



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Berechnete Lust: Körper- und Geschlechterverhandlung  
in der computergenerierten Pornografie“

verfasst von / submitted by

Joshua Mallek, BA

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

Wien, 2022 / Vienna 2022

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Andrea Braidt

# Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung .....	4
2	Einführung .....	5
2.1	Motivation & Forschungsinteresse .....	5
2.2	Forschungsfragen und Grundannahmen .....	6
2.3	Erklärung der Materialauswahl .....	9
2.4	Konstruktivistisches Verständnis von Geschlecht .....	10
2.5	Konstruktivistisches Verständnis als Möglichkeit der Kritik .....	12
3	Pornografie als Diskurs .....	13
3.1	Was ist Pornografie? .....	13
3.2	Genre: Untersuchungs- und Problemfeld .....	15
3.3	Infrastruktur der Internetpornografie .....	17
3.4	Authentizitätsversprechen und Naturalisierung .....	19
3.5	Körperpolitiken: Von Naturalisierung zur Idealisierung .....	23
4	Postpornografische Perspektiven .....	26
4.1	Was ist Postpornografie? .....	26
4.2	Postpornografische Politiken und Methoden .....	28
4.2.1	Performative Übersteigerung .....	28
4.2.2	Diversifizierung von sexuellen Praktiken .....	29
4.2.3	Transversale Kollektivierung .....	29
4.2.4	Aneignung .....	30
4.2.5	Verqueerung, counter-strategies und alternative Lüste .....	31
4.2.6	Weibliche Männlichkeit(en) .....	32
4.2.7	Fetische .....	32
5	Computergenerierte Pornografie auf der Website <i>Slushe</i> .....	32
5.1	Die Website <i>Slushe</i> : Einordnung und Verortung .....	32
5.2	Computergenerierte Pornografie: Produktionsformen .....	38
5.3	Motive der computergenerierten Pornografie .....	40
5.4	Produktion von Körperbildern .....	44
6	Bildanalyse .....	46
6.1	Einführung in die Bildanalyse .....	46
6.2	Deskription .....	47
6.3	Bedeutungsanalyse .....	48
6.4	Sinnrekonstruktion/-interpretation .....	48
6.5	Beschreibungskategorien .....	49

6.6	<i>Beach Jog</i> von Goddessnikki .....	51
6.6.1	Deskription.....	51
6.6.2	Bedeutungsanalyse.....	53
6.6.3	Sinnrekonstruktion/-interpretation .....	54
6.7	<i>Bringing Down The Beast</i> von SQUAREPEG3D.....	60
6.7.1	Deskription.....	61
6.7.2	Bedeutungsanalyse.....	64
6.7.3	Sinnrekonstruktion und -interpretation.....	66
7	Conclusio .....	70
8	Bibliografie .....	74
9	Internetquellen .....	79
	Abstract .....	81

# 1 Einleitung

Pornografie ist ein wesentlicher Bestandteil unserer Kultur. Allein im Jahr 2018 besuchten täglich weltweit durchschnittlich 125 Millionen Menschen das größte Pornografie-Netzwerk *Mindgeek*. Unter dem Schlagwort „Pornografisierung der Gesellschaft“<sup>1</sup> wird vermehrt das Phänomen der zunehmend durch die Pornoästhetik getränkten Kultur beschrieben. Ob durch angedeutete Sexualhandlungen in Musikvideos, explizite Nacktheit in der Werbung, Reality - Shows mit Pornostars oder Fetischkleidung in der Mode: Die Kommerzialisierung angeeigneter Motive aus der Pornografie ist omnipräsent.

Doch wie nähern wir uns als Gesellschaft und in den Wissenschaften dem vielschichtigen und oft mit vielen Vorurteilen behafteten Thema der Pornografie? Denn Pornografie ist in etlichen Teilen der Welt weiterhin tabu und wird gar nicht oder nur oberflächlich verhandelt, statt sich durch eine intensive Auseinandersetzung von Scham, Vorurteilen und fehlender Aufklärung zu lösen. Auch in den Wissenschaften wurde Pornografie lange Zeit weniger als Untersuchungsgegenstand behandelt, sondern eher als eine gesellschaftliche Fehlentwicklung, deren Ursachen es zu ergründen gilt.<sup>2</sup>

Susanne Paasonen betont<sup>3</sup> die Relevanz, Debatten über Pornografie in ihrem soziokulturellen Kontext zu führen. Ideen, Gedanken und normative Blickwinkel sind kulturell spezifisch und resultieren in widersprüchlichen Reaktionen und sich unterscheidenden Ergebnissen.<sup>4</sup> Die ewige Frage, ob Pornografie sich produktiv oder schädlich auf die Menschheit auswirkt, ist ihr zufolge völlig irrelevant: Der von Paasonen angeschlagene intersubjektive Ton bei der Auseinandersetzung mit Pornografie ist die Konsequenz eines sich seit Ende der 1980er Jahre herausentwickelnden wissenschaftlichen Zugangs, der versucht das kulturelle Phänomen frei von moralischen Wertungen zu untersuchen. Mit Arbeiten, wie dem 1989 erschienenen Standardwerk *„Hard Core: Power, Pleasure, and the Frenzy of the Visible“* von Linda Williams, wurde Pornografie aus „einer feministischen, aber nicht anti-pornografischen Genrestudie“<sup>5</sup> schrittweise entmystifiziert und zunehmend eine multidimensionale Perspektive konstituiert. Ein weiterer wichtiger Pfeiler der Auseinandersetzung ist das durch Feona Attwood und

---

<sup>1</sup> Vgl. Andrea B. Braidt and Patrick Vonderau, „Editorial,“ in *montage av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 18, no. 2 (2009), [https://www.montage-av.de/a\\_2009\\_2\\_18.html](https://www.montage-av.de/a_2009_2_18.html).

<sup>2</sup> Theresa Ganotz, „Porn to Be Feminist: Zum subversiven Potential queerfeministischer Pornografie,“ (MA thesis, University of Vienna, 2017) Wien, 2017. <https://ubdata.univie.ac.at/AC14460987>. 13.

<sup>3</sup> Susanna Paasonen, „Healthy Sex and Pop Porn: Pornography, Feminism and the Finnish Context,“ *Sexualities* 12, no. 5 (2009): 586-587. <https://doi.org/10.1177/1363460709340369>.

<sup>4</sup> Vgl. Paasonen, „Healthy Sex and Pop Porn: Pornography, Feminism and the Finnish Context,“ 586-587.

<sup>5</sup> Vgl. Braidt, Vonderau, „Editorial“.

