum konventionellen Kino und Fernsehen unterscheidet sich also diese gängige Perspektive dadurch, dass die Zusehenden dort zumeist nicht angesprochen werden. Spricht dort einer der Charaktere in die Kamera zum Publikum, stellt sich ein unheimliches Gefühl ein, nämlich die Unsicherheit, ob es sich um eine im Film anwesende Person handelt, die angesprochen wird, oder ob der Film auf uns zurückblickt. Das Unheimliche daran ist der

¹⁷³ Spence/Navarro (2011): 19.

Bruch im *invisible storytelling*, der entlarvende Blick in unser finstere Versteck, dem ZuschauerInnenraum im Kino. Es ist das Entlarven des Voyeurs, der lieber ungestört genießen möchte. Beim Gonzo ist das anders. Wir sind uns unserer Anwesenheit bewusst, verlieren uns nicht in selber Art und Weise im Geschehen wie im konventionellen Kino, sollen gerade auch ein Bewusstsein unserer Körperlichkeit behalten, insofern der Film als Masturbations- oder Sexualanreiz fungieren soll. Die Filmerfahrung von Pornografie ist nie so sehr ein Hineinversetzen *in* den Film, sondern eine Interaktion *mit* dem Film. Wir sind im traditionellen Kino in dieser Situation aufgelöst, im Dunkeln sitzend, handlungsunfähig. Gonzo hingegen löst den Protagonisten teilweise auf, damit er Platz macht, sein Rest als Hülle für die eigene körperliche Erfahrung fungieren kann. Diese spezifische Situation ist nötig, um beim Zusehen im Bewusstsein der Rezeptionssituation körperlich handeln und doch mit dem Filmgeschehen interagieren zu können.

Dabei darf Gonzo auch nicht zu unterhaltsam sein. Die Langatmigkeit der Clips überlässt uns einem größeren Rest Körperbewusstheit als etwa der herkömmliche Spielfilm. Dies dient einerseits den Authentizitätseffekten, andererseits der angedachten Verwendungsweise zu Masturbationszwecken. Diese bedarf eigener körperlicher Betätigung (und nicht reinem Beobachten, wie im herkömmlichen Kino), was einem vollen Einlassen auf den Film entgegensteht. In diesem Rezeptionssetting bleibt ein Rest Konzentration immer beim eigenen Körper. Hier ist der Pornofilm ganz Körpergenre und Masturbationstechnologie. Das Gefühl der Unmittelbarkeit, das dokumentarischen Formen zu eigen ist und uns deshalb näher am echten Leben erscheint, ist dadurch verstärkt, dass die Handlungen und Abfolgen oft banal und gewöhnlich wirken. Langeweile hat in reflexiver Kunst oft den Zweck, zu einfache Gratifikation zu suspendieren, wie Susan Sontag in *Against Interpretation* erläutert: „Even boredom can be a means of such discipline.“ Langeweile kann nicht nur reflexiv genutzt werden, sondern ironischerweise auch um Spannung zu erhöhen. Tempowechsel schaffen eine Dynamik. Ein Film, der immer im gleichen Tempo Action liefert, wirkt weitaus monotoner als ein langwieriger Film, der die Zusehenden hin und wieder herausreißt. Es ist wie bei der Trägheit: Bei einem fahrenden Zug oder in einem Flugzeug merkt man Start und Stopps am stärksten, während der Fahrt können selbst höchste Geschwindigkeiten, so sie konstant gehalten werden, dem Gefühl nicht unähnlich sein, sich in einem stehenden Gefährt aufzuhalten.

Beinahe jede Folge beginnt mit dem Klopfen an der Tür. Dabei ist die häufigste Einstellung eine Halbtotale mit der Tür im Blickfeld. Mitunter ist Ricks Hinterkopf oder ein Arm oder anderer Ausschnitt seines Körpers von hinten zu sehen, allerdings ist das nicht die Regel. Eine wiederkehrende Abweichung der Eröffnungsszene ist eine Einstellung, in der die Kamera direkt auf die Couch gerichtet ist. Man sieht die Tür hier nicht, wenn es klopft, auch nicht die Person, die eintritt. Er beantwortet das Klopfen stets mit einem „Come In!“. Die Frauen stellen sich vor, und er bittet sie, sich auf das Sofa vor dem Schreibtisch zu setzen. Häufig passiert auch erst hier der Schnitt, durch den von der Kamera aus der Halbtotale des Raumes auf die Handkamera gewechselt wird, die noch auf dem Tisch steht, so also Ricks Perspektive suggeriert, wenn sie diese auch nicht akkurat wiedergibt. Das ist der Übergang zur zweiten Sequenz, dem formellen Interview für den Job, bei dem die weibliche Figur noch glaubt, sie bewerbe sich dafür. Zunächst fragt er, ob sie wisse, wieso sie hier sei. Häufig beantwortet er die Frage allerdings gleich selbst. Die Überprüfung des Alters findet nur gelegentlich statt, entweder in Form einer Frage oder der Aufforderung eines falschen Mickey Mouse Shots.¹⁷⁴ Er weist darauf hin, dass er das Jobinterview filmen werde, um es Produzierenden auf der ganzen Welt zu zeigen. So könne er den Frauen die Aufträge verschaffen. Er beginnt damit, sie zu interviewen. Das Hauptinteresse der Frauen an der Arbeit sei das Geld. An dieser Stelle weist er zum ersten Mal darauf hin, dass sie mit diesen Jobs 1.000 bis 5.000 US\$ am Tag verdienen könnten. Er fordert sie danach auf, von sich selbst zu erzählen, ihrem Job oder Studium, ihren Interessen und Hobbies. Neben einer Reihe von Studentinnen sitzt er Kellnerinnen oder Verkäuferinnen gegenüber, aber auch Sozialarbeiterinnen. Gerne wird nach einem etwaigen Partner gefragt, ob dieser von dem Casting wisse und gegebenenfalls, was er davon halte. Er fragt sie auch über ihre sexuellen Vorlieben aus. Die Frauen erzählen mitunter verhalten davon, zeigen aber ein großes Spektrum sexueller Vorlieben. Er fragt schließlich auch spezifischer, beispielsweise ob sie bereit wären zu Oralsex, Facials, Schlucken, Dreier, Girl-On-Girl, Sex mit mehreren Männern oder Analsex. Letzteres stellt meist die einzige unerwünschte Praktik dar. Er drängt in diesen Fällen auch nicht weiter in diese Richtung.

Die Krux am Jobinterview ist nun folgende: Der Protagonist behauptet, er müsse für diese Art von Job selbstredend auch feststellen, wie die Frauen nackt aussehen. Hier beginnt die Körper-Sequenz. Sie müssen sich vor ihm ausziehen, drehen, posieren. Er fordert sie der

¹⁷⁴ Der sogenannte Mickey Mouse Shot ist ein klassisches Motiv der Pornoindustrie. Eine Kopie des Reisepasses oder Personalausweises wird angefertigt und ein Foto geschossen, bei dem die darstellende Person links und rechts neben dem Kopf auf der einen Seite den Ausweis und auf der anderen Seite eine aktuelle Zeitung hochhält. Das ähnelt zwei Ohren, wie jenen von Mickey Mouse, wodurch das Foto seinen Namen erhielt.

Reihe nach dazu auf, erst das Top, dann BH und schließlich Hose oder Rock und Slip auszuziehen. Er kommentiert ihren Körper und lobt auffällige Merkmale, die großen Brüste, die schlanke Taille. Er fragt nach Kleidergrößen, vor allem nach der Körbchengröße der Büstenhalter. Er tastet die Brüste ab, fast klinisch, betont unsinnlich. Er drückt kurz darauf herum, beispielsweise auf jeder Brust einmal, nimmt die Nippel zwischen seine Finger, dreht kurz und belässt es dabei, kommentiert es vielleicht noch mit einem knappen „Nice!“. Es ist eine Form der sexuellen Annäherung, die allerdings noch eine förmliche Distanzierung beinhaltet. Dargestellt wird ein schrittweises Abbauen von Hürden. Einerseits dient es dem Spannungsaufbau, sich dem Objekt der Begierde Schritt für Schritt zu nähern, es langsam einzukreisen, zu erobern. Andererseits muss auch das Narrativ aufrechterhalten werden. Dieses beinhaltet, die Schutzzonen der Frau langsam und trickreich abzubauen und zumindest einen kleinen Rest des Scheins zu bewahren, es handle sich um ein herkömmliches Jobinterview für ein Fotoshooting. So dringt er in immer weitere Zonen vor, baut Vorbehalt für Vorbehalt ab. Es ist das Szenario des berechnenden männlichen Verführers und der naiven, nichtsahnenden Frau.

Der Protagonist fordert die Frau auf, sich auf die Couch zu stellen, mit dem Rücken zu ihm und den Händen an der Wand. Sie sollen sich bücken und ihm das Gesäß entgegenstrecken. Dann fordert er sie auf, mit den Händen nach hinten zur greifen und die Pobacken zu spreizen. Normalerweise sollen sie dann nach der Inspektion auf der Couch eine Position einnehmen, die seiner folgenden Avance zuträglich ist. Sie sollen sich wieder vor die Couch stellen, manchmal auch setzen oder sich vor ihn knien. Hierbei handelt es sich um die Schlüsselsequenz. Spätestens hier kippt die Erzählung vom „harmlosen“ Casting. Er wird sich ihnen nähern und sie direkt zu Fellatio auffordern. Manchmal beginnt er dafür mit einer Zusammenfassung seines Angebots, nämlich der Möglichkeit, Modeling Jobs zu kriegen, wie viel Geld sie dabei verdienen könnten, dass er aber ihre Performance beurteilen müsste, dass sie zeigen müssten, dass sie Direktiven annehmen und befolgen könnten. Manchmal geht er jedoch gleich zu dem Satz über, der in jeder Folge der gleiche ist: „What I want you to do ... is suck my cock!“. Diese Sequenz findet ausschließlich aus der Point-of-View-Perspektive statt. Dieser Moment ist der Wendepunkt, die Wandlung von der „Jungfrau“ zur „Hure“. Doch es bedarf auch einer naiven Haltung auf Seite der Zusehenden, sich dem Glauben hinzugeben, die jungen Frauen wären wiederum so naiv zu meinen, es ginge nicht um Sex. In manchen Fällen sieht man bereits kniende nackte Frauen, denen sich Rick schon auf einen

halben Meter genähert hat, die sich dennoch überrascht bis schockiert über seine Aufforderung zu sexuellen Akten zeigen.

Die Reaktionen der Frauen sind unterschiedlich. Einige antworten mit einem nüchternen „Ok!“. Manche zögern, zieren sich oder lehnen gar ab. In diesen Fällen wiederholt er sein Mantra aus Job-Geld-Disziplin, bringt seine Argumente erneut vor, die wir aus dem Interview kennen sowie aus seiner Einleitung vor der Aufforderung zum Blow-Job. In keiner Episode sind die Überredungskünste erfolglos. Die Frauen öffnen ihm die Hose und ziehen sie ihm herunter. Fellatio wird entweder in der POV-Perspektive gezeigt, die sich aus der Schlüsselsequenz fortsetzt, oder aus einer seitlichen Kameraperspektive auf Höhe des Geschehens in Groß- oder Naheinstellung. Mittels Schnitten oder physischer Bewegung der Kamera wird diese Perspektive gewechselt. Gelegentlich fordert er die Frauen in der Fellatio-Sequenz dazu auf, ihm zu zeigen, wie sie dies bei ihrem Partner durchführen würden. Mit „Look up at me!“ fordert er sie dazu auf, hochzublicken und in die Kamera zu schauen.

Die Abfolge in den Sex-Sequenzen, die nach der Schlüsselszene folgen, beinhaltet so gut wie immer Fellatio, Vaginalverkehr, eventuell Analverkehr, externe Ejakulation in genau dieser Reihenfolge. Analverkehr ist nicht die Regel, in den meisten Fällen wird er im Gespräch zu den persönlichen Vorlieben bereits ausgeschlossen. Vaginalverkehr findet entweder frontal auf dem Tisch oder der Couch liegend statt oder von hinten auf dem Boden kniend beziehungsweise auf den Tisch gebückt, bei einem Wechsel von frontal auf hinten auch in dieser Reihenfolge. Eine Großaufnahme, wie er langsam den Penis einführt, eröffnet aus POV-Perspektive beinahe jede sexuelle Sequenz. Er fordert sie dabei gerne auf, in die Kamera zu blicken, wenn er in sie eindringt. Mit Schnitt-Gegenschnitt-Verfahren mischt er ihren Gesichtsausdruck mit dem langsamen Eindringen des Penis aus POV-Perspektive. Danach wird er ihren Blick in die Handkamera mit dem Satz „Look back at me!“ einfordern. Die Analsex-Sequenz unterscheidet sich davon kaum. Einzig ist der Schnitt-Gegenschnitt zwischen Eindringen und Gesichtsausdruck betonter als beim Vaginalverkehr, bei dem diese Darstellungsweise nicht immer vorkommt.

Die letzte sexuelle Sequenz ist die externe Ejakulation. Sie schließt entweder nahtlos an Vaginal- oder Analverkehr an und zeigt entweder nach dem Herausziehen und Stimulieren des Penis durch Rick eine Ejakulation auf Bauch/Schritt oder, je nach Position, Hintern/Rücken, oder aber er ändert in dieser anschließenden Variante seine Position, um auf die Brüste oder Gesicht und/oder Mund zu ejakulieren. Mitunter postiert sich das Paar dafür neu, wobei sie in der Regel vor ihm kniet. Ist die externe Ejakulation eine eigene Sequenz, so

beginnt sie manchmal erneut mit Oralsex. Meistens ejakuliert er dabei in das Gesicht, manchmal auch in den Mund der Frau. In diesen Fällen fordert er die Frau auf, zunächst einmal den Mund zu öffnen, um zu zeigen, dass sich tatsächlich Ejakulat in ihrem Mund befindet, und dann zu schlucken. Zum Beweis öffnen die Frauen ihren Mund für die Kamera, um zu zeigen, dass das Sperma verschwunden ist.

Das Video endet abrupt oder es folgt ein kurzes Outro. Mitunter fällt es weg und das Video endet nach der externen Ejakulation abrupt. Meistens haben wir danach noch ein paar Minuten als Abschluss, in denen er die Performance der Frau lobt, fragt, wie sie ihre ersten Erfahrungen mit Sex vor der Kamera empfand, er ihr Taschentücher zum Abwischen reicht, sie sich anzieht. Diese Szenen finden fast ausschließlich in der POV-Perspektive statt. Ein häufiges Element am Ende ist die Aufforderung, einen Handkuss in die Kamera zu pusten. Damit endet ein großer Teil der Episoden von *Backroom Casting Couch*.

Realitäten filmischer Illusion

Die audiovisuelle Ausgestaltung des Gonzo lässt sich ökonomisch, bildsprachlich und praktisch begründen. Wie bereits erwähnt, ist Amateur das beliebteste Genre im Zeitalter des Netporn. Das hat auch mit der technischen Entwicklung zu tun und damit, dass digitale Filmtechnik mittlerweile günstig zu erstehen und einfach zu bedienen ist. Man braucht weder viel Geld, noch braucht man irgendeine besondere Ausbildung oder sonderlich großes Know-how. Pornografie ist ein kommerzielles Unterfangen, in dem man mit möglichst geringem Aufwand möglichst hohen Gewinn erzielen möchte. Das ist die ökonomische Komponente. Da es sich aber um Privatpersonen, Amateure handeln soll, ist es gerade das billige Equipment, das gut zum Authentizitätsanspruch passt. Auch große Produktionsfirmen sprangen auf den Amateur-Trend auf, obwohl es ihnen ein leichtes wäre, höherwertig zu produzieren, da sie sowohl über das ökonomische Kapital, die Infrastruktur als auch das Wissen verfügen. Das ist die ästhetische Komponente. Doch es gibt auch praktische Gründe: Da Gonzo sich durch die subjektive Vermittlung der eigenen Teilhabe kennzeichnet, soll aus der Perspektive des Protagonisten gefilmt werden. Dazu wird bevorzugt zu Equipment gegriffen, das von der Hauptfigur selbst in vollem Umfang gehandhabt werden kann. Diese Geräte müssen möglichst mobil sein, leicht und mit einer Hand zu bedienen. Es sind Handycameras und kleine Camcorder.

Camcorder ist eine Wortschöpfung, die sich aus „Camera“ und „Recorder“ zusammensetzt. Aus heutiger Sicht ist diese Wortschöpfung obsolet, mittlerweile kann jedes

durchschnittliche Mobiltelefon beide Funktionen und noch weitere erfüllen. Früher handelte es sich um zwei verschiedene Geräte. Man musste die Videokamera über ein Kabel mit einem Aufnahmegerät verbinden. Damit war man nur eingeschränkt beweglich. Ein mobiler Rekorder war ein schweres Gerät, das auf dem Rücken getragen wurde. Dieselbe Trennung gab es für Audioaufnahmen bis in die 1990er hinein. Sie ist noch immer nicht ganz verschwunden: Bei Videoproduktionen mit digitalen Kameras wird bei Audioaufnahmen stets und gelegentlich auch bei Videoaufnahmen immer noch auf externe Recorder zurückgegriffen. Außerhalb der professionellen Anwendung sind diese Geräte aber weitgehend verschwunden. Der Camcorder ermöglichte in den 1980er-Jahren erstmals das gleichzeitige Filmen sowie Aufzeichnen auf Magnetband und die sofortige Reproduzierbarkeit und war damals schon vor allem für den semi-professionellen und Amateurbereich interessant. Die Bedienung ist im Gegensatz zu semi-professionellen oder professionellen Kameras simpel. Viele Feineinstellungen können nicht manuell vorgenommen werden, automatische Einstellungen sind Standard. Die Verwendung hat sich von der ursprünglichen Bedeutung einer Kombination aus Kamera und Recorder gelöst (sonst wären auch Handys, Spiegelreflexkameras etc. mitgemeint) und bezeichnet nun ein spezielles Segment videofähiger Geräte. Man versteht darunter mittlerweile jene Videokameras im Amateursegment, die für eine vereinfachte Bedienung prädestiniert sind, mit einer Hand über eine Trageschleife gehalten werden und über einen ausklappbaren kleinen Monitor bedient werden. Sie haben schwächere Linsen und Mikrofone und lassen nur geringfügige manuelle Einstellungen zu. Sie unterscheiden sich somit von den hochwertigeren und in der Bedienung komplexen Kameras im mittleren und oberen Segment der Semiprofi- und Profigeräte.

Die einfache Handhabung ist für Gonzo-Pornografie deshalb wichtig, da die Person, welche die Kamera bedient, sich in der Regel nicht auf eine komplexe Handhabung konzentrieren kann, da sie auch noch an der Performance teilhaben muss. Es ist daher notwendig, eine Kamera zu wählen, die einen Großteil der technischen Aufgaben von selbst erledigt. Camcorder hatten als erste Kameras dreh- und schwenkbare Monitore, wie wir sie mittlerweile bei fast allen digitalen Spiegelreflexkameras vorfinden. Das erleichtert das Filmen ohne Stativ und bei bewegter Kamera, da nicht auf einem separaten Bildschirm mitbeobachtet werden muss, ob das Bild das gewünschte Szenarium einfängt, und nicht mühsam mit der Kamera nah vor dem Gesicht mit zugekniffenem Auge durch den Sucher geblickt werden muss. Es ist nicht notwendig, die Lichtempfindlichkeit einzustellen oder am Blendenregler zu drehen, wenn sich die Lichtverhältnisse ändern, die Kamera passt dies

automatisch an. Der Autofokus übernimmt das Scharfstellen. Da diese Kameras diese Operationen zwar für den Heimgebrauch zufriedenstellend übernehmen, jedoch für das professionelle Arbeiten eine unzureichende Leistung bringen, schlägt sich das auch im Bild des Gonzo nieder.

Hollywood greift selten auf ähnliche Verfahrensweisen zurück. Im Dokumentarfilm oder Independent-Film hingegen finden sie Anwendung, so eine möglichst direkte und schnelle Handhabung von Nöten ist oder ein alltagsnaher Look gewünscht wird. Die Filme, die nach dem Dogma 95-Manifest erstellt wurden, wären Beispiele dafür. Dänische Filmemacher wie Lars von Trier kritisierten in dem Manifest die zunehmende Wirklichkeitsentfremdung des Kinos und plädierten für ein antiillusionistisches Kino.¹⁷⁵ Zumeist wird mit *handheld* gedreht, also mit der Kamera in der freien Hand. Es begünstigt im Gonzo die Mobilität während der Performance. Man muss zwischen Shots nicht längere Pausen machen und alles umstellen, um Bilder aus einem anderen Winkel machen zu können, die Aufnahme läuft einfach durch. Das heißt, wir finden nicht nur eine Vielzahl von Schwenks vor, sondern allgemein ein Bild, das sehr wackelig ist und sich dadurch für die Betrachtenden als nicht sehr professionell qualifiziert. Wahl und Einsatz der Technik haben noch eine weitere Konsequenz: Wir können die Kamera im Gonzo nicht sehen und dennoch ist ihre Anwesenheit deutlich spürbar. Das passt zur Geschichte, in die sie eingebunden ist. Groß- und Detailaufnahmen dominieren und mischen sich mit der Amerikanischen.¹⁷⁶ Die Totale oder Halbtotale wird wesentlich seltener eingesetzt. Es wird aber nicht zwangsläufig durchgehend aus der POV-Perspektive gefilmt, die Kamera kann durchaus kurzzeitig herumgereicht oder an einer Position fixiert werden.

Was können wir über die Materialität des Bildes sagen? Abgesehen vom Wackeln besitzt das Bild eines Camcorders eine besondere Oberfläche. Das Bild ist bei Videos im Allgemeinen im Vergleich zum Film unscharf und verwaschen. Außerdem kann es spezifische Störungen aufweisen. Während die Körnung beim Film grundsätzlich als warm und angenehm, bis hin zu künstlerisch wertvoll wahrgenommen wird, assoziieren die meisten Menschen mit dem Äquivalent der Videostandards, nämlich dem Bildrauschen, eher Unruhe und visuellen Lärm. Da der ISO-Wert, die Lichtempfindlichkeit des Sensors, bei Camcordern automatisch an die

¹⁷⁵ Vgl. Dogme95.dk (2021).

¹⁷⁶ Bei der amerikanischen Einstellungsgröße sind die Personen von den Oberschenkeln bis zum Kopf zu sehen. Namensgebend dafür ist, dass sie häufig in Western bei Duellszenen verwendet wurde.

Lichtverhältnisse angepasst wird und diese dazu neigen, schnell auf höhere ISO-Werte zu springen, um eine schlechte Lichtsituation anzupassen, der schlechtere Sensor der Camcorder bei höheren ISO-Werten aber dazu neigt, zu übersteuern, ist Bildrauschen ein fast ständiger Begleiter, so nicht bei gutem Tageslicht gefilmt wird.

Das Bildrauschen ist eine Störung, die durchaus mit der Körnung bei analogem Filmmaterial zu vergleichen ist. Beides hängt mit der Lichtempfindlichkeit des Trägermaterials zusammen. Während die Körnung mit künstlerischen Arbeiten assoziiert wird, erkennen wir im Bildrauschen jenen „Schnee“, wie wir ihn von Röhrenfernsehern kennen und assoziieren damit technische Unzulänglichkeit. Durch das Interlacing, das für Videotechnologie typisch ist, kommt es zu weiteren Störungen, die vor allem bei Fahrten und Schwenks augenscheinlich werden. Anders als beim Film, wo ganze Einzelbilder hintereinander aufgezeichnet werden, kommt es bei der Aufzeichnung von Video zu dieser Störung, dem sogenannten Zeilensprungverfahren, bei dem das Bild von oben nach unten Zeile für Zeile aufgenommen wird. Da die obere Bildhälfte quasi früher aufgezeichnet wird, kann beim Schwenken und Drehen der Kamera der unerwünschte Effekt entstehen, dass Bäume im Hintergrund schwanken, beziehungsweise sich Wände oder Balken biegen. Außerdem ist bei Videoaufnahmen durch handelsübliche Camcorder im niedrigeren Preissegment der Belichtungsumfang geringer. Das bedeutet, dass es bei Über- oder Unterbelichtung schwierig ist, zu akzeptablen Resultaten zu kommen, da die Unterschiede zwischen dem dunkelsten und dem hellsten Bereich geringer sind. Details verlieren sich schneller in undifferenziertem totalem Schwarz oder gleißendem Weiß. Damit gehen Schattierungen, Texturen oder sogar Objekte verloren. Das lässt sich ebenfalls bei den Farben beobachten, das Bild wirkt blasser.

Es gibt noch weitere technische Unzulänglichkeiten. Der Fokus ist aufgrund der Automatik nicht immer zuverlässig. Die Ränder der Objekte im Fokus zerfransen tendenziell, verschwimmen mit dem Hintergrund, und zwar dadurch, dass in der Regel eine schlechtere Bildauflösung vorliegt, welche manchmal deutliche Pixel erkennen lässt, als wäre das Bild in ein feines gleichmäßiges Mosaik eingebettet. Bis vor ein paar Jahren war es noch üblich, dass günstigere Modelle nur mit 15 Bildern pro Sekunde aufnahmen, anstatt der beim Film üblichen 24 Bilder, was sich auch auf die Bildqualität auswirkte. Das ist das absolute Minimum, ab dem eine Bildfolge als flüssig wahrgenommen werden kann, was durchaus zu sichtbarem „Bildruckeln“ führen kann, vor allem bei Kamerabewegungen.

Camcorder verfügen in der Regel über eine merkbar schwächere Schärfentiefe, was den räumlichen Eindruck mindert. Man assoziiert Kinofilme oder künstlerische Bilder mit großen Schärfenunterschieden, also einer guten Schärfe des Objektes im Fokus und starker Unschärfe von Objekten im Vorder- oder Hintergrund. Diese Schärfenunterschiede sind quasi das Gegenteil von *Deep Focus*. Bei *Deep Focus* handelt es sich um eine Technik, welche nicht so sehr mit künstlerischer Ästhetik, sondern mit Realismus verbunden ist. *Deep Focus* wird in der Malerei mit Auguste Renoir, im Film mit Orson Welles assoziiert. *Citizen Kane* (1941) ist ein häufig zitiertes Beispiel.¹⁷⁷ *Deep Focus* bezeichnet beim Film eine Art der Darstellung, bei der mittels Aufnahme mit möglichst geschlossener Blende und niedrigen Brennweiten so viel wie möglich scharf dargestellt werden soll. Während ein enger Fokus und Unschärfe gemeinhin künstlerisch konnotiert sind, wird die Rezeption dabei stärker festgelegt, da der Blick sich nicht frei ein Objekt im Bild suchen kann, da manche davon scharf und andere unscharf dargestellt werden. Hier entscheidet einzig und allein die Bedienung der Kamera darüber, wohin die Aufmerksamkeit gehen sollte. Unschärfe auf verschiedenen Ebenen und ein gezielter Fokus kann die Aufmerksamkeit des Publikums auf einen Bildausschnitt, ein Objekt, ein Detail lenken, den Rest isolieren. Der Blick kann quasi manipuliert oder geleitet werden. Im Gegensatz dazu können die Zusehenden bei Schärfe auf mehreren Bildebenen selbst entscheiden, wohin ihr Blick streifen soll.

Untiefen des Gonzo

Der Ton bestimmt maßgeblich die räumliche Wahrnehmung, gibt einem Raum Tiefe. Durch die spezifische Tongestaltung wird das flache Bild im Gonzo noch weiter ausgehöhlt. Ungleich professionellen Produktionen, wo Bild und Ton separat aufgenommen werden und erst in der Post-Produktion zusammenfinden, ist das einzige Equipment der Filmschaffenden im Gonzo der Camcorder, der auch den Ton aufzeichnet. So wie es für den frühen Tonfilm des Hollywoodkino nicht unüblich war, fällt die Tonperspektive streng mit der Blickperspektive zusammen, was ironischerweise den Repräsentationskonventionen des Realismus widerspricht, wenngleich die individuelle Hör- und Seherfahrung damit am ehesten wiedergegeben wird.¹⁷⁸ Damit nimmt diegetischer Ton (Ton, der in der erzählten Welt erzeugt wird oder dort hörbar ist, im Gegensatz beispielsweise zu Filmmusik, die nur die Zusehenden hören können) den Großteil des Hörbaren ein. Es handelt sich aber nicht nur um

¹⁷⁷ Vgl. Hayward (2001): 81.

¹⁷⁸ Vgl. Wurtzler (1992): 97.

diegetischen, sondern um *Direct Sound*. Dieser Begriff umfasst jeglichen Ton, der während der Filmaufnahme am Drehort aufgezeichnet wurde, idealtypischerweise von einer sichtbaren Quelle. Damit bildet *Direct Sound* den Gegenpol zum Sound, der andersorts aufgenommen oder generiert und im Nachhinein dem Bild hinzugefügt wurde. Direct Sound ist nicht nur die dominante Tonressource im Gonzo, sondern in vielen Arten des Amateur-Netporn. Es unterstützt den Anschein, das Material sei so wenig wie möglich oder überhaupt nicht manipuliert worden.

Wie ist die Textur, die Oberfläche der sinnlichen Wahrnehmung im Fall des Gonzo? Und warum birgt ihre Erfahrung ein Versprechen von Authentizität? Traditionell unterteilt man Ton im Film in drei Sparten, nämlich Sprache, Geräuscheffekte und Musik. Das macht für den Gonzo wenig Sinn, denn es gibt keine (absichtlichen) Toneffekte und keine Musik. Andy Birtwistle ergänzt dieses Trio um eben jene Tonformen, die für die Betrachtung von Gonzo wesentlich interessanter sind: Lärm/Geräusche (*Noise*), Stille (*Silence*) und die Geräusche, die von der aufzeichnenden Technologie selbst ausgehen (*sound of technology*).¹⁷⁹ Letzterer wird in Filmanalysen meist gänzlich außer Acht gelassen, wobei sich der narrativ-repräsentative Spielfilm tunlichst bemüht, diese Spielart von Ton auszuradieren. Die merkbare Anwesenheit der Produktionsmittel und das damit einhergehende Bewusstwerden der Gemachtheit des Filmes sind im Hollywoodkino, das auf ein *invisible storytelling* setzt, unerwünscht. Das „Hineinfallenlassenkönnen“ des Publikums in den Film würde gestört, die Illusion beeinträchtigt, und die eigene Situation der Rezeption und das Umfeld der Rezeption bewusstgemacht. Genau dies ist beim Gonzo der Fall und trotzdem funktioniert die Strategie, da sie in die Geschichte integriert ist und entscheidende Funktionen erfüllt.

Tonaufnahmen eines Camcorders weisen spezifische Merkmale auf. Camcorder für den Amateurbereich verfügen zumeist nur über kleine und einfache Mikrofone. Selbst bei Stille ist ein Rauschen hörbar, wobei es sich um ein Eigenrauschen des Gerätes handelt, das auf die elektronischen Komponenten zurückzuführen ist. Da das Mikrofon nicht aufgesteckt, sondern im Camcorder verbaut ist, werden Berührungen des gesamten Camcorders, sowie Erschütterungen, in lautem Knacksen oder Knattern hörbar. Das Klicken und Klackern bei Berührungen der Kamera durch die Hand, beim schnellen Positionswechsel und nach unsanftem Abstellen oder Hochnehmen gibt die Resonanz eines mit Hohlraum versehenen

¹⁷⁹ Vgl. Birtwistle (2010): 84.

kleinen Plastikkastens wieder. Es lässt den Körper mitschwingen und uns in jenen Körper hineinhören, der eigentlich jener des Protagonisten sein sollte. Denn immerhin wird uns vorgegaukelt, die Szene durch die Augen und Ohren des Protagonisten und nicht durch Linse und Mikrofon einer Kamera wahrzunehmen. Dieses Hörende ist der kleine, mit dünnen Plastikwänden verkleidete Camcorder. Er ist somit zwar für uns nicht sichtbar, aber sehr wohl hörbar. Die Materialität einer realen Anwesenheit, die das Camcorder-Klacken, die raue Bildoberfläche etc. zu vermitteln vermag, funktioniert als indexikalisches Zeichen. Der Film wirkt letztlich „echter“, nicht nur wenn sich Körper glaubhaft in den Film einschreiben können, sondern wenn der Film (das Material) es vermag, sich in die Körper einzuschreiben. Zumindest der Körper des Camcorders hat sich somit in die Aufnahme eingeschrieben und ist eine solche Spur. Der *Sound of Technology* ist nicht nur unnützes Beiwerk, sondern versichert uns die Anwesenheit des Aufnahmegerätes. Ein Mikrofon, das aufgesteckt und sich außerhalb des kleinen Plastiktorsos¹⁸⁰ befinden würde, würde diese Geräusche schon wesentlich abmildern, insofern das Mikrofon selbst nicht berührt wird. Es käme nicht zu diesen Geräuschen, wäre die Aufnahmetechnik außerhalb der Plastikhülle des Camcorders und somit fern der Resonanz der haptischen Sensationen, des Widerhalls der Berührungen auf dem Camcorderplastik quasi im Mikrofon selbst, da dieses im selben Korpus befindlich ist. Das ist für die Erfahrung und den Realitätseindruck ganz wesentlich.

In *Backroom Casting Couch* hören wir den Hall der geräuschabgebenden Objekte im Raum. Im karg eingerichteten Büro, das nur kleine Dimensionen aufweist, wird der Ton von den Wänden reflektiert. Der hörbare Ton kommt somit aus dem Raum auf uns zu und vermittelt uns so zusätzlich ein Gefühl der Anwesenheit vor Ort. Es vermittelt uns eine Art räumliches Hören. Zumindest trifft dies auf die sichtbaren Geräuschobjekte in *Backroom Casting Couch* zu. Im Gonzo sind die Geräuschobjekte im Raum verortet, da dieser selbst mit zunehmender Entfernung des Geräuschobjektes vom Aufnahmegerät stärker wahrnehmbar ist.

Klangräume beeinflussen uns vor allem affektiv und so in unseren Handlungen und unserem Verhalten. Dieser Umstand wird bereits architektonisch wie städteplanerisch genutzt, um Plätze oder Räume für Menschen zu schließen oder zu öffnen. In seiner Funktionalität lässt sich der Klang anhand folgender Kriterien beurteilen: Absicht (Zweck der

¹⁸⁰ Torso kommt aus dem Lateinischen und bedeutet so viel wie Stumpf und bezeichnet damit nicht zwangsläufig nur den menschlichen Torso (wie in der bildenden Kunst), der den Oberkörper ohne Extremitäten zeigt, also quasi eben das, was der Torso des Gonzo, der Camcorder, eben nicht abbildet. Als Prothese des Protagonisten bildet er für uns eben *nur* dessen Extremitäten ab. Ebenso stumpf, blass und fahl bereits der Name passenderweise klingt, so ist auch das Bild und der Ton, die diese Prothese einzufangen vermag.

Klanganwendung), Wirkung (was löst der Klang im Menschen aus?), System (wer hört in welcher Situation, welcher Umgebung, bzw. wer erzeugt Klänge?), Bedeutung (was soll der Klang kommunizieren? Alarm etwa hat eine bestimmte Bedeutung), Akustik (wie gestaltet sich der eigentliche physikalische Klang, das Schallereignis?), Wahrnehmung (wie wird er wahrgenommen, von anderen Klängen unterschieden, weiß man aus welcher Richtung, Nähe, etc. er kommt?) und Ästhetik (wie wird der Klang empfunden?).¹⁸¹ Unser Erleben eines Ortes ist maßgeblich durch unseren Gehörsinn geprägt.

Am intensivsten mikrofoniert, und damit quasi ohne Hall und (fast) ohne Wahrnehmung eines Raumes, ist der *sound of technology*, der, wie an früherer Stelle bereits erwähnt, Geräusche bezeichnet, die im Fall von Gonzo vom Aufnahmegerät selbst ausgehen. Es sind für den Filmfluss störende Geräusche, die überdies die lautesten sind. Umso irritierender ist, dass dieser Sound quasi von einer abwesenden Quelle stammt, da der Camcorder selbst nie gesehen werden kann. Der Camcorder ist im Gonzo aber nicht die einzige abwesende Geräuschquelle. Der nie zur Gänze sichtbare männliche Protagonist ist meistens aus nächster Nähe mikrofoniert, da er darum bemüht ist, ein Bild einzufangen, das seiner Perspektive entspricht. Deshalb versucht er, den Camcorder möglichst auf Kopfhöhe zu halten. Er ist eigentlich als abwesendes Geräuschobjekt zu bezeichnen, zumindest teilweise, da er nicht zur Gänze zu sehen ist. Sein Körper entzieht sich uns, seine Stimme ist hingegen wesentlich besser fassbar. Sie klingt voller und lauter als die der zweiten Filmfigur. Der Hall des Raumes nimmt bei dieser Stimme nicht überhand, sie klingt satt. Der Protagonist spricht meist in der Nähe des Mikrophones, hält er doch die Kamera. Wir haben also eine POA-Perspektive (Point-of-audition-Perspektive) des Protagonisten.¹⁸² Die weibliche Figur ist weiter davon entfernt. Sie befindet sich im Raum und ist mit genügend Hall zu hören. Der Raum bei *Backroom Casting Couch* vermittelt sich in großen Stücken über die Stimme der Frau in den narrativen (nicht sexuellen) Sequenzen und dem Hall, von dem sie getragen wird.

Durch das strikte Einhalten der Hörposition nehmen wir den Ton sehr spezifisch wahr. Die räumliche Wahrnehmung ist viel stärker gegeben als im herkömmlichen Spielfilm, wo alles am Set mittels Tonangel so nah wie möglich mikrofoniert wird. Wenn POV (Point-of-View) also die Perspektive des Blickes wiedergibt, so ist POA (Point-of-audition) jene des

¹⁸¹ Vgl. Spehr (2008): 204.

¹⁸² POA kann also ebenfalls objektiv oder subjektiv betrachtet werden. Ersteres wäre schlichtweg die Hörposition der Zusehenden. Zweiteres wäre, die Hörposition einer Figur einzunehmen. Vgl. Chion (1994): 90.

Hörens und von der Blickperspektive zu unterscheiden.¹⁸³ Ihr Verhältnis gibt Aufschluss über die Filmerfahrung. Es gibt Begriffe, welche akustische Distanzen beschreiben. *Close-far* wäre eine Hörposition, bei dem zwar beispielsweise das Gesicht in einer Nahaufnahme gezeigt wird, die Stimme aber von weitem zu hören ist, was Distanz vermittelt. Umgekehrt zeigt das vor allem in Science-Fiction häufige *far-close* eine optische Distanz, aber nahe mikrofonierte Objekte.¹⁸⁴ In der Regel wird die Stimme im konventionellen Spielfilm, genauso wie gezielt unterlegte Geräusche, möglichst nahe abgenommen. Der Ton wird dann in der Postproduktion mit Kompressoren und Rauschunterdrückern noch weiter in den Vordergrund gezerrt. Das eliminiert die Hörbarkeit des Aufnahmeortes. Es werden lediglich Umgebungsgeräusche eingefügt. Diese vermitteln den Ort, aber nur konnotativ, nicht im Sinne eines räumlichen Hörens. Das geschieht durch die Geräusche anderer Personen, Tiere oder Dinge, die zur Kulisse passen würden, nicht aber durch den Ton des Ortes selbst, wenn beispielsweise ein Raum durch Hall erfahrbar wird (dasselbe Geräusch klingt in einem Wald anders, als in einem kleinen Zimmer und wiederum anders in einer Kirche). Der Ort zeigt sich in der Qualität dieser Geräusche, da ein Ort selbst nicht klingen kann (schreibt sich sozusagen jedem der Geräusche ein). Der Raum zeigt sich in der Qualität der Tonaufnahmen dieser Geräusche. So beispielsweise am Hall, der räumliche Wahrnehmung vermittelt. Es wird im herkömmlichen Kino jedoch nichts davon in der Tonaufnahme belassen beziehungsweise im Nachhinein hinzugefügt, wenn es als sinnvoll erachtet wird. Eine kongruente Tonperspektive wird also nicht eingehalten. Die Blickposition hingegen wird für ein Publikumssubjekt gefertigt und in der Regel eingehalten. Die verschiedenen Perspektiven werden zwischen den Schnitten möglichst nahtlos zu einer Blickposition verbunden. Das ist für den Sound nicht der Fall, es wird stets eine relationale Position gewählt.¹⁸⁵ Hörposition und Blickposition unterscheiden sich also im herkömmlichen Kino grundlegend. Was beim Bild für Realismus nötig ist, würde beim Sound den Fluss stören. Man würde zum Beispiel häufig Dialoge nicht verstehen, wenn die Figuren etwas weiter entfernt sind und etwaiger Straßenlärm lauter wäre als die gesprochenen Worte. Die Heterogenität des Sounds im Spielfilm blockiert die Position für das zentrale Hörsubjekt.¹⁸⁶ In *Backroom Casting Couch* wird mit dieser Konvention gebrochen.

¹⁸³ Vgl. Lastra (2000): 141.

¹⁸⁴ Vgl. Chion (1994): 161.

¹⁸⁵ Vgl. Wurtzler (1992): 99.

¹⁸⁶ Vgl. Wurtzler (1992): 101.

Während die Blickposition bereits nicht der typischen Perspektive eines unbeteiligten Dritten entspricht, so wird sie wenigstens in den wenigen Schnitten konventionell verknüpft. Die Hörperspektive hingegen stimmt klar mit der Blickperspektive überein. Wir haben ein genauso zentrales Hör- wie Blicksubjekt. Die Montage beschränkt sich auf das Mindestmaß. Gonzo versucht glaubhaft zu machen, es handle sich um ein möglichst direkt vermitteltes Abbild der Realität, das direkt und ohne Eingriffe aus der Kamera auf unsere Bildschirme gelangt. *Backroom Casting Couch* scheint sich auf ein Minimum an Eingriffen in der Postproduktion zu beschränken. Auf Musik wird gänzlich verzichtet, ebenso weitestgehend auf Überblendungen, Ein- oder Ausblendungen und Effekte. Der Anschein, der Clip käme „roh“ aus dem Gerät ist allerdings weit gefehlt. Wir finden am Anfang der Clips vier Titelbilder vor, schwarze Hintergründe mit weißer Schrift. Sie sind der offenkundigste visuelle Hinweis auf Manipulation. Die Inserts sind nicht beliebig aneinandergereiht. Das erste eröffnet den Film, die anderen sind über das Material gelegt. Sie unterbrechen die Bildfolge aus der Kamera, während der Ton weiterläuft. Man sieht ein paar Sekunden lang die *Titles*, dann wieder ein paar Sekunden lang die Aufnahme. Erst nach ca. einer Minute sind alle Titelbilder beendet. Weitere Eingriffe auf der Bildebene sind ein paar wenige Schnitte. Es handelt sich um eine kontinuierliche Kamera, das heißt, dass möglichst lange Einstellungen verwendet werden. Es sind so wenige Schnitte, dass sie kaum auffallen, was daran liegt, dass sie den Schnittkonventionen des herkömmlichen Spielfilms entsprechen. Es sind entweder Continuity-Cuts oder Schnitte im Schuss-Gegenschuss-Verfahren.

Abgesehen davon finden wir nur wenige Eingriffe vor. Beispielsweise wird der Personalausweis der Frau verpixelt, wenn sie sich vorstellt, oder ein Piep-Ton ist anstelle ihres Nachnamens zu hören. Auf diese selten vorkommende auditive Unkenntlichmachung beschränkt sich der nicht-diegetische Sound, der nur sehr kurz und nicht einmal in jeder Episode vorkommt. Allerdings zeigt sich, dass Veränderungen am Bild oder Tonmaterial einzig als Eingriff in das Narrativ verwendet werden, und keine Zwecke der Bild- oder Tongestaltung erfüllen. Die Identität der Teilnehmenden wird nicht restlos preisgegeben, was die Erzählung stützt, dass Rick nach dem Betrug die Spuren verwischen muss. Diese Manipulationen scheinen zunächst die formale bildsprachliche Strategie zu unterwandern und den Naturalismus auszuhöhlen, tatsächlich sind die Eingriffe aber genügend in das Narrativ eingebettet, um sie zu plausibilisieren. Ich möchte nun zu der Frage kommen, was denn eigentlich naturalisiert werden soll.

Männerfantasien: Zwischen Allmacht und Verunsicherung

Geschlechterrollen und Subjektivität

Die Konstruktionen der Geschlechterrollen sind anhand der Körperlichkeit und Personalisierung der beiden Figuren abzulesen, die von unterschiedlichem Geschlecht sind. Projektion wie Identifikation funktionieren interessanterweise anders, als wir es beispielsweise vom Spielfilm gewohnt sind. Die Machtposition lässt sich weiters daran bemessen, wie die Figuren optisch wie akustisch gefasst und wie sie im Narrativ in ein Verhältnis gesetzt werden.