Clarissa Smith seit 2014 erscheinende Journal *Porn Studies*, welches wesentlich dazu beiträgt, die emotionale und politische Brisanz des Themas zu entschärfen.<sup>6</sup>

An diese wissenschaftliche Praxis anschließend, möchte ich in der vorliegenden Arbeit meinen Fokus auf die computergenerierte Pornografie legen: einen Teilbereich der Pornografie, welchem von den Medienwissenschaften sowie den Porn & Gender Studies noch wenig Beachtung geschenkt worden ist. Rebecca Saunders beschreibt das digitale Phänomen der computergenerierten Pornografie als einen höchst bedeutsamen Ort der Konvergenz, wo sich die Technologien, Kulturen und Ästhetik der digitalen Animation, Videospiele und des pornografischen Films miteinander verbinden.<sup>7</sup>

Computergenerierte Pornografie hat sich mit der Demokratisierung der digitalen Produktionsmittel als eigene pornografische Kategorie im Internet etabliert. Mittlerweile haben auch Amateur\*innen die Möglichkeit, mithilfe von Programmen wie Daz3D, Blender oder Cinema4D über Online-Datenbanken auf Charaktere, Umgebungen und Objekte zurückzugreifen, und so innerhalb kürzester Zeit komplexe Szenen herzustellen. Das Resultat dieser Entwicklung ist eine Vielzahl an neuer Pornograf\*innen, die ihre Vorstellungen von Sexualität über die Produktion von digitalen Bildern visualisieren. Als Teil pornografischer Netzkulturen möchte ich computergenerierte Pornografie als eigenes Medium, sowie Genre, aus einer postpornografischen Perspektive heraus untersuchen und verstehen, welche queeren Potentiale in gegenwärtigen Internet-Communities existieren und wie sich das Genre im Verhältnis zum „Hetero-Porno“ verhält.

## 2 Einführung

### 2.1 Motivation & Forschungsinteresse

Als mehrjähriges Teammitglied des *Porn Film Festival Vienna* ist Pornografie als Thema mit letzten Editionen des Festivals zum zentralen Fokus meiner wissenschaftlichen und künstlerischen Auseinandersetzung geworden. Durch das Gespräch mit Filmemacher\*innen, Schauspieler\*innen, Sexworker\*innen, Fetischist\*innen, Aktivist\*innen und anderen mit der Szene Befassten hatte ich die Möglichkeit, Einblicke in gegenwärtige Herausforderungen, Erfolge und auszutragende Kämpfe zu bekommen und mich durch die Festivalarbeit aktiv an

---

<sup>6</sup> Vgl. Feona Attwood and Clarissa Smith, „Porn Studies: An Introduction,” *Porn Studies* 1, no. 1-2 (2014/01/02 2014): 4, <https://doi.org/10.1080/23268743.2014.887308>.

<sup>7</sup> Rebecca Saunders, „Computer-Generated Pornography and Convergence: Animation and Algorithms as New Digital Desire,” *Convergence* 25, no. 2 (2019): 241-242, <https://doi.org/10.1177/1354856519833591>.

diesen zu beteiligen. Pornografie und der öffentliche Austausch über Sexualität in der westlichen und vor allem österreichischen Gesellschaft ist für mich eine Form von aktivistischer Arbeit und bedeutet primär eine Kultivierung einer humanistischen Sexualkultur frei von Scham, Diskriminierungen und Normen. Angelehnt an Michel Foucaults Überlegungen zum Sexualdispositiv als Bio-Macht zur Disziplinierung und Regulierung der Bevölkerung<sup>8</sup>, ist die kritische Beschäftigung mit der kollektiven Sexualkultur für mich auch eine Möglichkeit zur Wiedererlangung von Selbstbestimmtheit. Durch das Hinterfragen bestehender Vorstellungen von Geschlecht und Sexualität werden anachronistische Konzepte aussortiert und durch alternative Ideen aktualisiert.

Speziell in Hinblick auf postpornografische Positionen bietet das Medium der computergenerierten Pornografie eine Fülle an neuen künstlerischen Ausdrucksformen zur Erforschung und Darstellung von Sexualität abseits bereits ausgetretener Pfade. Da dieses Medium erst in jüngster Zeit populär wurde, bietet die Erforschung der digitalen Subkultur eine neue Perspektive auf die Art und Weise wie wir Sexualität, Körper und Geschlecht innerhalb unserer Gesellschaft verhandeln.

## 2.2 Forschungsfragen und Grundannahmen

Meine zentrale Forschungsfrage lautet: Wie orientiert sich die computergenerierte Pornografie bei der Verhandlung von Geschlecht und Körper an den Darstellungskonventionen des pornografischen Realfilms?

Unweigerlich damit verbunden ist die sekundäre Frage, wie weit die Repräsentation von Geschlecht, Klischees und Stereotypen durchdrungen ist und wie weit sehr diese durch die des Genres eigenen Darstellungsform verfremdet bzw. neu formuliert werden. Diese Neuformulierungen sollen aus einer postpornografischen Perspektive betrachtet werden und stellen damit implizit auch die Frage, inwieweit computergenerierte Pornografie auch Postpornografie sein kann. Primäre Intention bei der Beantwortung dieser Frage ist weniger der Wunsch einer finalen Klassifizierung, als das Ziel, über Diversitätsaspekte (race, class, gender, body) hinaus über die „kritische Verkomplizierung normativer Repräsentationsmuster“<sup>9</sup> nachzudenken und wie weit computergenerierte Pornografie „alternative Formen sozialer Praxis und Subjektivitätsproduktion ermöglichen – und damit auch

---

<sup>8</sup> Vgl. Michel Foucault, *Sexualität Und Wahrheit 1: Der Wille Zum Wissen* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2008).

<sup>9</sup> Tim Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken,“ *Texte zur Kunst* 4, no. 46 (December 2006), <https://www.textezurkunst.de/64/tim-stuettgen-zehn-fragmente-zu-einer-kartografie-postpornograf/>.

alternative Formen von sexueller Identität und Subjektivität.“<sup>10</sup> Die vorgenommene *ideologische Textanalyse*<sup>11</sup> „zeichnet sich gerade durch ein mangelndes Interesse an der Oberfläche dessen aus, was Texte zu sagen scheinen“<sup>12</sup>, weshalb hier versucht wird, nach versteckten Ideologien<sup>13</sup> wie in diesem Falle nach Heteronormativität zu suchen.