Die zentrale Figur in der Erzählung ist der Mann, auch wenn er nur wenig von sich preisgibt. Die weibliche Filmfigur wird vom Protagonisten darauf hingewiesen, dass er das Casting filmen werde. Das hat zur Folge, dass die Kamera nicht zu sehen ist, sie aber Teil der Erzählung wird. Die kameraführende Person ist zugleich Regisseur und Protagonist. Es ist eine Verquickung von Produktionsbedingungen und Erzählung. Dadurch nimmt der Kameramann/Regisseur einen zentralen Platz *in* und nicht nur *vor* der Erzählung ein. Das hat weitreichende Folgen für den Gonzo in Hinblick auf die Frage der Machtverhältnisse und die spezifische Konstruktion der Geschlechterrollen. Der Hauptdarsteller ist nicht nur mit der Positionierung der Kamera betraut, sondern zugleich die zentrale Figur der Erzählung, die unserem Blick eine Richtung gibt. Als Darstellerregisseur ist er ein cineastischer *Deus ex machina*. Obwohl er klar Subjekt der Erzählung ist, existiert er nicht als Person. Er hat keine Identität. Er ist Subjekt und dennoch eine Unperson. Meist sieht man nicht einmal sein Gesicht, geschweige denn den ganzen Körper aus der Totalen. Er bleibt ein nicht fassbares Wesen. Nur in Ausschnitten, körperlosen Organen ist er greifbar. Da er ebenfalls die Postproduktion (zumindest laut Narrativ) übernimmt, ist er es, der verbale Hinweise auf seine Person mittels Piep-Ton oder Cut im Editing herausnimmt und sein Gesicht, so es einmal aufflackert, mit einer kreisrunden verschwommenen Maske unkenntlich macht. Es ist bemerkenswert, dass die Identität des (vermeintlich einzigen) Subjekts des Gonzo gänzlich aus dem Film eliminiert wird, und zwar von diesem Subjekt selbst.

Welche Folge hat eine solche Art von Protagonist für die Zusehenden als Projektionsfläche? Die Fragmentierung ist ein probates Mittel der Verallgemeinerung und

Entindividualisierung in der Kunst. In der Renaissance nahmen Leonardo oder Michelangelo Studien an toten Körpern vor, Zerstückelung war ein Schritt vor der Konstruktion der Ganzheit. Sie geht der Vereinheitlichung voraus.¹⁸⁷ So wird das Stückwerk des männlichen Protagonisten in einer imaginären Operation, nämlich der Bereitstellung einer Subjektposition, zur Vereinheitlichung männlicher Subjektivität. In der Kunst taucht der fragmentarische Körper laut Sigrid Schade wieder ab den 1980er-Jahren in Anknüpfung an den Surrealismus wieder vermehrt auf. Vor allem Künstlerinnen forcierten die Darstellungen fragmentierter Figuren, während die feministische Theorie zum selben Zeitpunkt diese Darstellungsweise kritisierte. Die feministische Kritik bezog sich auf die Integrität, die dem weiblichen Körper genommen werde, so dieser von einem männlichen Blick fragmentiert wird. Projektive Männerfantasien würden die Frau reduktionistisch und destruktiv repräsentieren, zumindest wenn das Fragment ähnlich wie in der christlichen Ikonographie im Sinne eines *pars pro toto* funktioniert, also quasi ein Körperteil für die ganze Frau oder Weiblichkeit im Allgemeinen stehen soll.¹⁸⁸ Diese Integrität, welche in der Vollständigkeit lokalisiert wurde, ist jedoch auch durch ein Ganzkörperbild nicht darstellbar, ein einzelner Körper kann Weiblichkeit nicht als solche authentisch repräsentieren, da Weiblichkeit vielfältig ist. Laut Sigrid Schade geht die Kritik an der Sache auch deshalb vorbei, weil über vermeintlich echte Körper gesprochen wurde und nicht über Vorstellungsbilder, „die der Einbildungskraft zwischen Wünschen und Ängsten und deren vorsymbolischen oder symbolischen Einkleidung entspringen, die die imaginierte Konstitution des Subjekts begleiten.“¹⁸⁹ Schade erinnert hier daran, wie man entsprechende Werke, selbst aus dem Genre der Pornografie, nicht als Dokument einer spezifischen körperlichen Praxis lesen sollte, sondern als Bilder von Wünschen und Begehren, die verwehrt bleiben oder erfüllt werden.

Im Falle des Gonzo ist es nicht die Frau, die zerstückelt ist, sie hingegen wird auf alle erdenklichen Weisen inspiziert. Es ist der männliche Protagonist, den man nur anhand seiner *körperlosen Organe* sieht. Der Ausdruck nimmt Bezug auf Gilles Deleuze und Félix Guattaris Konzept des *organlosen Körpers*.¹⁹⁰ Dieser war Ausdruck des Widerstandes gegenüber dem *organisierten Körper*, ein Körper, der in Organe und einzelne Funktionseinheiten geteilt und anhand dieser verstanden wird. Er wird so zu einem Instrument normierter Subjektivierung. Das Subjekt des Gonzo entzieht sich uns augenscheinlich. So wenig die Hauptfigur im Gonzo

¹⁸⁷ Vgl. Schade (1987): 249.

¹⁸⁸ Vgl. Schade (1987): 243.

¹⁸⁹ Schade (1987): 239.

¹⁹⁰ Vgl. Deleuze/ Guattari (1995).

inhaltlich subjektiviert wird und als Individuum zu fassen ist, so sehr ist sie formal betrachtet dennoch ein Subjekt, wenn auch ein leeres. Der Protagonist kann nicht identifiziert werden, ist aber sehr wohl subjektiviert – er bildet eine Einheit mit den Zusehenden und ist somit in der Gesamtheit nur als Subjektposition fassbar, denn tatsächlich als *ein* Subjekt. Das Individuum ist eben nicht teilbar, das Subjekt hingegen schon. Mit der Umkehrung des Begriffs hin zu *körperlose Organe* spielt Slavoj Žižek auf Sigmund Freuds Verständnis der Partialobjekte an.¹⁹¹ Es handelt sich bei den Partialobjekten um Objekte, auf die sich Partialtriebe richten. Unabhängig davon richtet sich der Begriff an Objekte, die nicht in ihrer Totalität wahrgenommen, sondern aufgespalten werden. Wir haben es damit zu tun, was man aus der eigenen Leibperspektive sieht. Es ist die Perspektive, aus der man den eigenen Körper wahrnimmt, nicht in Ganzheit, sondern zerstückelt, gesichtslos und unzusammenhängend. Diese Partialobjekte sind im psychoanalytischen Sinne Gegenstände oder Teile einer Person, die zu angestrebten Objekten werden, zu Objekten der Begierde. Es wird dann nicht die Person in der Gesamtheit begehrt. Die Fixierung des Sexualtriebes auf so ein Partialobjekt bezeichnet man als Fetisch.¹⁹² Diese psychoanalytische Erkenntnis hat über den Surrealismus Einzug in die Kunst gehalten, ebenjener Strömung, welche sich auf die Psychoanalyse berief: „Diese [Surrealisten] entwickelten einen Verbund von Techniken, dem Unbewußten, Verdrängten, auf die Spur zu kommen, und die Zerstückelungsphantasmen zu spiegeln.“¹⁹³

Interessanterweise verhält es sich bei der Fragmentierung von Körpern in der filmischen Darstellung normalerweise genau umgekehrt: Das klassische Kino neigt dazu, Männer in Einstellungen zu zeigen, die ihren Körper als Einheit präsentieren. Es handelt sich dabei um halbtotale oder amerikanische Einstellungsgrößen. Der Mann mag zwar im konventionellen Kino privilegiert sein, aber nicht so gottgleich wie im Gonzo. Dabei ist die formale Gestaltung dieser Machtpositionen radikal gegensätzlich gestaltet. Grundsätzlich geht es dabei um die Frage von Macht und Embodiment. Ganzheit, körperliche Integrität ist eine Darstellung, die dem Filmsubjekt (und damit mit Handlungsmacht im Geschehen in Verbindung steht) und traditionell männlichen Figuren vorbehalten bleibt, während Fragmentierung von Körpern einer Objektivierung entgegenkommt, was häufig weiblichen Figuren wiederfährt, wie beispielsweise zur Erotisierung von Frauenkörpern und weiblichen Körperteilen, teilweise bis hin zu deren Ikonisierung, wie die Beine von Marlene Dietrich

¹⁹¹ Vgl. Žižek (2005).

¹⁹² Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 372.

¹⁹³ Schade (1987): 251.

oder das Hinterteil von Kim Kardashian. Fragmentierung ist im Gonzo aber mit einer Machtposition verbunden anstatt mit Reduzierung auf Objektifizierung, da es die zentrale Subjektposition offenlässt.

Körperlichkeit und Personalisierung

Was bedeuten diese unterschiedlichen Darstellungsweisen im Kontext von Geschlecht? *Der Mann ist der Geist und nicht der Körper*. Die Repräsentation von Körperlichkeit muss die Frau übernehmen. Das betrifft auch die Sexualität. Männer, die bildlich in sexueller Weise dargestellt werden, widersprechen einer möglichen Teilhabe am öffentlichen Leben. Das sexuelle Leben wird auf Darstellungen von Frauen oder schwulen Männern abgespalten, auf diese „fremden Körper“ projiziert.¹⁹⁴ Ein Mann, der als ein Objekt dargestellt ist, gilt als passiv, entmännlicht, verweiblicht, schwach, machtlos. Er muss sich seiner Aktivität versichern. So bildet und stärkt er seinen Subjektstatus als Mann, der nie restlos fixierbar ist, sondern ewig aufs Neue wiederhergestellt werden muss. Er muss den Körper (Frau) in Besitz nehmen, um sich als männlich herzustellen. Der Mann muss etwas tun, um Mann zu sein, Männlichkeit zeichnet sich durch Aktivität aus. Der Körper des handlungsfähigen heterosexuellen Mannes entzieht sich uns, als würde das optische Einfangen seiner Autonomie widersprechen und seine mangelnde Autonomie wiederum seiner Männlichkeit. So zeigt sich in diesen Männlichkeitskonstruktionen gleichzeitig eine *Körperferne*, also eine Nichtwahrnehmung des eigenen/männlichen Körpers. Dies kann sich in männlicher Rede dadurch äußern, dass Männer von sich und ihrem Körper sprechen, als würde es sich dabei um zwei verschiedene Entitäten handeln.¹⁹⁵ Damit einher geht eine gewisse Angst vor Intimität oder Nähe, vor allem mit anderen Männern¹⁹⁶ und der Ummünzung von Intimität (die schwer zugelassen werden kann) auf die Objektivierung der Frau.¹⁹⁷

Der Mann darf sich nicht preisgeben, er muss den Blick monopolisieren. Im Hollywoodkino kommt es bei Frauen weitaus eher zu Fragmentierungen ihres Körpers, die dem männlichen Blick preisgegeben werden. Dabei ist die Frau das Bild, der Mann Träger des Blickes, wie es Laura Mulvey in ihrem Essay *Visuelle Lust und narratives Kino* darlegt:

¹⁹⁴ Vgl. Pätzold (1987): 360.

¹⁹⁵ Vgl. Connell (2005): 134.

¹⁹⁶ Diese Grenze in der körperlichen Annäherung ist auch die Grenze männlicher Freundschaften. Ein anderes Wort dafür wäre Homophobie. Vgl. Connell (2005): 133.

¹⁹⁷ Vgl. Schmale (2003): 259

„In einer Welt, die von sexueller Ungleichheit bestimmt ist, wird die Lust am Schauen in aktiv/männlich und passiv/weiblich geteilt. Der bestimmende männliche Blick projiziert seine Fantasie auf die weibliche Gestalt, die dementsprechend geformt wird. In der exhibitionistischen Rolle, die Frauen zugeschrieben wird, werden sie gleichzeitig angesehen und zur Schau gestellt, ihre Erscheinung ist auf starke visuelle und erotische Ausstrahlung zugeschnitten, man könnte sagen, sie konnotieren ein ‚Angesehen-werden-Wollen‘.“¹⁹⁸

Die Frau hat sichtbar zu sein, sich zu zeigen. Das Konzept der „to-be-looked-at-ness“, wie es im englischen Original heißt, ist eine Art zugeschriebener Charakter, ein Objektstatus, der das Angesehen-werden legitimiert. Es geht über den Film hinaus und betrifft eine kulturelle Kodierung weiblicher Körper und damit eine Berechtigung für Männer, sie anzusehen. Im Film werden dafür eine Reihe an Techniken eingesetzt. Neben Nah- und Großaufnahmen sind selbst Close-ups nicht ungewöhnlich, die den weiblichen Körper zerteilen, allerdings kurzzeitig fixieren (nicht selten handelt es sich um längere Einstellungen).¹⁹⁹ Gonzo verfährt ähnlich und widmet der optischen Inspizierung der Frauenkörper viel Zeit.

Daraus folgern wir im Umkehrschluss: *Die Frau ist der Körper und nicht der Geist*. Die Körperlichkeit der Frau trifft auf die „natürliche“ Vernunft des Mannes. Diese *Rationalität* ist ein Kernaspekt hegemonialer Männlichkeit und geht mit einer Abwertung und Verdrängung von Emotionalität und Körperlichkeit einher.²⁰⁰ Die männliche Natur ist jene, in der sich Vernunft und Kultivierung treffen, jene der Frau hingegen ist emotionsgeleitet.²⁰¹ Wo sich Männlichkeit auf kulturellem Terrain herstellen und beweisen muss, so wird Weiblichkeit häufiger als biologische Tatsache vorausgesetzt, die mit kulturellen Mitteln nur verfeinert oder verstärkt wird. Der Mann erkämpft seine Geschlechtsidentität ständig neu, die Frau bleibt immer weiblich.²⁰² Das körperliche Kapital des Mannes zeigt sich bestenfalls über den Körper, der er nicht ist, aber den er hat – die Frau, die er hat, die der Körper ist. Eigentlich verfügt sie nicht über körperliches Kapital, sie geht vollends in der Körperlichkeit auf – sie *ist* das Kapital. Wesentlich dabei ist nicht nur, was sichtbar ist, sondern auch immer,

¹⁹⁸ Mulvey (1980): 36.

¹⁹⁹ Vgl. Lawrence (1992): 189

²⁰⁰ Vgl. Schmale (2003): 259

²⁰¹ Vgl. Schmale (2003): 163.

²⁰² Vgl. Horlacher (2011): 37.

was fehlt, was abwesend ist. Im Porno ist dieses Nicht-Männliche in der Frau personifiziert. Davon muss sich der Mann aktiv abgrenzen, um sich als männlich herzustellen.

Im Gonzo entzieht sich der Mann uns weitaus radikaler: So sehr sich uns der männliche Körper entzieht, so sehr entzieht sich seine Person. Seine Identität wird ausgespart, man erfährt kaum etwas über ihn. Eine Identifikationsfigur, die man nicht sieht? Das ist sehr ungewöhnlich, ein Film benötigt normalerweise eine Identifikationsfigur für die Zusehenden. Die erste Option ist immer der Hauptcharakter, das Subjekt des Filmes.²⁰³ Eine Identifikationsfigur ist der Protagonist im Gonzo aber nicht. Er liefert viel zu wenig Visualität um identifizierbar zu sein. Und das, was er liefert, löscht er überdies durch filmische Manipulation aus. Er eignet sich kaum als Identifikationsfläche und ist als Projektionsfläche zu betrachten. Die Zerstückeltheit, in der wir ihn wahrnehmen, macht ihn jedoch keineswegs zum Objekt. Subjekt und Objekt dürfen nicht als Wesenseigenschaften verstanden werden, die sich gegenseitig ausschließen, eher als unterschiedliche Positionen. Der Mann ist autonom, hat alles unter Kontrolle, seine Lust strebt neugierig nach außen. Seine Körperlichkeit ist sein Werkzeug, das er nicht restlos preisgibt, es bleibt sein Eigentum. Nur seine (per se männliche) Position wird kollektives männliches Eigentum. Der Protagonist teilt die Hülle dieses Körpers mit den Zusehenden und trotzdem ist es ein unzugänglicher Körper, weil ein optisch nicht erfassbarer Rest verbleibt. Er ist das Subjekt, das seine Position anderen männlichen Subjekten zur Verfügung stellt.

Welche Implikationen hat das für die weibliche Figur? Das detaillierte Inspizieren der Frau spiegelt sich auf der Inhaltsebene wider: Genauso, wie die Frau optisch untersucht wird, so wird sie personalisiert. Sie hat Namen und Gesicht. In Rudimenten erfahren wir Eckpunkte ihrer Geschichte und ihres Lebens. Sie ist das Objekt der Erzählung, die er entwickelt. Die Frau kann nicht das Subjekt des Filmes sein, sie ist die Geschichte. Die optische Inspektion findet sich in allen Einstellungsgrößen wieder: Wir sehen sie von der Totalen bis zur Großaufnahme. Sie zieht sich aus, posiert, dreht und wendet sich den Aufforderungen entsprechend. Ihr Körper wird uns optisch in seiner Ganzheit und im Detail präsentiert. Andererseits wird die Frau mit Fragen zu ihrer Person, ihrem Leben, bis hin zu intimen Themen, deutlich personifiziert. Sie erzählt uns ihre Geschichte und personalisiert sich damit aktiv in den narrativen Sequenzen oder zumindest retroaktiv als Reaktion auf die

²⁰³ Vgl. Metz (1982): 46.

Interrogation des männlichen Protagonisten. Wir erfahren, wer sie ist, wo sie herkommt, wieso sie hier ist und wo sie hinmöchte. Wir erfahren von ihren Motiven, ihren Gefühlen, Vorlieben und Anliegen. Sie wird weitestgehend objektiviert und ist dessen ungeachtet die einzige Person, die als Identifikationsfigur geeignet erscheint. Die Frau muss weitgehend personalisiert werden.

Dies dient dem Zweck, sie preiszugeben, sie zu objektivieren, sie zum Objekt der Begierde zu machen. Die Inspektion ist deshalb reizvoll, weil sie einen Zugang zur Person ermöglicht, nicht nur in rein materiell akustischer oder optischer Weise. Es geht um Wissen über einen Menschen und sein Leben. Es sind vor allem Storyelemente des „Girl Next Door“, die den Reiz ausmachen. Geschichten der heimlichen Aktion einer jungen Frau, deren Freund nichts erfahren darf, der Kommilitonin, die ihr Stipendium verlieren könnte, sollte das Video veröffentlicht werden, der Cheerleaderin, die am College unnahbar war und sich nun vor der Kamera auszieht. Zugleich ist die weibliche Figur aber weit vom Status eines Subjektes entfernt: Sie folgt ausschließlich den Anweisungen des Regisseurs/Protagonisten und hat keine Gestaltungsmacht, da sie keine direkte Motivation ins Geschehen mitbringt und keine Entscheidungen trifft, außer jenen, den Aufforderungen nachzukommen. Während die männliche Figur ein leeres Subjekt bleibt, Blick und Position quasi produziert und für das Publikum zur identifikatorischen Besetzung freihält, so ist sie zwar viel eher Person, doch für die Zusehenden abtastbar und somit mehr ein Objekt, denn Subjekt des Films. Ein Objekt an dessen Eroberung der männliche Protagonist andere Männer teilhaben lässt, als seien sie an seiner statt.

Sonische Qualität und Macht

Im Verhältnis zur Hörposition lässt sich das Machtverhältnis der Figuren aufschlüsseln. Betrachten wir zunächst die weibliche Figur. Die Frau ist nicht nur das Blick-, sondern genauso das Hörobjekt. Ihre Stimme scheint eine *körperlose Stimme, die aus dem Raum kommt*. Die Frauen sprechen in der Interviewsequenz ca. 1,5 bis 2 Meter vom Mikrofon entfernt. Aufgrund der geringen Qualität des aufnehmenden Mikrofons, das in den Camcorder integriert ist, klingt ihre Stimme in den meisten Einstellungen hohl. Es ist beinahe so, als wäre die Frau der Raum, in den sich der Mann begibt, um sich als solcher herzustellen. Die Stimmen der Frauen tragen den ganzen Hall des Raumes, sie machen nicht die Körnung der Stimme und damit den Körper der Person hörbar, wie dies bei Rick der Fall ist. Sie klingen ausgehöhlt, fahl, sind wesentlich leiser. Die Stimme ist grenzenlos, schwebt geisterhaft im

Raum, ist aber eindeutig zuzuweisen, ihr Ursprung ist klar erkennbar. Während der Körper beschränkt bleibt, füllt die Stimme den Raum, ohne aber über die Kraft des männlichen Pendants zu verfügen, dessen Stimme sich über den Raum zu erheben vermag. Ihr Körper ist ein Objekt, das sich den Blicken nicht entziehen kann. Die Frau wird auf diese Qualität reduziert. Ihre Stimme verfügt formal genauso wenig über Kraft oder Autorität, wie die weibliche Filmfigur es nicht vermag, über das bloße Befolgen von Anweisungen hinauszukommen. Ihr Sprechen ist unverlässlich, durchkreuzt, nachgiebig. Ihre Stimme, und damit die Reflexion ihres Geistes, schwebt schwerelos im Raum umher, kommt mutmaßlich aus dem betrachteten Körper, was uns nicht nur vom Narrativ versichert wird, sondern auch von der Synchronizität der Lippenbewegungen bestätigt wird.

Der männliche Protagonist ist es hingegen, dessen Stimme klar fassbar scheint, sich aber nie restlos auf die Quelle zurückführen lässt. Michel Chion schreibt dazu in seinem Werk *The Voice in Cinema*: „The man’s shout delimits a territory, the woman’s scream has to do with limitless. The scream gobbles up everything into itself – it is centripetal and structuring. The screaming point is where speech is suddenly extinct, a black hole, the exit of being.“²⁰⁴ Seine Stimme ist kontrolliert und intendiert, fordert und stellt Grenzen auf, er organisiert das Spektakel. Der Sichtbarkeit entzogen zu sein, kann zu einer mächtigen Position führen. Voiceover-Stimmen kommt ein gottgleiches Allwissen zu, durch die Unsichtbarkeit im Horrorfilm wirkt ein Monster wesentlich mächtiger oder der Schatten des Schurken im Film Noir viel bedrohlicher. Während das konventionelle Kino darum bemüht ist, das männliche Subjekt in seiner Ganzheit und körperlichen Integrität zu zeigen, zerstückelt Gonzo das männliche Subjekt – ohne es jedoch zur Gänze preiszugeben. Nur deshalb funktioniert diese Strategie, die dem klassischen Kino diametral entgegengesetzt ist. Der Mann ist im Gonzo fast nur als Sprecher zu hören, Töne der Lust gibt er kaum von sich. Es ist die weibliche Stimme, die den sexuellen Akt hörbar macht. Rick vollzieht den Sexakt, abgesehen von Aufforderungen, den Blick in die Kamera zu wenden oder die Position zu wechseln, fast lautlos. Wenn er hörbar ist, dann nicht in sinnlich affektierter Weise. Die Lautlosigkeit des Mannes ist Zeichen seiner Kontrolle, vielleicht sogar Disziplin, während er konzentriert seine Leistung vollbringt, sich abarbeitet. Stöhnen und Keuchen, Laute der Lust sind Zeichen für einen Kontrollverlust, für eine Hingabe im Moment. Außerdem betonen sie die eigene

²⁰⁴ Chion (1999): 79.

Körperlichkeit noch im Stimmgebrauch, den wir sonst mit der Sprache assoziieren und damit der symbolischen Dimension, die auf den Geist hinweist. Der männliche Stimmgebrauch im Gonzo beschränkt sich also fast vollständig auf Sprache.

Die männliche Figur ist also ein sprechender Schatten. Durch die Nähe der Quelle zum Aufnahmegerät klingt die Stimme fast wie ein Voiceover und hallt nicht im Raum, da wir den Sprecher allerdings nur in Stücken sehen, ihn vor allem aber nicht sprechen sehen können, ist er quasi ein akusmatischer Sprecher. Eine akusmatische Präsenz, vor allem wenn sie noch nicht visualisiert wurde, wenn wir kein Gesicht zur Stimme haben, ist ein besonderes Wesen, so Michel Chion. Er bezeichnete diese Präsenz als *Acousmètre*: „When the acousmatic presence is a voice, and especially when this voice has not yet been visualized – that is, when we cannot yet connect it to a face – we get a special being, a kind of talking and acting shadow to which we attach the name *acousmetre*.“²⁰⁵ Die Macht des *Acousmètre* steht und fällt laut Chion mit der Frage, ob das Wesen bereits gesehen wurde. Wird der Ursprung des Tons visualisiert, vielleicht sogar das Gesicht der sprechenden Person gezeigt, so ist es beruhigend.²⁰⁶

Akusmatischer Sound ist zwar im Bild nicht auf eine sichtbare Quelle zurückzuführen, kann aber sehr wohl *Direct Sound* sein, also in der Situation der Aufnahme aufgezeichneter und nicht nachträglich hinzugefügter Ton. Die Visualität ist also der eigentliche zentrale Faktor und nicht die Aufnahmesituation, was beim *Direct Sound* der Fall ist. Während das visuelle Hören jenes bezeichnet, wo wir die Klangquelle ausmachen können, ohne dass dadurch eine Aussage darüber zu treffen wäre, ob zwischen Klang und Quelle eine plausible Verbindung besteht, so ist das akusmatische Hören jene Form der akustischen Wahrnehmung, bei der die Klangquelle abwesend oder nicht sichtbar ist.²⁰⁷ Chion schlägt deshalb den Begriff *visualized Sound*, sichtbarer Ton, als Gegenbegriff zu *akusmatischem sound* vor. Synonym könnte man *onscreen* und *offscreen* Sound dazu sagen. Ist der akusmatische oder *offscreen* Sound gleichzeitig außerhalb der Geschichte, so wäre er obendrein nicht-diegetisch.²⁰⁸

Es gibt Übergänge zwischen dem visuellen und akusmatischen Hören. Einer davon wäre, dass die zunächst unsichtbare Quelle zu einem späteren Zeitpunkt sichtbar oder zumindest teilweise sichtbar wird. Sie könnte aber genauso die ganze Zeit über teilweise sichtbar sein und befände sich damit in einem Graubereich eines nicht ganz visuellen und

²⁰⁵ Chion (1999): 21.

²⁰⁶ Vgl. Chion (1999): 21.

²⁰⁷ Vgl. Chion (1994): 72.

²⁰⁸ Vgl. Chion (1994): 73.

doch nicht ganz deakusmatisierten Sounds. Die Deakusmatisierung hat etwas von einer Profanisierung. Durch die Sichtbarkeit wird das Hörobjekt, zuvor womöglich eine unheimliche oder monströse Gestalt, zu einem normalen menschlichen Wesen.²⁰⁹ Häufig werden Bösewichte genau so dargestellt, nämlich an den Rändern des Sichtbaren. Sie werden nur ausschnitthaft oder unvollständig gezeigt. Es ist eine Einladung, näherzutreten, um zu sehen oder sich selbst zu verlieren. Dieses Wagnis erzeugt eine Spannung in der Seh- bzw. Hörerfahrung, denn diese Figuren haben potenziell die Macht, überall zu sein, alles zu sehen, alles zu wissen.

Es müssen nicht immer furchterregende Figuren sein. Oft handelt es sich dabei um unsichtbare Geister oder allwissende Erzähler. Die Stimme erscheint dann als *Voiceover*. Der englische Begriff bezeichnet ein „Darüberliegen“ und beinhaltet somit gewissermaßen eine hierarchische Wertung. Der Begriff im Französischen lautet *voix-off*, womit suggeriert wird, die Stimme liege „im Off“, also außerhalb des Filmes, was ihn neutraler gegenüber der Handlung positioniert. Das *Voiceover* wird in der Regel nahe mikrofoniert, um eine satte und klare Stimme einzufangen und damit Intimität zu erzeugen. Es ist die Nähe, Präsenz und Definition der Stimme, die dies vermag. Sie ist trockener als die anderen Stimmen, hat keinen Hall, der sie räumlich verorten könnte. Ganz so, als stamme diese Stimme aus uns selbst, als würde sie in unseren Köpfen erklingen, in uns resonieren.²¹⁰ Auch hier gilt: Wird dem *Acousmètre* ein Bild verliehen, so wird das geisterhafte Wesen vermenschlicht und folglich verletzlich, selbst wenn man nur Teile zu Gesicht bekommt. Solange die Zusehenden die Sprache nicht eindeutig dem Mund und damit der Person visuell eindeutig zuweisen können, solange ist die Deakusmatisierung unvollständig. Ein Teil der Aura des Unbesiegbaren verbleibt oder kann wiedererlangt werden.²¹¹ Wird die Deakusmatisierung vervollständigt, so wird der Sprecher in die menschliche Existenz überführt. Lester Burnham in *American Beauty* (1999),²¹² gespielt von Kevin Spacey, ist so ein Fall. Der Film beginnt mit einem Voiceover. Wir wissen noch nicht, ob es sich um einen unbeteiligten, allwissenden Erzähler handelt, oder um die Erzählung einer Filmfigur, die dann körperlich in Erscheinung tritt. Tatsächlich taucht die Verkörperung der Stimme im Film auf, in der überraschend schwächlichen und machtlosen Figur des Lester. Der Kontrast zwischen Stimme und Verkörperung ist groß. Etwas Gottgleiches behält sie, denn die Stimme erzählt vom eigenen Leben vor dem bereits

²⁰⁹ Vgl. Chion (1999): 24.

²¹⁰ Vgl. Chion (1999): 51.

²¹¹ Vgl. Chion (1999): 28.

²¹² Vgl. Mendes (1999).

eingetretenen Tod, was eine unmögliche Erzählposition darstellt, eine, die uns im tatsächlichen Leben nicht begegnen wird. Der Erzähler des Voiceover ist ein anderer, nämlich ein in seinem Charakter veränderter Lester. Es ist jener vom Ende des Filmes, der die Macht über sein Leben zurückerlangt hat. Die Stimme klingt kräftig und hat Autorität. Die Wandlung in der formalen Sprachposition ist also verbunden mit der inhaltlichen Wandlung der Figur.

Nun haben wir im Gonzo zwar kein Voiceover, aber das Setting einer gut sichtbaren Person im Raum mit hohler, hallender Stimme und andererseits einer optisch schlecht wahrnehmbaren Person, deren Stimme im Gegensatz dazu geradezu satt und voll klingt, vermittelt einen ähnlichen Effekt. Es ist die Stimme des Regisseurs hinter der Kamera, die normalerweise nicht im Film vorkommt. Hier taucht die Stimme des Regisseurs *des* Films auch *im* Film auf, mit der Macht des Voiceovers des allwissenden Narrators ausgestattet, wie im Dokumentarfilm oder herkömmlichen Spielfilm. Es ist beinahe die Stimme Gottes, die nicht *im* Raum hallt, sondern von oben herabschwingt oder gleich nur in den Köpfen erklingt. Es handelt sich um *eine Stimme, die zum Raum spricht*. Die Allmacht bricht niemals an der Verkörperung und den damit verbundenen Limitationen menschlichen Einflussbereiches. Seine Stimme wird nie durch ihre Rückführung auf die körperliche Banalität defloriert. Sie verweigert sich der Rückkehr und verliert dadurch letztlich nie ihre akusmatische Kraft.²¹³

Gerade die Körperlosigkeit (die „disembodied voice“), so Kaja Silverman, verbindet das männliche Subjekt mit Transzendenz, autoritärem Wissen, Potenz, dem Gesetz. Die männliche Figur partizipiert somit selbst noch als im Filmfluss stehend an der Diskursführung, hat eine gewisse Autorität über das Geschehen.²¹⁴ Beide Geschlechter werden über den Diskurs erzeugt, dem männlichen Subjekt wird allerdings zugestanden, daran mitzuwirken, wie Silverman in *Dis-Embodying the Female Voice* erläutert: „He is allowed to occupy the position of the speaking subject – in fiction, and even to some degree in fact. Within dominant narrative cinema the male subject enjoys not only specular but linguistic authority.“²¹⁵ Dem Sprechen von Frauen wird traditionell nicht dieselbe Autorität verliehen. Das betrifft nicht nur das Sprechen von Figuren, die in die Geschichte eingebettet sind, sondern auch jenes darüber hinaus, wie beispielsweise die Erzählstimme des Voiceovers, so Silverman: „Not only does the male subject occupy positions of authority within the diegesis,

²¹³ Vgl. Chion (1999): 23.

²¹⁴ Vgl. Silverman (1984): 131.

²¹⁵ Silverman (1984): 131.

but occasionally he also speaks extra-diegetically, from the privileged place of the Other.“²¹⁶ Die idealtypische Inszenierung männlicher Macht findet sich in dem Umstand wieder, zwar gehört, aber nicht gesehen zu werden.²¹⁷ Die sonische Qualität des Protagonisten im Gonzo erfüllt eine ähnliche Rolle, wie jene im klassischen Kino, obwohl sich die formale Ausgestaltung unterscheidet. Es geht darum, die Zusehenden von einem stabilen, einheitlichen und letztlich unteilbaren Subjekt zu überzeugen.²¹⁸

Die Ökonomie des Sexes

Gonzo setzt die Geschlechter durch einen Tauschhandel als Schlüsselmotiv in ein ökonomisches Verhältnis um Sex. Es ist ein Tauschhandel unterschiedlicher Kapitale, den die Geschlechter über den sexuellen Akt vollziehen. Dabei betreten die männliche und die weibliche Figur dieses Feld bereits auf unterschiedlicher Grundlage. Es ist eine bürgerliche Vorstellung, die eine direkte, kaum zähmbare, nach außen forschende männliche Sexualität (eine direkte Motivation), einer indirekten, gefährdeten, fragilen weiblichen Sexualität gegenüberstellt (eine jenseitige Motivation). Die Beweggründe der involvierten Figuren unterscheiden sich somit im Gonzo. Es sind *vergeschlechtlichte* Interessen. Der sexuelle Verkehr ist die eigentliche Motivation des Mannes, sie steht demnach im Zentrum des Filmes. Die Frau hat daran kein primäres Interesse. Sie vollzieht den Sex-Akt, um ihren eigenen Karrierezielen ein Stückchen näher zu kommen, diese Ziele selbst liegen jedoch jenseits des Filmgeschehens. Die männliche Position ist unmittelbar und trotzdem nicht greifbar, er verschleiert sie hinter dem Betrugsszenario. Die weibliche Position hingegen ist abstrakt und vage und doch greifbar. Sie möchte Wohlstand oder Ruhm erreichen, oder etwas von beidem.

Die bürgerliche Rollenaufteilung im Gonzo ist kapitalistisch konnotiert, der Sex in den Akt eines Tauschhandels verwoben. Eine kapitalistische Ökonomie, die auf einer geschlechterspezifischen Arbeitsteilung basiert, ist zwangsläufig von Tausch- und Akkumulierungsprozessen geschlechtlich kodierter Kapitale getragen. Raewyn Connell argumentiert, dass den ökonomischen Unterschieden, die aus der geschlechterspezifischen Arbeitsteilung entstanden sind, besondere Bedeutung zukommt: „This is most often discussed in terms of unequal wage rates, but the gendered character of capital should also be noted. A

²¹⁶ Silverman (1984): 132.

²¹⁷ Vgl. Silverman (1984): 134.

²¹⁸ Vgl. Lawrence (1992): 179.

capitalist economy working through a gender division of labour is, necessarily a gendered accumulation process.“²¹⁹ Das war schon vor dem Konzept der romantischen Beziehung so, als Ehen noch arrangiert wurden. Am freien Markt verschärft sich das Szenario. Es ist ein ungleicher Wettbewerb. Das Kapital der Frau drückt sich traditionell in körperlichen Gegebenheiten aus. Während sich Macht und Geld bis ins Alter vermehren lassen, sind Schönheit und Attraktivität vergängliche Güter. Männer sind in traditionellen Wertemustern und Rollenaufteilungen klar im Vorteil. Wenig verwunderlich also, dass die Überzeugung, die Frau müsse in jungen Jahren „den Richtigen finden“ und ihn an sich binden, weit verbreitet ist. Sie muss bei ihrer Suche mit aller Vorsicht vorgehen, keusch und jungfräulich ihr Kapital schützen und nur im bestmöglichen Vertragsverhältnis veräußern, nämlich jenem, das ihren Lebensstandard sichert, Dividenden ausschüttet, ihr Wohlstand verspricht. Hier finden wir die traditionelle Rolle des Mannes als Versorger wieder. Bei Männern steht nicht das geschlechtliche Vermögen zur Diskussion, sondern seine Eingebundenheit in gesellschaftliche Strukturen, die bestimmte Sicherheiten beinhalten.²²⁰ Daraus schöpfen Männer ihr vergeschlechtlichtes Kapital. Das schreibt sich fort in der Geschichte der freien Partnerwahl. Die Frau löst ihr Kapital nun selbst ein, um im Gegenzug etwas dafür zu erhalten.

Die soziale Präsenz eines Mannes und einer Frau unterscheiden sich. Sie erfolgt beim Mann über den Status, der in irgendeiner Weise erfolgreich symbolisiert werden muss. Die Präsenz eines Mannes ist immer so stark, wie die Macht, die er verkörpern kann. Diese Macht sei nun moralisch, physisch, ökonomisch, sozial, sexuell. Das Objekt dieser Macht liegt dennoch außerhalb des Männlichen. Es ist stets eine Macht, die er über andere hat.²²¹ Dazu muss er in kapitalistischen Verhältnissen in Besitz von etwas sein, das die andere Person braucht. Andernfalls fehlt ihm das Kapital, um in den Tauschhandel und damit in das Geschlechterverhältnis einsteigen zu können. Er muss erfolgreich ausdrücken, dass er über Geld und/oder Macht verfügt. Genauso ist es bei der Frau, wobei sich das Kapital bei ihr nicht über einen Status, sondern über den Körper ausdrückt. Sie muss Schönheit und Attraktivität erlangen, um genügend Kapital für den Einstieg in den Markt zu gewinnen. Es kommt zu einem Austausch von diesen geschlechterspezifischen Kapitalen, welche die Grundkoordinaten für das Verständnis der Sexualität von Mann und Frau in der bürgerlichen

²¹⁹ Connell (2005): 74.

²²⁰ Vgl. Haug (1991): 135.

²²¹ Vgl. Berger (1972): 45.

Gesellschaft bestimmen. Das trifft nicht nur auf Gonzo zu, es zeigt sich dort nur unverhüllt. Es ist ein Spiegel des Geschlechterverhältnisses, wie es tief in unserer Kultur verankert ist. Nach traditionellen Vorstellungen ist der einzige Rahmen, der gewährleisten kann, dass der Handel rechtmäßig zu beiderseitigem Wohle vollzogen wird, die Ehe. Es ist der Raum, in den sich die zügellose Lust des Mannes zum Wohle der Gesellschaft einschließen lässt. Gleichsam stellt diese Bindung nach traditionellem Verständnis Sicherheit und Wohlergehen der Frau sicher. Wir müssen feststellen, dass dieser Logik folgend, die Ehe ziemlich viel mit der Prostitution gemeinsam hat.²²² Nur, dass die Ehe zur Folge hat, dass das weibliche Kapital zur Reproduktion und das männliche zur Brutpflege genutzt werden kann.

Ein Element der Hierarchie wird eingefügt, um den Geschlechtern im Handel spezifische Positionen zuzuweisen. Die mächtigere Position ist in der Lage, die Umstände des Handels zu bestimmen, ihn zu initiieren, seine Abwicklung zu betreuen. Die hierarchisch niedrigere Person erhält dabei Macht, Geld, Arbeit oder Ähnliches, was das Kapital der ranghöheren Person darstellt. Sie erhält dies im Austausch zu ihrem eigenen Kapital, der sexuellen Attraktivität. Auffallend sind die unterschiedlichen Interessen, die in diesem Tauschhandel liegen: Einerseits erkennt man eine direkte Motivation, weil es sich um ein ursprünglich sexuelles Interesse handelt, der Akt, in dem sich die erste Hälfte des Handels vollzieht, ein sexueller ist. Andererseits finden wir eine indirekte Motivation vor, weil es sich um ein Interesse jenseits des sexuellen Aktes handelt, für welches dieser Akt quasi in Kauf genommen werden muss. Diese Reihenfolge lässt sich nun nicht beliebig umdrehen, da es sich dabei um das Verhältnis der Leistung/Gegenleistung dreht. Die Gegenleistung kann nicht vor der Leistung erfolgen. Die Ausgangssituation im Gonzo ist eine spezifische soziale Situation, an der sich dies ablesen lässt, nämlich einerseits die Situation des Castings, das den Rahmen darstellt, innerhalb dessen eine sexuelle Gefälligkeit einen Vorteil bringen kann (und nicht umgekehrt). Andererseits ist es eine Frage der hierarchischen Situation: Der ranghöheren Person muss zuerst gedient werden.

Die Machtpositionen im Gonzo sind eindeutig verteilt, lassen keinen Zweifel über die Hierarchie der beteiligten Personen, die aufgrund ihres Geschlechtes spezifische Motivationen aufweisen und aufgrund dieser Motivationen zu ihren Positionen im Szenario kommen. Dominanz und Unterwerfung werden auf dem Feld der Sexualität ausgehandelt, sind aber zugleich sexualisierte Positionen, die in unsere Fantasien eingespeist werden. Und die

²²² Vgl. Singer (1993): 51.

Fantasie dieser idealtypischen, eindeutigen Positionen muss nicht zwangsläufig das tatsächliche Verhältnis widerspiegeln.

Blick und Subjektkonstruktion

„They literally want to get at the bottom of things, at what they believe is the truth, because seeing is believing.“²²³

Der Blick strukturiert die Subjektwerdung und hilft uns, die Geschlechterordnung und -konstruktionen nachzuvollziehen, wenn man die Frage stellt, wer den Blick einnehmen kann, wer angeblickt wird und in welcher Art und Weise das geschieht. Im Gonzo versichern sich Männer gegenseitig ihrer Männlichkeit. Die ständige Frage der männlichen Reden, von Männern mit Männern für Männer, darüber, was männlich ist, bewegt sich zwischen den Koordinaten des Männlichen und Nicht-Männlichen. Über die aktive Abgrenzung am Äußeren entsteht erst ein (Selbst-)Bewusstsein. Diese „Anderen“ werden dazu benötigt, um sich an ihnen abarbeiten zu können, sich an der Arbeit an diesem Außen herstellen zu können. Das männliche Subjekt markiert sich nicht selbst, es stellt sich über die Bearbeitung eines Themas her, auf das es den Fokus legt, wobei es sich um das Weibliche oder Weibische, das Nicht-Männliche, mal das Kindliche und damit Vormännliche, mal das Kastrierte und damit Entmännlichte handeln kann. Der Triumph über das Thema bringt eine Phallizität mit sich, eine Selbstdeklaration als potent, schöpferisch, innovativ, kraftvoll, womit das Gegenüber als impotent, epigonal, banal oder schwach herabgesetzt wird.²²⁴ Wenn es sich um eine Geschichte der Männlichkeit handelt, der Mann der Erzähler der Geschichte ist, dann kann man hier wohl sagen, die Frau *ist* die Geschichte. Es ist ein Verhältnis wie *subject* (Subjekt) und *subject matter* (das Thema).²²⁵ Im Zweiten spiegelt sich das Erste und erkennt sich dadurch erst selbst im Blick auf den Anderen, wird durch den Blick zurück des Anderen bestätigt.

Das Andere der Männlichkeit im Gonzo ist die Weiblichkeit. Sie wird personalisiert, erhält einen Namen, eine Geschichte, wird optisch abgetastet, inspiziert, auch physisch abgetastet und in Beschlag genommen. Ihre Körperlichkeit wird besetzt. Er hingegen hat

²²³ Ochsner (2011): 187.

²²⁴ Vgl. Herrmann (2011): 262.

²²⁵ Vgl. Williams (1995): 95

keine Substanz (engl. *matter*). Diese Rede definiert sich nicht nur anhand ihres Themas, sie folgt einem Stil, einer Schreibweise, einem sprachlichen Effekt „Mann“.²²⁶ Das Subjekt kann sich nur im Tun herstellen und die Handlung vollzieht sich in Konkurrenz und Abhängigkeit von der Frau. Die Frau weiß scheinbar nicht, wie ihr geschieht, nur wir als Publikum sind darin eingeweiht und im heterosexistischen Gonzo handelt es sich dabei um ein als männlich gesetztes Publikum.

Die Versicherung vollzieht sich in einer Gemeinschaft der Männlichkeit und wird im gemeinsamen Blick jener hergestellt, die von Anfang an in die Intrige eingeweiht sind. Dabei kommt ein weiteres Element ins Spiel: Der Blick der Frau zurück in die Kamera. Sie erkennt damit nicht nur die andere Figur, sondern auch das Publikum als männlich an. Der Blick im Gonzo ist ein relationaler *gaze*, wie Maina und Zecca erläutern, eine verkörperte Dynamik, die den Eindruck bestärkt, einer „live experience“ beizuwohnen:²²⁷ „[V]iewers look at the sex through the eyes of the operator/performer, while at the same time being looked at by the female performer. This strategy brings the viewers inside the scene, enhancing their engagement and their (virtual) performative interaction, as if they actually were acknowledged participants in the action.“²²⁸ Die Adressierung des Blicks der Zusehenden hat eine lange Geschichte. Man findet den ominösen Blick zurück bereits in Tizian's *Venus of Urbino* (1538), später in pornografischen Bildern des 19. Jahrhunderts, sowie der frühen Aktfotografie. Auch der *Hustler*, ein in den 1970er-Jahren gegründetes Erotikmagazin, hat damit gespielt. Die als männlich postulierten Zusehenden werden als solche anerkannt und ins Narrativ einbezogen.²²⁹ Das Adressieren der Betrachtenden, der Blick zurück, ist Teil der Illusion der Involviertheit in das Geschehen, wenn auch nur als Beobachter. Dieser Beobachter wird obendrein durch die beobachtete Person als solcher anerkannt. Die Blicke in die Kamera vermitteln uns einen Nervenkitzel der agierenden Figuren, bei ihren Aktivitäten beobachtet zu werden, erkennt er aber dadurch auch die Präsenz des Publikums an. Und ein Teil des Nervenkitzels liegt sicherlich auch daran, beim Beobachten beobachtet zu werden. Die Kamera wird ständig von der Frau adressiert. Die Zusehenden werden nicht nur in das Geschehen einbezogen, das Beobachten selbst wird in den Blick genommen. Sie sollen sich nicht nur an der Szene ergötzen, sie sollen sich hineinversetzt fühlen. Wie mit den Augen der

²²⁶ Vgl. Herrmann (2011): 270.

²²⁷ Vgl. Maina/Zecca (2016): 343.

²²⁸ Maina/Zecca (2016): 343.

²²⁹ Vgl. Dennis (2009): 107.

Hauptfigur blicken die männlichen Zusehenden in die Welt, der Bildschirm gibt eine getreue Blickperspektive wieder. Arme und Beine, Genitalien des männlichen (kameraführenden) Protagonisten sind wie Prothesen seiner selbst, ein Körper, in den er schlüpft.

Betrachten wir genauer, wie diese Art des Sehens aufgebaut wird und welche Schlüsse sich daraus ziehen lassen. Relevant ist hierbei das Konzept des *male gaze* und die Analogie des Spiegelstadiums, das für die Subjektkonstruktion zentral ist, wie es im Kontext des Films verstanden wird und wie man es auf Gonzo anwenden könnte.

Der männliche Blick

Als *gaze* bezeichnet man allgemein den Blick, jedoch wörtlich aus dem Englischen übersetzt könnte es als „Starren“ verstanden werden. In der Filmtheorie betont der Begriff den Genuss am Schauen, die Schaulust. Theoretisiert wurde der *gaze* erst ab den 1970er-Jahren. Die amerikanische und britische Filmwissenschaft begann damit, die Theorien von Sigmund Freud und Jacques Lacan auf das Kino anzuwenden. Ein Teil des visuellen Genießens ist dabei narzisstisch besetzt. Es kommt zu Identifikationen, aber auch zu der Illusion, man hätte einen Einfluss auf das Bild.²³⁰ Der Begriff des *male gaze* geht auf Laura Mulvey zurück, die feministische Revisionen der Filmtheorie in Gang setzte. Davor wurde nämlich fast ausschließlich von einem männlichen Subjekt ausgegangen, das aber nicht als solches markiert wurde. Filmtheoretikerinnen haben dann versucht, die männlich zentrierte Theorie zu erweitern. Den Anstoß gab Mulveys „Visual Pleasure and Narrative Cinema“ aus dem Jahr 1975.²³¹ Weitere wichtige Vertreterinnen sind Kaja Silverman, Ann E. Kaplan und Linda Williams. Letztere hat die Porn Studies begründet.

Sie beschäftigten sich nicht nur mit einer Kritik am männlichen Blick, sondern auch mit der Frage, ob der *gaze* grundsätzlich männlich sei.²³² Die Art des Blicks beruht auf kulturellen Annahmen über sexuelle Differenz. Der Film strukturiert den Blick vor, in ein und derselben Weise für männliche und weibliche Zusehende. Es wird allerdings in der Regel für ein männliches Zuschauen produziert. Weibliche Zusehende müssen traditionell den männlichen Standpunkt adaptieren. Es gibt grundsätzlich drei Arten des Sehens: 1. Im Filmtext, nämlich gewöhnlich Männer im Film, die Frauen ansehen, die zu Objekten der Betrachtung werden. 2. Die Zusehenden objektivieren die Frau auf der Leinwand oder am

²³⁰ Vgl. Hayward (2001): 157.

²³¹ Vgl. Mulvey (1980).

²³² Vgl. Hayward (2001): 158.

Bildschirm selbst. 3. Der Blick der Kamera im Moment des Filmens.²³³ Der Blick der Kamera ist der Einzige, der nicht per se in ein Geschlechterverhältnis eingebettet ist, sondern ein Werkzeug der geschlechtlichen Konventionalisierung des Blicks darstellt.

Ein männlicher Zuseher kann allem Augenschein nach identifikatorische Schaulust empfinden – er identifiziert sich mit der männlichen Hauptfigur, beide blicken auf das weibliche Objekt. Man könnte zunächst annehmen, eine weibliche Zuseherin nimmt den objektivierenden *male gaze* entweder in sadistischer Art und Weise ein, oder aber identifiziert sich masochistisch mit der objektivierten weiblichen Figur, dem weiblichen Objekt der Betrachtung. Frauen sind Teil derselben visuellen Kultur und wenden den *male gaze* auch auf sich selbst und andere Frauen an. Während die soziale Präsenz eines Mannes in Kapitalen der Macht ausgedrückt wird (auch die Macht zu schauen), so drückt sich die Präsenz der Frau traditionell in ihrem Äußeren aus, in Aussehen, Gestalt, Kleidung. Eine Frau ist immer von ihrem eigenen Abbild begleitet, so formuliert es John Berger.²³⁴ Frauen betrachten auch andere Frauen mit demselben *male gaze*. So nehmen weibliche Betrachterinnen eine vermeintlich männliche Subjektposition innerhalb des Blickregimes ein. Der *male gaze*, häufig als männliches Starren oder männlicher Blick übersetzt, beinhaltet also keineswegs, dass ein Mann den Blick ausführen muss und Frauen nur Objekte des Blicks sein können. Es geht um eine spezifische Kodierung des Blicks, die geschlechtlich konnotiert ist.

Der aktive Blick steht für autonomes sexuelles Begehren, beides wird traditionell nur Männern zugestanden. Frauen waren lange Zeit davon ausgeschlossen, Pornos zu sehen und selbst das herkömmliche Kino galt für Frauen einst als unschickliche Freizeitbeschäftigung. Weibliche Filmfiguren wurden für einen aktiven Blick bestraft, so Linda Williams. Es handelt sich um eine Strafe für aktive Sexualität.²³⁵ Williams nimmt hier Bezug auf das Horror-Genre. Von den 1970ern konventionalisierte sich der Umstand, eine weibliche Protagonistin müsse keusch bleiben, wenn sie überleben will. Die Möglichkeit des Rollentausches ist grundsätzlich also möglich, aber gefährlich.²³⁶ John Carpenters *Halloween* (1978) erhob das Motiv schließlich zur Konvention, nur die jungfräuliche Laurie Strode, gespielt von Jamie Lee Curtis, kann den Mörder stoppen. 1996 machte sich Wes Craven in seinem Film *Scream* (1996) darüber lustig und brach mit der Konvention, als die Protagonistin Sidney Prescott, gespielt von Neve Campbell es schafft, den Bösewicht zu töten, obwohl sie ihre

²³³ Vgl. Kaplan (1983): 15.

²³⁴ Vgl. Berger (1972): 56.

²³⁵ Vgl. Williams (1995): 324.

²³⁶ Vgl. Hayward (2001): 159.

Jungfräulichkeit an ihn selbst verloren hat. Es ist eine Konvention, die spätestens seit Ende der 1990er in Auflösung begriffen ist, jedoch mit wenig Effekt auf den Urheber: John Carpenters Filme dahingehend zu betrachten, wäre eine eigene Arbeit zum Thema Normalisierung von Misogynie im Horrorgenre wert, noch in *Vampires* (1998) zeigt sich in seinem Oeuvre die Normalität von Gewalt an sexuell aktiven Frauen sehr deutlich. Jene Frauen, die sich über die Konventionen hinwegsetzen und ein ähnlich autonomes Begehren oder Subjektivität entfalten wollen, werden dafür bestraft.

Schaulust ist ein gängiges Element frühkindlicher Sexualität, unabhängig vom Geschlecht. Was ein Kind als natürlichen Impuls der Lustgewinnung vollzieht, wird uns also im Heranwachsen entweder nahegelegt oder abgesprochen. Männer schauen nicht nur, der Blick beinhaltet die Macht der Inbesitznahme und strahlt Handlungsmacht aus. Das fehlt dem weiblichen Blick in unserer Kultur. Die Frau retourniert einen Blick, dem keine Handlung folgen kann, wenn sie ihn überhaupt zurückwerfen kann. Der männliche Blick suggeriert die Möglichkeit zu handeln.²³⁷

Es handelt sich um ein semantisches Problem, wenn Freud meinte, man könne behaupten, die Libido sei gesetzmäßig männlicher Natur, ob nun beim Manne oder der Frau. Was er für (psychisch) männlich oder weiblich hält, ist für ihn auch vom Schicksal der Objektlibido abhängig. Laut Freud bildet sich die scharfe Sonderung in zwei Geschlechter mit der Pubertät, allerdings sei eine stärkere Sexualitätshemmung (Scham, Ekel, Mitleid) oder überhaupt Sexualitätsverdrängung beim Mädchen früh ersichtlich, womit es eine Art Prädisposition gäbe, eine passive Form zu bevorzugen. Hier beginnt ein folgenschweres Missverständnis, das aus der Gleichsetzung von männlich mit aktiv und weiblich mit passiv folgt. Da autoerotische Betätigungen (ein aktiver sexueller Vorgang) für Freud trotz dieser Tendenz für beide Geschlechter evident sind, findet für ihn die Trennung erst in der Pubertät statt. Er bezeichnet die präpubertäre Aktivität des Mädchens aber als Sexualität mit „männlichen Charakter“ (da aktiv): „[S]o ließe sich auch die Behauptung vertreten, die Libido sei regelmäßig und gesetzmäßig männlicher Natur, ob sie nun beim Manne oder beim Weibe vorkomme und abgesehen von ihrem Objekt, mag dies der Mann oder das Weib sein.“²³⁸

Grundsätzlich ist das Gegensatzpaar *aktiv* und *passiv* ein grundlegendes für das psychische Leben, unabhängig vom Geschlecht. Das psychoanalytische Verständnis der

²³⁷ Vgl. Kaplan (1983): 31.

²³⁸ Freud (2009): 119.

Begriffe von Aktivität und Passivität bezeichnet Triebziele, die aus einer somatischen, erogenen Quelle stammen und auf das Prinzip der Befriedigung ausgerichtet sind, und zwar dadurch, geeignete Reize auf einer erogenen Zone hervorzurufen.²³⁹ Das Begriffspaar steht in Zusammenhang mit der Gegenüberstellung phallisch und kastriert, wobei selbst passive Triebziele eine Aktivität erfordern.²⁴⁰ Das Begriffspaar auf Geschlechter aufzuteilen, hat kulturelle, sicher aber keine natürlichen Gründe, es ist obendrein eine europäische Trennung. In nichteuropäischer Kunst, wie beispielsweise in Indien, Persien, Kolumbien und einigen afrikanischen Ländern, findet man häufig sexuelle Darstellungen, in denen sich die Frau genauso aktiv zeigt wie der Mann. Es ist ein reziprokes sexuelles Verhältnis, die beiden absorbieren sich darin gegenseitig.²⁴¹

Freud flirtete also mit einer essentialistischen Definition von Männlichkeit als aktiv und von Weiblichkeit als passiv, selbst wenn er sich der Eingeschränktheit und Widersprüchlichkeit dieser Sichtweise durchaus bewusst war.²⁴² Sexistische und visuelle Kultur verknüpfen sich in der psychoanalytischen Theorie am weit verbreiteten Missverständnis, dass allein der visuelle Beweis des Fehlens des Penis bei der Frau die Vorstellung beim Kind auslöst (wobei in der Regel vom Knaben ausgegangen wird), dieser sei ihr genommen worden und diese visuelle Grundlage führe zur untergeordneten Rolle der Frau in der Gesellschaft. Diese Schlussfolgerung spricht ihr aktive Strebungen ab, unterstellt größere Neigung zu Passivität, zweifelt an ihrer nach außen strebenden Lust oder gänzlich an weiblichen libidinösen Lüsten. Diese Annahme erkennt, dass diese mutmaßliche Interpretation des Kindes bereits innerhalb gewisser symbolischer Grundkoordinaten stattfindet. Das Bild entsteht innerhalb einer symbolischen Ordnung, die in Grundzügen bereits erlernt wurde, genauso, wie man davon ausgehen kann, dass die präpubertäre Neigung des kleinen Mädchens zu mehr Passivität nicht mit einer Prädisposition zu tun hat, sondern damit, dass sie schon in frühem Alter dazu angehalten wird, sich ihr Kleid nicht dreckig zu machen, während Jungen dazu ermuntert werden, auf Bäume zu klettern und zu raufen.

Wenn die Opposition Aktivität und Passivität über viele Dinge Aufschluss geben kann, so doch nichts über die eigentliche Geschlechtsverwirklichung.²⁴³ Die biologische Funktion der Fortpflanzung ist nicht im Psychismus, der grundlegenden Bedingtheit des

²³⁹ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 537.

²⁴⁰ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 51.

²⁴¹ Vgl. Berger (1972): 53.

²⁴² Vgl. Connell (2005): 68.

²⁴³ Vgl. Lacan (1980): 201.

Menschen durch die Psyche, vorhanden. Freud und auch sein Nachfolger Jacques Lacan sind sich darin einig, dass im Psychismus nichts ist, das das Subjekt als männlich oder weiblich auslegen würde. Dort sind nur Äquivalente, die kulturell damit assoziiert werden, wie beispielsweise aktiv und passiv, phallisch und kastriert oder ähnliche Zuschreibungen und selbst das nicht durchgehend und ausschließlich.²⁴⁴ Im Psychismus funktionieren das Ideal der Männlichkeit und das Ideal der Weiblichkeit in anderer Weise denn als schiere Aktivität und Passivität. Es sind weitaus komplexere Bilder. Sie entspringen dem Begriff der Maskerade, der eigentlich dem Symbolischen angehört.²⁴⁵

Gonzo als Spiegel von Männlichkeit

„... our sexual identities as male and female, our confidence in language as true or false, and our security in the image we judge as perfect or flawed, are fantasies.“²⁴⁶

Christian Metz führte den Begriff des Spiegelstadiums in die Filmtheorie ein. Er verstand die Kinoleinwand in Analogie zu einem Spiegel. Er meinte, Lacans sogenanntes „Spiegelstadium“²⁴⁷ würde im Kinosaal reinszeniert werden, allerdings mit signifikanten Unterschieden.

Jacques Lacans erst später publizierter Vortrag von 1936 mit dem Titel „Das Spiegelstadium“ („Le Stade du Miroir“) ist einer der ältesten Beiträge des Autors zur Psychoanalyse. Durch die Spiegelmetapher wird in der psychoanalytischen Theorie die Konstituierungsphase des menschlichen Subjekts beschrieben. Nach Lacan handelt es sich dabei um ein Kind im Alter zwischen sechs und achtzehn Monaten, das imaginär die Beherrschung und die Einheit des Körpers antizipiert. Über die Einheit kann es noch nicht verfügen, das Kind begreift sie zum ersten Mal ansatzweise, wenn es das eigene Bild im Spiegel wahrnimmt.²⁴⁸ Zentral ist das Verhältnis zwischen der eigenen anatomischen Unfertigkeit der sogenannten „verfrühten Geburt“ beim Menschen (also, anders als viele Tiere, nach der Geburt alleine nicht lebensfähig zu sein) und des möglichen Erreichens einer

²⁴⁴ Vgl. Lacan (1980): 214.

²⁴⁵ Vgl. Lacan (1980): 202.

²⁴⁶ Rose (2005): 227.

²⁴⁷ Vgl. Lacan (1991).

²⁴⁸ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 474.

autonomen Einheit, die das Kind zum ersten Mal jubilierend realisiert, wenn es sein Spiegelbild erblickt.²⁴⁹

Lacan legt den Sachverhalt in „Das Spiegelstadium als Bildner der Ichfunktion“ genauer dar.²⁵⁰ Das Kind erkennt im Spiegel andere Objekte der Umgebung und sein Primärobjekt, die Mutter, von der es hochgehalten wird, um in den Spiegel blicken zu können.²⁵¹ Lacan geht in seinen *Écrits* von 1966 nicht zwingend von der Mutter aus, er spricht von „einem Menschen oder einem Apparat“, der das Kind stützt, um überhaupt in den Spiegel blicken zu können.²⁵² Laplanche und Pontalis nehmen darauf gar keine Rücksicht. Ein großer Teil der Sekundärliteratur, wie auch Christian Metz, scheinen darunter ganz selbstverständlich die Mutter zu verstehen. Er spricht von ihr als Primärobjekt des Kindes, bzw. wörtlich vom „object par excellence“. Sowohl die filmtheoretische wie die psychoanalytische Sekundärliteratur geht stets von der Mutter als Stütze aus, was aber nicht zwingend notwendig ist. Das Kind erkennt diese andere Person im Spiegel, aber auch sich selbst und lernt beides zu unterscheiden: die primäre Identifikation findet statt. Für Lacan ist das Spiegelstadium ein Spezialfall der Funktion der Imago. Der Begriff bezeichnet Vorstellungsbilder, die man von einer anderen Person hat. Die Funktion dieser Bilder besteht in der kindlichen Entwicklung darin, eine Beziehung zwischen Organismus und seiner Realität herzustellen, zwischen Innenwelt und Außenwelt, wie Lacan es nennt. Das Verhältnis ist durch die Unfertigkeit des menschlichen Säuglings gestört. Das Spiegelstadium beschreibt er wie folgt:

„[Ein Drama], dessen innere Spannung von der Unzulänglichkeit auf die Antizipation überspringt und für das an der lokalen Täuschung der räumlichen Identifikation festgehaltene Subjekt die Phantasmen ausheckt, die, ausgehend von einem zerstückelten Bild des Körpers, in einer Form enden, die wir in ihrer Ganzheit eine orthopädische nennen könnten, und in einem Panzer, der aufgenommen wird von einer wahnhaften Identität, deren starre Strukturen die ganze mentale Entwicklung des Subjekts bestimmen werden.“²⁵³

²⁴⁹ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 475.

²⁵⁰ Vgl. Lacan (1991).

²⁵¹ Vgl. Metz (1982): 45.

²⁵² Vgl. Lacan (1991): 63.

²⁵³ Lacan (1991): 67.

Es handelt sich um eine Analogie zur Freudschen Konstitution des Ichs, wenn nämlich der Autoerotismus, der Lacans Fantasie des „zerstückelten Körpers“ entspricht, in den Narzissmus übergeht, der dem primären Narzissmus im Spiegelstadium entspricht: „[F]ür Lacan ist es die Spiegelstufe, die rückwirkend die Fantasie des zerstückelten Körpers auftauchen lässt [...] [M]itunter erscheint die Zerstückelungsangst, wenn die narzisstische Identifizierung verlorengeht, und umgekehrt“, so Laplanche und Pontalis.²⁵⁴ Lacan meint, der zerstückelte Körper „zeigt sich regelmäßig in Träumen, wenn die fortschreitende Analyse auf eine bestimmte Ebene aggressiver Desintegration des Individuums stößt“.²⁵⁵ Selbst der Narzissmus, um zu Freud zurückzukehren, ist aber nur der Zwischenschritt. In einer weiteren Phase soll die Objektliebe erfolgen, eine libidinöse Besetzung nach außen, die mit der Ich-Libido in einer Balance stehen soll.²⁵⁶ So wird der Konflikt zwischen körperlicher Unzulänglichkeit und Autonomiegelüsten kalmiert, die Spannung gelöst.

Wenn Metz die Filmleinwand mit dem Spiegel vergleicht, so erkennt er sofort einen signifikanten Unterschied: „[T]here is one thing and only that is never reflected in it: the spectator's own body. In a certain emplacement, the mirror suddenly becomes clear glass.“²⁵⁷ Dieser Unterschied führt dazu, dass im Spiegelstadium eine primäre Identifikation des Kleinkindes mit seinem körperlichen Abbild und der ersten Fantasie der eigenen Einheit stattfindet, in der Filmsituation aber nur eine sekundäre Identifikation mit wesentlich abstrakteren Elementen wie Idealen, Werten etc. vorgenommen werden kann und man sich beispielsweise mit einer Filmfigur identifizieren kann, die dem eigenen Abbild nicht entspricht, aber beispielsweise durch die Handlungen oder Aussagen ebenjene Werte vertritt, mit denen man sich identifiziert, oder ähnliche Konflikte oder Emotionen durchlebt, die man aus dem eigenen Leben kennt. Die Identifikation ist keine Imitation, sondern eine Aneignung von etwas Ähnlichem, deren gemeinsames Element eine Fantasie ist.²⁵⁸ Das funktioniert im Film aber nur auf diese sekundäre Art und Weise, weil die primäre Identifikation schon stattgefunden hat, wie Metz erklärt:

²⁵⁴ Laplanche/Pontalis (1973): 476.

²⁵⁵ Lacan (1991): 67.

²⁵⁶ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 318.

²⁵⁷ Metz (1982): 45.

²⁵⁸ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 221.

„[T]he reflection of the own body has disappeared. The cinema spectator is not a child and the child really at the mirror stage (from around six to around eighteen months) would certainly be incapable of ‚following‘ the simplest of films. Thus, what *makes possible* the spectator’s absence from the screen – or rather the intelligible unfolding of the film despite that absence – is the fact that the spectator has already known the experience of the mirror (of the true mirror), and is thus able to constitute a world of objects without having first to recognize himself within it. In this respect, the cinema is already on the side of the symbolic. [...] it is no longer necessary that this similarity be literally *depicted* for him on the screen, as it was in the mirror of his childhood. Like every other broadly ‚secondary‘ activity, the practice of the cinema presupposes that the primitive undifferentiation of the ego and the non-ego has been overcome.“²⁵⁹

Im Gonzo entfremdet man sich noch weiter von diesem Stadium, da dieses potenziell identifikatorische Abbild einer Figur nicht als Ganzes existiert. Es ist jedoch genau jene Ganzheit, deren sich schon das Kind vor dem Spiegel bewusstgeworden war und so die Phase des „zerstückelten Körpers“ zurücklassen konnte. Es ist jene Ganzheit, die erkennbar wird, wenn der Spiegel das eigene Bild zurückwirft und mit der man sich in einem herkömmlichen Film zumindest noch sekundär identifizieren kann. Im Gonzo zeigt sich das zerstückelte Selbst, an dessen Stelle man tritt. Die Spiegelung erfolgt nicht im eigenen Abbild, sondern muss durch die Abarbeitung an der Differenz geleistet werden, also darin, sich möglichst von der Frau zu unterscheiden. Die Frau muss als diese Spiegelfläche erhalten. Ein weiteres Problem ist der Umstand, dass die Leinwand eben kein Spiegel ist, wie Metz selbst ausführt: „In this sense the screen is not a mirror. [...] At the cinema, it is always the other who is on the screen; as for me, I am there to look at him. I take no part in the perceived, on the contrary, I am *all-perceiving*. All-perceiving as one says all-powerful.“²⁶⁰ Im Gonzo wird aber der Blick zurück auf das Kind vor dem Spiegel, sei es durch das Spiegelbild des Kindes selbst oder durch die Augen der Mutter, ständig reinszeniert, wenn die weibliche Figur aufgefordert wird, in die Kamera und damit in die Augen der Zusehenden zu blicken, sie zu adressieren, anzuerkennen. Das Zusehersubjekt des Gonzo steckt also fest, genau in dem Moment, in dem der zerstückelte Körper des frühkindlichen Selbst als die eigene Einheit erkannt wird und sich das Subjekt konstituieren soll, ein Umschlagplatz zwischen zwei kruden Fantasien der

²⁵⁹ Metz (1982): 46.

²⁶⁰ Metz (1982): 48.

Selbstwahrnehmung, jedoch gepaart mit dem Allmachtsglauben der sekundären Identifikation des Erwachsenen vor der Leinwand. Die Identifikation aufgrund von Ähnlichkeit muss immer ein Verkennen sein, da sie die Differenz ignoriert – auch die Differenz unter Männern, was Anne Friedberg in ihrer Betrachtung von Theorien zur Identifikation im Kino wie folgt ausführt: „If the subject is constituted in a series of identifications which force similarity, identification is one long structural repetition of this denial of difference, a construction of identity based on sameness.“²⁶¹

Ergänzen wir die ursprüngliche Metapher mit feministischen Perspektiven, denn im psychoanalytischen Gleichnis des Spiegelstadiums versteckt sich die Geschlechterdifferenz, auch wenn sie nicht explizit erwähnt wird. Es wird hier in der Regel von einem Knaben ausgegangen, der von der Mutter hochgehalten wird. Insofern hat Differenz eine Relevanz in dieser Analogie. Metz erkennt diese notwendige Andersheit, wenn er sie auch nicht geschlechtlich fasst, denn:

„This other other is its guarantee that the first is really it: by her authority, her sanction, in the register of the symbolic, subsequently by the resemblance between her mirror image, and the child's (both have a human form). Thus the child's ego is formed by identification with its like, and this in two senses simultaneously, metonymically and metaphorically: the other human being who is in the glass, the own reflection which is and is not the body, which is like it.“²⁶²

Die Situation vor dem Spiegel bedarf nicht nur des Spiegelbildes des Kindes, mit dem es sich identifizieren kann, sondern auch des Spiegelbildes der Mutter, der es ähnelt, weil sie beide menschliche Wesen sind, von der es sich aber auch unterscheidet, vorgeblich weil es ein eigener Mensch ist. Jedoch werden die beiden Positionen stets geschlechtlich gelesen, damit eine geschlechtliche Andersheit betont. Das Gleichnis wird in die männliche Form gesetzt und konstruiert Weiblichkeit als Spiegelbild der Männlichkeit im Spannungsfeld zwischen Ähnlichkeit und Differenz: „Der Idealtyp der Weiblichkeit (der, wie schon gesagt, allgemein als Gegensatz zur Männlichkeit konstituiert wird), absorbiert all das, was der Junge abschüttelt, wenn er vor der Mutter flieht. [...] Da die Mutter ihrer Subjektivität beraubt ist,

²⁶¹ Friedberg (1990): 40.

²⁶² Metz (1982): 45.

beinhaltet die Identifikation mit ihr einen Verlust des Selbst“, wie Jessica Benjamin in ihren Überlegungen zu Psychoanalyse, Feminismus und Macht darlegt.²⁶³ Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass sich ein männliches Kind auch aufgrund von Ähnlichkeiten mit der Mutter identifizieren, bzw. auch ein weibliches Kind eine Differenz zur Mutter erkennen kann, aufgrund von Unterschieden, wie beispielsweise Alter und damit verbunden Größe und Macht. Im Gonzo wird eine Männergemeinschaft vorausgesetzt, die so nicht existiert, weil sich Männer untereinander zu deutlich unterscheiden. Hier wird Differenz unter Männern geleugnet, was deshalb standhält, weil man geschlechtliche Differenz in der Abarbeitung an einer Frau überbetont.

Das funktioniert, da Gonzo als männliche Erfahrung konstruiert wird, eine Männergemeinschaft des Blicks, nun in einer virtuellen Gemeinschaft, was früher raumzeitlich zusammenfallende physische Zusammenkünfte von Männern waren. Was nun eine disperse Ansammlung von Männern ist, die sich in einer mediatisierten Erfahrung als männlich etablieren, waren früher tatsächliche Zusammenkünfte mit sehr realen Ritualen der Männlichkeit, die sich beiderseits im sexuellen Kontext an der Frau abarbeiten. Schon in der Aktmalerei stellten die Bilder meist eine private Angelegenheit dar, die in homosozialen Bündnissen geteilt wurden. Männer hielten sie unter Verschluss und würden sie nur anderen Männern des gleichen Status preisgeben, in einem männlichen Ritual, bei einem Brandy und einer Zigarre.²⁶⁴ Das war in der ersten Phase des Pornokinos ganz ähnlich. Bevor Pornografie über kleinere Datenträger oder das Internet in die heimischen Schlafzimmer kam und sich somit für breitere Publikumsschichten öffnete, war der Rahmen der Rezeption auf einen männlich homosozialen Raum beschränkt. Im Early Cinema wurde Pornografie auf Herrenparties oder in Vorräumen von Bordellen vorgeführt, nicht selten im Zuge von Ritualen, in denen junge neue Gruppenmitglieder in die Männlichkeit „eingeführt“ werden sollten.²⁶⁵ Diese damals tatsächlich physisch an einem Ort anwesende Gemeinschaft findet sich nun mediatisiert ein, ist eine virtuelle und disperse Männergemeinschaft, die aber dennoch real ist, wenn sie sich auch raumzeitlich getrennt einfindet. Im Blick treffen sie sich an gleicher Stelle, dort findet sie ihren Knotenpunkt. Dort wird die Verbindung zwischen Darsteller und Publikum geknüpft. Hier erkennen wir sozial symbolisierte Subjektivierungsprozesse.

²⁶³ Benjamin (2009): 197.

²⁶⁴ Vgl. Dennis (2009): 76.

²⁶⁵ Vgl. Williams (1995): 113.

Konfliktlösung und Konfliktleugnung

In der Wahrnehmung der eigenen körperlichen Integrität antizipiert das Kind die eigene Autonomie. Es entsteht eine gewisse Allmachtsfantasie, die an sich nicht männlich kodiert ist, jedoch männlichen Kindern kulturell vorbehalten wird. Laura Mulvey bezeichnet sie als die Fantasie eines Knaben, der wider besseren Wissens von der Ambition fantasiert, aus eigener Kraft ein Vermögen zu machen und eine Prinzessin zu heiraten, und analog dazu der Fantasie des Mädchens in einer weitaus passiveren, wartenden Rolle: „For a girl, on the other hand, the cultural and social overlap is more confusing. Freud’s argument that a young girls’s day-dreams concentrate on the erotic ignores his own position on her early masculinity and the active day-dreams necessarily associated with this phase.“²⁶⁶ Anfangs ähnelt sich die Fantasie von Eigenständigkeit und Machtanspruch bei beiden Kindern. Der Unterschied, der ausgemacht werden kann, findet in der gesellschaftlich begründeten Geschlechterhierarchie seinen Ursprung und darin, wie über den Mangel und die Ausformung (nicht Wahrnehmung) der Differenz Subjektivität geschlechtlich konnotiert wird. Man kann das, was als Mangel der Frau definiert wird, auch als ihren Wissensvorsprung und Mangel des Mannes betrachten: Der Mann wird in diesen Fantasien der Allmacht verhaftet bleiben, während sich die Frau dessen bewusst ist, wie illusorisch diese Ansprüche sind. Illusorisch sind sie für beide Geschlechter, nur läuft der Mann stets Gefahr, seine Männlichkeit zu verlieren, sollte er den Anspruch aufgeben – oder wie Kaja Silverman erklärt: „He is on the ‚right‘ side of the symbolic, but on the ‚wrong‘ side of knowledge. The female subject, on the other hand, has tangible ‚proof‘ of her castration, and consequently turns away from what are in the final instance only illusory goals. Although she is on the ‚wrong‘ side of the symbolic, she is on the ‚right‘ side of knowledge.“²⁶⁷

Geschlechterdifferenz ist in den Erzählungen vom Spiegelstadium bereits eingeschrieben, die Einführung der Differenz geht der Entwicklungsphase voraus. Es kann wohl kaum eine psychoanalytische Theorie geben, die sich nicht auf geschlechtliche Differenz stützt, wenn sie dezidiert auf diesem Unterschied aufbaut: Die Wahrnehmung der körperlichen Integrität in der psychoanalytischen Theorie geschieht wortwörtlich bei einem Knaben, einem späteren Mann, in Abgrenzung von der Mutter, einer Frau, die in der späteren Entwicklung der

²⁶⁶ Mulvey (1990): 27.

²⁶⁷ Silverman (1990): 111.

männlichen Geschlechtsidentität mit dem Mangel und der Kastration assoziiert werden soll und von der sich das männliche Kind ablösen muss, um der eigenen Kastration (und damit andauernder Abhängigkeit) zu entgehen. So gesehen definiert sich männliche Subjektivität nicht weniger über den Mangel als weibliche. Es besteht ein Konflikt zwischen Selbstständigkeit und dem Bedürfnis nach Anerkennung. Anerkennung bedarf des Anderen, dieser muss somit als solcher auch akzeptiert, als Subjekt anerkannt werden. Genau im Wunsch nach Anerkennung der eigenen Autonomie durch einen Anderen entsteht eine Abhängigkeit von ebendiesem Anderen, wie Jessica Benjamin erklärt:

„Das Bedürfnis des Subjekts nach dem Anderen ist insofern paradox, als das Subjekt sich als ein Absolutes, als ein selbstständiges Wesen zu setzen versucht, aber um selbst anerkannt zu sein, auch den anderen als Gleichen anerkennen muss. Es muss sich im anderen wiederfinden können. Das Subjekt ist nur an seinem Tun zu erkennen. Nur wenn dies Tun für den Anderen eine Bedeutung hat, hat es auch für das Selbst eine Bedeutung“.²⁶⁸

In der männlichen Subjektivität wirkt eine Dynamik ständig drohender Kastration und andauernder Gefahr, als entmännlicht oder unmännlich gesetzt zu werden. Die Konsequenz ist ein ständiges Ausagieren der Männlichkeit, zum Beispiel in Tätigkeiten, welche die eigene Autonomie bestärken oder Überlegenheit versichern. Diese Gefahr zu nahe am Subjekt zu verorten, oder der Glaube, die Allmachtsfantasie tatsächlich endgültig manifestieren zu können, begründet männliches Gewaltpotenzial und bietet eine mögliche Erklärung für die problematischen männlichen Erzählungen im Gonzo. Gonzo siedelt die männliche Allmachtsfantasie sehr nahe an der frühkindlichen Fantasie des „zerstückelten Körper[s]“ und somit der Abhängigkeit an, und verkennet, dass das Subjekt der Balance zwischen Autonomie und Anerkennung bedarf, der Andere (hier: die Frau) als gleichwertiges Subjekt anerkannt werden muss, damit ihre Anerkennung dem Mann gegenüber auch Gewicht hat. Das Bedürfnis nach Anerkennung führt laut Jessica Benjamin zu einem elementaren Paradoxon: „In dem Augenblick, da wir unsere Unabhängigkeit erreichen, sind wir davon abhängig, sie uns gegenseitig zu bestätigen.“²⁶⁹ Je stärker nach der Anerkennung gelehzt wird, desto stärker das Bedürfnis, es durch Autonomie zu kompensieren, die sich durch die Anerkennung

²⁶⁸ Benjamin (2009): 45.

²⁶⁹ Benjamin (2009): 46.

aber erst bestätigt. Im Gonzo wird Autonomie überbetont, die zur männlichen Allmachtsfantasie übersteigert wird. So kann das Subjekt nie „ganz“ werden. Absolute Ganzheit kann nicht erreicht werden, aber der Zustand akzeptiert, wenn alle Teile anerkannt werden, nämlich auch, indem der Widerspruch stehengelassen, ertragen werden kann, indem er ausgehalten wird, nämlich gleichzeitig autonom und abhängig zu sein. Gelingt das nicht, kommt es psychoanalytisch betrachtet zu einer Spaltung.²⁷⁰ Das Scheitern des Unterfangens führt zu einer Projektion der eigenen Unzulänglichkeit auf die Frau – oder um zu Silverman zurückzukehren: Der Mann weiß nicht, dass er ebenso einen Mangel hat, umso stärker versucht er diesen bei der Frau zu betonen, um sich selbst sicher zu wähnen. Dieses Andere, von dem man sich gleichzeitig abgrenzt, von dem man jedoch auch die Bestätigung sucht, definiert sich über die Geschlechterdifferenz.

Bis zum Moment vor dem Spiegel hatte das Kind die Illusion der Einheit mit der Mutter. Im Spiegel erkennt es sich selbst als Einheit, jedoch von der Mutter getrennt. Das männliche Kind entdeckt zudem die sexuelle Differenz der Mutter. Es hat einen Penis und sie nicht. Fortan hat das männliche Kind Angst, die Mutter könne einst einen Penis besessen haben, ihn jedoch verloren haben, und eine solche Kastration könne auch bei ihm stattfinden. Weiblichkeit wird zum Symbol dieses Verlustes.²⁷¹ Und damit gewissermaßen zum Symbol einer drohenden Kastration. Die mutmaßlich am biologischen Fakt wahrgenommene Kastration der Mutter ist keine fantasierte Erklärung optisch wahrgenommener biologischer Unterschiede zwischen Mann und Frau, wie eine wörtliche Lesart nahelegen würde. Das Geschlechterverhältnis findet im Imaginären seinen Platz, kodiert die Fantasie vor. Vor allem in traditionell bürgerlichen Gesellschaften und deren Kernzelle, der Kleinfamilie, ließ sich historisch die untergeordnete Rolle der Frau nicht nur auf diese Konstruktionen zurückführen. Diese Schlüsse wurden aus der Erfahrung der Rollenverteilung der Eltern in Symbolisierungsprozessen gezogen, als das Erleben der Geschlechterdifferenz anhand des elterlichen Verhältnisses zu einer Erfahrung wurde. Um sich von der Mutter zu lösen, aber auch, um nicht Gefahr zu laufen, selbst ein so abhängiges und eingeschränktes Leben zu führen, muss der Junge sich mit dem Vater identifizieren, während das kleine Mädchen auf eine ähnlich nachrangige und eingeschränkte Rolle verwiesen wird. Das ist im Grunde ihre reale Kastrationserfahrung und seine Kastrationsangst, die Symbolisierung der geschlechtlich

²⁷⁰ Vgl. Benjamin (2009): 79.

²⁷¹ Vgl. Hayward (2001): 197.

kodierten Ungleichheitsverhältnisse in der bürgerlichen Gesellschaft und der sich daraus ergebenden Geschlechterrollen gemäß des (biologischen) Geschlechtes.

Von der Mutter aufgezogen erlernt der Junge zuallererst, was Weiblichkeit bedeutet. Das Männliche wird später eingeführt als ungleich dem Weiblichen und wird so zum Nicht-Weiblichen.²⁷² Insofern lässt sich daran ein Entwicklungsmodell ablesen: Für die Lebensphase des Säuglings und Kindes sind die Gegensatzpaare aktiv-passiv und phallisch-kastriert bestimmend, für erwachsene Menschen eher männlich-weiblich.²⁷³ Aus grundsätzlichen Strebungen werden symbolische Platzhalter, passend zu den gesellschaftlichen Plätzen der Geschlechter. Das Erkennen und Akzeptieren dieser Platzhalter beschreibt den Übertritt in die symbolische Ordnung, den Eintritt in die Gesellschaft, gemäß den jeweiligen Geschlechterrollen. Gleichzeitig lässt sich darin auch die Kluft erkennen, die zwischen einem tatsächlichen Menschen und diesem Bild unüberbrückbar bleibt. Beide Teile der Gegensatzpaare werden in jedem Menschen vorhanden bleiben, während sich Ersetzungsbestrebungen der Assoziationskette hinsichtlich männlich oder weiblich im Heranwachsen bilden werden, aufgrund der beständigen Drohung, seine Geschlechterrolle nicht erfüllen zu können. Diese Drohung ist schon deshalb nie zu tilgen, da sie niemals so rigoros ausgefüllt und ein für alle Mal fixiert werden kann, wie die Identifikation als abgeschlossen männlich oder weiblich es erfordert. Man ringt ein Leben lang mit der unmöglichen Herstellung einer fixierten Geschlechtsidentität. Das Männliche ist und bleibt unmarkiert, ist nur an einem Rahmen orientiert, den das markierte Weibliche setzt, um sich davon abgrenzen zu können. Der Mann muss nach Außen streben, weg von diesem Weiblichen, um sich selbst herzustellen. So muss in der Abnabelung von der Mutter und im Bestehen im öffentlichen Leben („seinen Mann stehen“) Männlichkeit erlangt werden.

Die Kastrationsdrohung, die Angst vor dem Verlieren dieses Status, dem Verlust der Autonomie – vielleicht sogar die Angst vor dem Zurückfallen in die präöipale Phase der Abhängigkeit von der Mutter – erzwingt ein immer neues Herstellen und Beweisen dieses Status, dieser Unabhängigkeit, dieser phallischen Macht, der männlichen Aktivität. Diese Schärfe der Ausschließlichkeit ist kein rein semantisches oder begriffliches Problem der Assoziation zwischen den drei oben genannten Begriffspaaren, sondern ein psychischer

²⁷² Vgl. Connell (2005): 70.

²⁷³ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 51.

Druck.²⁷⁴ Es handelt sich um das System der Zwangsheterosexualität, das auf Männer stärker wirkt als auf Frauen, da sie sich aktiv abgrenzen müssen. Es ist eine psychische Spaltung mit dazugehörigen spezifischen körperlichen Praktiken und Disziplinierungen.²⁷⁵

Die Metapher vom Film als Spiegel hat Limitationen. Die größten Probleme in Metz Analogie der Filmerfahrung mit dem Spiegelstadium zeigen sich, wenn man Laura Mulveys Ausführungen in „Visuelle Lust und narratives Kino“ folgt und dem Verständnis dessen, wie die Identifikation in der Filmerfahrung geschlechtlich vorkodiert ist.²⁷⁶ Wie die feministische Theorie zurecht festgestellt hat, ist Weiblichkeit nämlich nicht nur auf die Differenz vom Manne zurückzuführen. Es gibt die unterschiedlichsten Formen von Weiblichkeit. Anders als die primäre Identifikation, die im Imaginären abläuft und das Selbst abgrenzt, handelt es sich bei Geschlechtsidentität um eine Art sekundäre Identifikation, welche im Symbolischen stattfindet. Während sich primäre Identifikation an der Differenz abarbeitet, um sich herzustellen, leugnet die sekundäre Identifikation die Differenz zwischen dem Selbst und einem Anderen, um Gleichheit zu erkennen und Identität auf dieser Grundlage aufzubauen, die mit Anderen geteilt wird.²⁷⁷ Ein Beispiel: Die primäre Identifikation konstruiert eine radikale Andersheit von der Frau, die sekundäre eine radikale Gleichheit mit Männern. Doch weder im Imaginären noch im Symbolischen sind die Grenzen stets so klar. Die Zuweisungen aktiv/männlich und passiv/weiblich werden nicht zuletzt durch das Faktum weiblichen Begehrens in Frage gestellt.²⁷⁸ Umso mehr noch vom lesbischen Begehren. Um dieses Bild zurecht zu rücken, musste die psychoanalytische Betrachtung der Filmtheorie angepasst werden.

Es gibt aber noch ein weiteres Problem mit dem Film als Spiegelmetapher, das ich bereits kurz erwähnt habe, denn es besteht ein entscheidender Unterschied zwischen Film und Spiegel, wie Metz selbst eingesteht: Der Körper der Zusehenden kann im Film nicht reflektiert werden. So betrachtet wird der Spiegel zu klarem Glas, man blickt hindurch.²⁷⁹ Man

²⁷⁴ Folgt man den gängigen Rollen nicht, erwartet einen nichts Geringeres denn Verachtung und Ausgrenzung oder manchmal sogar der Tod. Wir wollen so dringend daran festhalten, dass ein Mensch, der sich von Männern angezogen fühlt, zwangsläufig weiblich sein muss – wenn nicht physisch, so zumindest psychisch. Vgl. Connell (2005): 143. Wie viele Studien von Hirnforschern mussten wir von Mainstreammedien in dieser populistischen Weise falsch zitieren lassen. Auch das weit verbreitete Stereotyp vom homosexuellen Paar, bei dem wiederum eine Person die männliche, die andere die weibliche Rolle annehmen müsse, zeigt dasselbe Schema.

²⁷⁵ Vgl. Connell (2005): 104.

²⁷⁶ Vgl. Mulvey (1980).

²⁷⁷ Vgl. Friedberg (1990): 40.

²⁷⁸ Vgl. Klippel (2003): 180.

²⁷⁹ Vgl. Metz (1982): 45.

kann sich selbst nicht im Film wiederfinden, zumindest nicht wörtlich, man kann sich selbst nicht im Film als Objekt identifizieren.²⁸⁰ Der Film als Spiegel liefert den Zusehenden ein Bild ihrer selbst, allerdings nicht in einem exakten optischen Abbild, das zurückgeworfen wird. Die Reflektion zeigt sich im Erkennen des „Anderen“ im Bild und im Erkennen der Differenz, also im Erkennen des Unterschieds, der sich über diese Anderen ausdrückt. So sieht man sich nicht selbst, findet kein *imaginäres* Abbild, aber man erkennt sich selbst in der Differenz durch ein *symbolisches* Abbild.

Die Verunsicherung, der im Gonzo begegnet wird und die gelöst werden soll, ist keine imaginäre und damit kindliche, die im Symbolischen und folglich mit reifen und erwachsenen Mitteln gelöst wird, wie es die psychoanalytische Metapher in der Kindesentwicklung vorsieht. Die Verunsicherung der Differenz im Gonzo findet im Symbolischen selbst statt, wo sie in der Kindesmetapher gelöst wird. Ironischerweise soll ein symbolisches Problem auf imaginärem Weg gelöst werden, anstatt umgekehrt, im Ergötzen an und Ausagieren der physischen Differenz, der sexuellen Inbesitznahme – genau dort, wo im Spiegelstadium die Verunsicherung stattfindet. Eine Lösung auf symbolischem Wege würde eine Identifizierung mit dem Hauptcharakter der Fiktion bedeuten. Im Gonzo identifizieren sich die Zusehenden aber nicht mit der Hauptfigur, sie fantasieren sich in seine Position. Es ist keine Form der Identifikation, sondern eine Fantasie, tatsächlich *ident* zu sein. Die Hauptfigur wird zum imaginären Platzhalter der eigenen Subjektivität.

Es handelt sich also um ein ursprünglich im Imaginären stattfindendes Problem der frühkindlichen Entwicklung (abhängig oder autonom), das seine Lösung im Symbolischen vollzieht (männlich oder weiblich), was in unserer Gesellschaft die Geschlechterverhältnisse in die Subjekte einschreibt. Im Gonzo wird die Lösung aber genau umgekehrt versucht. Der Weg zurück kann aber nicht gegangen werden, die imaginäre Dimension ist nämlich durch die symbolischen Koordinaten überzeichnet. Der Mann des Gonzo steckt in einem Teufelskreis der Kastrationsangst, zu dem ihn sein Lösungsversuch nur immer wieder zurückführen kann. Aus der Unmöglichkeit der Übung und dem drohenden Scheitern entsteht eine umso verschärfte Kastrationsdrohung. Die Anerkennung des unabwendbaren Scheiterns bedroht die männliche Identität. Mangels Ausweg wird die Überkompensation gesucht, nämlich der Versuch, den Weg einfach zu wiederholen und zu verstärken, in der

²⁸⁰ Vgl. Metz (1982): 48.