Zur Beantwortung der gelisteten Forschungsfragen sollen diverse Konzepte und Theorien aus den Porn- und Gender Studies, den Medien- und Filmwissenschaften und der Genretheorie herangezogen werden. Grundlage der theoretischen Auseinandersetzung ist die Erkenntnis, dass Geschlecht über kulturelle Prozesse hervorgebracht wird und auch die Pornografie zur Konstruktion beiträgt. Innerhalb dieses Diskurses lässt sich auch die gedankliche Verknüpfung eines vergeschlechtlichten Körpers ablesen. Gerade dem Körper als Dreh- und Angelpunkt des Pornos widerfährt innerhalb des Genres eine ständige Inszenierung und ist im Konnex von Geschlecht und Sexualität eine zentrale Kategorie von „gesellschaftlicher Normalisierung und Hierarchisierung“<sup>14</sup>.

Ausgehend von Judith Butlers Konzept der Performativität und der daraus resultierenden Geschlechterkonstruktionen, sollen gegenwärtige Darstellungskonventionen im Hetero-Porno aufgedröselt und problematisiert werden. Darauf folgt eine kurze Einführung in die postpornografische Denkschule und deren Auseinandersetzung mit dem Medium Pornografie. Danach verschiebt sich der Fokus auf die computergenerierte Pornografie der Website „Slushe“, sowie auf die dort stattfindende Kultur und die Produktionsweisen. Im Anschluss werden im analytischen Teil mehrere pornografische Arbeiten von der gleichnamigen Seite untersucht.

Die vorliegende Arbeit ist in fünf Thesen gegliedert, deren Argumentation und Veranschaulichung schrittweise zur Beantwortung der primären Forschungsfrage führen.

These 1	Geschlecht wird gesellschaftlich und schlussfolgernd auch über die Pornografie konstruiert.
These 2	In der Pornografie existieren Darstellungskonventionen, die spezifische Geschlechterkonstruktionen normieren.
These 3	Diese Darstellungskonventionen werden von postpornografischen Denker*innen auf Grund ihrer Heteronormativität kritisiert. Postpornograf*innen versuchen mit eigenen Inhalten eine „neue Pornografie“ zu schaffen.
These 4	Computergenerierte Pornografie orientiert sich an den beschriebenen Darstellungskonventionen, durch diese sich neue Formen ergeben.

<sup>10</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>11</sup> Alan McKee, „Humanities and Social Scientific Research Methods in Porn Studies,“ *Porn Studies* 1, no. 1-2 (2014): 55, <https://doi.org/10.1080/23268743.2013.859465>.

<sup>12</sup> McKee, „Humanities and Social Scientific Research Methods in Porn Studies,“ 55.

<sup>13</sup> McKee, „Humanities and Social Scientific Research Methods in Porn Studies,“ 55.

<sup>14</sup> Antke Engel, *Wider Die Eindeutigkeit: Sexualität und Geschlecht im Fokus queerer Politik der Repräsentation* (Frankfurt am Main: Campus-Verlag, 2002), 9.

These 5	Diese neuen Formen eröffnen aus postpornografischer Perspektive subversive Potentiale, reproduzieren gleichzeitig aber auch heteronormative Konventionen.
---------	---

Zur Klarifizierung soll hier neben der Bedeutung des Begriffs „Postpornografie“ auch auf den Umgang mit gendersensibler Sprache innerhalb dieser Arbeit eingegangen werden. Die Begriffe „queer-feministische Pornografie“ und „Postpornografie“ werden in den Wissenschaften immer wieder gleichgesetzt, liegt es wohl auch an der Fülle an Ansätzen und Vorstellungen von Künstler\*innen, Theoretiker\*innen und Performer\*innen, wie eine „neue Pornografie“ aussehen könnte. Daraus lässt sich ablesen, dass heutige postpornografische Diskussionen weit von einer einheitlichen Strategie oder Position entfernt sind.<sup>15</sup>

Während sich die queer-feministische Pornografie als klar gesetzte Gegenposition zu normativen Darstellungsformen versteht, behauptet sich die Postpornografie nach Tim Stüttgen als „Körper-Artikulationen mit eigenen Räumlichkeiten und Zeitlichkeiten“<sup>16</sup>, die „sich von der binären Hetero-Machtlogik emanzipiert [hat]“<sup>17</sup>. Zwar oszilliert diese Vorstellung und der damit verflochtene Diskurs hörbar noch zwischen Utopie und dem Wunsch nach der Etablierung von neuen Begriffen, welche als Hinweise gedeutet werden können, dass die Produktion von Postpornografie stark in einem theoretischen Diskurs verankert ist.

Nathan Schocher begründet die definitorische Unschärfe des Begriffs „queer“ damit, dass queer einerseits als Sammelbegriff für sexuelle Minderheiten fungiert, „andererseits soll damit auch eine kritische und teilweise subversive Haltung gegenüber der herrschenden Geschlechterordnung signalisiert werden. Auf dieselbe Weise ist unklar, ob mit dem Begriff des queeren Pornos einfach Pornos von [...] nicht vertretenen sexuellen Minderheiten gemeint sein sollen oder ob damit auch eine kritische beziehungsweise subversive Haltung dieser Pornos angesprochen werden soll.“<sup>18</sup> Auch wenn Lee Edelmanns bereits mit dem Begriff der „queer oppositionality“<sup>19</sup> - die Weigerung gegen jegliche Festschreibung von Identität, welche sich über die Opposition definiert<sup>20</sup> – den problematische Kern des Queeren – und zwar, dass das Queere als Gegenpol zur Norm immer auch neue Binaritäten erzeugt – überwunden hat, so soll in dieser Arbeit vorwiegend von Postpornografie gesprochen werden, da der Begriff den aktuellen „Modus Operandi“ umfassender beschreibt. Gerade die Postpornografie versucht neben den subversiven Strategien Pornografie breiter zu denken und über den Film

<sup>15</sup> Vgl. Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>16</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>17</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>18</sup> Nathan Schocher, *Der transgressive Charakter der Pornografie: Philosophische und feministische Positionen* (Bielefeld: transcript Verlag, 2021), 188.

<sup>19</sup> Lee Edelman, *No Future: Queer Theory and the Death Drive* (Durham: Duke University Press, 2004), 4.

<sup>20</sup> Vgl. Edelman, *No Future: Queer Theory and the Death Drive*, 4.



hinaus auch Bereiche wie Performance, Workshops und Aktivismus zu inkludieren. Das ist insofern hilfreich, liegt der Fokus dieser Arbeit weniger allein auf pornografischen Filmen als auf computergenerierten Bildern innerhalb von Internetsubkulturen.

Gerade bei der Auseinandersetzung mit der CP und deren Protagonist\*innen soll der geschlechtsneutrale Begriff der Figur verwendet werden. Die Figur ist nicht nur ein in einem „fiktionalen Text dargestelltes Wesen, dem die Rezipient\*innen bestimmte mentale Fähigkeiten zuschreiben“<sup>21</sup>, sondern auch ein Wesen, dem über vergeschlechtlichte Attribute von den Rezipient\*innen ein Geschlecht zugewiesen wird. Die Begriffe Mann\* und Frau\*, sowie männlich\*, weiblich\* und trans\* sind in dieser Arbeit deshalb mit einem Genderstern versehen, um gerade auf die soziale Konstruiertheit der Vergeschlechtlichung dieser Begriffe hinzuweisen, welche in der CP besonders deutlich wird.

## 2.3 Erklärung der Materialauswahl

Die Forschungsfrage soll im empirischen Teil durch eine Bildanalyse beantwortet werden. Die Wahl des untersuchten Materials ist bei jeder Form von qualitativer Studie zentral für den Ausgang der Erkenntnisse. Wesentlich ist das Auffinden von Beispielen, die den Gegenstand möglichst genau repräsentieren. Gerade die große Menge an Material und die kontinuierliche Veränderung des Mediums sind bestimmende Faktoren, welche die finale Entscheidung über die exemplarischen Beispiele erschweren.

Da die Forschungsfrage an der Verhandlung von Geschlecht und Körper in der computergenerierten Pornografie interessiert ist, wurden zwei Beispiele gewählt, in denen Geschlecht und Körper als sich unterscheidende Positionen beleuchtet werden. Das betrifft zunächst die Diversität der Geschlechter- und Körperkonstruktionen. Sowohl männlich\*, weiblich\* und trans\* gelesene Figuren sind Akteur\*innen innerhalb der Bildbeispiele und geben einen Einblick, wie Künstler\*innen ihre Figuren innerhalb von pornografischer Darstellungskonventionen einbetten. Zusätzlich wurde auf eine Divergenz des künstlerischen Zugangs geachtet. Gerade weil sich das Genre mitunter darüber definieren lässt, dass Figuren und Objekte simuliert werden, die im Realfilm nicht produziert werden können, spielt das durch die Künstler\*innen gewählte Maß an Realismus bzw. Fantastik eine erhebliche Rolle bei der Formulierung des jeweiligen sexuellen Szenarios. Diese Dichotomie kristallisiert sich jedoch in den Arbeiten für gewöhnlich als multidimensional heraus und lässt sich auf mehreren Ebenen der Darstellung in unterschiedlich starker Ausprägung beschreiben. Um aufzuzeigen,

---

<sup>21</sup> O.N., „Figur,“ in *Das Lexikon der Filmbegriffe* (2014), <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/f:figur-663>.

wieso diese Rahmung für die Auseinandersetzung mit Geschlecht und Körper wesentlich ist, wurde die Arbeit *Beach Jog* gewählt, welche stärker in der Realität situiert ist, sowie *Bringing Down The Beast*, in der vornehmlich fantastische Motive vorkommen.

## 2.4 Konstruktivistisches Verständnis von Geschlecht

These 1	Geschlecht wird gesellschaftlich und schlussfolgernd auch über die Pornografie konstruiert.
---------	---

Die formulierten Fragen begründen sich zunächst auf der Grundannahme, dass Geschlecht bzw. Geschlechtsidentität gesellschaftlich konstruiert ist. Diese konstruktivistisch-prozessuale Leseart und das verbundene Konterkarieren eines substantialistischen Verständnisses von Geschlecht hat sich durch queer-theoretische Schriftsteller\*innen wie Teresa de Lauretis, Michael Warner, Judith Butler etc. innerhalb der aktuellen feministischen Bewegung durchgesetzt. Besonders Judith Butlers Ausführungen zur Performativität im Kontext von Geschlechtertheorie und Identitätsbildung werden innerhalb der Pornografie-Forschung besonders oft herangezogen.

Historisch wurde der Begriff „Performativität“ durch den Sprachphilosophen John L. Austin innerhalb seiner Sprechakttheorie geprägt<sup>22</sup>, welcher beschrieb, dass spezifische Akte des Sprechens eine „handlungspraktische Dimension“<sup>23</sup> haben und das in den Worten Benannte würde nicht ausschließlich bezeichnet, sondern auch gleichzeitig verwirklicht.<sup>24</sup> „Während für Austin diese Form des sprachlichen Handelns an bestimmte Bedingungen wie z.B. an Riten, die Autorität des Sprechenden oder konventionelle Kontexte geknüpft ist“<sup>25</sup>, entwickelt Jacques Derrida das Konzept weiter und begründet in dem von ihm entwickelten Begriff der *Iterabilität*<sup>26</sup>, dass performative Handlungen die Wirklichkeit bilden.<sup>27</sup> Der Begriff beschreibt den Zustand, dass spezifische Formulierungen bereits gesellschaftlich codiert sind, daher immer schon bereits vergangene Ereignisse zitieren und auf diese aufbauen. Nur dadurch, dass es bereits in der Vergangenheit zu einer Form von kollektiver Einigung über die Handlungskraft einer Aussage kam, ist die Handlungswirkung bei Wiederholung derselben Worte aufgrund deren zitierenden Charakters eine ähnliche. Aufbauend auf Derridas Konzept

<sup>22</sup> Vgl. John L. Austin, *How to Do Things with Words: The William James Lectures Delivered at Harvard University in 1955* (Oxford: Oxford University Press, 1975).

<sup>23</sup> Melanie Schmidt, „Performativität,“ *Gender Glossar*, 2013, <https://www.gender-glossar.de/post/performativitaet>.

<sup>24</sup> Vgl. John L. Austin, *How to Do Things with Words*, 5-6.

<sup>25</sup> Melanie Schmidt, „Performativität“.

<sup>26</sup> Vgl. Jaques Derrida, *Die différance: Ausgewählte Texte* (Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2004), 68-109.