Hoffnung einer Lösung, die aber auf diesem Wege immer nur in dieselbe Sackgasse führt und damit zum Zwang der neuerlichen, umso kräftigeren Wiederholung.

Männliche Verunsicherungen

Die Vervollständigung der ödipalen Struktur verspricht dem Mann, eine Krise zu lösen und soziale Stabilität wiederherzustellen.²⁸¹ Die aktiv begehrende Frau steht seinem Erfolg im Weg, sie ist Signal einer drohenden Kastration. Es wird also versucht, sie dazu zu bewegen, sich mit ihrer patriarchal vorgesehenen Rolle abzufinden.²⁸² Die Fantasie der Überlegenheit ist mit der Angst vor Abhängigkeit verbunden. Dafür gibt es auch andere Beispiele: Im Vampirfilm wird das Klassenverhältnis sexualisiert. Das Motiv des Vampirismus ist darin begründet, dass die Bourgeoisie erkennt, dass sie eigentlich – obwohl in der weitaus besseren, stärkeren Position – von den Massen an Arbeitern abhängig ist. Im Porno ist es die Abhängigkeit des Mannes von der Frau, die Sorge bereitet. Wenngleich in der untergeordneten Position, so kommt der Frau eine Schlüsselrolle zu. Ihre Präsenz exponiert die Abhängigkeit des Mannes von ebendieser und muss überwunden werden, um die männliche Autonomie zu sichern. Obwohl die Frau in der offenbar schwächeren Position ist, kann man ihr eine gewisse Macht zuschreiben, selbst in den geringsten Ausprägungen noch, da ihr nicht zu nehmen ist, dass sie den Schlüssel männlicher Macht in Händen hält. Diese Macht zu nutzen, ist aber so gefährlich, dass ein ganzes Genre, wie jenes des Horrorfilmes, sich zwischenzeitlich dem verschrieb, ebenjene Frauen umzubringen, die es wagten, diese Macht zu deutlich auszustellen.²⁸³ Während diese Rachefantasie im Kino in den letzten Jahrzehnten deutlich zurückging, entstand im Gonzo ein Refugium dafür.

Sehen wir uns an, welche möglichen Lösungen der Kastrationsdrohung die psychoanalytische Theorie vorsieht: Auf das Spiegelstadium folgt dort die ödipale Phase. Ein im Imaginären entstandenes Problem wird im Symbolischen gelöst. Das geschieht über Signifikationsprozesse. Das Kind möchte nach der im Spiegelstadium wahrgenommenen Trennung die Einheit wiederherstellen, strebt nach Wiedervereinigung. Daraus formiert sich ein sexuelles Begehren. Das Gesetz des Vaters, wie Lacan es nennt, hat das Inzesttabu installiert. Das männliche Kind muss sich also mit einer Frau verbinden, die nicht die Mutter

²⁸¹ Vgl. Hayward (2001): 261.

²⁸² Vgl. Hayward (2001): 200.

²⁸³ Vgl. Hayward (2001): 189.

ist. Es könnte eine Erzählung sein, in der ein aufwachsender Knabe Autonomie erlangt (Abgrenzung von der Abhängigkeit von den Eltern) und in Beziehung tritt (Abhängigkeit durch gegenseitige Anerkennung zweier gleichwertiger Subjekte), doch das würde ein Ertragen der Ambivalenz voraussetzen. Kaja Silverman erläutert, dass der Mangel das Fundament der männlichen Subjektivität darstellt, auch – oder gerade weil er geleugnet werden muss. Der Phallus als Symbol (männlicher Macht) ist ein möglicher Ausweg für den Jungen, da er den Phallus in seinem Penis repräsentiert sieht.²⁸⁴ Im Grunde genommen handelt es sich im Konzept des Phallus auch um nichts anderes als um das Symbol, das ein Monopol auf Aktivität, auf nach außen strebender Lust und die Legitimation darauf, dieser nachzugehen, innehält. Kulturgeschichtlich wurde diese Position dem Mann zugesprochen. Das hat wenig mit seinem Genital zu tun. Der Phallus beschreibt einzig und allein diese symbolische Funktion. Der Penis selbst wird wiederum als Begriff herangezogen, um das Organ zu bezeichnen.²⁸⁵

Machtlosigkeit, Eingeschränktheit, Abhängigkeit, Unterwerfung sind also Gefühle, die Aktivität und damit dem Gefühl der Autonomie zuwiderlaufen, entmännlichen und um jeden Preis zu verhindern sind. Doch die Leugnung des Mangels ist ein Trugschluss, denn wie jedes menschliche Wesen ist auch der Junge mangelhaft. Niemand ist vollkommen, allmächtig, vollends unabhängig und autonom. Kein universaler Machtanspruch hat Aussicht auf Erfolg, kein Organ markiert die dazu berufenen Menschen. Denn man kann einen Penis haben, aber in Besitz des Phallus kann man nicht sein, der Phallus ist nicht gleichbedeutend mit dem Penis. Mangelhaft ist der Mann genauso wie die Frau, kann er den Phallus doch ebenso wenig besitzen wie sie, hat er doch nur einen Penis. Jede direkte Verbindung oder Gleichsetzung zwischen Phallus und Penis ist schlichtweg eine Mystifizierung.²⁸⁶

Folgt der Knabe, bzw. der Mann den Anforderungen des Männlich-Seins, so tritt er erfolgreich in die symbolische Ordnung ein und wird zum Subjekt.²⁸⁷ Für Lacan ist sexuelle Identität ein Gesetz, das dem Subjekt eingeschrieben wird. Diese Einschreibung geschieht bei der Geschlechteridentität entlang der Dichotomie Phallus besitzend oder eben nicht. Sich entlang dieser Opposition auszurichten, ist nicht immer einfach. Selbst wenn es gelingen sollte, ist der Zustand, einem Geschlecht anzugehören, nie fixierbar, eben weil er nicht (nur) biologisch festgelegt ist, sondern sich durch eine Reihe kultureller Praxen definiert. Man muss

²⁸⁴ Vgl. Silverman (1990): 111.

²⁸⁵ Vgl. Laplanche/Pontalis (1973): 386.

²⁸⁶ Vgl. Silverman (1990): 112.

²⁸⁷ Vgl. Hayward (2001): 197.

sich immer wieder entlang dieser Grenze herstellen. Diese Interpretation hilft sowohl der Psychoanalyse als auch dem Feminismus²⁸⁸ und lässt sich mit Annahmen zu konstruierter Geschlechtsidentität verknüpfen, aber auch mit Fragen der Performativität von Geschlechtlichkeit. Das Konzept hat Judith Butler ausformuliert. Ein Subjekt ist nicht entstanden, das dann frei über seine Identität entscheidet, Geschlechtsidentität wird durch spezifische Machtverhältnisse erst hergestellt und durch normative Zwänge konstruiert, wie Butler erläutert:

„Von entscheidender Bedeutung ist demnach, daß die Konstruktion weder ein einzelner Akt noch ein kausaler Prozeß ist, der von einem Subjekt ausgeht und in einer Anzahl festgelegter Wirkungen endet. Konstruktion findet nicht nur *in* der Zeit statt, sondern ist selbst ein zeitlicher Prozeß, der mit der laufenden Wiederholung von Normen operiert; im Verlauf dieser unentwegten Wiederholung wird das biologische Geschlecht sowohl hervorgebracht als auch destabilisiert. Als die sedimentierte Wirkung einer andauernd wiederholenden oder rituellen Praxis erlangt das biologische Geschlecht seinen Effekt des Naturalisierten; und doch tun sich in diesen ständigen Wiederholungen auch Brüche und feine Risse auf als die konstitutiven Instabilitäten in solchen Konstruktionen, dasjenige, was der Norm entgeht oder über sie hinauschießt, was von der wiederholenden Bearbeitung durch die Norm nicht vollständig definiert und festgelegt werden kann“²⁸⁹.

Die Unterwerfung unter diese Struktur ist überhaupt eine Grundvoraussetzung für die Subjektwerdung. Spezifische Praktiken werden geschlechterspezifisch kodiert. Die Durchführung und Wiederholung dieser Praktiken stellt erst ein männliches oder weibliches Subjekt her. Das Subjekt ist eine Modalität der Macht, die sich auf sich selbst zurückwendet und erst in der Unterordnung unter diese Macht an Handlungsfähigkeit gewinnt. Das Subjekt ist die Bedingung der Handlungsfähigkeit.²⁹⁰ Dieser Zustand kann nun nie restlos fixiert werden, nur der Versuch kann wiederholt werden. Dass die Herstellung nie restlos glückt, ist kein Fehler des Systems, sondern ein wesentlicher Mechanismus. Was würde sonst zur Wiederholung anregen? Die ständige Wiederholung dieser Normen naturalisiert sie. Genau

²⁸⁸ Vgl. Rose (2005): 52.

²⁸⁹ Butler (1997): 32

²⁹⁰ Vgl. Butler (2001): 16.

das versteht Judith Butler als Performativität und verortet damit Geschlechtsidentität in einem Netz zitierender Praxis, die erst Subjekte einsetzt.²⁹¹ Da Normen aber eben jener ständigen Wiederholung bedürfen, liegt darin auch die Möglichkeit der Resignifikation. Diese Notwendigkeit lässt eine Offenheit, die Veränderung zulässt und Raum für Aneignung oder diskursive Umdeutungsprozesse bietet. Erst durch die wiederholende Praxis erzielt der Diskurs die Wirkung, die er benennt.²⁹²

Dieser Umstand kann aber auch Konflikte erzeugen, vor allem, wenn nicht nur die restlose Herstellung der Geschlechtsidentität (ein für alle Mal) nicht gelingt, sondern bereits die Wiederholung missglückt, die das Subjekt zumindest temporär vergewissert. Dieses Scheitern hat etwas sehr Bedrohliches, steht damit doch der Status des Subjektes auf dem Spiel. Es könnte zum Versuch führen, die Wiederholung fast zwanghaft, aggressiv, sogar mit Gewalt durchzuführen oder einen einzelnen geschlechtlich kodierten Akt umso intensiver durchzuführen, im Irrglauben, so womöglich keiner weiteren Wiederholung zu bedürfen. Dieser Kompensationsversuch ist naheliegend, da es einen weiteren Kernaspekt von Männlichkeit streift, nämlich jenen der *Externalisierung/Außenorientierung*. Dieses nach außen Forschende des Mannes, dass auch in der phallischen Macht, nämlich der nach außen strömenden Lust, zu fassen ist, beinhaltet auch ein Verbot, sich mit der Innenwelt, nämlich emotionalen Aspekten zu befassen.²⁹³ Insofern ist der Mann gespalten, entfremdet von einem genuinen Teil des Selbst, das als weiblich markiert wird und abgetrennt werden muss, obgleich es im Inneren liegt. In Projektionen zeigt sich, wie versucht wird, innere Konflikte in einem Außen zu lösen. Das kann Gewaltbereitschaft hervorrufen. Diese richtet sich gegen die Gesellschaft, gegen Dinge, Tiere, andere Männer oder eben gegen Frauen.²⁹⁴ Es ist ein männliches Phänomen, sich vom weiblich verstandenen Gefühl der Schwäche dazu verleiten zu lassen, die als maskulin konnotierten Eigenschaften zu betonen. Alfred Adler bezeichnete dies als den männlichen Protest, den auch Frauen in dieser Form zeigen konnten.²⁹⁵

Psychoanalytisch gesprochen ist Männlichkeit als eine Abwehr gegen die Regression in die präödpale Identifizierung mit der Mutter zurückzufallen zu betrachten. Eine Reaktion auf diese Ängste kann die übertriebene Betonung der Männlichkeit, eine hyperphallische Haltung, sein. Es ist davon auszugehen, dass diese Reaktionsbildung entsteht, wenn ein

²⁹¹ Vgl. Butler (1997): 32.

²⁹² Vgl. Butler (1997): 22.

²⁹³ Vgl. Schmale (2003): 259.

²⁹⁴ Vgl. Schmale (2003): 259.

²⁹⁵ Vgl. Connell (2005): 16.

emotional schwacher Vater den Knaben an die Mutter zurückverweist, ihm Identifikation verweigert, oder gar aggressiv oder unterdrückerisch handelt.²⁹⁶ Es ist nicht die überfürsorgliche Mutter, der für allzu viel die Schuld gegeben wird, denn der Mangel eines liebenden, fürsorgenden Vaters führt zur Identifikation mit dem Aggressor. Der Zwang sich von der Mutter distanzieren zu müssen, löst im Knaben ein Gefühl des Mangels aus, der auf die Mutter geschoben wird. Ein interpersoneller Anspruch wird auf das Biologische projiziert (Verlangen) und zu einem intrapersonellen Bedürfnis. So wird der Mangel als Struktur in das Feld des Begehrens eingeführt.²⁹⁷

Gewalt ist ein körperliches Ausagieren emotionaler Regungen, wenn es sich auch um Verschiebungen handeln kann, wie beispielsweise Trauer in Aggressivität umgemünzt werden kann, wenn man sie nicht entsprechend ausdrücken kann oder darf. Die Regung erzeugt psychischen Druck, verschiebt sich und äußert sich in anderer Form. Das für Männer bedrohliche Gefühl der Ohnmacht (das der Trauer zu eigen ist) kompensiert sich in einer Form der Machtausübung, die nicht nur an ein Körperideal der Stärke geknüpft ist, sondern auch an ein Rollenbild des Herrschens, der Macht. Das Erfüllen der Männerrolle wird nicht selten von Schuldgefühlen begleitet, die psychische Kehrseite der körperlichen Gewalt.²⁹⁸ Männliche Gewalt entspringt in großen Teilen aus den Ungleichheitsverhältnissen und erhält diese.²⁹⁹ Sie kann auch aus einer Überkompensation entstehen, die infolge psychischen Drucks als einziger Ausweg erscheint, nicht gänzlich an den Erwartungen zu scheitern. So wird der Mangel auf die Frau externalisiert. Es ist ein Trost, sozusagen ein Versprechen an den Mann, dass er zumindest gegenüber der Frau überlegen ist. Der letzte Rest Allmacht, zumindest im Reservoir der Geschlechtlichkeit.

Film ist eine hervorragende Projektionsfläche für Geschlechterverhältnisse und daraus entstehende Konflikte, wie Silverman feststellt.³⁰⁰ Misogynie und die Bestrafung der Frau ist nicht ein mögliches Ende der Geschichte, sondern bildet die Grundkoordinaten, auf denen die Geschichte stattzufinden hat. Das Konstitutionelle ist hier nicht die Differenz und seine Lösung im Symbolischen, wie sie im idealtypischen Entwicklungsmodell der Psychoanalyse beschrieben wird – das symbolische Scheitern und der Versuch der Lösung im Imaginären

²⁹⁶ Vgl. Horlacher (2011): 47.

²⁹⁷ Vgl. Horlacher (2011): 71.

²⁹⁸ Vgl. Connell (2005): 138.

²⁹⁹ Vgl. Connell (2005): 245.

³⁰⁰ Vgl. Silverman (1990): 13.

konstituiert diese Art von Männlichkeit, wie sie im Gonzo propagiert wird. Betrachten wir genauer, welche Realitätseffekte sie zu entfalten vermag.

Authentizität im Post-Truth Zeitalter

Dokumentarische Formen und das Realismusprinzip

„Wir sind umgeben von groben und zunehmend abstrakten dokumentarischen Bildern, wackligen, dunklen oder unscharfen Gebilden, die kaum etwas zeigen außer ihrer eigenen Aufregung. Je direkter, je unmittelbarer sie sich geben, desto weniger ist meistens auf ihnen zu sehen. [...] Je näher wir der Realität zu kommen scheinen, desto unschärfer und verwackelter wird sie.“³⁰¹

Im Netzzeitalter radikalisiert sich eine Entwicklung, die schon vor fünfzig Jahren in Gang gesetzt wurde. Video wurde ab Mitte der 2000er-Jahre verstärkt im Internet verbreitet. In den letzten Jahren steigerte sich die Tendenz zum Bewegtbild aber massiv mit einem weiteren Popularitätsschub von YouTube³⁰², einem stärkeren Setzen auf Videoinhalte bei Facebook³⁰³ und Instagram³⁰⁴ in den letzten zehn Jahren sowie dem Aufstieg der Plattform TikTok³⁰⁵, die nur auf Videoinhalten basiert. Die öffentliche Verbreitung und Popularität privater Videos hat sich in einem Maße gesteigert, dass selbst professionelle Outlets und politische Parteien den Vorteil der neuen Direktheit erkannt haben und vermehrt auf die simplen verwackelten Looks von „Selfievideos“, Instagram-Stories und TikTok-Reels setzen. Die sozialen Medien haben es wesentlich einfacher gemacht, alternative Versionen eines Sachverhalts in Umlauf zu bringen, ein Umstand, der kommerziell wie politisch in einer Form ausgebeutet wird, dass Zweifel um die Vertrauenswürdigkeit von Bewegtbildern als dokumentarische Form oder an dokumentarischen Formen an sich geschürt wurden. Die Zweifel betrafen nun vorwiegend Inhalte, die in sozialen Medien verbreitet werden und betreffen nicht primär einen etwaigen dokumentarischen Anspruch (wie in den Eklats um diverse Dokumentarfilme), sondern Darstellungsweisen, die sich an dokumentarischen Konventionen anlehnen, sich ihrer Effekte bedienen. Die Verunsicherung existiert aber nicht erst, seit es für jeden Menschen ein Leichtes ist, Videos über soziale Medien zu verbreiten. Seit es das Bewegtbild gibt, stellten sich Fragen nach dessen Wahrheitsanspruch und Authentizität.

³⁰¹ Steyerl (2008): 7.

³⁰² YouTube.com (2022).

³⁰³ Facebook.com (2022).

³⁰⁴ Instagram.com (2022).

³⁰⁵ TikTok.com (2022).

Angetrieben von den Tendenzen in den Sozialen Medien erkennen wir in den letzten Jahren die Dominanz des Realismusprinzips, des Primats der Realitätseffekte in der medialen Vermittlung durch das Bewegtbild. Der Glaube an eine neue, ungeahnte Form von Realitätsvermittlung hat jedes Medium in seiner Frühzeit geprägt. Auch Fotografien wurde ein anderer Realitätseindruck als älteren Darstellungsformen zugesprochen. Man erinnert sich wohl besser an Fotos, weil sie der Zeit quasi ein Scheibchen abschneiden, ein einzelner Ausschnitt sind und kein Fluss.³⁰⁶ Und doch berühren sie uns anders, seit sie in das bewegte Bild übertragen wurden. Fotos sind immer retrospektiv, sie zeigen, was war. Der Film ist immer antizipativ, man wartet immer darauf, was kommt.³⁰⁷ Er kann den Anschein verleihen, man sei vor Ort, etwas passiere gerade jetzt. Das Kino hat große projektive Kraft, anders als die Fotografie suggeriert es nicht ein „es war so“, sondern ein „hier ist es“. Bewegung gibt den Objekten Substanz, Volumen, und das suggeriert Leben(digkeit).³⁰⁸ Colin MacCabe nannte „Realismus“ die dominierende Ästhetik im Film, wenngleich zum Zeitpunkt seiner Erfindung noch nicht klar war, dass die Entwicklung in diese Richtung gehen sollte.³⁰⁹ Doch MacCabe konnte nicht ahnen, wie sehr sich die Entwicklung durch Video radikalieren sollte. Im Zeitalter von Digitalisierung und Netzmedien stellen sich dabei ganz neue Fragen.

Wenn ich davon spreche, dass wir beobachten konnten, wie Realitätseffekte überhandnehmen, beziehe ich mich nicht auf die Kindheit des Mediums. Vom Erfolg des Exploitation-Kinos in den 1970ern, des Amateurpornos in den 1980ern und 1990ern, dem Reality-TV der 1990er-Jahre und des Milleniums sowie der Entstehung und Entwicklung der Sozialen Medien und von Influencern in den 2000ern und 2010ern ist das Motiv der Realitätsvermittlung in das Zentrum unserer visuellen Kultur gerückt und mittlerweile überall anzutreffen. Es ist eine zunehmende Ausrichtung am „effet de réalité“, dem Realitätseffekt, einem „Schein der Realität“, wie Metz es ausdrückt, ein Eindruck, den Film auf unsere Wahrnehmung haben kann.³¹⁰ Christian Metz führte dafür den Begriff „Realitätseindruck“ ein, der sich darin unterscheidet, nicht ein Potenzial des Mediums zu beschreiben, sondern eine Konsequenz der Wahrnehmung, wenn auch Metz selbst die zwei Begriffe – „Realitätseffekt“ und „Realitätseindruck“ – nicht streng trennt. Für ihn gibt es dabei zwei Seiten, jene der

³⁰⁶ Vgl. Sontag (2008): 17.

³⁰⁷ Berger (2013): 100.

³⁰⁸ Vgl. Metz (1991): 7.

³⁰⁹ Vgl. MacCabe (1986): 179.

³¹⁰ Vgl. Metz (1972): 23.

(vermeintlich objektiven) Wahrnehmung und jene der (subjektiven) Interpretation. Die erste ist für ihn die Anzahl an „Indizien der Realität“, also die Ähnlichkeit der Duplikation mit dem Ursprung, die zweite ist für ihn die Konstruktionsfähigkeit, die der Perzeption innewohnt. Die Indizien der Realität und die Konstruktionsfähigkeit interagieren miteinander und formen den Realitätseindruck.³¹¹ Zunächst möchte ich kurz darlegen, wie sich das Interesse an Realitätseffekten in Konventionen kristallisiert hat. Anhand einer Reihe spezifischer Darstellungsweisen, wie beispielsweise der Handkamera, das Zusammenfallen von Blick- und Hörperspektive, der Verzicht auf professionelle Darstellende etc., also Darstellungsweisen, denen ein Realitätseindruck zugeschrieben wird, werde ich beschreiben, wie dieser Begriff bei Metz definiert ist. Abschließend werde ich die Relevanz des Begriffs für das Genre Netporn beleuchten.

Entwicklung dokumentarischer Formen

Am stärksten mit Realismus assoziiert ist genregeschichtlich betrachtet der Dokumentarfilm. Hier können die Produktionsmittel dermaßen naturalisiert werden, dass, wie Louise Spence und Vinicius Navarro feststellen, folgender Eindruck entsteht: „The means of representation are so naturalized that there appears to be an identity between sign and referent, a direct correlation between the text and the sociohistorical world.“³¹² Lässt sich das breite Feld dokumentarischer Formen überhaupt definieren? Paula Rabinowitz versucht, die Essenz des Genres zu greifen: „Documentary cinema is intimately tied to historical memory. Not only does it seek to reconstruct historical narrative, but it often functions as an historical document itself.“³¹³ Die historische Wahrheit, die Film angeblich fähig ist zu dokumentieren, wurde zu einem zentralen Interesse sowohl von der Ethnographie, der Kunst, aber auch von Regierungen und politischen Organisationen. Wie genau sich dokumentarische Formen ausgeprägt haben, unterscheidet sich aber immens. Der Dokumentarfilm kann nicht klar definiert werden, weil er keine monolithische Form hat. Viel besser kann er dadurch verstanden werden, seine vielfältigen historischen Formen nachzuzeichnen und deren Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede zu verstehen.

Dokumentiert wurde „Realität“ schon bei der Geburt des Kinos, als die Brüder Lumière in den 1890er-Jahren beispielsweise Aufnahmen von belebten Straßen auf der

³¹¹ Vgl. Metz (1972): 25.

³¹² Spence/Navarro (2011): 19.

³¹³ Rabinowitz (1993): 119.

ganzen Welt in Projektionen vorführten, Szenen, die sich auch in frühen Nachrichtenfilmen, einem der ersten Genres überhaupt, finden sollten. Doch bereits die Nachrichtenfilme, die nicht selten staatspolitisch gefärbt waren, enthielten inszenierte Aufnahmen. Der Begriff des Dokumentarfilms kommt erst Ende der 1920er-Jahre auf. Dziga Vertovs *Kino-Pravda* (1922) ist dabei ein wichtiger erster Ansatz, der sich an den Darstellungsweisen von Nachrichtenfilmen abarbeitete. Entgegen Sergej Eisenstein, der zwar, ähnlich wie Vertov auf professionelles Schauspiel verzichtet und AmateurInnen einsetzt, um historische Ereignisse der sowjetischen Revolution pompös darzustellen, ist Vertov näher an der Darstellungsweise von Nachrichtenfilmen. Bei ihm ist die Inszenierung hintergründig, die Montage maßgeblicher. Und tatsächlich begann Vertov mit dem Schnitt von Newsreels, also Nachrichtensendungen, die damals noch im Kino gezeigt wurden, ehe er seine eigenen Filme machte.³¹⁴ Während Vertov seine Kamera auf die Straße mitnahm und das alltägliche Leben in Russland direkt beobachtete, setzte der Amerikaner Robert J. Flaherty, dessen Filme den Begriff des Dokumentarfilms schließlich prägten, auf Schauspiel, um alltägliches Leben darzustellen.³¹⁵ Vertov wurde im Vergleich zu den Kollegen Pudovkin, Dovzhenko und Eisenstein geringgeschätzt, wie David Bordwell festhält: „[...] critics and historians tended, rather inconsistently, to dismiss Vertov either as a Russian Lumière, passively recording reality, or as a monomaniacal formalist.“³¹⁶ Ihm wurde vorgeworfen, Realität durch ein Gefühl von Realismus zu ersetzen. Vertov hatte einen spannenden Ansatz im Zugang zu Wahrheit (auf Russisch: правда beziehungsweise Pravda), der dialektisch zwischen der Observation von „life-facts“ und der Erschaffung von „film-facts“ pendelte, was Gabriele Jutz wie folgt zusammenfasst:

„The Russian filmmaker distinguished between ‚life-facts‘ and ‚film-facts‘. ‚Life-facts‘ should be recorded by the camera as they were found: no interference with the pro-filmic event during the recording; no actors, no sets, no scenario. All technical possibilities that exposed the work’s constructedness were used, and thus, on the basis of these ‚life-facts‘ the ‚film-facts‘ were created.“³¹⁷

³¹⁴ Vgl. Bordwell (1972): 38.

³¹⁵ Rabinowitz (1993): 122.

³¹⁶ Bordwell (1972): 38.

³¹⁷ Jutz (2019): 9.

Vertov war ein Meister der Montage. Auch wenn seine filmischen Werke nicht vollständig dem traditionellen Verständnis des Dokumentarfilms entsprechen, können sie dennoch als solche verstanden werden. Sein Werk zeigt genauso wie die Arbeiten von Man Ray, René Clair, Hans Richter und vielen anderen, eine Nähe zwischen frühem Dokumentarfilm und Avantgarde. Ihre Filme beschränkten sich nicht darauf, staatlich-offizielle Narrative zu bestärken oder anzufechten, wie es die meisten ihrer Zeitgenossen gemacht haben. Bill Nichols äußert sich dazu folgendermaßen:

„The modernist avant-garde of Man Ray, Rene Clair, Hans Richter, Louis Delluc, Jean Vigo, Alberto Cavalcanti, Luis Buñuel, Sergei Eisenstein, Dziga Vertov, and the Russian constructivists, among others, exceeded the terms of this binary opposition of affirmation and contestation centered on the bourgeois-democratic state. It proposed alternative subjects and subjectivities until the consolidation of socialist realism, the rise of fascism and Stalinism, the necessities of exile, and the exigencies of the Great Depression depleted its resources. From the vantage point of the avant-garde, the state and issues of citizenship were obscured by questions of perception and consciousness, aesthetics, the unconscious, actions, and desire. These questions were more challenging imperatives than those that preoccupied the custodians of state power.“³¹⁸

Das Nahverhältnis zwischen Dokumentarfilm und Avantgarde sollte nicht lange anhalten. Wenngleich die Entwicklung des Dokumentarfilms erst eine andere Richtung einschlagen sollte, sollte sich der Einfluss der Avantgarde später wieder verstärkt zeigen und bis heute spürbar bleiben, denn Vertov wird nicht nur als Großvater des *Cinéma Vérité* bezeichnet, seine Vision des „Radio-Eye“ sah auch das Fernsehen als Massenmedium voraus.³¹⁹ Die modernistische Avantgarde der 1920er, welche die Kohärenz, Stabilität und Natürlichkeit realistischer Repräsentation in der Dokumentation herausforderte, wird in der postmodernen Auflösung späte Erfolge feiern, da all diese Begriffe keine Autorität mehr besitzen.

Mit der technischen Einführung von Ton in den Film entwickelte sich der Dokumentarfilm erst zu einer Art Erzählung, in der die Bilder nur noch einer Illustration des gesprochenen Voiceovers dienten, eine Entwicklung, die erst in den 1960er-Jahren von der

³¹⁸ Nichols (2016): 15.

³¹⁹ Vgl. Bordwell (1972): 42.

Experimentierfreudigkeit des *Direct Cinema* gebrochen wurde, die wieder nach einer reineren Form filmischer Wahrheit suchte und sich an den Lumières, Flaherty und Vertov orientierte.³²⁰ Während die avantgardistischen Tendenzen von Vertov und Co. jedoch die Montage als Kunstmittel betrachteten und sich ihres Eingriffs bewusst waren, schienen ihre Erben zwar in ihre Fußstapfen treten zu wollen, jedoch einen viel direkteren Zusammenhang zwischen Geschehen und Repräsentation zu propagieren. Der Begriff des *Direct Cinema* impliziert, unmediert am Geschehen teilzuhaben. Jeffrey Geiger bezieht sich auf diese Fähigkeit, Events möglichst direkt zu vermitteln:

„[T]his is actually a reason I want to maintain it here, since as a movement the idea of sidestepping or minimizing mediation was paramount. With its shaky, hand-held visuals (‘wobblyscope’) and on-location sync sound (or ‘direct’ sound, usually supplemented by on-location ‘wild’ sound) direct cinema can deliver an impression of disordered immediacy and tactility that stands in sharp contrast to the deliberate scenes and soundscapes of more traditional documentary.“³²¹

Die Stärke des *Direct Cinema* und seiner Derivate liegt nicht im absoluten Wahrheitsanspruch, sondern im Realitätseindruck, den seine Darstellungsweise erzeugt: „[...] creating a sense of ‘being there’ while producing an imagined, intimate connection between viewers and on-screen subjects. Direct cinema thus has been seen as appealing more to emotional rather than logical or analytical viewer responses.“³²²

Während das vorwiegend auf Nordamerika zentrierte *Direct Cinema* nicht in die Geschehnisse involviert werden wollte, die es abbildete, bildete sich in Frankreich das *Cinéma Vérité*, ein Ableger des *Direct Cinema*, das davon ausging, dass eine vollends distanzierte Beobachtung nicht möglich ist und die Involvierung der Filmemachenden Teil der Beobachtung sein sollte. *Cinéma Vérité* verzichtet auf das autoritäre Voiceover und reduziert spätere Eingriffe in der Postproduktion auf ein Minimum, wodurch die „Wahrheit“ der Situation, der „wahre“ Kern des Moments zutage treten soll. Gängigstes Mittel der Darstellung war eine Handkamera, welche die Perspektive der Filmemachenden auf das

³²⁰ Vgl. Rabinowitz (1993): 124.

³²¹ Geiger (2011): 154.

³²² Geiger (2011): 154.

Geschehen offenlegte. „The lure of direct cinema lies in the impression of intimate knowing, allowing viewers to feel part of the action, observing the unplanned and instantaneous, constructing a vicarious experience of ‚other‘ lives“,³²³ wie Geiger eine Eigenheit des Realitätseindrucks auf den Punkt bringt, der ausdrückt, wieso sich diese Strategie so gut für Porno eignet.

Den Verfahren Hollywoods kritisch gegenüberstehend, sahen die AnhängerInnen dieser Strömung in der „Natürlichkeit“ der direkten und nicht editierten Aufnahmen eine Möglichkeit, ideologisch freier zu arbeiten.³²⁴ *Cinéma Vérité* glaubte an eine absolute Wahrheit, von der man nur den Staub blasen und sie sichtbar machen müsste, ein mystischer Zugang zum Filmemachen, was nicht ohne Reaktion blieb, wie Jeanne Hall zusammenfasst: „The notion that limiting voice-over narration might render an image ‚pure‘, or that the ‚Truth‘ might simply reveal itself if a subject were caught unaware [...] would be the subject of a devastating critique mounted by contemporary film theorists before the end of the 1970s.“³²⁵ Tatsächlich wurde der Strömung in den 1960er-Jahren zugesprochen, so direkt an ihrem Objekt zu sein, dass sie mit ihren Darstellungsweisen die Welt der teilnehmenden „penetrieren“ könne und so einen besonderen Zugang zu *carnal knowledge*,³²⁶ zu einer Art körperlichen, fleischlichen Wahrheit hätte.³²⁷ Das *Cinéma Vérité* war für Christian Metz hingegen nur ein pathetischer Versuch, dem Diskurs zu entkommen, ein Glaube an die Unschuld des Bildes, als wäre es auf mysteriöse Weise von Konnotationen befreit. Metz sah darin mehr eine Technik. Es ist ein Kino, das vorgibt, ein Kino der Realität zu sein.³²⁸ Diese erzeugte „Natürlichkeit“ ist selbst wiederum ideologisch befrachtet. So gesehen ist das *Cinéma Vérité* an seinem eigenen Versprechen gescheitert. Schon Mitte der 1970er-Jahre wurde der Anspruch eines privilegierten Zugangs zur Realität einhellig als naiv abgetan, nachdem die Bewegung nach nur einer Dekade deutlich ausgedünnt war.³²⁹ Dennoch ist es vielleicht die einflussreichste Strömung überhaupt, deren Wirkung bis heute weit über Genre Grenzen reicht, da wir ihre Prinzipien im *Reality TV*, im Porno, ja auch bei den Influencern in neuesten Social Media Trends erkennen können, wenn auch nicht in filmischer

³²³ Geiger (2011): 155.

³²⁴ Vgl. Altman (1985): 49.

³²⁵ Hall (1991): 25.

³²⁶ *Carnal Knowledge* ist im Englischen ein altertümlicher und euphemistischer Begriff für Geschlechtsverkehr. Hier findet die Metapher eine Wendung hin zur wörtlichen Verwendung.

³²⁷ Vgl. Gaines (1999): 106.

³²⁸ Vgl. Metz (1991): 197.

³²⁹ Vgl. Hall (1991): 25, bzw. 27.

Wahrheitsfindung, sondern ihrer Manufaktur, sozusagen einer propagandistischen Wendung des Dokumentarismus.

Jane M. Gaines interessiert sich Ende der 1990er-Jahre für die „fleischliche“ Wahrheit, die Cinéma Vérité einzufangen vermag vor allem im Kontext von Sexualität:

„By the ‚truth of sex‘ I mean the ‚alleged truth of sex‘. And in its penetration, the vérité camera is neither exactly voyeuristic nor fetishizing in its approach. Cinéma-vérité rejects the requisite distance of voyeurism and relinquishes the proximity of fetishism as soon as it comes close to the object, relinquishes the having of the object in favor of just watching it. Perhaps it is this quadruple movement – the expectation and the frustration of both voyeurism and fetishism that produces the characteristic vérité moment. [...] Both documentary practice and the practice of sex place a premium on the signs of truth – natural signs, bodily signs, signs that cannot lie or be refuted.“³³⁰

Gaines stellt fest, dass die Konstruktion von Wahrheit in beidem, der Dokumentation und bei sexuellen Praktiken, eine Betonung der Spontaneität ist, eine „spur of the moment“, um die nackte Wahrheit des Moments einzufangen (wenngleich dahinter vielleicht auch Wochen minutiöser Planung stecken).³³¹

In Südamerika entstand unterdessen eine Strömung, die nicht nur soziale Realitäten mit politischem Inhalt vermittelte, sondern ihre Filme selbst als politische Intervention verstand. Fernando Solanas und Octavia Getino wollten sich so direkt für Dekolonisierung in Südamerika, Asien und Afrika einsetzen und orientierten sich neben der direkten Herangehensweise Vertovs auch an epischen Formen des Theaters von Brecht. Sie legten damit den Grundstein für ein *Third Cinema* der sogenannten „Dritten Welt“, neben dem Hollywood-System Amerikas und dem Autorenkino Europas. Der Dokumentarfilm begann also zwischen zwei Polen zu oszillieren: einem aktivistischen oder interventionistischen Kino einerseits und einem Kino abgetrennter objektiver Observation auf der anderen Seite.³³² Dennoch besitzen diese beiden Pole eine Gemeinsamkeit, die in den Darstellungsweisen und

³³⁰ Gaines (1999): 107 bzw. 108.

³³¹ Vgl. Gaines (1999): 109.

³³² Vgl. Rabinowitz (1993): 127.

der Motivation begründet ist. Paula Rabinowitz fasst in ihrem Artikel „Wreckage upon Wreckage: History, Documentary and the Ruins of Memory“ den Aspekt der Erfahrung für die direkte Vermittlungsweise des *Cinéma Vérité* wie folgt zusammen: „In its supposedly purest form – *cinema vérité*, direct cinema, living cinema – documentary sought to re-present reality – including the inner reality of the subject – through the precise selection of objects surveyed by the camera and the sounds recorded by the microphone: objectivity produced subjective truths“,³³³ wie Paula Rabinowitz zusammenfasst. Jeanne Hall meint dazu: „[C]ontemporary documentary theorists have failed to consider them apart from the hyperbolic rhetoric of the movement. One need not watch these films to know that they do not serve up the ‚truth at twenty-four frames per second‘, but one *does* need to watch them in order to understand cinema verité’s special brand of realism.“³³⁴

Hall schlägt vor, nicht bei der Frage des unmöglichen Wahrheitsversprechens stehenzubleiben, sondern *Cinéma Vérité* dahingehend neu zu lesen, wie auf neue Art und Weise Bild und Ton arrangiert wurde, um eine neue Art der Illusion von Realität zu kreieren, die sich von anderen Arten des Filmemachens klar abhebt. Es bildet den Beginn einer großen Veränderung, wie Geschehnisse um Menschen aufgenommen und dargestellt werden. Das Gesicht des Dokumentarfilms in Amerika und darüber hinaus wurde nachhaltig verändert.³³⁵ Der Realitätseindruck der *Cinéma Vérité* Technik funktioniert so gut, dass er bis heute Anwendung findet. Wir erkennen, wie Gonzo diese Gestaltungsweisen aufnehmen sollte, weshalb Maina und Zecca in ihrem Artikel „Harder than fiction: the stylistic model of gonzo pornography“ Gonzo auch als „Porno Vérité“ bezeichneten. Die Entwicklung der Gonzo Pornografie wurde von Geschehnissen beeinflusst, die weit außerhalb der Pornoindustrie liegen. Das trifft jedoch einzig auf die Stilmittel zu, nicht auf die reflexive Intention. Der Wahrheitsanspruch des *Cinéma Vérité* war es außerdem, Wahrheit unverfälscht abzubilden, Gonzo produziert propagandistisch seine eigene Wahrheit.

Der italienische *Neorealismus* der 1940er und 1950er ist ein Beispiel für interventionistischen Dokumentarfilm, aber auch für eine Strömung, die sich von den frühen Avantgarde-FilmemacherInnen inspirieren ließ und eine eigene Gegenbewegung zu Historienfilmen bildete. Er war einer der ersten „fiktiven“ Verwandten in der Familie des Dokumentarfilms,

³³³ Rabinowitz (1993): 130.

³³⁴ Hall (1991): 29.

³³⁵ Vgl. Hall (1991): 29.

wie Nichols festhält: „Neorealism, as a fiction film movement, accepted the documentary challenge to organize its aesthetic around the representation of everyday life not simply in terms of topics and character types but in the very organization of the image, scene, and story. Its success and limitations help sharpen the difference between fiction and documentary.“³³⁶ Es handelte sich um eine Reaktion auf die artifiziellen Darstellungsweisen der Vorkriegszeit und auf das faschistische Kino der Zeit des Zweiten Weltkrieges. Inhaltlich ging es häufig um die Gründe, die zu den Kriegen führten und um die sozioökonomischen Probleme, mit denen die Bevölkerung der Kriegs- und Nachkriegszeit zu kämpfen hatte.³³⁷ Ähnlich wie Flaherty arbeitete man mit Schauspiel, jedoch wollte man Drehort, Requisite und Geschichte im alltäglichen Leben gewöhnlicher Menschen verankert wissen, vermittelt mithilfe eines realistischen Filmstils. *Neorealismus* hebt sich vor allem durch seine marxistische Haltung ab. Er stützte sich auf eine politische Notwendigkeit, nämlich die Probleme und Schwierigkeiten in den Leben gewöhnlicher Menschen zu thematisieren.³³⁸ Die Bewegung war ebenso kurzlebig, wie jene davor, auf die sie sich bezogen, und jene, die ihnen folgen sollten. Zu puristisch scheinen die Filme, zu wenig deutlich ist die politische Botschaft, um Lösungen vorzuschlagen, zu schwach der Realitätseindruck, um tatsächlich zu emotionalisieren.³³⁹

Der *Neorealismus* macht den Eindruck, als wäre er plötzlich aufgetaucht und genauso schnell wieder von der Bildfläche verschwunden, ist tatsächlich aber nicht so sehr von Brüchen geprägt, wie es der Ruf der Strömung scheinen lassen mag. Vermutlich konnte die Strömung gerade deshalb in Italien gedeihen, weil der italienische Faschismus im Vergleich zu jenem von Hitler in Deutschland und auch dem Regime Stalins in Russland eine nicht so starke Kontrolle auf dem Filmsektor ausübte. Mussolini hatte kein Interesse daran, den Sektor vollständig in seine Hand zu bringen. Das bedeutet, dass die Filmemachenden, die den *Neorealismus* nährten, selbst in der Kriegszeit im Sektor aktiv waren und zu großen Teilen auch außerhalb der Propagandamaschinerie ihrer Arbeit nachgehen konnten. Die Proponenten konnten auch im Faschismus arbeiten und viele ihrer Stilmittel erarbeiten. Der Anteil der Propagandafilme im Vergleich zu den insgesamt produzierten Werken ist relativ gering.³⁴⁰ Das Interesse an einem Kino des Realismus ging dem Krieg voraus und setzte sich auch in der Zeit des Faschismus fort. Das trifft noch auf die Darstellungsweise zu, sowie auf die Arbeit

³³⁶ Nichols (2000): 190.

³³⁷ Vgl. Sharma (2008): 952.

³³⁸ Vgl. Klawans (2009): 48.

³³⁹ Vgl. Lawton (1979): 8.

³⁴⁰ Vgl. Bondanella (2005): 29.

mit Laien bzw. das Drehen an „authentischen“ Schauplätzen. Einzig ihr soziopolitischer Kommentar war in der Zeit des Faschismus nicht möglich und genau dieser ist es, der mit Ende des *Neorealismus* wieder fallengelassen wurde. Abgesehen davon ist die Abkehr vom *Neorealismus* kein harter Bruch, viele der Ideen hatten weiterhin Bestand. Aus der Idee einer möglichst unverfälschten Realitätswiedergabe in Dziga Vertovs *Kino-Pravda* über die Entwicklung des italienischen *Neorealismus*, der soziale Realitäten getreu nachstellen wollte, dem *Direct Cinema* und dem *Cinéma Vérité* in der Dokumentarfilmgeschichte, die zum direkteren Ansatz Vertovs zurückkehrten, ist in der Postmoderne ein Ansatz geworden, der nicht nach Wahrheit sucht, sondern nach Ansätzen, Wahrheit zu produzieren.

Die 1980er-Jahre brachten nach langer Durststrecke die ersten Dokumentarfilme, die auch im Kino erfolgreich sein konnten, was an Veränderungen in Stil und Struktur dieser Filme lag. Traditionelle Annahmen von Autorität und Mittelbarkeit wurden hinterfragt, mit Ironie oder sogar Manipulation gespielt, was eine Leichtigkeit in das Genre brachte und die Menschen anzog. Jeffrey Geiger erklärt die Entwicklung wie folgt:

„There was something funny about the earnestness of the documentaries that most Americans had grown with in classrooms or obediently watched on educational television – and filmmakers were acknowledging it. These new documentaries permitted audiences to laugh at reality and, problematically in some cases at other people: they were in this sense disruptive, liberating cinema experiences.“³⁴¹

Reality TV und die Mediatisierung des Alltags

In den 1990er-Jahren kam es zu einer Renaissance des *Direct Cinema*, wenn auch unter neuen Vorzeichen. Dafür wurde auf ein altes Format zurückgegriffen: Eine TV-Show in den USA mit dem Titel *An American Family* (1973) sollte den Alltag einer Mittelklassefamilie begleiten, die Sendung wurde aber unverhofft zu einem Dokument einer Trennung und Scheidung und damit einer gebrochenen Familie. Deshalb wurde sie damals als „Exploitative Direct Cinema“ heftig kritisiert.³⁴² Das Format wurde im Anschluss im Ausland kopiert, setzte sich aber noch nicht in der Form durch, in der es in den 1990er-Jahren unter anderem Namen zurückkehren sollte: *Reality TV*. In der Geschichte des Dokumentarismus ein Stiefkind,

³⁴¹ Geiger (2011): 191.