<sup>27</sup> Vgl. Melanie Schmidt, „Performativität“.

der Iterabilität betont Butler, dass sich bestimmte Sprechakte nicht mehr als solche lesen lassen, weil sie sich „als das Gewöhnliche sedimentiert“<sup>28</sup> haben. So beschreibt sie in ihrer Forschung, wie Geschlecht weniger der innerste Kern oder die eigentliche Substanz einer Person ist, sondern das Produkt von ständigen Wiederholungen von diskursiven Handlungen, Gesten und Inszenierungen.<sup>29</sup>

Die Kategorien Frau\* und Mann\* sind demnach von einer grundsätzlichen Ambiguität und Instabilität durchdrungen, womit diese Überlegungen dem geläufigen substantialistischen Verständnis von Geschlecht – als etwas unveränderlich Angeborenes – entgegenlaufen. Geschlecht ist laut Butler weniger ein Seinszustand als ein Tun, „wenn auch nicht das Tun eines Subjekts, von dem sich sagen ließe, dass es der Tat vorangeht.“<sup>30</sup> Dieses Tun umfasst nicht nur das soziale Geschlecht oder die Geschlechtsidentität, „sondern auch das Körperbild, das dieser Identität zugrunde liegt, ja letztlich sogar die Körper selbst in ihrer geschlechtlich markierten Materialität.“<sup>31</sup> „Diese Performativität ist nicht im Sinne notwendig bewusster oder gar frei gewählter Selbstinszenierungen zu verstehen, sondern als ein konstituierendes Geschehen entlang diskursiver Normen.“<sup>32</sup> Diese diskursiven Normen regulieren nach Antke Engels, welche Geschlechtsidentitäten von der Kultur vorstellbar und realisierbar sind und welche Gefahr laufen, mit dem Verlust kultureller Sichtbarkeit und sozialer Lebensfähigkeit geahndet zu werden.<sup>33</sup>

Auch wenn einzelne Personen durch individuelle performative Handlungen nicht aus ihren auf sie bezogenen Einschreibungen entfliehen können, so spricht Butler trotzdem von der Möglichkeit eines „ungehorsamen Zitierens“, wie z.B. bei einer Drag-Performance, wo „eine subversive Diskontinuität und Unstimmigkeit zwischen Geschlecht (sex), Geschlechtsidentität (gender) und Begehren“<sup>34</sup> hergestellt wird und es zur Hinterfragung der zueinanderstehenden Beziehung kommt. Im Mittelpunkt der Forschung liegen also die gesellschaftlichen Mechanismen, die die binären Kategorien und folglich die Subjekte durch ständige Wiederholungen der Norm konstruieren.<sup>35</sup>

---

<sup>28</sup> Judith Butler, *Haß spricht: zur Politik des Performativen* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006), 227.

<sup>29</sup> Vgl. Judith Butler, 2007. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, (New York: Routledge 2007), 185.

<sup>30</sup> Judith Butler, *Das Unbehagen der Geschlechter*, (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991), 49.

<sup>31</sup> Katja Grawinkel, „Zu wider: Oder die Handlungsspielräume (post-)pornografischer Politiken“ in *Explizit! Neue Perspektiven zu Pornografie und Gesellschaft* ed. Lisa Andersgassen, Till Claasen, Katja Grawinkel, Anika Meier (Berlin: Bertz + Fischer, 2014), 146.

<sup>32</sup> Engel, *Wider Die Eindeutigkeit*, 12-13.

<sup>33</sup> Vgl. Engel, *Wider Die Eindeutigkeit*, 13.

<sup>34</sup> Grawinkel, „Zu wider“, 146.

<sup>35</sup> Vgl. Grawinkel „Zu wider“, 146

## 2.5 Konstruktivistisches Verständnis als Möglichkeit der Kritik

Doch welche Relevanz hat die konstruktivistische Vorstellung für die vorliegende Arbeit? Für Butler ist sie der Ausgangspunkt für die Kritik, an der „rigide[n] und universalisierte[n] Binarität der Geschlechter“<sup>36</sup> als Produkt eines sozio-kulturellem Machtregimes<sup>37</sup> und eine daraus resultierende hierarchische Anordnung. Problematisch ist das binäre System zunächst, weil es als „Fundament für die Marginalisierung von sogenannten abweichenden sexuellen Orientierungen wie Homo- und Transsexualität et cetera“ fungiert. Zweitens wird über das binäre System ein „Raster kultureller Intelligibilität, also der Normen der sozialen Les- und Anerkennbarkeit“<sup>38</sup> gebildet. Diesen „Raster von Normen“<sup>39</sup> beschreibt Butler mit dem Begriff der Heteronormativität.<sup>40</sup>

Es wird davon ausgegangen, dass die normativ heterosexuelle Ordnung nicht allein Subjektivitäten, Beziehungsformen und Begehrensrelationen, sondern gesellschaftliche Institutionen und Organisationsformen strukturiert. Der Begriff der ‘Heteronormativität’ verweist darauf, dass die binär-hierarchische, heterosexualisierte Geschlechterordnung auch im Fall von Sprache und Repräsentation, sowie im Recht, in der Wissenschaft, der Ökonomie oder in Kultur und Medien konstitutiv wirksam wird.<sup>41</sup>

Wesentlich ist hier, dass sich Kultur, Medien, Sprache und Repräsentation und die heterosexualisierte Geschlechterordnung gegenseitig konstituieren und folglich Pornografie als ein in der Kultur verankertes Medium nicht nur das Produkt einer patriarchalen Gesellschaft ist, sondern auch dazu beiträgt diese heteronormative Ordnung zu ermöglichen, zu verfestigen oder aber zu unterlaufen. Denn wenn Pornografie mit Hilfe seiner konstruierten Bilder Bedeutungssysteme in einer Gesellschaft formen kann, dann müsse eine Änderung der Bilder wohl auch eine Umformung der Bedeutungssysteme bzw. -ordnungen folgen. Um den Zusammenhang zwischen heteronormativen Diskursen und Pornografie zu beschreiben, muss zunächst der gesellschaftliche Diskurs aufgedröselt werden, in dem Pornografie verhandelt wird.

---

<sup>36</sup> Engel, *Wider Die Eindeutigkeit*, 11.

<sup>37</sup> Vgl. Engel, *Wider Die Eindeutigkeit*, 11.

<sup>38</sup> Judith Butler, *Die Macht der Geschlechternormen und die Grenzen des Menschlichen* (Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009), S.9-12. quoted in Bettina Kleiner, “Heteronormativität,” *Gender Glossar*, (2016), <https://gender-glossar.de/h/item/55-heteronormativitaet>.

<sup>39</sup> Judith Butler, *Gender Trouble* (Florence: Routledge, 2006) quoted in Bettina Kleiner, “Heteronormativität,” *Gender Glossar*, 2016, <https://gender-glossar.de/h/item/55-heteronormativitaet>.

<sup>40</sup> Vgl. Butler, *Das Unbehagen der Geschlechter*.

<sup>41</sup> Engel, *Wider Die Eindeutigkeit*, 9.