³⁴² Vgl. Geiger (2011): 184.

beschrieb Bill Nichols die Rezeption des Formats eindrücklich: „Reality TV is to the documentary tradition as sexual ‚perversion‘ was to ‚normal‘ sexuality for Freud.“³⁴³

Reality TV schockierte in den 1990er-Jahren noch, als man Menschen in einen Container sperrte, um sie von einem Millionenpublikum bei Trivialitäten wie bei der Körperhygiene oder zwischenmenschlichen Irritationen beobachten zu lassen. Nach über 20 Jahren und unzähligen Staffeln in fast 50 Ländern schockiert *Big Brother* (1999) niemanden mehr. Gleiches gilt für *I'm a Celebrity ... Get Me Out of Here!* (2002), umgangssprachlich als „Dschungelcamp“ bekannt. Noch immer hat es den Ruf des Anrühigen. Jenseits dessen ist der Einfluss auf alle medialen Formen nicht mehr zu negieren. Was die Kulturkritik in den 1990ern noch harsch als Unart abtun konnte, wurde im 21. Jahrtausend zum einschaltquotenstärksten und deshalb zum führenden Modell von TV-Formaten. Heute wird Reality TV in der Filmtheorie nicht mehr als weitere ästhetische Unart des Millenniums betrachtet, in seiner Genese nur im Kontext von Neoliberalismus und Kommerzialisierung, einem Resultat der Deregulierung des TV-Marktes in den 1980ern mit der Konsequenz sinkender Werbeeinnahmen und der Notwendigkeit, Produktionskosten drastisch zu senken,³⁴⁴ sondern sogar in Verbindung zu *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1895)³⁴⁵ der Brüder Lumière betrachtet, der einen Zug beim Einfahren in die gleichnamige Station zeigt.³⁴⁶ Misha Kavkas Erläuterungen der ökonomischen Entwicklungen, die zum Aufstieg des *Reality TV* führten, erinnert an den Amateurtrend im Porno: „Capitalising on the spread of camcorders and a growing public interest in actuality footage, broadcasters in the late 1980s found an audience for programmes that consisted of few or no actors, few or no writers, low production values and the use of existing amateur and surveillance video footage.“³⁴⁷ Eine solche Show soll demnach nur ein Zehntel dessen gekostet haben, was man für eine Primetime Sitcom oder ein ähnliches Format ausgeben musste. *Reality-TV* mitsamt pornografischer Formen hat gerade in einem hochmediatisierten Zeitalter Konjunktur. Die Entwicklung wurde angestoßen, nachdem in den 1980er-Jahren Trends im Dokumentarfilm von kollektiven (nationalen) Erzählungen mit objektivem Anspruch hin zu singulären, relativistischen Ansichten, die Personalisierung in den Vordergrund stellten, überhandnahmen: „Truth (with a capital ‚T‘) was gradually shifting towards conceptions of

³⁴³ Nichols (2009): 561.

³⁴⁴ Vgl. Kavka (2012): 47.

³⁴⁵ Lumière (1895).

³⁴⁶ Vgl. McBride (2004): 14.

³⁴⁷ Vgl. Kavka (2012): 47.

truth as mediated and culturally constructed“,³⁴⁸ wie Jeffrey Geiger zur Entwicklung des Dokumentarfilms bemerkt.

Keine kulturelle Form konnte sich dieses Trends ganz erwehren. Selbst der Spielfilm griff das Thema auf. Ende der 1990er-Jahre kam mit *The Truman Show* (1998) ein dystopischer Hollywood-Spielfilm in die Kinos, der sich mit *Reality TV* beschäftigte. Es ging darum, dass ein TV-Sender ein Kind adoptierte und sein ganzes Leben in in einem abgeschlossenen Areal ohne dessen Wissen inszeniert und im TV überträgt. Marie-Laure Ryan sieht in der Dystopie auch eine interessante Zäsur, was Ängste gegenüber Medienentwicklung betrifft, die seit der Erfindung der Schrift kursieren: „The main threat to our ability to relate to the world and to its members no longer comes from escapes into the fictional, as it seemed to be the case in the days of *Don Quixote* and *Madame Bovary*, but from the transformation of life itself into a spectacle.“³⁴⁹ Das scharfsinnige Statement ist erst knapp 15 Jahre alt und trotzdem hat sich die Medienentwicklung mit dem Aufkommen sozialer Medien in der Zwischenzeit dermaßen verändert, dass man sich Fragen könnte, ob angesichts des weitverbreiteten Hangs, jedes Lebensereignis als Foto, Video oder Livestream zu teilen, vom Frühstück bis zur Hochzeit, kleiner Späße bis hin zu den eigenen Depressionen, ob die Angst im 21. Jahrhundert nicht jene sein wird, das eigne Leben könne *kein* Spektakel sein. Und wenn wir uns an die Sozialen Medien als Bestandteil unseres Lebens gewöhnt haben und sie besser reflektieren können, kehren wir vielleicht zur historischen Konstante zurück, zur Angst, wir könnten uns in der Fiktion verlieren, auch wenn es heutzutage nicht bedeutet, dass wir es nur fiktionalisieren, sondern dass wir unser Leben auch gleich selbst mediatisieren.

Man kann zwei Zugangsweisen dokumentarischer Formen unterscheiden. Das wäre zum einen das Interesse, eine Botschaft über eine Art der sozialen, sozioökonomischen oder kulturellen Realität vermitteln zu wollen, wie man es vom *Cinema Vérité*, *Neorealismus* oder allgemein im Dokumentarfilm kennt. Der zweite Zugang ist weniger an der Botschaft, denn am Eindruck interessiert, wie im *Reality TV*, den sozialen Medien oder in der Pornografie.

Meist werden nur jene Beispiele in Erwägung gezogen, die zur ersten Kategorie gehören. Als dokumentarische Formen sollten aber nicht nur jene gelten, die durch ihren Anspruch der Wahrheitsfindung überzeugen können. Durch diese Differenzierung erkennen

³⁴⁸ Geiger (2011): 193.

³⁴⁹ Ryan (2006): 76.

wir die Kontinuitäten wie auch die Brüche deutlicher, die sich in der Geschichte dokumentarischer Formen zeigen. Die Creator Economy, Firmen, die digitale Tools im Internet anbieten, und ihre „Influencer“, meist digital Natives, die über Social Media Postings sogenannte „organische“ Reichweiten (also über Interaktionen erreichte Accounts und nicht über per Bezahlung in Umlauf gebrachten Content) aufbauen,³⁵⁰ sind ein wachsendes Wirtschaftssegment und das neueste Phänomen einer Medienentwicklung, die Direktheit, Nähe, Spontaneität und Authentizität suggerieren will. Es handelt sich dabei eben auch um dokumentarische Formen, die ihren „Einfluss“ (wie das Wort „Influencer“ sagt) über ihre Reichweite ausüben können. Dieser Einfluss ist aber nur möglich, weil ihre Inhalte fälschlicherweise nicht für Werbung gehalten werden,³⁵¹ sondern inhaltlich wie formal, durch Alltagssprache und Videos, die von Mobiltelefonen aufgenommen wurden, den Eindruck erwecken, es könnten private Botschaften der besten Freundin oder des besten Freundes, eines Schulkollegen oder einer Kommilitonin sein.

Der zeitgenössische Siegeszug des Dokumentarismus und die damit einhergehende Relativierung von Realitätsansprüchen hat einen Zusammenhang mit unserem komplexer werdenden Verhältnis zu mediatisierter Wirklichkeit, digitaler Vergesellschaftung und der Schwächung von absoluten Wahrheitsansprüchen im postfaktischen Zeitalter.

Der Wandel vom dominanten Diskurs als einem institutionell-offiziellen hin zu einem subjektiv-privaten zog sich durch alle Medien und führte zur Konventionalisierung der Konstruktion von Wahrheit und Authentizität anhand der Vermittlung möglichst subjektiver Eindrücke. Das Verlangen nach Unmittelbarkeit in der Medienerfahrung steigert sich deshalb, weil die fortschreitende Mediatisierung des Alltags ein stärkeres Empfinden von Distanz hinterlässt. Wir erleben eine Mediatisierung des Alltags, dafür erhalten wir eine Unmittelbarkeit der Medienerfahrung. Wir wollen beides, mehr Mediatisierung und mehr Unmittelbarkeit, was also bedeutet, die Mediatisierung steigern zu müssen und ihre Spuren gleichzeitig besser zu verwischen.³⁵² Die Mediatisierung hilft uns dabei, Distanz zu wahren, die Direktheit der Darstellung stillt das Bedürfnis nach Nähe, gibt dem Medium eine gewisse Natürlichkeit. Diese Natürlichkeit in der Medienerfahrung ist keine Relation zwischen

³⁵⁰ Vgl. NYTimes.com (2021).

³⁵¹ Die ersten Verdienstmöglichkeiten ergaben sich über Sponsoring Deals, also Firmen, die Influencern Geld dafür zahlten, ihre Produkte anzupreisen. Vgl. Forbes (2021). Nur wurde das häufig nicht als solches gekennzeichnet, sondern als persönliche Empfehlungen getarnt.

³⁵² Vgl. Lütticken (2000): 135.

Medium und Realität, sondern einzig ein Effekt, der sich in der Rezeptionserfahrung einstellt.³⁵³ Ein Shift folgte, von umkämpften widerstrebenden Wahrheiten (im Kontext des Propagandafilms), als Wahrheit als relativ betrachtet wurde, hin zu der Frage, was denn die geeigneten Werkzeuge sein könnten, um Wahrheit einzufangen (im Kontext des Dokumentarfilms) und einer absoluten Konzeption von Wahrheit. Die Entwicklungen der letzten Jahrzehnte führten zu einer Rückkehr propagandistischer Formen und des Wahrheitsrelativismus. Wir sprechen vom Post-Truth Zeitalter, ein neuer Name für ein altes Phänomen, das neue Ausdrucksmittel gefunden hat.

Konventionalisierung von Realismus

Konventionen dokumentarischer Formen haben sich seit dem Millennium radikalisiert. Die Auflösung der Grenzen ist ein Kennzeichen des postmodernen Films. Es ist eine Entwicklung in einer Zeit, in der nicht mehr Geschichte, sondern *Geschichten* geschrieben werden. Während FilmemacherInnen wie Michael Moore, Trinh T. Minh-ha oder Barbara Hammer den Dokumentarfilm veränderten, Ironie, Unterhaltung, Emotionalisierung und Effekte vor die sachliche Präsentation von Fakten stellten – ein radikaler Bruch mit der Idee von Objektivität und hin zu relativistischen Annahmen – nahmen auch die Karrieren von Spike Lee, Jim Jarmusch oder David Lynch Fahrt auf, die den Spielfilm von der anderen Seite herausforderten.³⁵⁴ Regisseure wie Krzysztof Kieślowski oder Aki Kaurismäki griffen Themen auf, die deutlich Nähe zum italienischen *Neorealismus* aufwiesen, verarbeiteten diese aber ohne den Pathos, der die Bewegung kennzeichnete, sondern mit Humor oder Ironie und ohne direkte politische Intention. Was vom *Neorealismus* blieb, ist seine Technik, jedoch ist das Erbe der moralischen und historischen Imperative entleert.³⁵⁵ Auch andere Einflüsse sind erkennbar. *Malcolm X* (1992) von Spike Lee beginnt mit einer 83-sekündigen Aufnahme, wo man sieht wie Rodney King von der Polizei verprügelt wird. Dazu ist eine Rezitation einer Malcolm X-Rede zu hören, die das weiße Amerika anklagt. Das „video verité“, wie Rabinowitz das Band mit den polizeilichen Übergriffen nennt, gepaart mit dem epischen Theater Brechtschen Zuschnitts, nämlich dem Publikum nicht nur den Konflikt zu zeigen, sondern zugleich eine politische Botschaft zu vermitteln, indem die Aufnahme mit einer brennenden amerikanischen Flagge und Malcolm X’Wutrede, gesprochen von Denzel

³⁵³ Vgl. Lütticken (2000): 136.

³⁵⁴ Vgl. Geiger (2011): 192.

³⁵⁵ Vgl. Klawans (2009): 49.

Washington, montiert wird, ist eine Reminiszenz an die lateinamerikanische Interpretation des *Direct Cinema* in einer Hollywooderzählung. Zu diesem Zeitpunkt ist es noch neu, dass sich ein geskripteter Hollywood-Spielfilm, wenn auch basierend auf wahren Begebenheiten, dokumentarischer Verfahren bedient. Doch das war erst der Anfang. Der Horrorfilm *The Blair Witch Project* (1999) wurde als echte Geschichte vermarktet, als ein Film, der mutmaßlich von dem Band einer gefundenen Videokamera dreier vermisst gemeldeter Studierender zusammengeschnitten wurde.³⁵⁶ Während die digitalen Verfahren des zeitgenössischen Hollywoodkinos das Auge mit einer Art Hyperrealität zu überrumpeln versuchten, hatte der Low-Budget-Horrorfilm dokumentarische Strategien gewählt. Limitierte Technik kann also unter Umständen Realismus durchaus besser vermitteln, als 4K-Auflösung, Surround Sound oder 3D-Technologie.

Die Entwicklung sollte ganz neue Ausmaße annehmen: Obwohl sich 2004 Michael Moores Dokumentation *Fahrenheit 9/11* von einem Objektivitätsanspruch deutlich entfernte, wurde sie zu einem der erfolgreichsten Filme des Jahres (was Dokumentationen selten gelingt) und eine der finanziell erfolgreichsten Dokumentationen überhaupt. Gleichzeitig verwendete ein anderer Filmhit desselben Jahres, der Actionfilm *The Bourne Supremacy* (2004), in Actionszenen eine von Hand gehaltene Kamera und zeigte stark verwackelte Bilder. Den Film realisierte Paul Greengrass – ein Dokumentarfilmer. Die Macht der Authentizität des vermeintlich schlechteren Bildes dokumentarischer Formen war damit endgültig im Mainstream angekommen. Zur gleichen Zeit zeigte die Pornografie bereits Tendenzen, die Vorzüge des im Vergleich zu Film noch als minderwertig wahrgenommene Video zu nutzen. In der Pornografie wurde die Not zur Tugend gemacht und Eigenheiten von Video genutzt, um spezifische Realismuseffekte zu erzielen, die heute über Genre- und sogar Mediengrenzen zur Norm geworden sind.

Für Bill Nichols gibt es auf mimetischer Ebene drei Arten von Realismus: empirischen, psychologischen und historischen bzw. dokumentarischen Realismus. Der empirische Realismus bedient sich „faktischer Details“, um sozial erkennbare Merkmale zu beschreiben, wie beispielsweise Kleidungsstücke, Autos, Architektur, Möbel, die mit einer bestimmten

³⁵⁶ Die Strategie ist nicht neu. Schon in den 1970er-Jahren wurde mit *Snuff* (1976) ähnlich verfahren und es wurde aus einem billig produzierten Film ein kommerzieller Erfolg. „Snuff“ bezeichnet Filme, die mit der Intention erstellt wurden, einen Mord aufzuzeichnen, der eigens für den Film begangen wird. Der Film animierte die PorNo-Bewegung und Mythen um „Mord pornos“ ranken sich immer noch um die Argumente der PornografiegegnerInnen. Vgl. Catuz (2013): 60.

Zeit oder Klasse assoziiert werden.³⁵⁷ Dieser Realismus ist unabhängig vom Format, funktioniert sowohl in fiktiven als auch dokumentarischen Formen und wird auf die indexikalische Dimension der Zeichen zurückgeführt. Vor allem im Dokumentarfilm gibt es eine gewisse Erwartungshaltung, dass das, was vor der Kamera zu sehen ist, einen direkten Zusammenhang damit habe, was wir im Film sehen: „For both documentary filmmakers and spectators, truthfulness seems to involve an effort to establish an unequivocal correspondence between the representation and its referent. Although we know that nonfiction films can never be fully equated with the events they represent, we frequently expect some form of correlation between one and the other.“³⁵⁸ Psychologischer Realismus wäre eine Art von Plausibilität, Logik, Glaubhaftigkeit oder Nachvollziehbarkeit. Probleme, Herausforderungen, Konflikte werden beispielsweise als universelle emotionale Folgen präsentiert, in die man sich hineinversetzen kann, ungeachtet dessen wie nah oder fern die Geschichte aus dem Familiendrama, Kriegsfilm oder ein Krimi, das Setting der reichen Öldynastie, der Einwandererfamilie oder des Fußballteams auch sein mag und basiert somit ein Stück weit auf Empathie.³⁵⁹ Eine dritte Art von Realismus ist Nichols zufolge der historische oder dokumentarische Realismus, der – so Nichols – typisch für jene Art von Dokumentarfilm sei, der eine kollektive Erfahrung subjektiv wiedergibt.³⁶⁰

Auf einer filmdiegetischen Ebene, also der Frage folgend, wie sich die erzählte Welt im Zusammenspiel zwischen Narrativ und Darstellungsweise aufbaut, lässt sich Nichols zufolge zwischen Realismus der Ausdrucksmittel und Realismus auf der Inhaltsebene unterscheiden. Ausdrucksrealismus kann vorliegen, obwohl der Inhaltsrealismus gebrochen ist. Ein Drache, die Bewegung seiner Schuppen, der glaubhaft wahrnehmbare Atem und andere Details können sicherlich durch erhöhten technischen Aufwand bildlich realistisch dargestellt werden. Jedoch würde der Drache inhaltlich die Geschichte fiktionalisieren, da wir wissen, dass es keine Drachen gibt. Während die Zusehenden also durch den Einsatz technologischer Mittel wüssten, dass eine Geschichte (nach)erzählt und nicht dokumentiert wird, könnte diese Geschichte auf der Ebene der Ausdrucksmittel glaubhaft dargestellt werden, während wir sie inhaltlich in ihrem Wahrheitsgehalt anzweifeln. Umgekehrt kann das Weniger an visueller Wahrnehmbarkeit sogar ein Mehr an Glaubhaftigkeit bedeuten. Die Aufnahme einer Überwachungs- oder Satellitenkamera kann aufgrund technischer

³⁵⁷ Vgl. Nichols (2000): 193.

³⁵⁸ Spence/Navarro (2011): 21.

³⁵⁹ Vgl. Nichols (2000): 194.

³⁶⁰ Vgl. Nichols (2000): 202.

Limitationen in den meisten Fällen hingegen einen Vorgang nur undeutlich zeigen. Solche Bilder werden aber in Hinblick auf ihren Inhaltsrealismus stärker gewertet, da man weiß, dass es sich um Aufnahmen von tatsächlich so stattgefundenen, nicht fiktionalen Ereignissen handelt.

Mitunter liegt dieses Wissen nicht direkt vor, sondern wird aus der Bild- und Tonqualität abgeleitet. Wir kennen die Bilder von Dokumentationen, die wackeligen Camcorderaufnahmen. Wenn wir sie sehen, assoziieren wir damit tendenziell eine wahrheitsgetreue Abbildung der Realität, wenngleich sie einen nicht so intensiven Realitätseindruck auf der Ausdrucksebene vermitteln. Das gilt nicht nur für dokumentarische Genres, sondern auch für den Spielfilm und macht selbst vor technischen Neuerungen nicht halt.

Weder die Einführung von Stereo-Sound, noch der frühe Farbfilm wurden als besonders realistisch wahrgenommen. Tonfilm galt vorerst nicht als realistisch. Das lag auch an den Produktionsmitteln. Die ersten Aufnahmegeräte waren schwere und klobige Apparaturen. Sie konnten nicht ohne weiteres bewegt werden. Es wurde zudem meist nur mit *einem* unidirektionalen Mikrophon aufgezeichnet. So wurde der Bewegungsradius der Schauspielenden eingeschränkt, visueller Realismus im Schauspiel ging verloren.³⁶¹ Ähnliches gilt für die Geschichte von Farbe im Kino: Realismus blieb in der Hand von Schwarzweiß-Produktionen, der Farbfilm wurde bis in die 1960er-Jahre mit Disney-Filmen, Fashion Shows oder Musicals assoziiert.³⁶² Möchte man also eine seriöse Geschichte erzählen, der ein gesellschaftspolitischer, sozialkritischer oder ähnlich sublimier Wert zugeschrieben werden soll, so muss eine Darstellungsweise gewählt werden, die sich von Unterhaltungs- und Werbeformaten abgrenzt. Der Schwarzweiß-Film wird mittlerweile mit Kunst assoziiert und ist in Hollywoodproduktionen nur selten zu finden. Das zeigt deutlich, dass es sich um Konnotationen der Ausdrucksmittel und damit um ein Stück Konventionsgeschichte handelt und Realismus keine natürliche, absolute Kategorie ist, sondern Konventionen unterliegt. Wir neigen dennoch dazu, die Repräsentation der Technologie selbst zuzuschreiben, anstatt zu verstehen, dass es sich um kulturelle Normen handelt, die auch anders aussehen könnten.³⁶³

³⁶¹ Vgl. Hayward (2001): 334.

³⁶² Vgl. Belton (1992): 160

³⁶³ Vgl. Lastra (2000): 180.

Realismus kann sich über glaubhafte Zeichen, eine wirklichkeitsnahe Darstellung oder eine plausible Story herstellen. Im heutigen Hollywoodkino werden vor digitalen 3D Kameras Geschichten von Superhelden mit übernatürlichen Kräften erzählt, Pocahontas-Erzählungen auf andere Planeten verlagert³⁶⁴ oder man lässt Zauberer, Elfen und Zwerge einen Drachen bekämpfen.³⁶⁵ Ein Spielfilm kann realistisch sein, obgleich man weiß, dass es eine Fiktion ist. Konstruierte Elemente in dokumentarischen Stil hingegen haben gute Chancen, dennoch für bare Münze genommen zu werden. Es liegt nicht nur am Inhalt, sondern daran, *wie* erzählt wird. Ein bewusster Einsatz schlichten Equipments und unterschwellige Nachbearbeitung fügen das Ihre hinzu. In *District 9* (2009)³⁶⁶ mischen sich aufwendige Spezialeffekte mit Material von einem Camcorder. Auf diese Weise erleben wir eine Rückkehr zu älteren Technologien in neuen Produktionen. Diese Arbeitsmethoden bewirken beim Dokumentarfilm einen Realismus der Ausdrucksmittel, selbst wenn dies mit ganz anderen Mitteln geschieht als beim konventionellen Spielfilm. *The Walking Dead*, eine der in den USA erfolgreichsten TV-Serien, wurde auf 16 mm gedreht.³⁶⁷ 16 mm-Material ist typisch für den Aufstieg des Horror-Genres. Obwohl die Serie aufwendig mit dem Computer (CGI) nachbearbeitet ist, wurde der Aufwand in Kauf genommen, auf analogem Filmmaterial zu drehen, um einen Hauch des rauen Looks von Horror-Klassikern zu bewerkstelligen und die Intensität des Dargestellten zu erhöhen.

Konstruktion von Wahrheit als umkämpftes Feld

„Assholes, exploitedcollegegirls.com same chicks they know exactly what the fuck they're doing...i cant believe people are this stupid“³⁶⁸

Mit diesen Worten stieg der User oder die Userin unter dem Pseudonym „analytical“ in eine Forumsdiskussion über die vermeintlich betrügerischen Machenschaften von *Backroom Casting Couch* ein. Sie fand auf der Website *Complaintsboard.com* statt, einer großen

³⁶⁴ *Avatar*, vgl. Cameron (2009), ist eine in die Gegenwart verlegte Pocahontaserzählung und ein Film, der größtenteils ein Spektakel aus den neuen technischen visuellen Möglichkeiten machen wollte.

³⁶⁵ Die Trilogie *Der Hobbit*, Jackson (2012), ist ein Märchen für Erwachsene. Peter Jackson steht für eine Reihe von Regisseuren, die auf neueste kameratechnische Innovationen setzen.

³⁶⁶ Blomkamp (2009).

³⁶⁷ Vgl. CreativeCow.net (2019).

³⁶⁸ Complaintsboard.com (2014)

Plattform, welche KonsumentInnen in den USA dazu nutzen können, ihre Beschwerden über Unternehmen zu veröffentlichen und sich über schlechte Erfahrungen auszutauschen. Der User oder die Userin „michinflorida“ eröffnete den Thread damit, dass er oder sie hoffe, hier Ratschläge zu finden, wie man rechtlich gegen die Seite vorgehen könnte, da die Frauen in den Clips sexuellen Übergriffen ausgesetzt seien, die den „sick pleasures“ des Betrügers dienten. Eines der „girls“ könne man vor Schmerzen weinen sehen. Der Beitrag endet mit der Bitte, dies an die Behörden weiterzuleiten. Worum es hier geht, ist die Frage der Authentizität.

Allgemein gibt es laut Heather MacNeil und Bonnie Mak drei Definitionen von Authentizität: 1. als sich selbst treu, 2. als Original und 3. als ein glaubwürdiges Statement oder Faktum. Die erste Definition betont die persönliche Entwicklung eines Menschen, die zweite beschäftigt sich mit Aspekten des Originals, die für Kunstgeschichte und -markt zentral sind, die dritte bezieht sich auf die Beweisführung, wie sie beispielsweise für die Rechtsprechung relevant sind. MacNeil und Mak stellen in ihrer Auseinandersetzung mit diesen Definitionen eingangs fest, dass es sich nicht um absolute Größen handelt, sondern um ein soziales Konstrukt, das je nach Kontext zu unterschiedlichen Anwendungen gebracht wird:

„Authenticity here entails a complex consideration of the intent of the artist, the purpose of the object, and the circumstances of its history. Meanwhile, in literary studies, the authentic text is an editorial construction of an ideal, and is thus based on subjective decisions about what the author may have intended, even if those ambitions were never realized. The last category – authentic as trustworthy statement of fact – is a concern of the common law of evidence. Authenticity in this context is associated with the truth-value of records as reflections of a determinate reality and it revolves around the notion of truth as probability. What will become clear is that, in each category, authenticity is understood as a social construction that has been put into place to achieve a particular aim. The structures and goals of authenticity vary from one discipline to another and from one age to another.“³⁶⁹

³⁶⁹ MacNeil/Mak (2007): 27.

Im filmischen Kontext wird die Glaubwürdigkeit in der Aussageform angelegt. Es geht darum, wie sich eine Aussage als glaubwürdig inszeniert. Die Inszenierung manifestiert sich aber nicht nur im Werk selbst, sie muss sich an spezifische Konventionen halten und daran, welche sozialen Übereinkünfte über das Wahrgenommene oder auch über das Wahrnehmen getroffen werden, denn über soziale Übereinkünfte strukturiert sich unsere Wahrnehmung vor. Der antifeministische Mythos, der mittlerweile erreichten Unterdrückung des Mannes und der Vorherrschaft der Frau, die sich allerlei unlautere Vorteile erhascht (vorrangig sieht die selbsternannte Männerrechtsbewegung diese im Scheidungsrecht; gängige Klischees verorten sie im Berufsleben beispielsweise durch Nutzung körperlicher Attraktivität), und die Legitimierung von Misogynie und manipulativem oder ausbeutendem Verhalten, um die männliche Dominanz in der Geschlechterhierarchie wiederherzustellen, ist keine Erfindung des Gonzo und würde dort nicht so gut funktionieren, wenn diese Denkweise nicht eine gewisse gesellschaftliche Verbreitung hätte. Es geht darum, wie spezifische gesellschaftliche Diskurse um Geschlecht, Geschlechterrollen und Sexualität exemplifiziert und zu konkreten audiovisuellen Ausprägungen werden und wie diese Darstellungen jene Autorität erlangen, als glaubhaft zu gelten.

Im Fall der kontrovers diskutierten Serie *Backroom Casting Couch* haben wir mehr Informationen zur Verfügung als nur die Clips, um Schlüsse über die Produktionsumstände ziehen zu können. Die Serie ist eine Inszenierung, aber das Betrachtete wäre wohl keineswegs so spannend oder erregend, wenn die Zusehenden nicht glauben würden, was sie dort sehen. Das trifft nicht nur auf Fans von brachialen Pornoclips zu, viele andere Medienformate leben davon, im Spannungsfeld von Glaubwürdigkeit und Zweifel die Gemüter zu erregen.

Was man sich heute zunutze macht, war anfangs noch nicht erwünscht. Dokumentarische Formen gerieten in Großbritannien nach dem Boom in den 1990ern um das Millennium noch in eine Krise, als eine Reihe von Ungereimtheiten die öffentliche Aufmerksamkeit erreichte. *The Guardian* hatte herausgefunden, dass die Dokumentation *The Connection* (1996), eine einstündige Doku von Carlton TV über Drogenschmuggel, nachweislich gefälschte beziehungsweise gestellte Ereignisse enthielt. Die Kontroverse führte sogar zu Strafen in Millionenhöhe.³⁷⁰ Misha Kavka fasst die Krise wie folgt in ihrem Buch *Reality TV* zusammen:

³⁷⁰ Vgl. Kavka (2012): 72.

„The immediate uproar in the press was exacerbated by an investigation on the part of the Independent Television Commission, which agreed with *The Guardian*’s findings and fined Carlton £ 2 million. [...] The television documentary genre was thrown into crisis precisely at the point where generic divisions between factual and fictional discourses were beginning to give.“³⁷¹

Eine ähnliche Kontroverse ereilte den deutschen TV-Markt in der jüngeren Vergangenheit mit der vom NDR co-produzierten Dokumentation *Lovemobil* (2019), die die Lebensbedingungen von Prostituierten erstaunlich nahe darstellte. Wie sich herausstellte, hat die Regisseurin einige Szenen mit Laiendarstellenden nachstellen lassen, manche Protagonistinnen waren gar keine Prostituierten. Die Regisseurin Elke Margarete Lehrenkrauss rechtfertigte sich damit, dass Dinge nachgestellt worden seien, die ihnen Prostituierte im Rechercheprozess erzählt hätten und kann in ihrer Vorgehensweise keine Verfälschung der Realität erkennen: „Ich kann mir auf jeden Fall nicht vorwerfen, die Realität verfälscht zu haben, weil diese Realität, die ich in dem Film geschaffen habe, ist eine viel authentischere Realität.“³⁷² Sie hat für den Film den deutschen Dokumentarfilmpreis erhalten, den sie aufgrund der Kontroverse zurückgab.³⁷³ Über zwei Jahrzehnte nach den ersten Kontroversen war die Aufregung um Authentizität also immer noch groß. Der Zugang zur Darstellung „echter“ Geschehnisse mittels Nachstellung ist zwar ein anderer, als man dem Dokumentarfilm gemeinhin zugestehen würde; die Vorgangsweise, einen Sachverhalt mittels Reinszenierung oder Platzhaltern zu vermitteln, ist aber grundsätzlich nichts Neues – und auch nichts Ungewöhnliches. Szenen wurden auch in Dokumentationen schon immer nachgestellt, wie ein Blick auf die Geschichte darstellt. Velazquez Gemälde *Las Hilanderas* (1657) zeigt die soziale Realität der Spinnerinnen wohl etwas zu verklärt in einer romantischen barocken Traumwelt. Schon *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895) zeigte Arbeiter, welche die Fabrik wohl ein gutes Stück zu strukturiert und wohl auch zu gut gekleidet verlassen. Das erwähnte Kino-Pravda hatte einen dialektischen Zugang zwischen beobachteten und kreierte Eindrücken, auch hier wurden Ereignisse nachgestellt. Der Neorealismus als Spielfilmgenre bediente sich also bereits dokumentarischer Darstellungsweisen; Direct Cinema radikalisierte den Eindruck des Dabeiseins, Cinéma Vérité experimentierte mit der Involvierung der Filmemachenden in das

³⁷¹ Kavka (2012): 72.

³⁷² NDR.de (2021).

³⁷³ Vgl. SWR.de (2021).

Geschehen. Wir verstehen Authentizität in diesem Kontext besser, wenn wir versuchen, den Begriff weniger an einer Definition des Dokumentarfilms zu messen als anhand der historischen Formen bis hin zu aktuellen Entwicklungen.

Künstlicher Realismus und Post-Truth

Dass die Wahrheitsansprüche des Dokumentarfilms in den 1990er-Jahren durch *Reality TV* und Kontroversen um Dokumentarfilme ins Wanken gerieten, lag also nicht nur an den gestalterischen Mitteln, die so neu nicht waren, sondern viel eher daran, dass der Umgang mit diesen Mitteln radikalisiert wurde. Diese Krise tat der Entwicklung jedoch keinen Abbruch. Von da an sollten die Produktionsmittel nicht mehr im klassischen Sinne unsichtbar gemacht werden, sondern zum Teil der Geschichte werden. Neu war, dass die Produziertheit anstatt versteckt zu werden, sozusagen „hidden in plain sight“ radikal in die Geschichte eingebaut wurde, wie Misha Kavka feststellt: „Authenticity, it turned out, could only be guaranteed by greater transparency of artificiality, since no one could be accused of fakery if filmic constructions were apparent and the set-up was part of the format.“³⁷⁴

Womit die Pornografie seit den 1970ern experimentierte, setzte sich ab den 1990er-Jahren allmählich durch. *Reality TV* zeigt ein offensichtlich künstliches Setup, das zur Geschichte gehört und den Rahmen darstellt, in dem „authentische“ Reaktionen oder Events eingefangen werden sollen. Mittel der Produktion werden nicht länger versteckt, sie werden viel eher eingebettet. Ihr Versprechen ist, die Realität nicht einzufangen, sondern eine Realität zu erzeugen, die sie wiederum vermitteln, wie Ryan feststellt: „These shows make no secret of being artificially designed environments, but they are designed in such a way as to encourage emergent behaviors.“³⁷⁵ Für die Produktion ist „Echtheit“ schlichtweg ein Mittel zum Zweck. Hier entdecken wir frühe Anzeichen dessen, was wir zehn Jahre später „Post-Faktisch“ oder „Fake-News“ nennen sollten. Es entsteht ein neues Problem: Nachdem die Propaganda in der Vergangenheit der staatlich offiziellen Darstellung vorbehalten war, erlebte sie in den letzten beiden Jahrzehnten eine Renaissance in der politischen Kommunikation, wie Gabriele Jutz konstatiert:

„Truth, famously, is the first casualty of war. This popular aphorism not only asserts itself in times of armed conflict, but rather describes a more general scenario in which

³⁷⁴ Kavka (2012): 72.

³⁷⁵ Ryan (2006): 77.

right-wing authoritarianism and populism, pervasive neoliberalism and forced globalization largely sets the tone. As facts and evidence often represent a threat to those in power, withholding information to the public, spreading half-truths or lies and the relegation of expert opinions is a serious problem in our ostensibly ‚post-factual‘ era. Though not absent from earlier political cultures, so-called ‚fake news‘ today is all the more notable due to the advent of social media and the internet.“³⁷⁶

In den vergangenen Jahrzehnten hat sich die Verbreitung von Bewegtbild durch Netzmedien multipliziert. Auch politische Parteien und selbst kleine Organisationen erschufen eigene Videokanäle. Die Darstellungsweisen in den „Tubes“ einzelner Organisationen oder Parteien, selbst jener von Vloggern und Influencern ist weniger eine schlechte Billigversion von Fernsehformaten, denn eine weitere Radikalisierung einer spezifischen ästhetischen Praxis, die eine andere Form der Nähe, nämlich Intimität verspricht. Wir erkennen starke Tendenzen, die dokumentarische Darstellungsweisen auch in fiktiven Genres zu nutzen und Glaubwürdigkeit auch über die Medienerfahrung hinaus zu sichern, womöglich um diese selbst zu intensivieren. Das ist gewissermaßen eine Art der Renaissance der Propaganda, auch wenn das Schlagwort nun „Fake News“ heißt. Dieses Phänomen hat Porno gewissermaßen vorweggenommen und machte es sich zunutze und hat damit eine Entwicklung vorangetrieben, die heute in allen visuellen Medien sichtbar ist.

Authentizität im Internetzeitalter

Walter Benjamins Essay „Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit“ hat eine wichtige Perspektive zu theoretischen Überlegungen um die Echtheit von Kunstwerken hinzugefügt. Es sind zwei Tendenzen, die für Benjamin unser Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit charakterisieren: Sich die Dinge näher bringen zu wollen, sowie die Überwindung ihrer Einmaligkeit.³⁷⁷ Das traditionelle Kunstwerk wird im Hier und Jetzt erfahren. Durch seine Vervielfältigung wird nicht nur das Hier und Jetzt, sondern auch seine Echtheit entwertet. Benjamin versteht unter Echtheit die materielle Dauer und geschichtliche Zeugenschaft, die nur einem Original anhaften können. Die Autorität dieser Faktoren über ein Werk gerät ins Wanken, was er als „Verkümmern der Aura“ bezeichnet.³⁷⁸

³⁷⁶ Jutz (2019): 5.

³⁷⁷ Vgl. Benjamin (2010): 20.

³⁷⁸ Vgl. Benjamin (2010): 16.

Er versteht das nun keineswegs nur negativ. Das Verkümmern der Aura hat für ihn auch revolutionäres Potenzial. Die untrennbare Einbettung eines Kunstwerks kettete es an einen spezifischen Rahmen. Ein Kunstwerk blieb traditionell in seinem rituellen, originären, ersten Gebrauchswert verhaftet. Dieser Umstand wurde durch die Reproduzierbarkeit der Werke aufgebrochen. Der „Kultwert“ des Bildes „säkularisiert“ sich merkbar.³⁷⁹ Dass diese Verbindung gelöst wurde, verlieh der Kunst auch Emanzipationspotenzial, da sie sich vom ursprünglichen Gebrauchswert, beispielsweise religiösen oder bürgerlichen Zusammenhängen, lösen konnte.³⁸⁰ Am Anfang der Fotografie zweifelte man daran, ob es sich dabei tatsächlich um Kunst handle, anstatt darüber nachzudenken, ob sich dadurch die Funktion der Kunst verändert habe. Doch genau das ist laut Benjamin der Fall. Dieses Erhabene, Sublime, Heilige, nannte er die Aura eines Kunstwerkes. Benjamin umschreibt die Aura als „einmalige Erscheinung einer Ferne, so nah sie sein mag.“³⁸¹ Das ist das traditionelle bürgerliche Kunstverständnis. Das Werk ist zeitlich und räumlich einzigartig, nahbar, das Sublime, Heilige, wenn man so möchte, rückt es aber wieder in eine gewisse Ferne.

Benjamin konstruiert im *Passagen-Werk* ein Gegenkonzept zum bürgerlichen Kunstverständnis, nämlich jenes des Sammelns. Dabei geht es um Antiquitäten und nicht um herkömmliche Kunstwerke. Entgegen der Einzigartigkeit der Kunst werden viele Sammlerstücke industriell in Massen gefertigt. Zusätzlich unterscheiden sie sich zur Kunst in ihrer Funktion und in dem, was Benjamin als Aura zu fassen versucht. Durch das Sammeln werden Objekte ihres Kontextes entrissen, verlieren jeden Nutzen, erfüllen allerdings die Funktion des Erinnerns. „Sammeln ist eine Form des praktischen Erinnerns und unter den profanen Manifestationen der ‚Nähe‘ die bündigste“³⁸², so Benjamin und weiter: „Die wahre Methode, die Dinge sich gegenwärtig zu machen, ist, sie in unserem Raum (nicht uns in ihrem) vorzustellen. (So tut der Sammler, so auch die Anekdote.) Die Dinge, so vorgestellt, dulden keine vermittelnde Konstruktion aus ‚großen Zusammenhängen‘. [...] Nicht wir versetzen uns in sie, sie treten in unser Leben.“³⁸³ Das wäre dann, Benjamin paraphrasierend, die Erscheinung einer Nähe, so fern sie auch sein mag. Es ist eine Vergegenwärtigung der Dinge und ihrer Geschichte, in die man sich nicht hineinversetzt, sondern die in unser Leben treten.

³⁷⁹ Vgl. Benjamin (2010): 22.

³⁸⁰ Vgl. Benjamin (2010): 28.

³⁸¹ Vgl. Benjamin (2010): 19.

³⁸² Benjamin (1982): 271.

³⁸³ Benjamin (1982): 273.

Was den Begriff der Echtheit betrifft, so hat er sich im Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit von Werken stark verändert. Früher galten bestimmte Maßstäbe: Auch wenn ein Werk kopiert werden konnte, so entzog sich zumindest die Echtheit der Vervielfältigung.³⁸⁴ Das galt zumindest noch weitgehend für die Malerei. Schwieriger wurde es schon bei Schrift und noch mehr bei Fotografie und Film, wo die Kopie eigentlich schon in der Natur der Sache selbst liegt und darüber hinaus auch noch identische Abzüge hergestellt werden konnten. Doch selbst hier gibt es zumindest theoretisch noch ein Original, ein erstes Abbild des Motivs oder einen ersten Abzug, der hergestellt wurde. Eine digitale Kopie unterscheidet sich aber von ihrem Ursprung nicht. Digitale Formen entziehen sich des traditionellen Authentizitätsbegriffs, wie MacNeil und Mak festhalten: „The digital environment resists the imposition of traditional structures of stability because it dramatically accelerates the process of change.“³⁸⁵ Denn zusätzlich zur Vervielfältigung gibt es eine immer größere Flexibilität was Alterationen betrifft, also die Möglichkeit, über eine abgewandelte Kopie neue Originale herzustellen.³⁸⁶ Memes sind ein bekanntes Beispiel für dieses Phänomen, das Soziale Medium TikTok hat aus der Erstellung origineller Plagiate sogar eine Erfolgsgeschichte gemacht. Zwei Faktoren hatten laut Benjamin die Selbstständigkeit der Kopie vom Original ermöglicht: Einerseits den Kontext zu verändern und andererseits die Möglichkeit, in das Werk einzugreifen.³⁸⁷ Das wird umso gravierender, als diese Reproduktionen im digitalen Zeitalter auch laufend verfügbar, abrufbar sind und es ein Leichtes ist, sie abzuwandeln, zu verändern, die Änderungen schwieriger nachzuvollziehen sind und es teilweise auch kaum noch zu eruieren ist, wie das Original aussah. In Sozialen Medien werden unendlich viele Abwandlungen derselben Bilder als Memes geteilt. Wir leben so betrachtet im Zeitalter der Kopien von Kopien von Kopien – alle für sich Originale. Alteration, Zirkulation, Rezeption und alles wieder von vorne.

Erika Balsom beschäftigt sich mit der Ambivalenz der Reproduzierbarkeit, zwischen ihrem utopischen Versprechen von Zugang und Demokratisierung und der gefährlichen Drohung von Inauthentizität durch beliebige Alterationen und Verlust der Autorität über Bilder und

³⁸⁴ Vgl. Benjamin (2010): 14.

³⁸⁵ MacNeil/Mak (2007): 44.

³⁸⁶ Der Begriff „Meme“ bezeichnet eine Idee, Konzept, Symbol oder Bild, das weitergegeben wird und dabei Abwandlungen erfährt. Der Begriff bezieht sich auf die Genetik, da ein Meme (ähnlich wie unsere Gene) weitergegeben, kopiert und dabei aber verändert werden kann. Vgl. Kracher (2020): 17.

³⁸⁷ Vgl. Benjamin (2010): 15.

führt uns zum Begriff der Authentizität. Angesichts der heutigen technischen Bedingungen ist eine Debatte anhand des Begriffs der Authentizität weitaus sinnvoller, als jenen des Originals zu bemühen. Authentizität steht hier aber einerseits in einem Spannungsfeld zwischen Original und Reproduzierbarkeit und andererseits (Kunst-)Objekt und Erfahrung. Balsom füllt die Lücke in der Theorie zu Reproduzierbarkeit und ihren Auswirkungen, die seit Benjamins Essay besteht. In *After Uniqueness* erklärt sie, dass Original und Kopie heutzutage in einem neuen Verhältnis stehen. Dem Bewegtbild ist die Reproduzierbarkeit inhärent. Die verschiedenen Bedeutungen dieser neuen Fähigkeit zur Vervielfältigung erschließen sich aber erst, wenn man die vielfältigen Diskurse betrachtet, durch die Film geformt wurde.

Zentral für das Verständnis dieser Diskurse ist ein Konzept, das antithetisch zum Charakter der Reproduzierbarkeit steht: Authentizität. Diese Ambivalenz, nämlich das Versprechen von Zugang und Verfügbarkeit und gleichzeitig die Gefahr, Einzigartigkeit und Historizität zu liquidieren, zeigt sich vor allem in zwei historischen Instanzen: einerseits während der ersten Jahre des Kinos und andererseits während des Anbruchs der digitalen Dissemination von Bewegtbildern.³⁸⁸ Authentizität wurde bereits im 19. Jahrhundert, als sich Massenkultur zu bilden begann, als konservative Antwort auf gefühlten Werteverlust zum Schlüsselbegriff. Das Authentische entstand sozusagen als Gegenbegriff des Reproduzierbaren.³⁸⁹ Am Ende des 19. Jahrhunderts galt das Kunstwerk als Exempel für Authentizität und Fotografie als das genaue Gegenteil. Sie galt als banale Kopie der Realität.³⁹⁰ Film hat diesen Ruf geerbt. Der Charakter der Kopie und die Reproduzierbarkeit wurden aber auch schon früh als utopisches Versprechen verstanden, bürgerliches Besitzdenken in der Kunst zu unterwandern. Das Festhalten an Authentizität kann laut Balsom also auch als reaktionärer Impuls verstanden werden. Außerdem steckt darin eine Fetischisierung des Warencharakters.³⁹¹

Mit der Anerkennung von Fotografie und Film als Kunstformen im 20. Jahrhundert haben sich weitere Tendenzen gebildet. Film hat im letzten Jahrhundert seine eigene Beziehung zu Authentizität aufgebaut, die vom klassischen Verständnis abweicht. Das revolutionäre Potenzial der Vervielfältigbarkeit entreißt das Kunstwerk bürgerlichen und religiösen Zusammenhängen und säkularisiert und demokratisiert es. Das Hollywood-System hat das

³⁸⁸ Vgl. Balsom (2017): 26.

³⁸⁹ Vgl. Balsom (2017): 29.

³⁹⁰ Vgl. Balsom (2017): 34.