## 3 Pornografie als Diskurs

### 3.1 Was ist Pornografie?

Was ist nun Pornografie bzw. was kann sie sein? Linda Williams beschreibt Pornografie als „eine Art und Weise, über Sex zu sprechen.“<sup>42</sup> Sabine Lüdtk-Pilger betont gerade die Schwierigkeit, eine einheitliche Definition für Pornografie zu finden, hängt es doch „maßgeblich von dem gesellschaftlichen Entwicklungsstand und sexualpolitischen Standpunkt beziehungsweise den jeweiligen Bewertungen von Sexualität und Nacktheit ab.“<sup>43</sup> Pornografische Websites lassen sich global abrufen, die jeweilige nationale Sexualmoral und die dort geltenden Verhältnisse verlaufen jedoch zwischen hohen Nutzer\*innenzahlen und Illegalität.

Eine Betrachtung der Etymologie des Begriffs zeigt die weitgehend negative Konnotation des Begriffs. Hergeleitet aus dem Altgriechischen<sup>44</sup> bedeutete Pornografie so viel wie „die Darstellung der Prostitution und die Literatur zur Prostituiertenfrage“<sup>45</sup> – ein Beruf, der aus historischer Perspektive immer schon eine sehr niedrige gesellschaftliche Stellung hatte. Die bereits veraltete Definition beschreibt nach Lüdtk-Pilger aber vor allem Texte, die das Leben einer Prostituierten porträtieren soll.<sup>46</sup> Ab dem 17. Jahrhundert gilt der Begriff bereits als Beschreibung für jegliche Form von „unzüchtiger Darstellung“<sup>47</sup> und im Jahre 1715 – als durch den Buchdruck pornografische Schriften plötzlich schnell und einfach zu vervielfältigen waren – werden durch Karl VI erste Gesetze erlassen, um die Sexualmoral aufrecht zu erhalten und die Menschen vor Gottes Zorn und dem Strafgericht zu behüten.<sup>48</sup> Mit der zunehmenden Säkularisierung der Bevölkerung verschob sich die Begründung der Gesetzgebung im Rechtsdiskurs: „Pornografie, so die Vorstellung, widerspricht dem Sittlichkeitsempfinden der Bevölkerung und ist zum Schutz vor Provokation und negativen Einflüssen zu verbieten/verboten.“<sup>49</sup> Und auch in gegenwärtigen Diskursen wird der Begriff gerne mit Gewalt und Obszönität gleichgesetzt<sup>50</sup> oder beispielsweise von Journalist\*innen dazu verwendet, um

---

<sup>42</sup> Linda Williams, *Hard Core: Macht, Lust und die Traditionen des Pornographischen Films* (Basel: Stroemfeld, 1995), 291.

<sup>43</sup> Sabine Lüdtk-Pilger, *Porno statt Porno! Die Neuen Pornografinnen Kommen* (Marburg: Schüren Verlag, 2010), 13.

<sup>44</sup> Vgl. Lüdtk-Pilger, *Porno statt Porno!* 13.

<sup>45</sup> Vgl. Lüdtk-Pilger, *Porno statt Porno!* 13.

<sup>46</sup> Lüdtk-Pilger, *Porno statt Porno!* 13.

<sup>47</sup> Lüdtk-Pilger, *Porno statt Porno!* 13.

<sup>48</sup> Vgl. Helmut Graupner, Unzucht und Anstößigkeit. Rechtliche Rahmenbedingen der Pornografie, graupner, 2001, <http://www.graupner.at/images/documents/Vortrag-Porno-2001-1.pdf>.

<sup>49</sup> Elisabeth Holzleithner, „Grenzziehungen: Pornographie, Recht und Moral,“ (PhD. thesis, University of Vienna, 2000) <https://ubdata.univie.ac.at/AC03081151>, 13.

<sup>50</sup> Vgl. Feona Attwood, „Immersion: ‘Extreme’ Texts, Animated Bodies and the Media,“ *Media, Culture & Society* 36, no. 8 (November 2014): 1186, <https://doi.org/10.1177/0163443714544858>.

Schwäche, Selbstgefälligkeit, Verlust des Kontakts mit dem Selbst, der Welt und anderen Menschen zu beschreiben.<sup>51</sup> Durch das Bestreben gesellschaftlicher Akteur\*innen Pornografie zu kontrollieren, wird also auch über das grundlegende Verständnis von Pornografie gekämpft.

Mit den „Sex Wars“ der 1980er Jahre erreichten die binären Charakteristika der Diskussionen um Pornografie ihren Höhepunkt.<sup>52</sup> Akteur\*innen die sich für ein Verbot von Pornografie aussprachen, identifizierten diese als eine Form von Gewalt an Frauen.<sup>53</sup> Magrit Lenssen und Erika Stolzenburg, zentrale Vertreter\*innen dieser Position, beziehen sich z.B. auf Andrea Dworkins Band *Men possessing Women*, in der Dworkin betont, dass die *porne* im antiken Griechenland der untersten Kaste der Huren zugehörig war, welche der männlichen Bevölkerung zur Verfügung stand.<sup>54</sup> Der Begriff beschreibt nach Dworkin weniger die Darstellung von Sexualität als die „Darstellung von Frauen als Huren“<sup>55</sup>. Mit ähnlichen Argumenten wurde die von Alice Schwarzer initiierte Debatte auch im deutschsprachigen Raum geführt. Geäußerten Argumenten der Kampagne – wie z.B. dass Pornografie Propaganda des Frauen\*hasses sei und nicht nur Frauen\*, sondern auch die Lust töte<sup>56</sup> –, wird mit Gegenargumenten der PorYes-Initiative gekontert, die konstatieren, dass „ethisch wertvolle pornografische Darstellungen möglich sind und im Sinne sexueller Kultur anerkannt und gefördert werden sollten, um der Bandbreite menschlichen Begehrens medial Ausdruck verleihen zu können.“<sup>57</sup>

Harriet Gilbert beschreibt jedoch: “the recent obsession with a definition— especially with a foolproof, clear-cut, legal definition—has not only distracted from but positively harmed understanding”<sup>58</sup> Nach Margre Grebowicz sollten wir versuchen, das Phänomen umfassender zu verstehen, anstatt ausschließlich zu versuchen Definitionen zu schaffen, nur um sie dann durch Beschränkungen oder Schutzmaßnahmen zu beeinflussen.<sup>59</sup> Sie bezieht sich in ihren Ausführungen auf Linda Williams Verweis, dass ““pornography” is actually an irreducible plurality of pornographies, a diffuse and complex family of phenomena to be treated as such,

---

<sup>51</sup> Vgl. Attwood, “Immersion,” 1186.

<sup>52</sup> Susanna Paasonen, “Labors of Love: Netporn, Web 2.0 and the Meanings of Amateurism,” *New Media & Society* 12, no. 8 (December 2010): 1298, <https://doi.org/10.1177/1461444810362853>.