³⁹¹ Vgl. Balsom (2017): 38.

antikapitalistische Versprechen der Reproduzierbarkeit weitgehend ausgehöhlt.³⁹² Die unbändige Weite filmischer Ausdrücke wurde schnell gezähmt, in verdauliche Unterhaltungsformate normiert. Erika Balsom erkennt dennoch den nachhaltigen Einfluss dieses Potenzials:

„But despite the clear evidence and success of this undertaking, it is worth noting the extent to which the notion of the mass-produced multiple persisted as a disruptive force in artistic production well into the twentieth century, both within film and video practice and without. [...] In this narrative the value of artistic practice is found not in formal innovation but rather in the adaptation of modes of production and distribution that favor access and dissemination. Here, reproducibility constitutes not a source of anxiety that prompts a conservative return to authenticity but rather a site at which to rethink the social function of art beyond the unique object.“³⁹³

Balsom sieht den Zusammenhang zwischen Kunst und Bewegtbild allgemein als emanzipatorischen an: „The history of artists’ engagements with the moving image is in large part the history of a drive to democratize distribution, disentangle the production of art from the intertwined regimes of rarity and commodity fetishism, and reassert the potential of collective, public experience that had marked cinema’s earliest exhibition practices.“³⁹⁴ Hier stellt sie dem *artist film in der Galerie*, der am Kunstmarkt nur in limitierter Zahl verfügbar ist und darüber seinen Wert sichert, die offenere Rezipierbarkeit des Experimentalfilms, der üblicherweise im Kinosaal gezeigt wird, gegenüber. Über den Experimentalfilm der 1960er-Jahre kam der Versuch hinzu, ästhetische Filmerfahrung über Authentizität des Kunstobjektes zu stellen.³⁹⁵ Dieser Umstand hatte weitreichende Folgen. Obwohl diese Werke nicht im herkömmlichen Sinne authentische Kunstwerke sind, da sie sich der Einordnung als „Original“ bewusst verwehren, haben sie über ihren Zugang zu Film als ästhetische Erfahrung durchaus trotz ihrer Vervielfältigbarkeit an das Ideal des Authentischen angeknüpft. Das führte zu einem neuen, besonderen Spannungsverhältnis, so Balsom:

³⁹² Vgl. Balsom (2017): 39.

³⁹³ Balsom (2017): 39.

³⁹⁴ Balsom (2017): 39.

³⁹⁵ Vgl. Balsom (2017): 42.

„Experimental film’s rejection of commodification positioned it outside the economy of uniqueness that held strong within the art system. Yet rather than harming its alliance with authenticity as a moral value, this opposition to the exchange principle arguably buttressed such an association. This recourse to authenticity did not leave the concept uninflected: in prioritizing aesthetic experience over the acquisition of commodified objects by remaining outside the sales model of the art system, experimental film in the 1960s disentangled authenticity from its typical coupling with the unique, handmade object and its accompanying class-character. A tension emerged that continues to haunt the moving image qua artistic medium to this day: it is recognized as a major art form but remains in some respects inassimilable to the means by which value is produced on the art market. For some this would be part of its promise, for others a fatal problem to be overcome.“³⁹⁶

Das Besondere am neuen Verständnis von Authentizität ist, dass sie sich immer weniger auf das Werk selbst stützt, nicht mehr nur Objekten zugeschrieben werden kann, sondern auch Erfahrungen und somit letztlich im Subjekt zu verorten ist.³⁹⁷ Umso weniger ein Objekt seine raumzeitliche Einzigartigkeit wahren kann, umso mehr wird die Erfahrung zum Ort des Authentischen.

Analoger (photochemischer) Film im technischen Sinn wird als physische Reproduktion einer Spur des Realen verstanden. Analoge Fotografie hat indexikalischen Charakter. Der Index ist ein Zeichen, das eine Beziehung der Nähe oder Kausalität zu dem Objekt, das repräsentiert wird (im Gegensatz zum ikonischen Zeichen, das eine Ähnlichkeit aufweist, oder zum symbolischen Zeichen, das aufgrund einer sozialen Konvention auf eine zugewiesene Bedeutung verweist). Dieser Charakter ist rein technisch zutreffend. Balsom bezeichnet das als referenzielle Reproduzierbarkeit:

„Reproduction plays a double role in the ontology of the moving image. In capturing an indexical trace of the profilmic event, film and video produce a copy of physical reality. This understanding of the reproducibility of the moving image – what one might term its *referential reproducibility* – has been amply discussed throughout the

³⁹⁶ Balsom (2017): 42.

³⁹⁷ Vgl. Balsom (2017): 33.

history of film theory; indeed, its centrality to an understanding of the medium is such that it is frequently taken as an indicator of cinematic specificity.“³⁹⁸

Das ist technisch zutreffend, aber die Theorie blieb zu lange an der Stelle der referentiellen Reproduzierbarkeit stehen und für Balsom reicht das nicht aus, um die Reproduzierbarkeit als Kopien von Kopien von Kopien nachzuvollziehen, weshalb sie davon eine weitere Art, nämlich eine zirkuläre Art von Reproduzierbarkeit, unterscheidet. Es ist eine Form der Reproduzierbarkeit, die sich nicht auf eine Spur des Realen zurückführen lässt und als Kopie einer objektiven Welt vor der Linse oder Filmmaterial verstehen lässt, sondern auf Kopien dieser Kopien und deren Umlauf zurückgeht, und mehr Beachtung verdient, so Balsom weiter:

„This understanding of reproducibility – what one might term *circulatory reproducibility* – has to do not with the production of a trace of reality but with the way the image may be copied and copied and copied, transforming that singular trace into something multiple that is primed for circulation. It is not enough to understand the specificity of the moving image as residing in the trace alone; rather, its power resides in the ability to take this singular sign and render it mobile through the production of potentially innumerable facsimiles.“³⁹⁹

Diese Fragen der Kopier- und Reproduzierbarkeit stellen sich nun auch für ältere Formen: Immer mehr Material, das auf Film aufgenommen wurde, wird gescannt und digital bearbeitet. Das Internet hat diese Effekte multipliziert: „Digitization has unleashed a multiplicity of new modes of image circulation and has retroactively assigned new meanings to those that already existed. Distribution circuits, whether alternative or mainstream, have always been plural, but never before has this plurality been as manifold and as in need of attention“, so Erika Balsom.⁴⁰⁰ Das Verständnis von Autorität, Authentizität und Zugang muss viel eher an der zirkulären Reproduzierbarkeit ausgerichtet sein als an der referentiellen Reproduzierbarkeit (Verhältnis von Vorbild und Abbild).⁴⁰¹

³⁹⁸ Balsom (2017): 4.

³⁹⁹ Balsom (2017): 5.

⁴⁰⁰ Balsom (2017): 7.

⁴⁰¹ Vgl. Balsom (2017): 5.

Reproduzierbarkeit, die Authentizität traditionell widerspricht, ist das zentrale Merkmal digitaler Medien. Kopiert und abgewandelt zu werden ist ein Charakteristikum digitaler Quellen. Mit Nelson Goodmans Begrifflichkeit kann man sagen, dass solche Werke viel weniger autographisch (einzigartige Stücke) als allographisch (stellungsbedingte Varianten) sind,⁴⁰² die diversen Absichten entspringen und sich äußerst polysem zeigen können, also auch dissonante Bedeutungskonstruktionen formen können. Ein Gemälde wäre so gesehen autographisch, es kann zwar kopiert werden, es gibt aber ein eindeutiges Original. Klassische Musik wäre allographisch, es gibt zwar eine Notation, aber die Aufführung ist eine Wiederholung und jedes Mal ein Original. Ähnlich kann man digitale Medien verstehen, beispielsweise Memes, wo Material von Usern unzählige Male abgewandelt und appropriiert wird und jedesmal neue Originale schafft. Das verlangt eine Offenheit für Variabilität und kein Bestehen auf fester Bedeutung, offene Repräsentation vor geschlossener Repräsentation, dem Prozess der Bearbeitung vor dem Endprodukt.⁴⁰³ Ein Realitätseffekt als Subjekteffekt verstanden, muss außerdem den Rezeptionskontext in Betracht ziehen. Begriffe wie Original und Kopie oder Autorität und Alteration werden für Authentizität weniger relevant als die Betrachtung der Verbreitung und des Zugangs. Der dezentral verstandene Begriff der Zirkulation löst auch jenen der gesteuerten Distribution ab.⁴⁰⁴ Als klares Netzmedium forcierte Gonzo hier eine neue Herangehensweise an die Konstruktion von Authentizität, sowohl in der bildsprachlichen Vermittlung, als auch der einzelnen Werke, die selbst umgeschnitten, neu betitelt, etc. vielfachen Neuveröffentlichungen unterliegen.

Dokumentarismus als ästhetischer Stil

„I tried picking some pussy up like this. Did not fucking work ... I guess this only works in porn huh.“⁴⁰⁵

Anhand der Entwicklung dokumentarischer Formen lässt sich der Weg in das postfaktische Zeitalter nachzeichnen. Gonzo hat die Mittel der glaubhaften Manifestation von Realitätsnähe radikalisiert. Joseph Brennan schlägt vor, uns bei der Betrachtung der stilistischen Formen im

⁴⁰² Nelson Goodman führt diese Begriffe in seinem Buch *Sprachen der Kunst* (1997) ein, um verschiedene Phänomene der Reproduzierbarkeit besser fassen zu können. Vgl. Goodman (1997).

⁴⁰³ Vgl. MacNeil/Mak (2007): 46.

⁴⁰⁴ Vgl. Balsom (2017): 10.

⁴⁰⁵ Der User OzTheWizardOfPorn's zitiert in vgl. Brodesco (2016): 369.

Gonzo nicht nur auf filmtechnische Aspekte, wie Handkamera oder Ähnliches zu beschränken: „The ‚gonzo aesthetic‘ invites consideration of gonzo techniques beyond the hand-held camera; in particular, strategies – both intra-textual and extra-textual – that serve to construct a sense of ‚the real‘.“⁴⁰⁶

Wie Erika Balsom und Hila Peleg in *Documentary across Disciplines* feststellen, befindet sich eine Dokumentation im Widerspruch zwischen der Nähe der Spur und der Distanz des Schreibens.⁴⁰⁷ Ein Wesensmerkmal der Spur zeigt sich auch im digitalen Zeitalter: Die Präsenz und ihre Nähe, bzw. die Nähe des Fernen, um auf Benjamin zurückzugreifen. Ein realistischer Stil in der formalen Ausgestaltung erhöht den Glauben daran, jene „Spur“ führe zu einem Dokument der Realität. Es ist ein Spannungsfeld und gewissermaßen ein Widerspruch, in dem dokumentarische Formen stecken, müssen sie doch immer erst Sinn machen aus dem, was sie vorfinden, so Balsom und Peleg. Dokumentarische Formen scheinen sich durch einen Zweifel zu definieren, der sie durch ihre Geschichte begleitet. Sei es der ständige Zweifel, ob das Dargestellte tatsächlich wahr sei, oder die Frage des legitimen Anteils an Kreativität im Gegensatz zur Beziehung zur Realität, oder die angewendeten Werte- und Entscheidungskriterien, mittels derer sich die Dokumentation selbst verortet.⁴⁰⁸ Tatsächlich gibt es Dokumentationen, welche die Geschehnisse, mit denen sie sich thematisch beschäftigen, nicht direkt abbilden, sondern sie nachstellen, inszenieren und dennoch in dieses Genre eingeordnet werden. Balsom und Peleg meinen deshalb: „such practices understand documentary not as the neutral picturing of reality, but as a way of coming to terms with reality by means of working with and through images and narrative.“⁴⁰⁹ Selbst wenn sich das Werk penibel an alle vorhandenen Quellen halten sollte, ist es eine Nacherzählung.

Die Vorgehensweise gewisse Szenen nachzustellen, kann im Dokumentarfilm kenntlich gemacht und dennoch glaubhaft sein, wenn beispielsweise andere direktere Dokumente oder Aussagen eine Geschichte formen, in die sich eine Nachstellung gut einfügt. Das hat aber seine Grenzen und wird selten offengelegt, wie Spence und Navarro diskutieren: „Other forms of falsification can be more insidious, misleading the audience both about the events represented and the nature of their filmic representation. Rather than allow ‚the seams and sutures to show‘, these films mimic the conventions of documentary cinema in such a

⁴⁰⁶ Brennan (2016): 395.

⁴⁰⁷ Vgl. Balsom/Peleg (2016): 12.

⁴⁰⁸ Vgl. Balsom/Peleg (2016): 13.

⁴⁰⁹ Balsom/Peleg (2016): 13.

way that we can hardly tell fictional from nonfictional material.“⁴¹⁰ Es gibt auch Dokumentationen, die nicht nur Szenen, sondern den gesamten Inhalt nachstellen, also Bilder produzieren, die an reale Ereignisse angelehnt sind, die sie nacherzählen.

Doch was, wenn der Inhalt frei erfunden ist? Selbst *Mockumentaries*, auch „Fake Documentaries“ genannt, die gänzlich erfundene Geschehnisse porträtieren, werden als fiktionale Dokumentarfilme und damit immer noch als Dokumentarfilme bezeichnet. Mitunter wird der Begriff der *Mockumentary* in der Filmtheorie als zu eng gefasst wahrgenommen und jener der *Fake Documentary* vorgezogen, wie Alisa Lebow feststellt: „It is considered that mocking is only one possible stance that the fake documentary can take. It can also copy, mimic, gimmick, play with, scorn, ridicule, invert, reverse, repeat, ironize, satirize, affirm, subvert, pervert, convert, translate, and exceed documentary style.“⁴¹¹ Lebow positioniert sich jedoch selbst gegen diese Vorbehalte und plädiert für eine Verwendung des Begriffs *Mockumentary*, da jener der *Fake Documentary* einer falschen Dichotomie zu sehr verhaftet bleibt:

„I tend to prefer the term mockumentary, even while availing myself of the many valences implied in Juhasz’s panoply of ‚attitudes‘ of the fake documentary. I believe the term ‚mockumentary‘ more effectively works to signal a skepticism toward documentary realism, rather than to reauthorize documentary’s ‚truth‘ against the fake doc’s ‚false‘. Like ‚fake doc‘, the term ‚mockumentary‘ incorporates and implicates *documentary* into its referent while still implying some distinction from it. But with mockumentary the distinction remains productively undefined, whereas, I believe, the term ‚fake doc‘ too eagerly accepts and reconfirms the binary (fake vs. real) from the outset.“⁴¹²

Die *Mockumentary* versucht in der Regel nicht, wie die *Scripted Reality*, eine Dokumentation nachzustellen, sondern spielt mit den Realitätseffekten, ironisiert sie, vor allem in den jüngeren Beispielen. Ab den 2000er-Jahren wurden immer mehr solche Titel produziert, das Genre ist aber älter. Mitunter wird *Fellini’s 8 ½* (1963) als erstes Werk des Genres kolportiert. Die Wurzeln gehen aber noch weiter zurück: Das Hörspiel *The War of the Worlds* (1938) von

⁴¹⁰ Spence/Navarro (2011): 30.

⁴¹¹ Lebow (2006): 223.

⁴¹² Lebow (2006): 224.

Orson Welles erzählt von einem Angriff von Marsianern auf das den Außerirdischen militärisch hoffnungslos unterlegene Großbritannien. Das soll bei manchen Zuhörenden sogar Panik ausgelöst haben, was aber weniger damit zu tun hatte, dass das Hörspiel eine so überzeugende *Fake Documentary* bot, denn damit, dass der Medienprofi Welles Nachrichtenbeiträge nachmachte, um für sein Hörspiel zu werben, worauf die durch die Weltkriege gebeutelte Öffentlichkeit sensibel reagierte.⁴¹³ Ein junges Beispiel wäre der Film *Borat* (2006), bei dem zwar klar war, dass besagter Titelheld Borat ein fiktionaler Charakter ist, der Film aber dennoch dokumentarischen Charakter hat, da seine Handlungen nur lose gescriptet sind und die Reaktionen der nicht eingeweihten umstehenden Personen nicht geplant waren. Die Fortsetzung aus dem Jahr 2020 hat es geschafft, zu einem politischen Skandal zu führen, als Rudy Giuliani, der Anwalt des damaligen US-Präsidenten Donald Trump, anscheinend bei der Vorbereitung zu sexuellen Handlungen mit einer Minderjährigen gefilmt wurde.⁴¹⁴ Das Setup ist zwar ein überaus künstliches und beinhaltet sogar Schauspielende mit einstudierten Rollen, allerdings ist dieses künstliche Setup dazu vorgesehen, eine Anregung oder Provokation spezifischer spontaner Handlungen von Dritten darzustellen, die dann wiederum dokumentiert werden. Die *Mockumentary* ist also nicht nur eine *Fake Documentary*, eine falsche Dokumentation. Aus einer falschen Ausgangslage heraus wird versucht, spontane Reaktionen einzufangen.

Es gibt weitere spannende Zugänge zur Verzweigung von fiktionalem und dokumentarischem Filmmachen, wie österreichische Filmbespiele zeigen, die in der Filmtheorie meist übersehen wurden, wie Florian Mundhenke in der Zeitschrift für Austrian Studies feststellt: „oddly enough, Seidl’s films have rarely been analyzed in the context of an important international paradigm shift witnessed by theoreticians in the 2000s – the hybridization of documentary and fictional filmmaking.“⁴¹⁵ Mundhenke beschäftigt sich mit Ulrich Seidls Ablehnung der Trennung zwischen fiktionalen und dokumentarischem Film, den er nicht im Zugang zur Realität unterscheidet, sondern einzig in der Herangehensweise, nämlich das Material entweder bei der Skripterstellung bereits zu arrangieren (wie im Spielfilm) oder erst nach dem Filmen (wie im Dokumentarfilm). Ein Element des Gestaltens und Inszenierens durch die Regie wird dabei jedoch immer vorgenommen.⁴¹⁶ Ulrich Seidl arbeitet mit Laien wie mit professionellen Darstellenden, schreibt die Geschichten jedoch nur

⁴¹³ Vgl. Doherty (2003): 22.

⁴¹⁴ Vgl. Spiegel.de (2021).

⁴¹⁵ Mundhenke (2011): 113.

⁴¹⁶ Vgl. Mundhenke (2011): 119.

lose vor, bildet so das Geschehen äußerst realistisch ab, da die Handlung und Sprache unserer alltäglichen Wahrnehmung von Menschen ähneln, obwohl die Ausgestaltung des finalen Films formal eher dem Spielfilm ähnelt und bildsprachlich mit durchdachter Komposition der Bilder gearbeitet wurde. Diese Kombination verpackt einen alltagsrealistischen Ausdruck in einen künstlichen Eindruck: „The aesthetic conception of the film is neither documentary, with real people in real environments doing their everyday work, nor fictional, giving a causally developed account of possible occurrences in a probable environment. It takes elements of both strands to morph them into a kind of hyperrealism that works on a more symbolic level.“⁴¹⁷ Diese hybride Art des Filmemachens (zwischen Dokumentar-, Spiel-, Essay- oder Animationsfilm), wie Mundhenke es nennt, vermag es einem Realitätseindruck einen satirischen Kommentar, Fantasie- oder Traumsequenzen hinzuzufügen, intensiviert jedoch den Eindruck zu einer Hyperrealität, den er gleichsam als Antirealität bezeichnet:

„This antirealism or hyperrealism, as shown above, can be said to work similarly to a Brechtian alienation effect, breaking through both the solidity of documentary sobriety and/or the completeness of fictional illusion. Seidl wants to take the viewer by surprise with a strategy of ambiguous stimuli. The images seem offending and insulting in terms of the actions depicted, but quite artificial and conceptualized in terms of the aesthetic techniques.“

Mundhenke befürwortet die Ablehnung einer Trennung zwischen fiktionalen und dokumentarischen Formen: „Ulrich Seidl is right to reject the differentiation of fact from fiction. He suggests a cinema that surpasses these boundaries and shows their limitations as no longer useful for a modern, critical cinema.“⁴¹⁸

Der Klamauk von Hollywoods Versionen der *Mockumentary* mag eine willkommene Einladung dazu sein, die Ehre des Dokumentarfilms in seinem angekratzten Wahrheitsanspruch anhand der Abgrenzung von einem bösen Zwilling wiederherzustellen. Wenn wir diese Einladung annehmen, laufen wir jedoch Gefahr, dass der Dokumentarfilm als Genre gänzlich in sich zusammenfällt, denn Techniken der Fiktionalisierung waren schon immer ein Teil seiner Geschichte, wie Lebow klarmacht:

⁴¹⁷ Mundhenke (2011): 121.

⁴¹⁸ Vgl. Mundhenke (2011): 124 bzw. 125.

„If the histories of the nonfiction film are to be believed then *all* of the most exemplary early documentary films, whether those of Flaherty, Grierson, Vertov, or even Edison's and the Lumières' actualities, are also exemplary mockumentaries. [...] If we analyze verisimilar representational techniques, we have little choice but to concede that some key strategies currently associated with 'mockumentary' (scripting, acting, reenacting, staging etc.) have antecedents in the earliest days of so-called actuality or documentary films (before and after 1926, when the term 'documentary' was coined), and came to signify documentary practice itself for at least half a century, without any apparent contradiction. In this sense, documentary cannot be said to be historically prior to mockumentary; at the very least, their origins are coeval. I want to underscore not this temporal simultaneity, but rather a formal equivalence. Mockumentary and documentary are not merely coincident – identical twins separated at birth, they are, in their origins, if no longer in their present-day effects, one and the same.“

Eine ähnliche Form der Pseudo-Doku zeigt die *Scripted Reality*, die man aus dem *Reality TV* kennt. Diese Form zeigt auch Gonzo. Es ist keine Dokumentation, ja noch nicht einmal eine *Mockumentary*. Dafür geht es zu wenig darum, ein Thema umfassend darzustellen und zu porträtieren. Die Metaperspektive fehlt gänzlich. Im Gonzo wären es bestenfalls Dokumente der Erlebnisse der Hauptfigur, nicht jedoch eine Dokumentation. Einzig der Realitätseindruck ist ähnlich. Dazu trägt seine Amateurhaftigkeit bei, die an Homevideos und deren Zelebrieren spontaner sexueller Begegnungen erinnert. Er ist zwar streng genommen keine Dokumentation, bedient sich aber ihrer Formen. Die daraus entstehenden pornografischen Spielarten haben wiederum die Geschichte der dokumentarischen Formen stark beeinflusst, von Reality TV-Formaten bis hin zu Vlogging und Social Media Reels. Der Effekt von Authentizität wird durch den scheinbaren Verzicht auf Narration und den pseudo-dokumentarischen Charakter begünstigt. Das schafft das Gefühl einer Nähe zu den Geschehnissen und erzeugt eine intensive Medienerfahrung. *Scripted Reality* hat im *Reality TV* wie im Porno einen ganz ähnlichen Effekt. Misha Kavka schreibt dazu über *Cops* (1989), einem Format, das eine Polizeistreife begleitet: „Although the low-gauge aesthetic of video footage in these shows signals authenticity, the narrative framing follows rules of fiction,

aiming for hero/villain characterization, sensational climaxes and moral closure.“⁴¹⁹ Der Realitätseindruck wird dazu genutzt, eine möglichst direkte Vermittlung der Geschehnisse zu behaupten, und gleichzeitig besteht ein fiktiver Rahmen, der diesen Eindruck überhaupt erst mitkonstruiert. Es wird sowohl auf einen authentischen Ausdruck gesetzt (weshalb Laiendarstellende nur einem losen Skript folgen), aber auch der Eindruck amateurhaft umgesetzt.

Es geht bei dieser Art des ästhetischen Stils darum, einen spezifischen Realitätseindruck zu erreichen, um die Erregung, das Gefühl, dabei zu sein, zu vermitteln.⁴²⁰ So erklärt Hito Steyerl den Dokumentarismus in ihrem Buch *Die Farbe der Wahrheit*, in dem sie sich mit der Häufung dokumentarischer Stile im Kunstfeld und der Transformation dokumentarischer Formen und Umbrüchen in ihrem Verhältnis zur Realität beschäftigt. Es ist eine trügerische Intimität, die in der Gegenwärtigkeit der Bilder liegt. Denn gegenwärtig ist das Abgebildete selbst nicht, nur das Bild ist es. Wir haben keine Möglichkeit, daran teilzunehmen, so sehr die Bilder es auch suggerieren wollen. So ist die POV-Perspektive der verwackelten Handybilder von Attentaten und Kriegsgeschehnissen oder die von Hand gehaltene Kamera des Gonzo Porno nicht nur eine andere Art der Kameraführung unter vielen. Die Blickrichtung einer anwesenden Person macht die Darstellung zu einer subjektiven Teilhabe, einer ZeugInnenaussage einer zum gegebenen Zeitpunkt anwesenden und in irgendeiner Weise involvierten Person. Kavka hat dazu eine Einschätzung zur Präsenz der Kamera, die gleichzeitig nicht vorhanden scheint, da sie dem Publikum zwar bewusst ist, aber eher die Funktion eines Auges einnimmt, was zu der Stellvertreterposition führt, von der ich spreche: „The camera is both not there, accentuating immediacy, and palpably present, since it is a material stand-in for the cameraman’s body that is bounced or pushed around in the fast-paced world of police pursuits and confrontations.“⁴²¹ Man ist sich der Anwesenheit der Kamera bewusst, gleichzeitig wird sie unsichtbar gerade dadurch, dass sie keine unsichtbare vierte Wand mimt, sondern selbst eine Rolle spielt, ein Teil im Geschehen hat, dessen Stelle wir besetzen können. Die Kamera ist Zeugin und wir können ihre Position einnehmen. Das

⁴¹⁹ Vgl. Kavka (2012): 59.

⁴²⁰ Vgl. Steyerl (2008): 14.

⁴²¹ Kavka (2012): 59.

nachrangige Narrativ rückt hinter die Affekte der Erste-Personen-Wahrnehmung, einer mediatisierten Erfahrung der Teilhabe.⁴²²

Doch so sehr das Bild sich durch die Einprägung des Subjekts in selbiges intensiviert, so sehr subjektiviert es sich auch, hängt an der einen Person und deren Perspektive, berichtet nicht mehr objektiv über die Welt der Dinge. Die Speicherung des Dokumentes weicht der Vermittlung der Nähe der Erfahrung. Das Bild wird nicht mehr als Dokument gelesen und in einen archivarischen Zusammenhang gebracht, es wird als Symbol verstanden, als ikonischer Reizauslöser.⁴²³ Es bindet sich ein Zweifel daran, wie an der Aussage eines Augenzeugen und der Verlässlichkeit der Aussage, der Aufmerksamkeit der Beobachtung, dem Erinnerungsvermögen, der Ehrlichkeit und allgemein der Glaubwürdigkeit des Subjektes der Aussage. Denn nicht der Inhalt allein entscheidet über die Glaubwürdigkeit, sondern auch die Form spielt dabei eine wichtige Rolle. Über diese schleicht sich der Eindruck der Wahrhaftigkeit ein. Durch die Form dieser Bilder und Töne wird uns als Zusehenden Auge und Ohr geliehen. Zeugnis vom Geschehnis wird über das subjektive Erlebnis anderer vermittelt. Die individuelle Erfahrung nimmt eine wichtige Rolle ein.⁴²⁴

Was diese Beispiele zeigen, ist, dass es Konventionen sind, die uns einen Zugang zur Realität vermitteln, dass diese Formen der Darstellungen aber per se keinen privilegierten Zugang dazu besitzen. Manche Beispiele zeigen sogar, dass dieselben Konventionen auch für ganz andere Zwecke nutzbar sind, wie Reality TV oder die Mockumentary. Gleichzeitig gibt es die gegenteilige Tendenz, nämlich auch Beispiele dafür, Realitäten trotz Konventionsbrüchen zu erzählen, quasi Dokumentationen unter Vernachlässigung dokumentarischer Mittel. *Waltz with Bashir* (2008) ist eine Dokumentation in Form eines Animationsfilmes. Obwohl er eher anmutet wie ein fiktionaler Film über reale Ereignisse, wird er als Dokumentation anerkannt und bei Festivals in der Kategorie für Dokumentationen eingereiht und als solche auch mehrmals ausgezeichnet.

Diese *Animated Documentaries* oder *Anidocs* verbinden mit dem Animationsfilm und dem Dokumentarfilm zwei Gegensätze, die auf den ersten Blick unterschiedlicher nicht sein könnten. Animationen werden mit Kinderfilmen und Fantasien assoziiert, Dokumentarfilme

⁴²² Vgl. Kavka (2012): 60.

⁴²³ Vgl. Steyerl (2008): 32.

⁴²⁴ Vgl. Steyerl (2008): 20.

mit Ernsthaftigkeit, Seriosität, Fakten.⁴²⁵ Dieser Eindruck ist nicht zuletzt durch die langjährige amerikanische Tradition und die großen kommerziellen Erfolge von Studios wie Disney, Pixar und Dreamworks entstanden, frühe Versuche sich ernsten Themen anzunehmen sind aber schon seit den 1910er-Jahren bekannt.⁴²⁶ Sie sind deshalb so spannend, weil sie die Grenzen zwischen Fakten und Fiktion so offensichtlich nicht einhalten. Filipe Costa Luz beschäftigt sich näher mit dieser Frage: „The documentary is a film genre, apparently based on textual cinematographic frames, and does not commonly merge with the freedom of visual communication expressed through animation.“⁴²⁷ Die Dokumentation ist ein in den Film Studies anerkanntes Genre, das eine klare Grenze zwischen Fakt und Fiktion zieht. Die traditionelle Sichtweise sieht vor, dass Filmmachende möglichst nicht in das Geschehen, das porträtiert wird, eingreifen sollten, um es faktisch objektiv wiedergeben zu können. Deshalb gab es viel Kritik am populär werdenden Genre der Anidocs. Ganz neu ist es aber nicht, Animationen wurden bereits in Kriegsberichten des ersten Weltkrieges eingesetzt.⁴²⁸ Der Animationsfilm *The Sinking of the Lusitania* (1918) ist ein frühes Beispiel. Allerdings haben Anidocs in den letzten 20 bis 30 Jahren eine Renaissance erlebt und es sind wesentlich mehr Titel erschienen.⁴²⁹ Die Kritik daran basiert aber meist auf einer traditionellen Definition von Dokumentation, wie Annabelle Honess Roe feststellt.⁴³⁰

Eine Dokumentation hat nach der herkömmlichen Definition faktenbasiert, objektiv zu sein und die visuelle Konvention, die wir damit assoziieren, ist ein gefilmtes Event, in das die Filmmachenden so wenig wie möglich eingreifen, sollte an aktuellen Schauplätzen stattfinden, Interviews beinhalten, „because animation does not fit in with their preconceived notion of what a documentary should look like, and the relationship between what they expect to see on screen and what (supposedly) happened in reality.“⁴³¹ Dabei gibt es nur wenig gefilmte Dokumentationen, die sich streng an das puristische Ideal halten und insgesamt hat sich das Genre auch historisch zu stark gewandelt, um an zu eng gefassten Definitionen festzuhalten. Die Filmtheorie möchte dokumentarische Glaubwürdigkeit den animierten

⁴²⁵ Vgl. Honess Roe (2011): 215.

⁴²⁶ Vgl. Jutz (2019): 7.

⁴²⁷ Costa Luz (2016): 42.

⁴²⁸ Vgl. Honess Roe (2011): 219.

⁴²⁹ Vgl. Honess Roe (2011): 216.

⁴³⁰ Vgl. Honess Roe (2016): 21.

⁴³¹ Honess Roe (2016): 22.

Dokumentationen aufgrund ihrer an der Fotografie orientierten Vorstellung von Realismus nicht immer zugestehen, wie Gabriele Jutz feststellt:

„Film Theory’s photography-based notion of realism fosters the presumption that the photographic image – by virtue of the indexical relationship between image and reality – is more ‚true‘ than the animated one. This premise ignores the fact that both modes of representation – the photographic and the animated – include fabrication and that representational realism is always a construction involving a variety of technological and aesthetic choices. Situating animation in opposition to photography does not really offer us the best understanding of its nature.“⁴³²

Costa Luz weist auch darauf hin, wie *Animated Documentaries* Metz’ Annahme, die emotionale Involvierung des Publikums würde von den Realitätseindrücken der projizierten Bilder hervorgerufen, widerlegen: „Despite the unrealistic nature of many film characters, narratives embody emotional connections with spectators, revealing the real potential of these illusions.“⁴³³

Die Filmtheorie wird also auf die neue Wahrnehmung reagieren müssen, die sich im 21. Jahrhundert zeitgleich mit einer Krise des „Faktischen“ einstellt. Auch bei konventionellen Dokus sieht man nicht das tatsächliche Event, sondern das, was Kamera und Regie uns sehen lassen wollen. Man sieht die Entscheidungen der beteiligten Personen. Ganz ähnlich ist das bei der Animation, auch wenn die Gemachtheit nicht so leicht zu verstecken ist, „invisible storytelling“ unmöglich scheint.⁴³⁴ Honess Roe sieht dem pädagogischen Projekt der Dokumentationen darin keinen Abbruch getan, erkennt sogar erweiterte Möglichkeiten: „While all documentaries purport to teach us something about *the* world, animating documentary broadens the epistemological potential of documentary by expanding the range of what and how we can learn.“⁴³⁵ Es ist auch dieses neue (alte) Genre, das die Erkenntnis bringt, dass Fragen wie Echtheit, Glaubwürdigkeit, Authentizität, eigentlich nie nur eine technische Frage waren: „It is also true that any live-action documentary reflects the direct

⁴³² Jutz (2019): 8.

⁴³³ Costa Luz (2016): 44.

⁴³⁴ Vgl. Costa Luz (2006): 45.

⁴³⁵ Honess Roe (2011): 229.

intervention of its director in the same sense that every camera shot creates a new frame of the real world and, therefore, generates new fictional content.“⁴³⁶

Das ist die spannendste Lektion, die man aus den Stiefkindern des Dokumentarfilms, den *Anidocs*, *Reality TV*-Formaten und *Mockumentaries* lernen kann: Dass „Wahrheit“ und „Authentizität“ im 21. Jahrhundert komplexer sind, als jene der „Echtheit“ des gefilmten Events an sich oder der technisch lückenlosen Abbildung. Die Relativierung der Eigenwerte von Begriffen wie Wahrheit oder Authentizität mag der Propaganda im sogenannten Post-Truth Zeitalter um „Fake News“ neuen Aufwind geben, sie führt uns aber auch zu notwendigen Neukonzeptualisierungen.

Das Unschärfeprinzip

Dass die realitätsnahe Vermittlung einer Erfahrung historisch betrachtet die Wahl eingeschränkter technischer Mittel und unscharfer Darstellungen erfordert, führt uns zum Unschärfeprinzip des Dokumentarismus. Der Dokumentarfilm kann mittlerweile auch mit gestochen scharfen Bildern in 4k-Auflösung aufwarten, dennoch hat sich das Genre traditionell eher jener technischen Mittel bedient, die man aus dem Heimfilmbereich kennt, Bildern also, die unserer eigenen Realität entstammen und sich ebendiese Assoziation zunutze machen. Die verwackelten Bilder der Handkamera suggerieren Intimität dermaßen erfolgreich, dass selbst Hollywood sie einsetzt, wenn die Intensität durch eine Prise mehr Realitätsnähe erhöht werden soll, wie in Actionfilmen oder beispielsweise den Kriegsszenen in *Saving Private Ryan* (1998)⁴³⁷ bei der Darstellung der Invasion der Alliierten in der Normandie. Bildsprachlich besteht fabrizierte Authentizität aus gewissen Kennzeichen, formalen Konventionen, wie verwackelte Bilder oder unscharfer Fokus, wie Spence und Navarro zusammenfassen:

„They tell the spectators that what they are watching is a documentary, a nonfictional representation of the sociohistorical world. [...] These days we think of handheld camera, obscured views, and overlapping sound as markers of documentary truth. And a general ‚messiness‘ (the word is Todd Gitlin’s), unbalanced compositions, and an aesthetic of visual and aural clutter are easily read as signifiers of immediacy,

⁴³⁶ Costa Luz (2016): 48

⁴³⁷ Spielberg (1998).

instantaneity, and authenticity. They seem to evoke the unpredictability of experience.“⁴³⁸

Authentizität dokumentarischer Formen wird durch verwackelte Bilder, lange Einstellungen, unbehagliches Schweigen, Stottern und Zögern im Schauspiel, also durch vermeintliche Unzulänglichkeiten vermittelt. Das Unschärfeprinzip des zeitgenössischen Dokumentarismus zeigt uns, dass das Dokumentarische als Bild der Welt immer mehr zur Welt als Bild wird. So begleitet selbst das dokumentarische Bild ein nagender Zweifel, ob das, was wir sehen, echt ist, ein Zweifel, der kein Mangel des Bildes ist, sondern seine Haupteigenschaft.⁴³⁹

Louise Spence und Vinicius Navarro stellen in ihrem Buch *Crafting Truth* klar, dass jede Repräsentation auch eine Transformation ist, eine Klarstellung, die sie gerne betonen, weil allzu viele Menschen Dokumentationen mit „Wahrheit“ assoziieren: „The camera was a witness to the occurrence – a sort of internal or surrogate audience. The filming and the dance coexisted at the same time and place, so there seems to be an ‘existential bond’ between the representation and the event, that is, between the image and the sociohistorical world. All this contributes to the film’s claims of truth.“⁴⁴⁰ Das Event verschwindet hinter seiner Repräsentation, ist davon nicht mehr zu trennen. Der Begriff der Repräsentation legt bereits nahe, dass etwas erneut präsentiert wird, was nicht mehr anwesend ist. Doch bereits darin, dass etwas erneut präsentiert werden muss, sehen Spence und Navarro die Grundvoraussetzung dafür, dass Repräsentation als Transformation verstanden werden muss.⁴⁴¹ Man muss sich fragen, was dieses Reale sein soll, dessen Spuren diese Aufnahmen darstellen sollen, denn man muss die Aufnahme auch als eine Form des Schreibens, des Ausdrucks verstehen.⁴⁴² Aus konstruktivistischer Perspektive betrachtet ist das Festhalten am Echtheitsgedanken ein problematischer Glaube an ein vermeintlich gesichertes Wissen, entsteht die dokumentarische Realität doch in einem hochkodifizierten System und ist der Begriff der Realität selbst ideologisch besetzt, die Wahrheit ein Produkt spezifischer Konventionen.⁴⁴³ Die dokumentarische Geste der Offensichtlichkeit ist Produkt des Glaubens an die Aufdeckung, die aufklärerische Enthüllung und eine Fortsetzung des Mythos der

⁴³⁸ Spence/Navarro (2011): 32.

⁴³⁹ Vgl. Steyerl (2008): 9.

⁴⁴⁰ Spence/Navarro (2011): 13.

⁴⁴¹ Vgl. Spence/Navarro (2011): 14.

⁴⁴² Vgl. Lastra (2000): 153.

⁴⁴³ Vgl. Steyerl (2008): 10.

Aufklärung.⁴⁴⁴ Dieser bestand laut Horkheimer und Adornos *Dialektik der Aufklärung* darin, dass der Glaube, Natur könne in bloße Objektivität übergehen, zu einem eigenen Mythos wurde, der Interessen oder Ideologie verdeckt.⁴⁴⁵ Gerade im Glauben an die Unanfechtbarkeit der Werkzeuge der Wahrheitsproduktion bildet der Objektivismus seinen eigenen Aberglauben. Es ist nämlich nicht die Sichtbarmachung, sondern die Art und Weise, in der wir das Sichtbare als solches sehen, es als offensichtlich erkennen wollen.

Hito Steyerl warnt allerdings davor, dass eine radikal konstruktivistische Sicht Gefahr läuft, in zynischen Relativismus zu verfallen, der Geschichtsfälschung und Revisionismus unfreiwillig theoretisch Munition liefern könnte. Die Realität ist bereits ein Konstrukt, das auch durch Bilder erzeugt wird. Es ist fraglich, ob etwas Reales überhaupt erkannt werden kann, bevor wir ihm Sinn verleihen, es verständlich machen, bevor wir es also als Realität konstruieren. Die Vermittlung des Realen ist der Prozess, in dem Realität geschaffen wird, die in einem spezifischen sozialen Rahmen Geltung hat. Nicht nur die Produktion der Fiktion in der Realität ist der wesentliche Punkt, sondern die Herstellung der Realität durch Fiktionen.⁴⁴⁶ Der Gedanke, dass Fiktionen Realität überhaupt erst erschaffen, stellt den ganzen Repräsentationsansatz in Frage. Der Denkansatz wird vom Kopf auf die Füße gestellt, nämlich nicht, wie sich die Realität im Bild niederschlägt, sondern welchen Einfluss Bilder auf die Realität haben.⁴⁴⁷ Lebow stellt den Realitätsstreit der Documentary Studies wie folgt dar:

„More to the point, indexicality to something (reality) that is always already mediated through the same symbolic system as that which purports to indexically represent it (documentary), is an infinitely repeating house of mirrors – always already at a distinct, if unquantifiable, remove. It is not that documentary practices must be seen as synonymous with fiction: of course there is a difference. But that difference cannot be deciphered based on documentary's ‚cozier‘ relationship to reality – i.e., that which is always already at a distinct remove.“⁴⁴⁸

⁴⁴⁴ Vgl. Steyerl (2008): 64.

⁴⁴⁵ Vgl. Horkheimer/Adorno (2008): 31.

⁴⁴⁶ Vgl. Steyerl (2008): 61.

⁴⁴⁷ Vgl. Steyerl (2008): 70.

⁴⁴⁸ Lebow (2006): 227.

Die Verunsicherung als zentrales Charakteristikum zeitgenössischer dokumentarischer Formen ist ein Symptom des Wandels und der Kommerzialisierung von Öffentlichkeit, des Bewusstseins der Manipulierbarkeit und der Wahrnehmung paralleler widersprüchlicher Wahrheiten sowie deren ungehindertes Nebeneinanderher, die für das 21. Jahrhundert typisch sind. Steyerl weist darauf hin, dass je mehr Bilder verarbeitet werden müssen, desto größer der Zweifel an ihrer Echtheit und desto stärker unsere postmoderne Skepsis werden. Die Unschärferelation ist in die Bilder selbst integriert – je näher sie am Ereignis sind, desto unklarer und nebulöser erscheinen sie uns.⁴⁴⁹ War der Zweck dokumentarischer Bilder früher noch nüchterne Information und Nützlichkeit, so ist die schnelle Verwertbarkeit und Genießbarkeit zu ihrer wichtigsten Eigenschaft geworden, da diese Art der Bilder die Bedingung möglichst großer Zirkulation in der globalen Bilderwelt erfüllen.⁴⁵⁰ Genau das führt uns zurück zu Erika Balsoms Begriff der zirkulären Reproduzierbarkeit und ihrem Argument, Authentizität hätte einen Wandel erfahren und sollte fortan anhand von Zugang und Zirkulation verstanden werden und nicht mehr in qualitativen Begriffen, als Eigenschaft, die einem Objekt quasi anhaftet. So betrachtet wäre Verbreitung der Authentizität nicht mehr diametral entgegengesetzt, sondern würde neue Formen erzeugen und auch ein neues Bedürfnis danach. Balsom erkennt darin eine Dialektik des Authentischen:

„The persistent desire for authenticity is undoubtedly at odds with the unprecedented ease and speed of circulation one encounters today. But instead of seeing this tension as a simple contradiction, one must understand it as a dialectical movement wherein the possibility of fast circulation through copying cancels the possibility of rarity while inciting an increased desire for it. [...] New forms of reproducibility inspire new forms of control, which in turn ignite the desire for the utopia of reproduction and prompt a search for practices of copying that will escape regulation.“⁴⁵¹

Für den Dokumentarismus zählt aber beides, denn auch der referentielle Charakter, nämlich „schlechte Bilder“ als Index ihrer Entstehung zu verstehen, trägt ebenso zum Wahrheitsgehalt bei, der ihnen zugesprochen wird. Die große Frage um Authentizität und ihre Dringlichkeit,

⁴⁴⁹ Vgl. Steyerl (2008): 12.

⁴⁵⁰ Vgl. Steyerl (2008): 13.

⁴⁵¹ Balsom (2017): 53.

hat für Balsom immer noch ähnlichen Charakter wie vor hundert Jahren.⁴⁵² Sie ist eine Sehnsucht, die durch technologische Umwälzungen und die damit verbundenen gesellschaftlichen Änderungen hervorgerufen wird. Authentizität selbst ist aber bereits konsumierbar und kommerzialisierbar geworden, ist im Warenaustausch verankert und wird eher als Effekt verstanden, denn als inhärente Qualität.

Postrealismus und die Fabrikation von Natürlichkeit

„If the producers of the so-called reality TV shows have any say in defining reality, Jean Baudrillard and Michel Foucault are not merely towering figures of postmodern thought; they are the true prophets of this young millennium.“⁴⁵³

Marie-Laure Ryan verbindet das Konzept von Michel Foucaults Panoptikum und jenes von Jean Baudrillards Hyperrealität und kontextualisiert sie in einer Zeit, in der Menschen dauerhafter medialer Beobachtung ausgesetzt sind, ein Spektakel daraus geformt und das dann als Realität bezeichnet wird. Für Ryan ist das Medienprodukt selbst nicht Realität, womit sie sich gegen postmoderne Theorie stellt.⁴⁵⁴ Yasmin Ibrahim sagt, postmoderne Tendenzen beinhalten einen gewissen Relativismus, sowohl in der Erosion von Diskursen der Expertise (der Wissenschaft wird ihre Autorität genommen), als auch einen Relativismus des Blicks, der nicht mehr so leicht dirigiert werden kann, zumindest nicht von staatlicher Obrigkeit: „In postmodernity, the idea of being watched and captured through technology constructs a society where watching is about both power and subjectivity.“⁴⁵⁵

Das Medium selbst ist nicht *die* Realität, stellt aber schon *eine* Realität dar. Wir pflegen Umgang mit und über Medien, sie sind in unseren Alltag integriert, wir kommunizieren mit und über Medien und handeln soziale Realität darüber aus. Es ist in diesem Sinne auch nicht bloß Simulation der Realität, sondern eine Medienrealität für sich. Die Realität der Medien liegt in den Erfahrungen, die wir damit machen.

⁴⁵² Vgl. Balsom (2017): 50.

⁴⁵³ Ryan (2006): 59.

⁴⁵⁴ Vgl. Ryan (2006): 59.

⁴⁵⁵ Ibrahim (2010): 170.

Unser Verständnis von Authentizität im Kontext neuer Medien bewegt sich verstärkt in Richtung der Erfahrung und des Subjekts, dass diese Erfahrung macht. Dokumentarismus ist zur Vermittlung von Erfahrung besonders geeignet. Gonzo hat die Mediatisierung der Erfahrung stets priorisiert. Die Überbetonung des Verzichtes auf elaboriertere filmische Mittel, der die Echtheits- und Authentizitätskonstruktion des Gonzo stützt, ist trügerisch. Selbst vorgeblich antiillusionistischer Naturalismus ist am Ende wieder ein Illusionismus, denn vorzugeben, eine Erfahrung möglichst nahe und direkt weitergeben zu können, bricht immer an der unüberbrückbaren Distanz zwischen dieser Erfahrung und den Zusehenden, die ihre Mediatisierung herstellt. Die Momente, in denen die Produktionsmittel sichtbar werden, sind keine, welche der spezifischen bildsprachlichen Strategie des Gonzo zuwiderlaufen, ganz im Gegenteil, sind sie doch nicht nur in die Geschichte eingebettet, sondern auch formal mit dafür verantwortlich, der Geschichte eben nicht den Anschein einer fiktiven Story, sondern der Wahrheit zu verleihen. Denn wo keine Kamera und kein Mikrofon, da kein Dokument der Wirklichkeit. Um als wahrhaftig gelten zu können, muss uns also die Anwesenheit der Technik mitvermittelt werden. Das Unschärfeprinzip kommt zu tragen: Die Brüche in der filmischen Illusion, das Wackeln und Klackern dienen ihrer Aufrechterhaltung. Sie werden nicht unsichtbar gemacht, sie werden präsentiert, geradezu inszeniert. Die Präsenz der Technik und die Anwendung durch eine Figur stützt die bildsprachliche Strategie. Unsichtbar gemacht werden die Realitäten der Pre-Production (Scripting, Planung etc.) und der Post-Production (Schnitte, Effekte etc.). Sie würden das Erzeugnis als industrielles Produkt demaskieren. Die Produktion selbst ist Teil der Geschichte. Nach Kavka baut diese Art der Authentizitätskonstruktion auf das Realitätskonstrukt als Ort des Unkünstlichen, Unvollendeten, Unvorbereiteten, Banalen:

„Here the editing – or lack of editing where it might be expected – does not compensate for ‚poor‘ camera technique or brutal police behaviour but rather *increases* the effect. Such techniques are used purposefully in order to generate reality as the zone of the unshaped, the unscripted, the banal.“⁴⁵⁶

Das dominante Illusionskino mit seinem „invisible storytelling“ versucht in der Regel, die Produktionsmittel zu verstecken, da deren Bewusstwerdung die Zusehenden „aus dem Film

⁴⁵⁶ Kavka (2012): 60.

reißen würde“ und die Geschichte sich nicht mehr im Schein der Natürlichkeit entfalten kann, sich nicht mehr „wie von alleine“ erzählt. Das Verstecken der Produktionsmittel, der Bearbeitungen und der Schnitte soll dazu führen, dass man sich in das Filmgeschehen hineinversetzt. Das Erzählen einer Geschichte soll durch nahtlose Kontinuitäten ohne Bewusstmachen des Erzählens selbst stattfinden. Das gilt nicht nur für Hollywood-Produktionen, sondern ist auch bei Gegenbewegungen, wie beispielsweise den Filmen der Gruppe Dogma vorhanden. Was gezeigt wird, ist nie die ganze Entstehung, alle Produktionsumstände und -mittel, sondern immer nur eine Auswahl, die wiederum inszeniert und repräsentiert wird. Die Illusion ist also eine andere, ihr Fundament aber dasselbe, nämlich den Sehfluss nicht durch eine Bewusstmachung der Produktionsumstände zu stören. Bei manchen Genres sollen die Zeichen der Gemachtheit gänzlich verschwinden, bei anderen nur in Teilen, doch es gibt stets eine Grenze, jenseits derer alles außerhalb der Geschichte unsichtbar gemacht wird. Interessant ist, wie Gonzo genau das, was üblicherweise die Illusion stört, dazu nutzen kann, seinen Authentizitätsanspruch zu untermauern und damit für eine erfolgreiche Illusion der Realität seiner Fiktion erzeugt. Gonzo macht seine Produktionsmittel nicht unsichtbar, sie nehmen sogar einen zentralen Platz ein. Durch ihre Einbettung in die Geschichte werden sie transparent. Kavka folgend wird Authentizität hier nicht wie traditionell durch die Abwesenheit von Gemachtheit gesichert, sondern durch die radikale Transparenz dieser Gemachtheit.⁴⁵⁷ Das klappt aber natürlich nur, weil Form und Inhalt ineinandergreifen. Die Betonung der Gemachtheit ist der Rezeption zuträglich, obwohl es die Zusehenden auch in die Wahrnehmung der eigenen Rezeptionssituation zurückwirft. Eben auch weil ihr Begehren und ihre Fantasie in der Darstellung beliefert werden und es in der Rezeptionssituation nicht bloß zu passiver Rezeption, sondern zu autosexueller Aktion führen soll.

⁴⁵⁷ Vgl. Kavka (2012): 72.

Fazit und Ausblick

Nach fast einem Jahrzehnt großer Popularität ist der Begriff Gonzo heute von den großen Pornoplattformen weitgehend verschwunden. Gonzo hat jedoch nicht an Relevanz verloren, es ist viel eher zu einer Art Diffusion gekommen. Wir finden die Spuren des Einflusses von Gonzo in den meisten Clips auf den größten Plattformen – aber bei weitem nicht nur dort. Die Darstellungsweisen, deren Entwicklung sich aus der Geschichte dokumentarischer Formen ableiten lässt und die Gonzo radikalisiert hat, finden sich nun überall, im Spielfilm, Nachrichtenformaten und den Sozialen Medien, bei den Vlogs und Reels von Influencern und der Content Economy. Gonzo ist ein prägender Teil der Geschichte dokumentarischer Formen und die Pornografie Teil der Mediengeschichte. Pornografie wurde bislang zu wenig in historischen Betrachtungen berücksichtigt, als handle es sich um ein hermetisch abgeriegeltes Segment der Medienproduktion, das ohne Einflüsse auskommt und auch nicht zu Entwicklungen in anderen Bereichen etwas beiträgt.

Ich habe mich in dieser Arbeit damit beschäftigt, wie sich Pornografie mit ihrer starken, mittlerweile fast 50 Jahren andauernden Orientierung an dokumentarischen Darstellungsweisen in die Geschichte dokumentarischer Formen einreicht, welche Einflüsse diese erfahren und welchen Einfluss der pornografische Film auf die Medienentwicklung hatte. So konnte ich die aktuellen Entwicklungen und Tendenzen in den bildsprachlichen Strategien von Netzmedien beurteilen, die insbesondere in den Sozialen Medien und bei sogenannten Influencern schlagend werden und die Ursache gravierender Probleme nachzeichnen, die sich in den kommenden Jahren noch verstärken werden. Die audiovisuelle Strategie nährt das Bedürfnis nach (medialer) Nähe in einer immer stärker mediatisierten Welt. Es ist die Mediatisierung von Privatheit in einer Inszenierung von Nahbarkeit und Unmittelbarkeit. Authentizität erlebt einen Shift hin zu Erfahrung, sie wird nicht mehr im Objekt, sondern im Subjekt verortet. Das schafft neue Probleme: Wie misst man Objektivität in primär subjektiv ausgerichteten Formen? Diese Entwicklungen stehen in Zusammenhang damit, was wir postfaktisches oder Post-Truth Zeitalter nennen, mit steigendem Misstrauen in unabhängige Berichterstattung sowie Wissenschaftsrelativismus und gesellschaftspolitischem Backlash. Ich möchte auf einzelne Aspekte dieser zentralen Erkenntnisse noch einmal kurz

eingehen, um einen Überblick über meinen Gegenstand hinaus und einen Ausblick auf mögliche zukünftige Entwicklungen zu geben.

Pornografie war für diese Entwicklung von Beginn an eine Avantgarde. Die Wurzeln des Gonzo stecken in den Tendenzen des *Amateur Porn*, die sich nach der Blütephase des Spielfilmporno in den 1970er-Jahren immer größerer Beliebtheit erfreuen sollten. Dieser Trend setzte sich bis in das neue Jahrtausend fort und ist mit der technischen Entwicklung eng verbunden. Die Senkung der Know-how- als auch finanziellen Eintrittsschranken führte zu Tendenzen der Amateurisierung. Die neuen filmischen Verfahren erlauben einerseits simplere Produktions- und Distributionsweisen, andererseits erleben wir zugleich eine Vereinfachung filmsprachlicher Darstellungen. Die Erzeugnisse dürfen nicht „überproduziert“ aussehen, um den Anschein zu machen, Privatpersonen gäben einen Einblick aus ihrem Privatleben. Mit Video und später den digitalen Medien konnten nicht nur weitaus mehr Produzierende in die Industrie einsteigen, die simplere Filmsprache erwies sich auch beim Publikum als beliebt. Deshalb versuchten die großen Häuser früh diesen Trend zu bedienen und kommerziell abzuschöpfen. Das liegt daran, dass die Pornoindustrie durch Adaptierung an den *Amateur Porn* die steigende Nachfrage nach den für viele authentisch wirkenden Filmen kommerziell erfolgreich bedienen konnte, während sich so zugleich die Produktionskosten erheblich senken ließen, bei wesentlich höherer Quantität an produzierten Titeln. Diese Entwicklung läutete das Ende des sogenannten *Golden Age* des Pornokinos ein.⁴⁵⁸ Ironischerweise war gerade dieses sogenannte goldene Zeitalter bis in die 1980er-Jahre hinein eher Professionalisierungstendenzen unterworfen und schien sich langsam dem konventionellen Spielfilm anzugleichen.⁴⁵⁹ Darüber hinaus befanden sich die Produktionsmittel in der Hand weniger großer Firmen. Auch für die Distribution war man auf wenige Player angewiesen, die über die Möglichkeiten verfügten, physische Träger zu produzieren, diese über weite Strecken und sogar in andere Länder zu transportieren und über ein Netz an Shops oder Pornokinos zu verfügen, wo diese auch Absatz finden konnten.

Dieses System ist im digitalen Zeitalter erodiert und fast nur noch in Rudimenten erkennbar. Der einfachere Zugang begünstigte die Formierung kleinster Produktionseinheiten, welche auf die anderen Teile der Wertschöpfungskette übergreifen und die Industrie auf breiter Basis zersplittern sollten. Die gesamte Struktur der Branche zerfiel allmählich in

⁴⁵⁸ Vgl. Schaefer (2004): 394.

⁴⁵⁹ Vgl. Williams (2008): 128.

immer kleinere Produktionseinheiten bis hin zu Ein-Personen-Unternehmungen, bis zur heutigen Entwicklung sogenannter Influencer, die ich im Kontext von Porno „Sexfluencer“ nenne. Pornodarstellerinnen und -darsteller sind somit nicht mehr nur Auftragnehmende, sie sind UnternehmerInnen geworden. In der Ökonomie der Privatheit sind indes selbstständige professionelle AmateurInnen und Privatpersonen, die über ein ambitioniertes Hobby zu Sexfluencern aufgestiegen sind und damit zu Geschäftsleuten einer Content Economy wurden, nicht mehr unterscheidbar. Dies bewirkte auch eine Vervielfältigung der Genres, da durch den Rückgang der Medienkonzentration und die neue Konkurrenzsituation neue Märkte erschlossen werden mussten. Wir erleben das Entstehen und die finanzielle Konsolidierung von Nischen an den Rändern, wie *Fem Porn*, *Queer Porn*, *Arthouse Porn*, etc. welche sich in den letzten Jahren etwas verbreitert haben. So wie Porno durch VHS, DVD und später das Internet von den Pornokinos in unsere Wohn- und Schlafzimmer kam, so war jede dieser medientechnischen Neuerungen auch von Umwälzungen in der Industrie begleitet.

Wir sehen die Folgen dieser Entwicklung auf dem gesamten Mediensektor auch im ästhetischen Sinn. Am stärksten mit dieser Art des Realismus wurde traditionell der Dokumentarfilm in Verbindung gebracht. Auch dieser steht im Spannungsfeld zwischen Dokumentieren und Inszenieren.⁴⁶⁰ Robert Flaherty, der den Begriff des Dokumentarfilms prägte, setzte auf Schauspiel, das Cinéma Vérité ging davon aus, dass eine unbeteiligte Beobachtung nicht möglich sei und setzte auf die Involvierung der Filmemachenden. In den 1980er-Jahren wurde merkbar deutlicher mit Ironie und Manipulation gespielt.⁴⁶¹ Um das Millennium finden sich bereits viele Beispiele, in denen Dokus vermehrt auf Ironie, Unterhaltung, Emotionalisierung oder Effekte setzen und selbst sogenannte Mockumentaries, also fiktionale oder teilfiktionale Dokumentationen populär werden. Gleichzeitig tauchen dokumentarische Mittel in Spielfilmen auf, aber auch Formate wie Scripted Reality oder Reality TV erfreuten sich zu dem Zeitpunkt bereits großer Beliebtheit. In der Geschichte dokumentarischer Formen ist Gonzo ein Meilenstein in der Radikalisierung dieser Tendenz. Dafür muss man Pornografie als Teil der Geschichte dokumentarischer Formen verstehen.

Zwischen den Mockumentaries und Reality-TV-Formaten der 1990er und dem Aufstieg der Vlogger und Influencer der Sozialen Medien in den letzten zehn bis fünfzehn

⁴⁶⁰ Vgl. Rabinowitz (1993): 127.

⁴⁶¹ Geiger (2011): 191.

Jahren stellt Gonzo die Brücke in der Medienentwicklung dar. Darin kristallisierten sich Entwicklung und Krisen dokumentarischer Formen, wie vermeintliche technische Nachteile von Video im Vergleich zu Film. Nöte wurden zu Tugenden gewendet und die medienspezifischen Vorzüge, die erstmals im Gonzo auf breiter Basis exploriert wurden, feierten eine Erfolgsgeschichte, die mittlerweile viele audiovisuelle Medienformen beeinflusst. Die Radikalisierung eines rauen, reduzierten Looks wird dazu genutzt, sich der Anziehungskraft von amateurhaften Produktionen zu bedienen, da dieses Erscheinungsbild sehr effektiv Spontaneität, Intimität und Authentizität suggeriert. Diese Stärke der Medienspezifität hat Gonzo popularisiert und sie wird mittlerweile vielerorts genutzt.

Die audiovisuelle Strategie von Gonzo hat folgende Ziele: 1) eine subjektive Erfahrung so direkt wie möglich zu vermitteln; 2) eine maskulinistische Utopie gleichzeitig als sehr persönliche, aber gleichzeitig fundamental und damit kollektiv geteilte allgemein männliche Erfahrung zu präsentieren; und 3) die gefilmten Geschehnisse und Handlungen so weit zu naturalisieren, dass sie nicht fiktiv wirken. Die „schlechte“ Qualität der resultierenden Bilder ist hier nicht als „Problem“ der Produktion zu betrachten, viel eher ist es das Nebenprodukt der Wahrhaftigkeit, die Gonzo für sich behauptet und ist somit Teil der verfolgten Strategie. Die Qualität des Clips stützt das dritte Ziel der audiovisuellen Strategie, macht sich Amateur- und Heimvideos zu Nutze, indem ein nicht-professioneller, unkommerzieller Look kreiert wird. Die „wahre Begebenheit“ der Geschehnisse wird behauptet, während die Fabriziertheit des Videos offen-sichtbar versteckt wird (indem die Produktionsmittel Teil der Geschichte werden) und insistiert auf der Spontaneität des Verlaufs der Handlungen, egal wie repetitiv sie im Verlauf der ganzen Serie einem klaren Schema folgen.

Die Kommerzialisierung des Privaten exemplifiziert sich am Amateur Trend der Pornografie, der durch Gonzo radikalisiert wurde und schließlich im „Personal Touch“ der Influencer in der Content Economy aufgeht. Die immer stärkere Mediatisierung der Alltagswelt und ein damit einhergehendes Bedürfnis nach Authentizität sind Triebfeder dieser Entwicklung. Gonzo radikalisierte die Anziehungskraft der Intimität von Heimfilmen, nutzte die Attraktivität der Direktheit und Rohheit von Amateurproduktionen und suggerierte damit sogar noch stärker eine Art Spontaneität, Nähe und Authentizität. Gonzo vermittelt das Gefühl des Dabeiseins, der vermeintlichen Teilhabe an der Handlung oder dem Event, das

beobachtet wird. Es handelt sich um eine Darstellungsweise, die durch die Popularität von Gonzo verbreitet wurde und mittlerweile in Sozialen Medien zum Standard geworden ist.

Gonzo stellt damit eine Art Vorbote für gravierende Probleme dar, die später in der Medienlandschaft auftauchen und uns vor große demokratiepolitische Herausforderungen stellen sollten: Es sind Fragen um Wahrheit, ihre Glaubwürdigkeit und authentische Vermittlung im 21. Jahrhundert. Das wirft die Frage auf, wie Authentizität anhand der rasanten Medienentwicklung neu verstanden werden muss, bzw. welche Konzepte von Authentizität den neuen Gegebenheiten adäquater Rechnung tragen. Die Verquickung verschiedener Realitätsebenen, die sonst getrennt sind (Personalunion außerhalb des Films und im Film), während die Ebenen aber getrennt sind (ein fiktives Werk, das sich dokumentarisch gibt), ist ein Sinnbild dessen, was Wahrheit und Authentizität in der Postmoderne, im Fake-News Zeitalter, der Epoche der Prosumer und Influencer, noch bedeuten können. In einer Medienwelt, in der Privatheit zunehmend kommerziell abgeschöpft wird, orientieren sich Plattformen vor allem an der Möglichkeit für User, ihre eigenen Inhalte veröffentlichen zu können. Die größten Proponenten auf den Plattformen, die Influencer, sind Ein-Personen-Medienunternehmen und nehmen eine zunehmend wichtige Rolle ein. Wir verbringen immer mehr Zeit mit ihnen. Laut Erhebungen in Deutschland beträgt die tägliche Nutzung bei Erwachsenen bereits mehr als drei Stunden. Im jüngeren Segment von 14 bis 29 Jahre haben Soziale Medien klassische Proponenten wie TV oder Radio als Hauptinformationsquelle bereits überholt. Bei ihnen beträgt die Nutzungszeit fast das doppelte.⁴⁶² Angesichts dieser Daten sollte sich diese Entwicklung in den nächsten Jahren noch weiter verstärkt zeigen.

Es ist eine Art (schein-)privater Kommunikation, die kommerzialisiert wird. Auf den Punkt gebracht: Eine Privatperson produziert professionell amateurhafte Clips, in denen dieselbe Person einen Produzenten oder eine Produzentin spielt, die private Episoden inszeniert. Das Produkt, das Influencer verkaufen, ist das Erleben von Privatheit und damit das Gefühl von einer Beziehung. Die meisten Untersuchungen zu Influencern bleiben auf einer wirtschaftlichen Perspektive stehen. Laut Bettina Cornwell und Helen Katz liefern sie vor allem eines: „Individual attributes, influencer domain, and style all come together to set the stage for what most argue is the most important ingredient for successful influencer marketing: authenticity.“⁴⁶³ Authentizität bedeutet in diesem Kontext, zu glauben, eine

⁴⁶² Vgl. Lienemann (2021): 3.

⁴⁶³ Cornwell/Katz (2020): 46.

aufrichtige Beziehung vermitteln zu können und Funktionen zu erfüllen, die früher über zwischenmenschliche Beziehungen vollbracht wurden.

In der sogenannten Experience Economy geht man davon aus, dass Menschen die Welt immer mehr dahingehend interpretieren, was „echt“ sei und was nicht. Eine „authentische Erfahrung“ bieten zu können wird hier zum Wettbewerbsvorteil. Selbst wenn das Thema oder beworbene Produkt wenig mit dem Influencer selbst zu tun hat (also quasi inkongruent ist), gehen Untersuchungen immer noch von hoher Einflusswirkung aus, da anders als bei Botschaften, die als Werbung identifiziert werden, die Bindung zum Influencer der stärkste Faktor ist (und nicht primär, wie die Botschaft konstruiert ist und mit Kontextfaktoren interpretiert wird). Kongruenz hat überraschenderweise keinen signifikanten Einfluss auf den Erfolg der Botschaft.⁴⁶⁴ Der stärkste Faktor für Authentizität in der Welt von Social Media ist Interaktion oder zumindest ihre Inszenierung, das Gefühl einer reziproken Kommunikation und damit eine Art der Beziehung.⁴⁶⁵

In der Politik, im Film, in der Popkultur und den Sozialen Medien scheint uns die Frage nach Authentizität ständig zu begleiten. Die rasante Entwicklung der Sozialen Medien und die schwer absehbaren Konsequenzen der nun aufkommenden Medienautomatisierung durch künstliche Intelligenz bringt die Grundpfeiler dessen ins Wanken, was wir dachten, für wahr halten zu dürfen. Doch Propaganda ist so alt wie die Massenmedien selbst und ist kein neues Phänomen, nur weil sie uns im digitalen Netzzeitalter unter Namen wie „Alternative Facts“, „Fake News“, „Deep Fakes“ etc. wieder begegnet. Wir müssen zunächst verstehen, dass nicht nur die Technikentwicklung dahintersteht. Unser Interesse an Authentizität hat mit einem Bedürfnis der Unmittelbarkeit in einer hochmediatisierten Welt zu tun. Eine Vielzahl unserer Freundschaftskontakte spielt sich über Messengerdienste ab, Erstkontakt beim Dating läuft über Apps, das Kino kommt über Streaming Dienste nachhause und unsere beruflichen Meetings sind spätestens seit der Pandemie zu virtuellen Konferenzen geworden. Diese rasant fortschreitende Mediatisierung bringt immer dispersere Lebensrealitäten mit sich, also gemeinsame oder kollektive Erfahrungen, die raumzeitlich getrennt erlebt werden. Interessant ist nur, dass sich die Sehnsucht nach dem Kontakt in einem Kompensationsversuch in weiterer Zuwendung eben zu digitalen Medien zu zeigen scheint. Vielleicht ist es ein Zeichen der Postmoderne, dass diese Unmittelbarkeit somit als Hyperrealismus erscheint. Oder anders

⁴⁶⁴ Vgl. Lienemann (2021): 164.

⁴⁶⁵ Vgl. Luoma-aho/Pirttimäki/Maity/Munnuka/Reinikainen (2019): 356.

gesagt: Wir suchen nach Authentizität, um die Künstlichkeit einer medierten Erfahrung abzumildern.

In diesem Wandel stellt Gonzo einen Meilenstein dar: In der Radikalisierung der medienspezifischen Eigenheiten des Mediums Video entwickelten sich neue Formen, die in ungewohnter Weise Unmittelbarkeit, Direktheit und Spontaneität suggerieren. Interessant ist, dass Gonzo diese absolute Authentizität und Spontaneität für sich behauptet, obwohl die Produktionsmittel klar und deutlich wahrnehmbar sind. Indem sie in die Narration eingebettet werden, verstecken sie sich auf offener Flur. Zeitgenössische Formen des *Reality TV* und andere Formate von *Scripted Reality* und sogar manche Dokumentationen haben es sich in letzter Zeit zur Gewohnheit gemacht, Produktionsmittel nicht gänzlich auszuradieren, sondern stattdessen transparent zu machen und in die Geschichte einzubetten, eine Entwicklung, welche die Ästhetik der personal YouTuber und Influencer-Reels vorwegnahm.

Authentizität wird somit nicht wie traditionell durch die Absenz, sondern die radikale Transparenz von Künstlichkeit verstanden.⁴⁶⁶ Wahrheit und Authentizität im 21. Jahrhundert sind komplexer als nur Fragen der „Echtheit“ einer Abbildung. Folgen wir der Entwicklung dokumentarischer Formen in der Post-Truth-Ära, so ist festzustellen, dass ein neues Konzept von Authentizität eher in Begriffen von Zirkulation und Zugang verstanden werden muss.⁴⁶⁷ Wenn Authentizität eine Art „Echtheit“ ist, die durch die Abwesenheit von Künstlichkeit garantiert werden soll, so wird eine erfolgreiche Mediation dieser Authentizität ein sexuelles Geschehnis realistisch darstellen. Doch das bedeutet nicht zwangsläufig, dass es eine enge Verbindung zwischen dem Akt der Vermittlung und der Realität der Geschehnisse, die vermittelt werden, gibt. Und doch hat es einen großen Einfluss darauf, wie wir mit ihnen umgehen und sie verstehen. Was als realistisch dargestellt wird, ist immer noch eine Übereinkunft zwischen Produzierenden und Publikum, eine Sache von Konventionen, die sich im Laufe der Zeit ändern.⁴⁶⁸ Diese konstruktivistische Erkenntnis muss weitergedacht werden: Sogar die Realität selbst sollte nicht nur als etwas betrachtet werden, das durch Bilder repräsentiert wird (wie auch immer richtig oder falsch), sondern als selbst bereits durch Bilder konstruiert. Somit ist es nicht nur eine Frage dessen, wie Realität fiktionalisiert wird, sondern wie Realität von Fiktionen konstruiert wird.⁴⁶⁹ Letztlich ist Authentizität ein Begriff, der sich weniger auf das Objekt, denn auf die Erfahrung bezieht und somit im Subjekt verortet

⁴⁶⁶ Vgl. Kavka (2012): 72.

⁴⁶⁷ Vgl. Balsom (2017): 53.

⁴⁶⁸ Vgl. Williams (2000): 210.

⁴⁶⁹ Vgl. Steyerl (2008): 61.

ist.⁴⁷⁰ Es geht um die Erfahrungen, die wir mit Medien machen und wie wir diese Erfahrungen wahrnehmen.

Dieser Umstand begünstigte die Entwicklung dessen, was wir Post-Truth oder „postfaktisch“ nennen. Gonzo kam ausgerechnet auf, als feministische Interventionen begannen, die Pornoindustrie herauszufordern und entwickelte sich abseits dieser Tendenzen zu einer Art chauvinistischem Refugium. Die Entstehung des Internets wurde lange mit dem Versprechen von Demokratisierung in Verbindung gebracht, damit, ungehörten Stimmen Gehör zu verschaffen, Repräsentation zu sichern. Das Versprechen mag zum Teil eingelöst worden sein, gleichzeitig ermöglichte die Entwicklung erst einen misogynen Backlash, wie wir ihn in den letzten 20 Jahren zunehmend erleben. Im Internet formierte sich eine Reaktion auf feministische Revisionen, sozusagen eine Gegenbewegung, die im Internet ungefiltert ihre Botschaften verbreiten konnte. Wir erkennen hier klare diskursive Zusammenhänge zur grassierenden *InCel*-Kultur, die dem Problem fehlgeleiteter Lösungsversuche von Männern gegenüber ihren Frustrationen einen Namen gibt. Die Wortschöpfung „InCel“ kommt aus dem Englischen und besteht aus der Zusammensetzung von „involuntary“, unfreiwillig, und „celibate“, enthaltsam. Es geht um Männer, die meinen, unfreiwillig keinen Sex zu haben, jedoch der Meinung sind, es gäbe einen männlichen Anspruch darauf und für sich insofern eine Legitimation darin sehen, sich diesen durch Tricks (siehe auch das Thema *Pickup-Artists*) oder Gewalt zu holen. So bildete sich in den letzten 20 Jahren eine lebhafte online Kultur aus Misogynie, radikalem Antifeminismus und systematischen Übergriffen. Die #metoo Bewegung hat gezeigt, wie tief sie in unserer Gesellschaft verankert ist. *InCels* hängen dem Glauben an, dass Männer eigentlich bereits diskriminiert werden.⁴⁷¹ Sie zeigen eine obsessive Sorge um weibliche Sexualität, fantasieren von weiblichen Perversionen und Eskapaden.⁴⁷² Hier erkennen wir eine Grundprämisse des Gonzo wieder. Dieser war so gesehen auch eine Frühform des neuen Maskulinismus und Vorbote dieser Online-Kulturen. Es ist mittlerweile nicht mehr nur ein Backlash, Susanne Kaiser spricht in ihrem Buch *Politische Männlichkeit* (2020) von einer Konfiguration.⁴⁷³ InCels sind der militante Part. Es ist eine dezentral organisierte maskulinistische Terrorbewegung, die einen Umsturz der Gesellschaft fordert, sich im Internet organisiert und auch schon zu Anschlägen

⁴⁷⁰ Vgl. Balsom (2017): 33.

⁴⁷¹ Vgl. Kracher (2020): 11.

⁴⁷² Vgl. Kracher (2020): 94.

⁴⁷³ Vgl. Kaiser (2020): 164.

geführt hat.⁴⁷⁴ InCels erleben sich nicht als privilegiert, empfinden aber, dass sie als Männer einen Anspruch auf Privilegien hätten. Da diese ausblieben, erfahren sie eine Kränkung. Um sich Kontrolle in der Gesellschaft zurückzuholen, legitimieren sie Gewalt, für die sie dem Feminismus die Schuld geben, der ihrer Meinung nach die Ursache für das gegenüber Männern „unfaire“ System sei.⁴⁷⁵

Rechtspopulistische bis rechtsextreme Parteien bilden den politischen Arm der Konfiguration. Politische Männlichkeit wird auf unterschiedlichen Ebenen ausgespielt: 1. Feminismus und Liberalismus hätten Verteidigungslinien der Nation bzw. Kultur abgeschafft. 2. Feminismus würde Männer verweichlichen, durch Pazifismus könnten sie sich nicht mehr wehren. 3. Handlungsmacht könnte von Männern ausgehen, wenn sie nur dürften. 4. Gegenwehr wird als einfache Lösung präsentiert.⁴⁷⁶

Rechtspopulismus, rechtsextreme Parteien, Neonazis, Reichsbürger, InCels, PickUp-Artists etc., sie alle zeigen Schnittmengen in ihrer Politisierung von Männlichkeit. Der Ruf nach männlicher Dominanz ist durchaus ein Indiz dafür, dass männliche Suprematie nicht mehr selbstverständlich ist. Sonst bliebe sie unmarkiert, würde sich unsichtbar machen.⁴⁷⁷ Während Frauen sich schneller anpassen – nicht zuletzt durch jahrzehntelange Arbeit feministischer Bewegungen – gibt es keine Arbeit an männlichen Rollenbildern in vergleichbarem Ausmaß. Männer sind so wesentlich anfälliger für radikale Ideologien. Grundlage der Verunsicherung ist für Kaiser eine sich drastisch verändernde Welt: Arbeitsformen verändern sich radikal, die Rolle der Gewerkschaften wandelt sich, die kollektive Macht der Arbeiter nimmt ab, Beschäftigungsverhältnisse werden prekär, Berufswege, die Norm waren, sind heute nicht mehr garantiert, die Renten sind unsicher. Entsicherung bedeutet Kontrollverlust. Die ersten beiden Jahrzehnte des 21. Jahrhunderts stehen für strukturelle Krisen; das Wiedererwachen autoritärer Neigungen könnte als Sicherheitsbedürfnis verstanden werden.⁴⁷⁸ Für diese Verunsicherung gibt es kein konstruktives Hilfsangebot. Das Thema wird auf dem Meinungsmarkt von maskulinistischen Demagogen monopolisiert, die scheinbar einfache Antworten auf komplexe Probleme liefern.

⁴⁷⁴ Vgl. Kaiser (2020): 64.

⁴⁷⁵ Vgl. Kaiser (2020): 105.

⁴⁷⁶ Vgl. Kaiser (2020): 200.

⁴⁷⁷ Vgl. Kaiser (2020): 116.

⁴⁷⁸ Vgl. Kaiser (2020): 237.

Dem spielt die Medienentwicklung in die Hände. Tendenziöse Erzählungen privater Medienkanäle stehen scheinbar gleichwertig neben geprüften Fakten journalistischer Institutionen. Als stimmig werden immer häufiger jene wahrgenommen, die entsprechend der eigenen subjektiven Wahrnehmung Inhalte authentisch vermitteln. Die Begriffe „postfaktisch“ oder „Post-Truth“ bedeuten so viel wie Entwertung von Information zugunsten eines offenen Meinungsmarktes.⁴⁷⁹ Bekannt wurden die Begriffe im Rahmen des US-Präsidentenwahlkampfes 2016. Laut Untersuchungen waren damals 26 % der Aussagen der Kandidatin Hillary Clinton falsch, beim späteren Sieger Donald Trump waren es aber sogar 70 %. Es wird davon ausgegangen, dass seine Popularität davon profitierte, dass Soziale Medien zu dem Zeitpunkt Falschmeldungen nicht oder kaum moderierten.⁴⁸⁰ Entgegen des Anspruchs der Aufklärung, sachliche Argumente gegeneinander abzuwägen, haben in einem postfaktischen Medienzeitalter vor allem jene Stimmen Vorrang, die eine größere Reichweite haben und ihr Publikum in erster Linie emotional ansprechen können. Auch das ist nicht neu. Bereits das Aufkommen von Kabel- und Satelliten-TV und die Privatisierung des Fernsehmarktes hatte die möglichen Perspektiven vervielfältigt; Social Media und die Automatisierung der Filterung über Algorithmen fördern jedoch die Einheitlichkeit der politischen Tönung. Man wird weitaus weniger mit anderen Perspektiven konfrontiert, wenn man sich mehrheitlich über diese Kanäle informiert. Gleichzeitig ist dieser Teil der Medienlandschaft am schlechtesten reguliert und außerdem wird die Involvierung in extreme oder aufgeheizte Debatten in den Sozialen Medien durch größere Sichtbarkeit belohnt. So ist der Optimismus, der neue Medien einst begleitete, sich beispielsweise im Arabischen Frühling entfaltete, als sich Widerstand über das Internet und Soziale Medien organisierte,⁴⁸¹ längst den düsteren Sorgen um die Manipulation der Massen wie bei der Wahlbeeinflussung rund um Cambridge Analytica gewichen.⁴⁸² Der anstehende Umbruch, der aufgrund der Generatoren, die von künstlicher Intelligenz angetrieben sind, zu erwarten ist, wird die Problematik verstärken.

Zu diesen Entwicklungen fehlte uns lange ein umfassendes Verständnis. Eine Grundlage soll diese Arbeit leisten. Es mangelt aber auch an Lösungen, die ich hier nur kurz umreißen kann. Zunächst fehlt es an Umgangsformen und Gesetzen. Die braucht es aber, um Plattformen

⁴⁷⁹ Vgl. Lewandowsky/Ecker/Cook (2017): 5.

⁴⁸⁰ Vgl. Lewandowsky/Ecker/Cook (2017): 6.

⁴⁸¹ Vgl. BR.de (2022).

⁴⁸² Vgl. NYTimes.com (2022).

einerseits zu technischen Lösungen wie Filtern und algorithmischen Fakt-Checkern zu bewegen, um die in Umlauf befindlichen Fehlinformationen einzuschränken und eine geringere Priorisierung von polarisierenden User-Beiträgen vorzunehmen und Algorithmen zu öffnen, um eine größere Perspektivenvielfalt in den eigenen Feeds zu gewährleisten.⁴⁸³ Technische Korrekturen wie bessere Moderation in Sozialen Medien oder Filter werden aber wohl nicht ausreichen, um die Probleme zu lösen. Abhilfe für die postfaktische Malaise wird kein simples Fakt-Checking sein (wie es viele Medien bereits durchführen). Grundsätzlich ist es keine schlechte journalistische Konter-Strategie, aber es adressiert das Problem nicht im Kern und so werden auch technische Filter nur ein Teil der Antwort bleiben, denn wie bei der Frage um Authentizität geht es zentral nicht um „Wahrheit“.

Um das Problem zu lösen, müsste man den größeren politischen, technologischen und auch sozialen Kontext miteinbeziehen, in dem Fehlinformationen Verbreitung finden.⁴⁸⁴ Diese Kontextfaktoren sind ein Rückgang von sozialem Kapital und zivilgesellschaftlichem Engagement seit den 1960ern oder 1970ern, steigende ökonomische Ungleichheiten durch stagnierende Haushaltseinkommen bei höheren Lebenshaltungskosten, größerer Polarisierung bei politischen Themen in den letzten Jahrzehnten, Rückgang von Vertrauen in die Wissenschaften in Teilen der Bevölkerung sowie der fortschreitenden Fragmentierung der Medienlandschaft. Letztere führt zu einer chaotischen und schier unübersichtlichen Vielzahl von öffentlichen Stimmen, vor allem im Internet, während der traditionelle Journalismus zunehmend in einer Krise steckt.⁴⁸⁵ Ein Lösungsansatz sollte jedoch keine Beliebigkeit und die Kapitulation vor der Ungewissheit der Wahrheiten sein, sondern ein neues Bewusstsein, dass Wahrheit immer schon die Fiktionalisierung von Tatsachen war, ein objektives Narrativ, eine sozial konstruierte Erzählung und selbst fiktive Inszenierungen immer noch Wahrheit in sich tragen, und sei es nur die Wahrheit ihrer eigenen Inszenierung oder Erzählung. Es gibt keine Modi mehr, in denen man „Wahrheit sprechen“ kann. Viel eher ist wahr, was bestätigt ist. Wahrheit wird hier intersubjektiv verstanden, also als etwas, das aus verschiedenen Blickwinkeln dieselbe Erzählung bildet und die Integrität aufweist, für wahr gehalten zu werden, weil Kontrolle und Disziplin dahinterstehen, so wie es bei anerkannten journalistischen Einrichtungen übliche Routine darstellt. Wichtig wird demnach die Frage

⁴⁸³ Vgl. Lewandowsky/Ecker/Cook (2017): 34.

⁴⁸⁴ Vgl. Lewandowsky/Ecker/Cook (2017): 10.

⁴⁸⁵ Vgl. Lewandowsky/Ecker/Cook (2017): 21.

sein: Wer kontrolliert die Technik? Was waren die Umstände der Produktion und wie wurde produziert? Wer hält die Produktionsmittel in der Hand und wie wurden sie eingesetzt? Welches Interesse leitet die Produktion und wie sieht die Botschaft aus?

Mit dem Fokus auf chauvinistische Formen von Gonzo-Pornografie und durch die Verbindung zwischen einer tiefergehenden Analyse ihrer Produktionsweise, der audiovisuellen Strategie und der spezifischen Konstruktion von Authentizität konnte ich neue Perspektiven für das Verständnis des Phänomen Gonzo gewinnen, das eine Brücke zwischen früheren dokumentarischen Formen und aktuellen Erscheinungen darstellt und für die rasante Medienentwicklung der letzten Jahrzehnte und vor allem im digitalen Netzeitalter beispielhaft war. Das Thema greift gravierende gesellschaftliche Probleme in einer immer stärker mediatisierten Welt auf, die in jahrzehntelangem Innovations- und Wirtschaftsoptimismus unberührt blieben.

In dieser Arbeit wird auch eine Lücke in der Theoriebildung geschlossen, nämlich Pornografie als Teil der Geschichte dokumentarischer Formen zu verstehen, vor allem in Anbetracht der aktuellen Medienentwicklung in Hinblick auf Soziale Medien. Meine Arbeit ist in das interdisziplinäre Feld der Porn Studies einzureihen, die sich in den letzten 20 Jahren etablieren konnten. Wie ich einleitend bemerkt habe, fehlten jedoch umfassende Abhandlungen zu Gonzo, außerdem ist die Gender Studies-Perspektive, so sehr sie sich bei einem Gegenstand wie Pornografie auch aufdrängen würde, nicht immer ausreichend berücksichtigt. Weiters ist innerhalb des Feldes der Geschlechterstudien die kritische Männlichkeitsforschung noch immer zu wenig vertreten. Diesen Notwendigkeiten habe ich in dieser Arbeit Sorge getragen. Eine Neukonzeptualisierung dessen, wie wir Authentizität verstehen, kann hoffentlich dazu beitragen, eine Grundlage für einen besseren Umgang mit den Herausforderungen des Post-Truth Zeitalters zu finden.

Quellenangaben

Literatur

Arvidsson, Adam: „Netporn: The Work of Fantasy in the Information Society“. In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), C’LICK ME. A Netporn Studies Reader. Seite 69–76. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Alilunas, Peter: *Smutty Little Movies: The Creation and Regulation of Adult Video*. University of California Press, Berkeley. 2016.

Altman, Rick (Hg.): *Sound Theory. Sound Practice*. Routledge, New York. 1992.

Altman, Rick: „The Evolution of Sound Technology.“ In: Weis, Elisabeth/Belton, John (Hg.): *Film Sound: Theory and Practice*. Seite 44–53. Columbia University Press, New York. 1985.

Attwood, Feona/Smith, Clarissa (Hg.): *Porn Studies*. Vol. 3, No. 4. Routledge, London. 2016.

Aydemir, Murat: „The Cum Shot as Period, Ellipsis and Question Mark.“ In: Stüttgen, Tim (Hg.), *Post/Porn/Politics*. Seite 124–137. B_Books, Berlin. 2009.

Balsom, Erika: *After Uniqueness. A History of Film and Video Art in Circulation*. Columbia University Press, New York. 2017.

Balsom, Erika/Peleg, Hila (Hg.): *Documentary across Disciplines*. Haus der Kulturen, Berlin/The MIT Press, Cambridge/Mass. 2016.

Barthes, Roland: *Die Körnung der Stimme: Interviews 1962–1980*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Deutsche Erstausgabe, 2002.

Barthes, Roland: *Mythen des Alltags*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Deutsche Erstausgabe, 1964.

Bazin, André: *What is Cinema?* University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London. 1967.

Belton, John: „1950s Magnetic Sound: The Frozen Revolution.“ In: Altman, Rick (Hg.), *Sound Theory. Sound Practice*. Seite 154–167. Routledge, New York. 1992.

Benjamin, Jessica: *Die Fesseln der Liebe. Psychoanalyse, Feminismus und das Problem der Macht*. Stroemfeld Verlag, Frankfurt am Main. 4. Auflage, 2009.

Benjamin, Walter: *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, Berlin. 2010.

Benjamin, Walter: *Gesammelte Schriften 5. Das Passagen-Werk*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. 1982.

Berardi, Franco ,Bifo‘: „The Obsession of the (Vanishing) Body.“ In: Jacobs, Katrien//Janssen, Marije//Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 197–202. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Berger, John: *Understanding a Photograph*. Penguin Books, London. 2013.

Berger, John: *Ways of Seeing*. Penguin Books, London. 1972.

Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Mimesis International, Milano. 2014.

Biasin, Enrico/Zecca, Federico: „Contemporary audiovisual Pornography: Branding Strategy and Gonzo Film Style.“ In: *Cinéma&Cie. International Film Studies Journal*. Seite 133–147. Vol. IX, No. 12. Carocci editore, Rom. 2009.

Biasin, Enrico/Zecca, Federico: „Introduction: Inside gonzo porn.“ In: *Porn Studies*, Seite 332–336. Vol. 3, No. 4. Routledge, London. 2016.

Birtwistle, Andy: *Cinesonica: Sounding Film and Video*. Manchester University Press, Manchester. 2010.

Bondanella, Peter: „Italian Neorealism. The postwar renaissance of Italian cinema.“ In: Badley, Linda/Palmer, R. Barton//Schneider, Steven Jay (Hg.), *Traditions in World Cinema*. Seite 29–40. Edinburgh University Press, Edinburgh. 2005.

Bonik, Manuel/Schaale, Andreas: „The Naked Truth: Internet Eroticism and the Search.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 77–88. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Bordwell, David: „DZIGA VERTOV.“ In: *Film Comment*, Seite 38–42. Vol. 8, No. 1. Film Society of Lincoln Center. 1972.

Brennan, Joseph: „The ‚gonzo aesthetic‘ in gay porn: Fraternity X and Sketchy Sex.“ In: *Porn Studies*, Seite 337–350. Vol. 3, No. 4. Routledge, London. 2016.

Brodesco, Alberto: „POV to the people: online discourses about gonzo pornography.“ In: *Porn Studies*, Seite 362–372. Vol. 3, No. 4. Routledge, London. 2016.

Brottman, Mikita: „Urban Legends, Moral Panics and the Dark Side of the Net.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 177–185. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Butler, Judith: *Körper von Gewicht*. Die diskursiven Grenzen des Geschlechts. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Erste Auflage, 1997.

Butler, Judith: *Psyche der Macht*. Das Subjekt der Unterwerfung. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Erste Auflage, 2001.

Catuz, Patrick: *Feminismus fickt!* LIT-Verlag, Wien/Münster. 2013.

Chion, Michel: *Audio-Vision. Sound on Screen.* Columbia University Press, New York. 1994.

Chion, Michel: *The Voice in Cinema.* Columbia University Press, New York. 1999.

Connell, R. W.: *Masculinities.* University of California Press, Berkeley/Los Angeles. Second Edition, 2005.

Costa Luz, Filipe: „Animation Documentaries and Reality Cross-Boundaries.“ In: International Journal of Film and Media Arts. Seite 42–49. April, Nr. 1, Vol. 1. Film and Media Arts Department /Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. 2016.

Cramer, Florian: „Alternative Porn and Aesthetic Sensibility.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), C’LICK ME. A Netporn Studies Reader. Seite 171–175. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Cramer, Florian/Home, Steward: „Pornographic Coding.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), C’LICK ME. A Netporn Studies Reader. Seite 159–170. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Colin MacCabe: „Theory of Film: Principles of Realism and Pleasure.“ In: Rosen, Philip (Hg.), Narrative, Apparatus, Ideology. Seite 179–197. Columbia University Press, New York. 1986.

Cornwell, Bettina /Katz, Helen: *Influencer. The Science Behind Swaying Others.* Routledge, New York. 2020.