<sup>53</sup> Vgl. Paasonen, “Labors of Love,” 1298.

<sup>54</sup> Vgl. Margrit Lenssen, Erika Stolzenburg, “Vorwort,” in *Schaulust: Erotik und Pornographie in den Medien*, edited by Margrit Lenssen, Elke Stolzenburg, 8, Wiesbaden: Leske und Budrich 1997.

<sup>55</sup> Lenssen, Stolzenburg, “Vorwort,” 8.

<sup>56</sup> Alice Schwarzer, *Porno: Opfer & Täter; Gegenwehr & Backlash; Verantwortung & Gesetz* (Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1994), 13.

<sup>57</sup> Nicola Döring, “Der aktuelle Diskussionsstand zur Pornografie-Ethik: Von Anti-Porno- und Anti-Zensur zu Pro-Porno-Positionen,” *Zeitschrift für Sexualforschung* 24, no. 1 (2011): 14, <https://doi.org/10.1055/s-0031-1271355>.

<sup>58</sup> Harriet Gilbert, “So Long as It’s Not Sex and Violence,” in *Sex Exposed: Sexuality and the Pornography Debate*, edited by Lynne Segal and Mary McIntosh (London: Virago, 1992), 217.

<sup>59</sup> Vgl. Margret Grebowicz, *Why Internet Porn Matters* (California: Stanford Briefs 2013), 6.

and that the question of its political belonging [...] is only one of many theoretical problems posed by the existence of pornographies.”<sup>60</sup>

Genau dieser bisherige kulturelle Diskurs birgt demnach die Schwierigkeit, sich dem Thema zu nähern, ohne zwangsläufig die gleichen Haltungen zu übernehmen. Da sich diese Arbeit aber vorwiegend aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive mit dem Gegenstand auseinandersetzt, bietet sich nachfolgende Annäherung an den Begriff an.

Nach Faulstich lässt sich Pornografie als Darstellung von sexuellen Handlungen in Wort, Bild und Ton beschreiben, die durch drei Merkmale gestützt werden. Sie sind „explizit detailliert“<sup>61</sup>, d.h. der Fokus liegt konkret auf dem sexuellen Akt und den Geschlechtsorganen – im Gegensatz zu den meisten Sexszenen im Spielfilm, die nur angedeutet und nie voll auserzählt werden. Zweitens sind sie „fiktional wirklich“<sup>62</sup>, d.h. es gibt eine „Wirklichkeitsrepräsentanz trotz fiktionalem Charakter“,<sup>63</sup> und sie sind „szenisch narrativ“<sup>64</sup>, d.h. es besteht eine narrative wie dramaturgische Struktur.<sup>65</sup> Faulstichs Definition bezieht sich auf den pornografischen Realfilm, welchem im Kontext der Darstellungskonventionen der Internetpornografie im nächsten Kapitel besondere Relevanz zukommt. Denn nur dort kann der tatsächliche sexuelle Akt beweisbar gemacht werden. Im Gegensatz dazu ist z.B. die fiktional wirkliche Ebene in Zeichnung, Text oder Render nicht in der gleichen Form gegeben, wie etwa in der computergenerierten Pornografie. Faulstichs Definition bietet also nur eine Annäherung aus einer spezifischen Perspektive. Gerade die Entwicklung von neuen medialen Formen gewähren jedoch auch die Chance, über bereits bestehende Definitionen neu zu reflektieren und im gegebenen Fall anachronistische Vorstellungen zu überarbeiten.

### 3.2 Genre: Untersuchungs- und Problemfeld

These 2	In der Pornografie existieren Darstellungskonventionen, die spezifische Geschlechterkonstruktionen normieren.
---------	---

Ausgehend von der Erkenntnis, dass Pornografie Geschlecht und damit auch Geschlechterrollen mitproduziert, muss der Frage nachgegangen werden, wie diese in der

---

<sup>60</sup> Linda, Williams. „Pornographies On/Scene,” in *Sex Exposed: Sexuality and the Pornography Debate*, ed. Lynne Segal and Mary McIntosh (London: Virago 1992) quoted in Margret Grebowicz, *Why Internet Porn Matters* (California: Stanford Briefs 2013), 6.

<sup>61</sup> Werner Faulstich, *Die Kultur der Pornografie: Kleine Einführung in Geschichte, Medien, Ästhetik, Markt und Bedeutung* (Bardowick: Wissenschaftler-Verlag 1994), 33.

<sup>62</sup> Faulstich, *Die Kultur der Pornografie*, 33

<sup>63</sup> Faulstich, *Die Kultur der Pornografie*, 33.

<sup>64</sup> Faulstich, *Die Kultur der Pornografie*, 33.

<sup>65</sup> Vgl. Faulstich, *Die Kultur der Pornografie*, 33.

Pornografie repräsentiert werden und wie weit innerhalb dieses Prozesses Binaritäten mitproduziert oder unterlaufen werden. Doch wie nähert man sich am effektivsten dem Genre Pornografie, ohne durch Verallgemeinerung ein ganzes Genre als misogyn zu bezeichnen? Denn immer wieder wird Pornografie in seiner Gesamtheit als schmutzig, frauenverachtend oder stumpf<sup>66</sup> generalisiert und für seine Darstellungsformen kritisiert. Die feministische Regisseurin Erika Lust behauptet z.B., dass Pornografie im Moment durch eine spezifische männliche Perspektive geprägt ist. „[...] Weiße Chauvinisten im mittleren Alter, die von Titten und Ärschen besessen sind“<sup>67</sup> und Patrick Catuz spricht in diesem Zusammenhang vom „letzte[n] Zufluchtsort für die Fantasie der klaren Hierarchien zwischen Mann und Frau“<sup>68</sup>.

Gerade aber weil jeden Tag hunderte von neuen Videos im Internet veröffentlicht werden, betont Andrea Braidt, dass der Mythos des „You’ve seen one, you’ve seen them all“<sup>69</sup> nicht Grundlage einer fundierten Untersuchung sein kann und dass die Bezeichnung „Mainstream-Porno“ zu abstrakt ist, um sich damit konkret auf Pornografie als solche zu beziehen. Allerdings sind die Begriffe kommerzieller, typischer oder beliebiger Heteroporno nicht weniger problematisch, weisen auch sie gerade auch auf das fundamentale Problem der Genretheorie hin: die Kategorisierung.