Culp, Samantha: „First Porn Son: Asian-man.com and the Golden Porn Revolution.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), C’LICK ME. A Netporn Studies Reader. Seite 253–259. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Dalzell, Tom: *Modern American Slang and Unconventional English*. Routledge, New York. Erste Auflage, 2009.

DeGenevieve, Barbara: „The Hot Bods of Queer Porn.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 233–237. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Deleuze, Gilles/Guattari, Félix: *Anti-Ödipus*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. 7. Auflage, 1995.

Dennis, Kelly: *Art/Porn. A History of Seeing and Touching*. Berg, New York. 2009.

Dery, Mark: „Naked Lunch: Talking Realcore with Sergio Messina.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 17–30. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Dery, Mark: „Paradise Lost: Pornotopia meets the Culture Wars.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 125–148. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Diederichsen, Diedrich: „Drei Typen von Klangzeichen.“ In: Schulze, Holger, *Sound Studies, Traditionen – Methoden – Desiderate. Eine Einführung*. Seite 109–123. Transcript Verlag, Bielefeld. 2008.

Dines, Gail: *Pornland: How Porn Has Hijacked Our Sexuality*. Beacon Press, Boston. 2010.

Doherty, Thomas: „The Sincerest Form of Flattery: A Brief History of the Mockumentary.“ In: *Cinéaste*, Seite 22–24., Vol. 28, no. 4. Cinéaste Publishers New York/NY. 2003.

Elsaesser, Thomas/Hagener, Malte: *Filmtheorie zur Einführung*. Junius Verlag, Hamburg. 2007.

Esposito, Elena: „Realität der Vermittlung und Realismus der Darstellung.“ In: Scheib, Christian/Sanio, Sabine (Hg.), *Bilder – Verbot und Verlangen in Kunst und Musik*. Seite 59–65. Pfau Verlag, Saarbrücken. 2000.

Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Theo Bender Verlag, Mainz. 2003.

Freud, Sigmund: *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main. 2009.

Friedberg, Anne: „A Denial of Difference. Theories of Cinematic Identification.“ In: Kaplan, E. Ann, *Psychoanalysis & Cinema*. Seite 36–45. AFI Film Readers. Routledge, London and New York. 1990.

Gaines, Jane M.: „Lonely Boy‘ and the Vérité of Sexuality.“

In: *Revue Canadienne d'Études cinématographiques/Canadian Journal of Film Studies*, Seite 102–118. Vol. 8, No. 1. University of Toronto Press. Spring/printemps, 1999.

Geiger, Jeffrey: *American Documentary Film: Projecting the Nation*. Edinburgh University Press, Edinburgh. 2011.

Gernert, Johannes: *Generation Porno. Jugend, Sex, Internet*. Fackelträger Verlag, Köln. 2010.

Gibson, Pamela Church/Gibson, Roma (Hg.): *Dirty Looks. Women, Pornography, Power*. British Film Institute, London. 1994.

Gillis, Stacy: „Cybersex.“ In: Gibson, Pamela Chuch (Hg.), *More Dirty Looks. Gender, Pornography and Power*. Seite 92–101. British Film Institute, London. Zweite Ausgabe, 2004.

Goddard, Micheal: „Techno-Archaism, Excessive Corporeality and Network Sexuality.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 187–195. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Goodman, John: Sprachen der Kunst. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. 1997.

Grebing, Manuel/Scheler, Stephan: *Cumshots. Höhepunkte der deutschen Pornofilme.* Metronom Verlag, Kronberg. Deutsche Erstausgabe, 2007.

Gsell, Monika: „Aufschneiden, Einschneiden, Spalten, Löchern. Männliche Praktiken der Überwindung von Differenz aus psychoanalytischer Perspektive.“ In: Läubli, Martina/Sahli, Sabrina (Hg.), *Männlichkeiten denken. Aktuelle Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Masculinity Studies.* Seite 125–149. Transcript Verlag, Bielefeld. 2011.

Hall, Jeanne: „Realism as a Style in Cinema Verite: A Critical Analysis of ‚Primary‘.“ In: *Cinema Journal*, Seite 24–50. Vol. 30, No. 4. University of Texas Press. 1991.

Hannula, Mika/Suoranta, Juha/Vaden, Tere: *Artistic Research Methodology. Narrative, Power and the Public.* Peter Lang Publishing, New York. 2014.

Hartling, Florian: *Der digitale Autor. Autorenschaft im Zeitalter des Internets.* Transcript Verlag, Bielefeld. 2009.

Hartmann, Britta/Wulff, Hans J.: „Neoformalismus-Kognitivismus-Historische Poetik des Kinos.“ In: Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie.* Seite 191–217. Theo Bender Verlag, Mainz. 2003.

Haug, Frigga (Hg.): *Sexualisierung der Körper.* Argument-Verlag, Hamburg/Berlin. 3. Auflage, 1991.

Hayward, Susan: *Cinema Studies. The Key Concepts.* Routledge, London. Reprint, 2001.

Herrmann, Britta: „Als Mann schreiben. Geschlecht und Stil in literarischen Debatten um 1800, 1900 und 2000.“ In: Läubli, Martina/Sahli, Sabrina (Hg.), *Männlichkeiten denken. Aktuelle Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Masculinity Studies.* Seite 261–284. Transcript Verlag, Bielefeld. 2011.

Hickethier, Knut: *Genretheorie und Genreanalyse*. In: Felix, Jürgen (Hg.): *Moderne Film Theorie*. Seite 62–97. Theo Bender Verlag, Mainz. 2003.

Hilkens, Myrthe: *McSex: Die Pornofizierung unserer Gesellschaft*. Orlanda Verlag, Berlin. 2010.

Hillyer, Minette: *Sex in the Suburban: Porn, Home Movies, and the Live Action Performance of Love in Pam and Tommy Lee: Hardcore and Uncensored*. In: Williams, Linda (Hg.), *porn studies*. Seite 50–76. Duke University Press, Durham/London. 2004.

Hipfl, Brigitte/Marschik, Matthias: *Valerie Walkerdine. Subjektivität, Feminismus, Psychoanalyse. Ein Reader*. Turia + Kant, Wien/Berlin. 2011.

Hofer, Kristina Pia: „Poring Intimacy. Homemade Pornography on SellYourSexTape!“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 305–321. Mimesis International, Milano. 2014.

Honess Roe, Annabelle: „Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary.“ In: *Animation – An interdisciplinary Journal*. 215–230. Vol. 6. Sage Publications. 2011.

Honess Roe, Annabelle: „Against Animated Documentary?“ In: *International Journal of Film and Media Arts*. Seite 20–26. April, Nr. 1, Volume 1. Film and Media Arts Department /Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. 2016.

Horkheimer, Max/Adorno, Theodor W.: *Dialektik der Aufklärung. Philosophische Fragmente*. Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main. 17. Auflage, 2008.

Horlacher, Stefan: „Überlegungen zur theoretischen Konzeption männlicher Identität aus kulturwissenschaftlicher Perspektive. Ein Forschungsüberblick mit exemplarischer Vertiefung.“ In: Läubli, Martina/Sahli, Sabrina (Hg.), *Männlichkeiten denken. Aktuelle Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Masculinity Studies*. Seite 19–82. Transcript Verlag, Bielefeld. 2011.

Houston, Shine Louise: „Mighty Real.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 117–121. Mimesis International, Milano. 2014.

Ibrahim, Yasmin: „The non-stop ‚capture‘: the politics of looking in postmodernity.“ In: *The Poster*. Seite 167–185. Vol. 1, No. 2. Intellect Ltd. 2010.

Jensen, Robert: *Getting Off: Pornography and the End of Masculinity*. South End Press, New York. 2007.

Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.): *C’LICK ME READER. A Netporn Studies Reader*. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Jacobs, Katrien: *Netporn. DIY Web Culture and Sexual Politics*. Rowman & Littlefield, Lanham. 2007b.

Jacobs, Katrien: „Netporn. The Promise of Radical Obscenities.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 121–141. Mimesis International, Milano. 2014.

Jacobs, Katrien: „Porn Arousal and Gender Morphing in the Twilight Zone.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 217–231. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Jung, Eva-Maria: „Die Kunst des Wissens und das Wissen der Kunst. Zum epistemischen Status der künstlerischen Forschung.“ In: Judith Siegmund (Hg.): *Wie verändert sich Kunst, wenn man sie als Forschung versteht?* Seite 23–44. Transcript Verlag, Bielefeld. 2016.

Jutz, Gabriele: *Animating Truth(s). The Films of Maria Lassnig and Their Context*. Gabriele Jutz/University of Applied Arts Vienna, Wien. 2019.

Jutz, Gabriele: „Audiovisionen. Zwischen Spur und Relikt.“ In: *Traces. Erinnerung in Fotografien*. Seite 79–80. Künstlerhaus, Wien. 2008.

Jutz, Gabriele: *Cinéma brut. Eine alternative Genealogie der Filmavantgarde*. Springer Verlag, Wien. 2010.

Kaiser, Susanne: *Politische Männlichkeit. Wie Incels, Fundamentalisten und Autoritäre für das Patriarchat mobilmachen*. Suhrkamp Verlag, Berlin. Erste Ausgabe, 2020.

Kaplan, E. Ann: *Psychoanalysis & Cinema*. AFI Film Readers. Routledge, London and New York. 1990.

Kaplan, E. Ann: *Women & Film. Both Sides of the Camera*. Routledge, London and New York. 1983.

Kappert, Ines: *Der Mann in der Krise oder: Kapitalismuskritik in der Mainstreamkultur*. Transcript Verlag, Bielefeld. 2008.

Kavka, Misha: *Reality TV*. Edinburgh University Press, Edinburgh. 2012.

Klawans, Stuart: „Nothing But the Truth?“ In: *Film Comment*, Seite 48–53. Vol. 45, No. 5. Film Society of Lincoln Center. 2009.

Klippel, Heike: „Feministische Filmtheorie.“ In: Felix, Jürgen (Hg.), *Moderne Film Theorie*. Seite 168–186. Theo Bender Verlag, Mainz. 2003.

Koch, Gertrud: „Warum Frauen ins Männerkino gehen. Weibliche Aneignungsweisen in der Filmrezeption und einige ihrer Voraussetzungen.“ In: Nabakowski, Gislinde/Sander, Helke/Gorsen, Peter (Hg.), *Frauen in der Kunst*. Seite 15–29. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Band 1, 1980.

Korte, Helmut: *Einführung in die systemische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch*. Erich Schmidt Verlag GmbH & Co, Berlin. Zweite Auflage, 2001.

Kracauer, Siegfried: „Die Errettung der physischen Realität.“ In: Albersheimer, Franz-Josef (Hg.), *Texte zur Theorie des Films*. Seite 244–258. Reclam Verlag, Stuttgart. 1979.

Kracher, Veronika: *Incels. Geschichte, Sprache und Ideologie eines Online-Kults*. Ventil Verlag, Mainz. Zweite Auflage, 2020.

Kucklick, Christoph: „Der Mann, ein gefährliches Tier der Gesellschaft.“ Vom Nutzen der Negativen Andrologie für die Gender Studies.“ In: Läubli, Martina/Sahli, Sabrina (Hg.), *Männlichkeiten denken. Aktuelle Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Masculinity Studies*. Seite 239–260. Transcript Verlag, Bielefeld. 2011.

Lacan, Jacques: *Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse. Das Seminar von Jacques Lacan. Buch XI*. Walter-Verlag AG, Olten. Zweite Auflage, 1980.

Lacan, Jacques: *Schriften I*. Quadriga Verlag, Weinheim, Berlin. Dritte korrigierte Auflage, 1991.

Laplanche, Jean/Pontalis, Jean-Bertrand: *Das Vokabular der Psychoanalyse*. Suhrkamp Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main. Erste Auflage, 1973.

Läubli, Martina/Sahli, Sabrina (Hg.): *Männlichkeiten denken. Aktuelle Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Masculinity Studies*. Transcript Verlag, Bielefeld. 2011.

Lastra, James: „Reading, Writing, and Representing Sound.“ In: Altman, Rick (Hg.), *Sound Theory. Sound Practice*. Seite 65–86. Routledge, New York. 1992.

Lastra, James: *Sound Technology and the American Cinema. Perception, Representation, Modernity*. Columbia University Press, New York. 2000.

Lawrence, Amy: „Women’s Voices in Third World Cinema.“ In: Altman, Rick (Hg.), *Sound Theory. Sound Practice*. Seite 87–103. Routledge, New York. 1992.

Lebow, Alisa: „Faking What? Making a Mockery of Documentary. “ In: Juhasz, Alexandra/Lerner, Jesse (Hg.): *F Is for Phony: Fake Documentary and Truth’s Undoing*. Seite 223–237. University of Minnesota Press, 2006.

Lewandowsky, Stephan /Ecker, Ullrich /Cook, John K. H.: „Beyond Misinformation: Understanding and coping with the ‚post-truth‘ era.“ In: *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*. Vol. 6, No. 4. Society for Applied Research in Memory and Cognition, New York. 2017.

Lienemann, Andre Jann: *Die Wirkung von Beziehungen im Influencer Branding. Eine Experimentelle Analyse des Brand-Fits und des Influencer-Attachments*. Springer Gabler, Wiesbaden. 2021.

Lodder, Marc: „Visual pleasure and gonzo pornography: Mason’s challenge to convention in ‚the hardest of hardcore‘.“ In: *Porn Studies* Seite 373–385. Vol. 3, No. 4. Routledge, London. 2016.

Luomaaho, Vilma /Pirttimäki, Tuisku/Maity, Devdeep /Munnukka, Juha /Reinikainen, Hanna: „Primed Authenticity: How Priming Impacts Authenticity Perception of Social Media Influencers.“ In: *International journal of strategic communication*, Seite 352–365. Vol. 13 (4). Routledge, 2019.

Lütticken, Sven: „From Media to Mythology. Art in the Age of Convergence.“ In: Perry Anderson (Hg.): *New Left Review*. Seite 134–143. New Left Review, London. 2000.

Lynn, Regina: „Sex Drive: Where Sex and Tech Come Together.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 7–16. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Lyotard, Jean-François: *Das postmoderne Wissen*. Passagen Verlag, Wien. 2019.

MacNeil, Heather Marie/Mak, Bonnie: „Constructions of Authenticity.“ In: *Library Trends*, Seite 26–52. Vol. 56, No. 1. Johns Hopkins University Press, Los Angeles 2007.

Maina, Giovanna: „Grotesque Empowerment. Belladonna’s Strapped Dykes Between Mainstream and Queer.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 83–107. Mimesis International, Milano. 2014.

Maina, Giovanna/Zecca, Federico: „Harder than fiction: the stylistic model of gonzo pornography.“ In: *Porn Studies*, Seite 337–350. Vol. 3, Nr. 4. Routledge. 2016.

Maina, Giovanna/Zecca, Federico: „John Stagliano interviewed by Giovanna Maina and Federico Zecca.“ In: *Porn Studies*, Seite 420–426. Vol. 3, Nr. 4. Routledge. 2016.

Marcuse, Ludwig: *Obszön. Geschichte einer Entrüstung*. Diogenes Verlag, Zürich. 1984.

Mason-Grant, Joan: *Pornography embodied. From Speech to Sexual Practice*. Rowman & Littlefield Publishers Inc., Oxford. 2004.

McBride, Stephanie: „Film and Television: Reality TV Bites.“ In: *Circa*, Seite 14. No. 107. *Circa Art Magazine*. 2004.

Melendez, Franklin: „Video Pornography, Visual Pleasure, and the Return of the Sublime.“ In: Williams, Linda (Hg.), *porn studies*. Seite 401–427. Duke University Press, Durham/London. 2004.

Metz, Christian: *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. The University of Chicago Press, Chicago. 1991.

Metz, Christian: *Semiologie des Films*. Wilhelm Fink Verlag, München. 1972.

Metz, Christian: *Sprache und Film*. Athenäum Verlag, Frankfurt am Main. 1973.

Metz, Christian: *The Imaginary Signifier. Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press, Bloomington. 1982.

Mikos, Lothar: *Film- und Fernsehanalyse*. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz. Zweite Auflage, 2008.

Miller-Young, Mireille: „Sexy and Smart: Black Women and the Politics of Self-Authorship in Netporn.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 205–216. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Mulvey, Laura: „Afterthoughts on ‚Visual Pleasure and Narrative Cinema‘ inspired by *Duel in the Sun*.“ In: Kaplan, E. Ann, *Psychoanalysis & Cinema*. Seite 24–35. AFI Film Readers. Routledge, London and New York. 1990.

Mulvey, Laura: „Visuelle Lust und narratives Kino.“ In: Nabakowski, Gisli/Sander, Helke/Gorsen, Peter (Hg.), *Frauen in der Kunst*. Seite 30–46. Frankfurt/M.: Suhrkamp. Band 1, 1980.

Mundhenke, Florian: „Authenticity vs. Artifice. The Hybrid Cinematic Approach of Ulrich Seidl.“ In: *Austrian Studies*, Seite 113–125. Vol. 19, *The Austrian Noughties: Texts, Films, Debates*. Modern Humanities Research Association, Cambridge. 2011.

Nichols, Bill: *Speaking Truths with Film: Evidence, Ethics, Politics in Documentary*. University of California Press, Oakland. Erste Auflage, 2016.

Nichols, Bill: „THE FACT OF REALISM AND THE FICTION OF OBJECTIVITY.“ In: Orr, John/Taxidou, Olga (Hg.), *Post-war Cinema and Modernity: A Film Reader*. Seite 188–207. Edinburgh University Press, Edinburgh. 2000.

Noonan, Tim: „Netporn, Sexuality and the Politics of Disability: A Catalyst for Access, Inclusion and Acceptance.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 89–102. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Ochsner, Andrea: „The Desire that Cannot Speak its Name. The Female Gaze and the Transgender Subject in Boys Don't Cry.“ In: Läubli, Martina/Sahli, Sabrina (Hg.), *Männlichkeiten denken. Aktuelle Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Masculinity Studies*. Seite 171–193. Transcript Verlag, Bielefeld. 2011.

Osgerby, Bill: „Porn to be Wild. Identity and the Aesthetics of ‚Otherness‘ in Subcultural Erotica.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 37–57. Mimesis International, Milano. 2014.

Osterweil, Ara: „Andy Warhol's *Blow Job*: Toward the Recognition of a Pornographic Avant-garde.“ In: Williams, Linda (Hg.), *porn studies*. Seite 431–460. Duke University Press, Durham/London. 2004.

Paasonen, Susanna: „Things to do with the Alternative. Fragmentation and Distinction in Online Porn.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 21–37. Mimesis International, Milano. 2014.

Paasonen, Susanna: „User-generated Pornography: Amateurs and the Ambiguity of Authenticity.“ In: Smith, Clarissa/Attwood, Feona/McNair, Brian (Hg.): *The Routledge Companion to Media, Sex and Sexuality*. Seite 174–182. Routledge, New York. 2018.

Patterson, Zabet: „Going On-line: Consuming Pornography in the Digital Era.“ In: Williams, Linda (Hg.), *porn studies*. Seite 104–123. Duke University Press, Durham/London. 2004.

Pätzold, Alexandra: „Fremdkörper der Männergesellschaft. Freund- und Feindbilder von Männern.“ In: Barta, Ilsebill/Breu, Zita/Hammer-Tugendhat, Daniela/Jenni, Ulrike/Nierhaus, Irene/Schöbel, Judith (Hg.), *Frauen. Bilder. Männer. Mythen. Kunsthistorische Beiträge*. Seite 345–365. Dietrich Reimer Verlag, Berlin. 1987.

Pfaller, Robert: *Die Illusion der anderen*. Über das Lustprinzip in der Kultur. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Erste Auflage, 2002.

Piegler, Theo: *Mit Freud im Kino. Psychoanalytische Filminterpretationen.* Psychosozial-Verlag, Gießen. Originalausgabe, 2008.

Rabinowitz, Paula: „Wreckage upon Wreckage: History, Documentary and the Ruins of Memory.“ In: *History and Theory*, Seite 119–137. Vol. 32, No. 2. Wiley for Wesleyan University. 1993.

Ray, Audacia: „Sex on the Open Market: Sex Workers Harness the Power of the Internet.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader.* Seite 45–68. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Rose, Jacqueline: *Sexuality in the Field of Vision.* Verso, New York. 2005.

Russo, Julie Levin: „The Real Thing‘: Reframing Queer Pornographie for Virtual Spaces.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader.* Seite 239–252. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story.* University of Minnesota Press, Minneapolis. 2006.

Ryberg, Ingrid: „Affirmation and Critique. Political and Aesthetic Legacies of Queer, Feminist and Lesbian Pornography.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies.* Seite 223–241. Mimesis International, Milano. 2014.

Sanyal, Mithu M.: *VULVA. Die Enthüllung des unsichtbaren Geschlechts.* Verlag Klaus Wagenbach, Berlin. Zweite Auflage, 2009.

Schade, Sigrid: Der Mythos des „Ganzen Körpers“. Das Fragmentarische in der Kunst des 20. Jahrhunderts als Dekonstruktion bürgerlicher Totalitätskonzepte.
In: Barta, Ilsebill/Breu, Zita/Hammer-Tugendhat, Daniela/Jenni, Ulrike/Nierhaus, Irene/Schöbel, Judith (Hg.), *Frauen. Bilder. Männer. Mythen. Kunsthistorische Beiträge.* Seite 239–260. Dietrich Reimer Verlag, Berlin. 1987.

Schaefer, Eric: „16 mm Film and the Rise of the Pornographic Feature.“ In: Williams, Linda (Hg.), *porn studies*. Seite 370–400. Duke University Press, Durham/London. 2004.

Schmale, Wolfgang: *Geschichte der Männlichkeit in Europa (1450–2000)*. Böhlau Verlag, Wien/Köln/Weimar. 2003.

Schoonover, Karl: *Brutal Vision Book. The Neorealist Body in Postwar Italian Cinema*. University of Minnesota Press, Minneapolis. 2012.

Shah, Nishant: „PlayBlog: Pornography, Performance and Cyberspace.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 31–44. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Shaviro, Steven: *Post Cinematic Affect*. Zer0 Books, Winchester. 2010.

Sharma, Manoj: „Neorealism in Italian Cinema. 1942–55.“ In: *Proceedings of the Indian History Congress*. Seite 952–964. Vol. 69. Indian History Congress, New Delhi. 2008.

Sicinski, Michael: „Unbracketing Motion Study: Scott Stark’s *NOEMA*.“ In: Williams, Linda (Hg.), *porn studies*. Seite 461–478. Duke University Press, Durham/London. 2004.

Siegmund, Judith (Hg.): *Wie verändert sich Kunst, wenn man sie als Forschung versteht?* Transcript Verlag, Bielefeld. 2016.

Siegmund, Judith/Calabrese, Anna: „Einleitung.“ In: Judith Siegmund (Hg.): *Wie verändert sich Kunst, wenn man sie als Forschung versteht?* Seite 7–22. Transcript Verlag, Bielefeld. 2016.

Silverman, Kaja: „Dis-Embodying the Female Voice.“ In: Doane, Mary Ann/Mellencamp, Patricia/Williams, Linda: *Re-Vision. Essays in Feminist Film Criticism*. Seite 131–149. The American Film Institute, Los Angeles. 1984.

Silverman, Kaja: „Historical Trauma and Male Subjectivity.“ In: Kaplan, E. Ann, *Psychoanalysis & Cinema*. Seite 110–127. AFI Film Readers. Routledge, London and New York. 1990.

Singer, Linda: *Erotic Welfare. Sexual Theory And Politics in the Age of Epidemic*. Routledge, New York. 1993.

Smith, Clarissa: „It’s important that you don’t smell a suit on this Stuff. Aesthetics and Politics in Alt Porn.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 57–83. Mimesis International, Milano. 2014.

Smith, Clarissa/Attwood, Feona/McNair, Brian (Ed.): *The Routledge Companion to Media, Sex and Sexuality*. Routledge, New York. 2018.

Sollfrank, Cornelia: „A Pervert’s Guide to Artistic Research.“ In: Judith Siegmund (Hg.): *Wie verändert sich Kunst, wenn man sie als Forschung versteht?* Seite 87–104. Transcript Verlag, Bielefeld. 2016.

Sontag, Susan: *Against Interpretation. And other Essays*. Penguin Books, London. 2009.

Sontag, Susan: *On Photography*. Penguin Books, London. 2008.

Spehr, Georg: „Funktionale Klänge: Mehr als ein Ping.“ In: Schulze, Holger, *Sound Studies: Traditionen – Methoden – Desiderate. Eine Einführung*. Seite 185–208. Transcript Verlag, Bielefeld. 2008.

Spence, Louise/Navarro, Vinicius: *Crafting Truth: Documentary Form and Meaning*. Rutgers University Press. New Jersey/London. 2011.

Stam, Robert: *Film Theory. An Introduction*. Blackwell Publishing, Oxford. 2000.

Steiner, Enit K.: „Images of Masculinity and the Feminist Inflection.“ In: Läubli, Martina/Sahli, Sabrina (Hg.), *Männlichkeiten denken. Aktuelle Perspektiven der kulturwissenschaftlichen Masculinity Studies*. Seite 219–238. Transcript Verlag, Bielefeld. 2011.

Steyerl, Hito: *Die Farbe der Wahrheit : Dokumentarismen im Kunstfeld*. Turia + Kant, Wien. 2008.

Stüttgen, Tim (Hg.): *Post/Porn/Politics. Queer_Feminist Perspectives on the Politics of Porn Performance and Sex_Work as Culture Production*. b_books, Berlin. 2009.

Stüttgen, Tim: „Ten Fragments of Post-Pornographic Politics.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 277–282. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Thaemlitz, Terre: „Viva McGlam! Is Transgenderism a Critique of or a Capitulation to Opulence-Driven Glamour Models?“ In: Stüttgen, Tim (Hg.), *Post/Porn/Politics*. Seite 296–311. b_books, Berlin. 2009.

Tibbals, Chauntelle Anne: „Gonzo, Trannys, and Teens – Current Trends in US Adult Content Production, Distribution, and Consumption.“ In: *Porn Studies*, Seite 127–135. Vol. 1, Nr. 1–2. Routledge. 2014.

Vinken, Barbara (Hg.): *Die nackte Wahrheit. Zur Pornographie und zur Rolle des Obszönen in der Gegenwart*. Deutscher Taschenbuch Verlag, München. Originalausgabe, 1997.

Voros, Florian: „Domesticated Porn. Gendered Embodiment in Audience Reception Practices of Pornography.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 241–257. Mimesis International, Milano. 2014.

Willemen, Paul: „For a Pornoscape.“ In: Church Gibson, Pamela (Hg.), *More Dirty Looks. Gender, Pornography and Power*. Seite 9–26. British Film Institute, London. Erste Auflage, 2004.

Williams, Christopher: „After the classic, the classical and ideology: the differences of realism.“ In: Gledhill, Christine/Williams, Linda (Hg.), *Reinventing Film Studies*. Seite 206–220. Hodder Arnold, London. 2000.

Williams, Linda: *Hard Core. Macht, Lust und die Traditionen des pornographischen Films*. Stroemfeld/Nexus, Basel/Frankfurt am Main. 1995.

Williams, Linda: *Porn Studies*. Duke University Press, Durham/London. 2004.

Williams, Linda: *Screening Sex*. Duke University Press, Durham/London. 2008.

Williams, Linda: „Film Bodies: Gender, Genre, and Excess.“ In: *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4.. Seite. 2–13. University of California Press, Berkeley/Los Angeles. 1991.

Wurtzler, Steve: „She Sang Live, but the Microphone was Turned Off: The Live, the Recorded, and the *Subject* of Representation.“ In: Altman, Rick (Hg.), *Sound Theory. Sound Practice*. Seite 87–103. Routledge, New York. 1992.

Zecca, Federico: „Porn Sweet Home. A Survey of Amateur Pornography.“ In: Biasin, Enrico/Maina, Giovanna/Zecca, Federico (Hg.): *Porn After Porn. Contemporary Alternative Pornographies*. Seite 321–339. Mimesis International, Milano. 2014.

Žižek, Slavoj: *Auf verlorenem Posten*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Erste Auflage, 2009.

Žižek, Slavoj: *Körperlose Organe*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. Erste Auflage, 2005.

Zook, Matthew: „Report on the Location oft he Internet Adult Industry.“ In: Jacobs, Katrien/Janssen, Marije/Pasquinelli, Matteo (Hg.), *C’LICK ME. A Netporn Studies Reader*. Seite 103–121. Institute of Network Cultures, Amsterdam. 2007.

Filme und Serien

Bailey, Fenton/Barbato, Randy: Pornography : The Secret History Of Civilization. Channel 4 Television. United Kingdom, 1999.

Bertolucci, Bernardo: Last Tango in Paris. United Artists. Frankreich/Italien, 1972.

Blomkamp, Neill: District 9. TriStar Pictures, USA/Neuseeland, 2009.

Cameron, James: Avatar. Twentieth Century Fox. USA, 2009.

Carpenter, John: Halloween. Compass International Pictures. USA, 1978.

Charles, Larry: Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan. Four by Two. USA, 2006.

Columbus, Chris: Harry Potter and the Philosopher's Stone. Warner Bros. USA, 2001.

Craven, Wes: Scream. Woods Entertainment. USA, 1996.

Damiano, Gerard: Deep Throat. Gerard Damiano Film Productions. USA, 1972.

Davies, Andrew/Dobbs, Michael/Willimon, Beau: House of Cards. Netflix. USA, 2013–2018.

De Beaufort, Marc: The Connection. Central Television. Großbritannien, 1996.

De Mol, John Jr.: Big Brother. Endemol Shine Group. Niederlande, 1999.

Ellis, David R.: Snakes on a Plane. New Line Cinema. USA, 2006.

Fellini, Federico: 8 ½. Cinerix. Italien, 1963.

Fincher, David: The Social Network. Columbia Pictures. USA, 2010.

Findlay, Michael/Findlay, Roberta: Snuff. August Films. USA, 1976.

Folman, Ari: Waltz with Bashir. Bright Folman Film Gang. Israel, 2008.

Gilbert, Craig: An American Family. WNET New York. USA, 1973.

Gillis, Jamie: On the Prowl. Jamie Gillis Video. USA, 1989.

Greengrass, Paul: The Bourne Supremacy. Universal Pictures. USA, 2004.

Hamilton, Ian: I'm a Celebrity ... Get Me Out of Here! Granada Television. Großbritannien, 2002.

Jackson, Peter: The Hobbit: An Unexpected Journey. Metro-Goldwyn-Mayer. USA/Neuseeland, 2012.

Knoxville, Johnny/Jonze, Spike/Tremaine, Jeff: Jackass. Dickhouse Productions. USA, 2000–2002.

Joy, Petra: Female Fantasies. Strawberry Seductress. England, 2005.

Joy, Petra: Sexual Sushi. Strawberry Seductress. England, 2004.

Langley, John/Barbour, Malcolm: Cops. Barbour/Langley Productions. USA, 1989.

Lee, Spike: Malcolm X. Largo International. USA, 1992.

Lehrenkrauss, Elke Margarete: Lovemobil. Elke Lehrenkrauss Produktion/NDR. Deutschland, 2019.

Levitan, Steven/Lloyd, Christopher: Modern Family. 20th Century Fox. USA, 2009–2018.

Lumière, Louis: La Sortie de l'usine Lumière à Lyon. Brüder Lumière. Frankreich, 1895.

Lust, Erika: Five hot Stories for her. Lust Films. Spanien, 2007.

Lust, Erika: Wine is the best Lubricant. Lust Films. Spanien, 2015.

Marker, Chris: Sans Soleil. Argos Films. Frankreich, 1983.

McCay, Winsor: The Sinking of the Lusitania. Winsor McCay. USA, 1918.

Mendes, Sam: American Beauty. DreamWorks. USA, 1999.

Miller, Tim: Deadpool. 20th Century Fox. USA, 2016.

Mitchell, Artie/Mitchell, Jim: Behind the Green Door. Mitchell Brothers Film Group. USA, 1972.

Moore, Michael: Fahrenheit 9/11. Dog Eat Dog Films. USA, 2004.

Moya, Sergej: Hotel Desire. Von Fiessbach Film. Deutschland, 2011.

Myrick, Daniel/Sánchez, Eduardo: The Blair Witch Project. Artisan Entertainment. USA, 1999.

Nilsson, Jessica: All about Anna. A HeartCore feature. Zentropa. Dänemark, 2005.

Scorsese, Martin: The Wolf of Wall Street. Red Granite Pictures/Appian Way/Sikelia Productions. USA, 2013.

Spielberg, Steven: Saving Private Ryan. Dreamworks Pictures. USA, 1998.

Stagliano, John: The Adventures of Buttman. Evil Angel Video. USA, 1989.

Star, Darren: Sex and the City. HBO. USA, 1998–2005.

Taormino, Tristan: Tristan Taormino's Expert Guide to Oral Sex, Part 1: Cunnilingus. Vivid. USA, 2013.

Unbekannt: The Casting Couch. Produktionsfirma nicht bekannt. USA, ca. 1924.

Urban, George: Hits and Misses with Ugly George. Unbekannt. USA, 1976–1982.

Weir, Peter: The Truman Show. Scott Rudin Productions. USA, 1998.

Welles, Orson: Citizen Kane. RKO Radio Pictures/Mercury Productions. USA, 1941.

Musik und Hörspiel

Aguilera, Christina: Stripped. RCA Records. USA, 2002.

Cyrus, Miley: Can't be tamed. Hollywood Records. USA, 2012.

Furtado, Nelly: Maneater. USA, 2006.

Lopez, Jennifer: A.K.A. Capitol. USA, 2014.

Madonna: Erotica. Sire/Warner Brothers Records. USA, 1992.

Madonna: Like a Virgin. Sire/Warner Brothers Records. USA, 1984.

Spears, Britney: Britney. Jive Records. USA, 2001.

Welles, Orson: The War of the Worlds. Columbia Broadcasting. USA, 1938.

Web

Arte.tv: Joanna Angel.

<http://videos.arte.tv/de/videos/joanna-angel--7711724.html>, 11. Mai 2014, 13:52 Uhr.

BackroomCastingCouch.com: BACKROOMCASTINGCOUCH.com. Enter or Exit.

<http://www.backroomcastingcouch.com/>, 27. März 2014, 13:35 Uhr.

BangBus.com: Helping girls express their inner slut since AOL was the internet.

<http://www.bangbus.com/t8/?prg=pps&aid=comein&cmp=warningpage>, 23. September 2014, 16:28 Uhr.

BearMagazine.com: Get a Bear every Month!

<https://www.bearmagazine.com/winter/index.html>, 22. April 2014, 15:56 Uhr.

BeautifulAgony.com: Facettes de la Petite Mort.

<http://www.beautifulagony.com/public/main.php>, 29. April 2014, 19:46 Uhr.

Bloomberg.com: OnlyFans Seeks New Funding at Valuation Above \$1 Billion.

<http://bloomberg.com/news/articles/2021-06-16/onlyfans-is-said-to-seek-funding-at-valuation-above-1-billion>, 26. August 2021, 12:54.

BR.de: Arabischer Frühling. Tunesiens Weg in die Freiheit.

<https://www.br.de/nachricht/arabischer-fruehling-tunesiens-weg-in-die-freiheit-100.html>, 27. Mai 2022, 17:35 Uhr.

Buckangel.com: Buck Angel Transgender Filmmaker Motivational Speaker Educator Advocate.

<http://www.buckangel.com/index.html>, 2. Mai 2014, 16:45 Uhr.

BurningAngel.com: THE ORIGINAL HOME OF HARDCORE PUNK ROCK EMO PORN.

<http://www.burningangel.com/en>, 11. Mai 2014, 13:55 Uhr.

CaptainStabbin.com: The Anal Adventure.

<http://www.captainstabbin.com/> 02. Oktober 2014, 10:33 Uhr.

Chatroulette.com: Chatroulette.

<http://chatroulette.com/>, 29. April 2014, 17:01 Uhr.

Cnet.com: Chatroulette shines Webcam where kids shouldn't look

<http://www.cnet.com/news/chatroulette-shines-webcam-where-kids-shouldnt-look/>, 11. Mai 2014, 12:31 Uhr.

CNN.com: UK wants to restrict access to online porn.

<http://edition.cnn.com/2013/07/22/tech/web/uk-porn-ban-cameron/>, 3. März 2014, 13:20 Uhr.

Complaintsboard.com: backroom casting couch.

<http://www.complaintsboard.com/complaints/backroom-casting-couch-c271540.html>, 22. März 2014, 14:00 Uhr.

CreativeCow.net: Behind the Lens: David Boyd ASC & The Walking Dead.

https://library.creativecow.net/article.php?author_folder=kaufman_debra&article_folder=Behind-the-Lens-David-Boyd&page=1, 6. Juni 2019, 16:11 Uhr.

Dailymail.co.uk: Star student, 18, set to lose \$33,000 university scholarship after appearing in an internet porn video.

<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1318862/Girl-door-student-18--shocks-uni-appearing-internet-porn-video.html>, 26. März 2014, 16:33 Uhr.

DailyTelegraph.com: Rougher, harder, violent: how porn is warping the male mind.

<https://www.dailytelegraph.com.au/rendezview/rougher-harder-violent-how-porn-is-warping-the-male-mind/news-story/504698ce318f551052847f13ac678fd1>, 30. April 2021, 11:24 Uhr.

DareRing.com: DareRing.

<http://www.darering.com/>, 29. April 2014, 19:31 Uhr.

DeutschlandfunkNova.de: Bei Pornos auf ethischen Konsum achten.

<https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/kritik-an-pornhub-bei-pornos-auf-ethischen-konsum-achten>, 26. August 2021, 12:59.

Dogme95.dk: DOGMA 95 – THE MANIFEST.

<http://www.dogme95.dk/dogma-95/>, 06. August 2021, 15:07 Uhr.

ElizabethHawkenson.net: Elizabeth Hawkenson.

<http://www.elizabethhawkenson.net/>, 22. März 2012, 16:00 Uhr.

ExploitedCollegeGirls.com: Excogi – Original Amateur Porn.

<https://exploitedcollegegirls.com/>, 3. Jänner 2018, 18:09 Uhr.

Facebook.com: Facebook – Log In or Sign Up.

<https://www.facebook.com/>, 1. April 2022, 14:01.

Forbes.com: From Influencer To Empire: The Evolving Business Of The Creator Economy.

<https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2021/06/25/from-influencer-to-empire-the-evolving-business-of-the-creator-economy/?sh=29ff4ec32afb>, 4. August 2021, 13:39.

GirlsGoneWild.com: GIRLSgoneWILD.

<http://www.girlsgonewild.com/>, 2. Oktober 2014, 13:04 Uhr.

GuysGoneWild.com: GUYSgoneWILD.

<http://www.guysgonewild.com/>, 2. Oktober 2014, 13:11 Uhr.

Instagram.com: Instagram.

<https://www.instagram.com/>, 1. April 2022, 13:59 Uhr.

JoannaAngel.com: Home of the Original Punk Rock Pornstar Princess.

<http://www.joannaangel.com/en>, 11. Mai 2014, 13:58 Uhr.

Joyclub: Community für stilvolle Erotik.

<http://www.joyclub.de/>, 29. April, 17:06 Uhr.

LivaJasmin.com: Live Sex Cam Shows.

<https://www.livejasmin.com/>, 15. März 2022, 14:37.

ManyVids.com: Hot sexy vids from your Favorite MV Stars.

<https://www.manyvids.com>, 04. August, 2021, 12:48.

MissingKids.org: 2020 CyberTipline Reports by Electronic Service Providers (ESP).

<https://www.missingkids.org/content/dam/missingkids/pdfs/2020-reports-by-esp.pdf>, 11. Mai 2022, 13:11.

ModelMayhem.com: Elizabeth Hawkenson.

<http://www.modelmayhem.com/1804997>, 22. März 2012, 16:02 Uhr.

Msnaughty.com: Authentic Lesbian and Queer Porn.

<http://www.msnaughty.com/Lesbian/>, 31. Dezember 2018, 13:36 Uhr.

MyDirtyHobby.de: Erlebe Amateur s*x Hautnah.

<https://www.mydirtyhobby.de>, 15. März, 14:43 Uhr.

NDR.de: NDR distanziert sich vom Dokumentarfilm „Lovemobil“.

https://www.ndr.de/der_ndr/unternehmen/NDR-distanziert-sich-vom-Dokumentarfilm-Lovemobil,ineigenersache106.html, 4. Mai 2021, 14:08 Uhr.

NetvideoGirls.com: Join Now. Every girl wants to be in a Calendar.

<http://netvideogirls.com/nvg/tour2/index.php>, 27. März 2014, 14:10 Uhr.

NYTimes.com: Cambridge Analytica and Facebook: The Scandal and the Fallout So Far.
<https://www.nytimes.com/2018/04/04/us/politics/cambridge-analytica-scandal-fallout.html>,
12. März 2022, 14:39 Uhr.

NYTimes.com: *Hello, Content Creators. Silicon Valley's Investors Want to Meet You.*
<https://www.nytimes.com/2021/07/12/technology/content-creators-venture-capital.html>, 04.
August, 2021, 13:43.

NYTimes.com: The Children of Pornhub.
<https://www.nytimes.com/2020/12/04/opinion/sunday/pornhub-rape-trafficking.html>, 26.
August, 2021b, 13:02.

OE24at: Roche: Literatur oder harter Porno?
<http://www.oe24.at/kultur/Charlotte-Roche-Literatur-oder-schon-Porno/36913178>. 9. März
2014, 18:25 Uhr.

OnlyFans.com: OnlyFans.
<https://onlyfans.com>, 04. August, 2021, 12:45.

Phoenixnewtimes.com: When Good Porn Goes Bad.
http://blogs.phoenixnewtimes.com/valleyfever/2010/10/despite_what_you_may_have_hear.php?page=2, 20. März 2014, 14:15 Uhr.

PicHunter.com: Welcome to Pichunter.com. Fast, Easy, Friendly, Free Porn !
<http://www.pichunter.com/>, 09. Mai, 2014, 13:58 Uhr.

PornHub.com: 2014 Year In Review.
<https://www.pornhub.com/insights/2014-year-in-review>, 11. März 2022, 12:54.

PornHub.com: 2021 Year in Review.
<https://www.pornhub.com/insights/yir-2021#Most-Searchd-for-Terms>, 11. März 2022,
12:55.

PornHub.com: Kostenloser Porno und Sexvideos.

<https://de.pornhub.com>, 04. August, 2021, 12:43.

PornHubLive.com: Web Cam Video Chat.

<https://www.pornhublive.com>, 15. März, 14:41 Uhr.

SellYourSexTape.com: SELLYOURSEXTAPE! Not Just Clips. More Than Porn. Hours Of Documentary Footage From Every Couple!

<http://www.sellyoursextape.com>, 2. Oktober 2014, 16:11.

Sexworker.at: SEXWORKER – das Forum von und für Profis.

<http://sexworker.at/>, 29. April 2014, 19:14 Uhr.

Spiegel.de: Schweinszug mit Segen.

<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-13497489.html>, 3. März 2014, 13:26 Uhr.

Spiegel.de: „Borat 2“. Reingelegt im Namen der Aufklärung.

<https://www.spiegel.de/kultur/tv/borat-2-wie-rudy-giuliani-reingelegt-wurde-a-d924050c-386f-44ee-bc74-6ab6569961ad>, 4. Juni 2021, 11:36.

Stern.de: Problemfall Porno: Portal xHamster droht Netzsperr.

<https://www.stern.de/gesellschaft/regional/problemfall-porno--portal-xhamster-droht-netzsperr--31454028.html>

14. Jänner 2022, 16:44.

Sueddeutsche.de: Brustwarze ist nicht gleich Brustwarze.

<https://www.sueddeutsche.de/digital/zensur-bei-instagram-brustwarze-ist-nicht-gleich-brustwarze-1.2556835>, 12. März 2022, 14:38.

SuicideGirls.com: Suicide Girls.

<http://www.suicidegirls.com/>, 16. März 2014, 12:26 Uhr.

SWR.de: „Lovemobil“: Filmemacherin gibt Deutschen Dokumentarfilmpreis zurück.

<https://www.swr.de/unternehmen/kommunikation/pressemeldungen/swr-lovemobil-preisrueckgabe-2021-100.html>, 3. Juni 2021, 14:05 Uhr.

TheGuardian.com: Billie Eilish says watching porn as a child ,destroyed my brain‘.

<https://www.theguardian.com/music/2021/dec/15/billie-eilish-says-watching-porn-gave-her-nightmares-and-destroyed-my-brain>, 14. Jänner 2022, 16:59 Uhr.

TikTok.com: TikTok – Make Your Day.

<https://www.tiktok.com>, 1. April 2022, 14:00 Uhr.

Wikipedia.org: Suicide Girls.

<http://de.wikipedia.org/wiki/SuicideGirls>, 06. März 2014, 12:23 Uhr.

Wired.co.uk: White, pink, blue and violet: The colours of noise.

<http://www.wired.co.uk/news/archive/2011-04/7/colours-of-noise>, 21. August 2014, 11:47 Uhr.

Wired.co.uk: How David Cameron’s clean web crusade created the porn block.

<https://www.wired.co.uk/article/porn-block-analysis-good-clean-internet>, 14. Jänner 2022, 17:16 Uhr.

xCams.com: Live sex cam shows on Xcams with stunning sexy girls.

<http://www.xcams.com>, 15. März 2022, 14:40 Uhr.

xConfessions.com: Your anonymous confessions turned into erotic movies

<https://xconfessions.com>, 10. März 2022, 15:01 Uhr.

xHamster.com: xHamster. just porn, no bullshit.

<http://xhamster.com/>, 06. Mai 2014, 14:02 Uhr.

YouPorn.com: yOupOrn.

<http://www.youporn.com/>, 06. Mai 2014, 14:00 Uhr.

YouTube.com: YouTube.

<https://www.youtube.com>, 10. März 2022, 15:22.