Das Filmlexikon der Uni Kiehl beschreibt Genre als „offen-texturiertes Konzept“<sup>70</sup>, das zwar eine pragmatische Möglichkeit zum Sprechen über Bilder bietet, zwangsläufig aber immer auch einzelne Inhalte zu Gunsten kollektiver Gemeinsamkeiten reduziert. Genres sind „Sets kultureller Konventionen“<sup>71</sup>, welche „zur Routine gewordene Erzählstrategien“<sup>72</sup> immer wieder reproduzieren und modifizieren. Als „Regulative der Affektsteuerung und Stimulationsprogramme für die Erzeugung von Zuschaueremotionen“<sup>73</sup> werden Genres nicht nur von Filmemacher\*innen beeinflusst, sondern auch durch die Erwartungshaltung des Publikums geformt. Aus historischer Perspektive basierten Genre und die Genre-Bindung schon „auf der Standardisierung arbeitsteiliger Produktionsprozesse“,<sup>74</sup> die Filme serialisiert, um billiger produzieren zu können und die Erwartungen von Zuseher\*innen<sup>75</sup> einzuhalten. Die formale Darstellung von Genres erweist sich demnach als schwierig, sind die Elemente, die

---

<sup>66</sup> Anna Christin Koch, „Wie der Feminismus die Pornografie rettet“, *Zeit.de*, 2017, <https://www.zeit.de/zett/politik/2017-02/wie-der-feminismus-die-pornografie-rettet>.

<sup>67</sup> Koch, „Wie der Feminismus die Pornografie rettet“.

<sup>68</sup> Koch, „Wie der Feminismus die Pornografie rettet“.

<sup>69</sup> Patrick Catuz, *Feminismus fickt! Perspektiven feministischer Pornographie* (Wien: Lit-Verl, 2013), 105.

<sup>70</sup> O.N., „Genre“, in *Das Lexikon der Filmbegriffe* (2014), <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/g:genre-190>.

<sup>71</sup> O.N., „Genre“.

<sup>72</sup> O.N., „Genre“.

<sup>73</sup> Knut Hickethier, *Film- und Fernsehanalyse* (Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2012), 205.

<sup>74</sup> O.N., „Genre“.

<sup>75</sup> O.N., „Genre“.



sie beschreiben, doch einem stetigen Wandel unterworfen. Das Problem liegt also in der Verwendung von Genres selbst, wie Jaques Derrida in „The Law of Genre“ postuliert:

As soon as the word “genre” is sounded, as soon as it is heard, as soon as one attempts to conceive it, a limit is drawn. And when a limit is established, norms and interdictions are not far behind: [...] This, as soon as genre announces itself, one must respect a norm, one must not cross a line of demarcation, one must not risk impurity, anomaly, or monstrosity.<sup>76</sup>

Der Akt über Pornografie und deren Normen zu sprechen, ist demnach immer bereits von Normierungen durch Materialauswahl, Erwartungshaltung und Forschungsziel beeinträchtigt. Um erfolgreich über Genres reden zu können, müssen bestehende Annahmen immer wieder überprüft werden, mit dem Bewusstsein, dass die Methoden der Überprüfung immer nur Teile eines weitreichenden Phänomens beschreiben können.

### 3.3 Infrastruktur der Internetpornografie

Um dem Phänomen Porno und seinen Konventionen näher zu kommen, werden mehrere Videos der Website „Pornhub“ als exemplarische Beispiele gegenübergestellt, um deren Gemeinsamkeiten, bestehende Konventionen und Trends zu beurteilen. Zusätzlich zur Videoanalyse ist auch die Betrachtung der Infrastruktur der Pornoplattform relevant, in welchen diese Videos eingebettet werden. Denn Pornhub ist neben Websites wie z.B. „xnxx“, und „xvideos“ einer der weltweit größten Plattformen für den Konsum von freier Onlinepornografie. Mit der 2005 getroffenen Entscheidung der Entwickler Chad Hurley, Steve Chen und Jawed Karim, von der Videoplattform „Youtube“, Nacktheit auf ihrer Website zu verbieten, öffnete sich die Möglichkeit für andere Techniker\*innen dasselbe technologische Konzept für ausschließlich explizite Inhalte zu reproduzieren.<sup>77</sup> In kürzester Zeit entstanden Plattformen mit Millionen von täglichen Nutzer\*innen, die auf diesen Websites nach pornografischen Material suchten. Lewandowski typisiert den Zugriff von Nutzer\*innen auf spezifische Inhalte über diese Plattformen durch zwei Kategorien. Beide Kategorien sind auch konkrete Vorgehensweisen, wie User\*innen auf Pornhub Inhalte sichten können.

Die erste Kategorie sind Suchmaschinen, die unter Eingabe von Suchbegriffen „entsprechende Links in Text- oder Bildform“<sup>78</sup> anzeigen. Diese Form der Nutzung bietet

---

<sup>76</sup>Jacques Derrida and Avital Ronell, “The Law of Genre.” *Critical Inquiry* 7, no. 1 (1980): 56-57, <http://www.jstor.org/stable/1343176>.

<sup>77</sup> Peter Alilunas, "The King Is Dead, Long Live the Algorithm: Mindgeek and the Digital Distribution of Adult Film," in *Digital Media Distribution: Portals, Platforms, Pipelines*, edited by McDonald Paul, Donoghue Courtney Brannon and Havens Timothy (New York University Press, 2021), 279.

<sup>78</sup> Lewandowski, Sven, *Die Pornographie der Gesellschaft: Beobachtungen eines populärkulturellen Phänomens* (Bielefeld: transcript Verlag, 2014), 98.

Personen die Möglichkeit gezielt nach speziellen Vorlieben zu suchen. Die zweite Kategorie sind „categorized galleries.“<sup>79</sup> Auf Pornhub existiert eine überblicksartige, kachelförmige Vorschau der beliebtesten, aktuellen oder neuesten Videos, Links und Bilder, die wiederum kategorisiert und nach „allgemein üblichen bis zu [...] hoch speziellen Vorlieben“<sup>80</sup> sortiert sind. Diese Kategorien werden nach Lewandowski nach vier unterschiedlichen Unterscheidungskriterien voneinander getrennt. Grundsätzlich wird zwischen *Softcore* und *Hardcore* unterschieden. Während in den Bereich des Softcores ausschließlich Darstellungen von teilweiser und vollständiger Nacktheit fallen, lassen sich unter dem Bereich des Hardcores alle expliziten Darstellungen von sexuellen Handlungen zusammenfassen.

Die erste Kategorie unterteilt Inhalte nach den enthaltenden Sexualpraktiken, wie z.B. „blow job“, „anal“ oder „facials.“ Der zweite Typus der Kategorisierung unterteilt die Darstellungen in visuelle Personenmerkmale, die sich vor allem unter Körpergröße, -umfang, Größe von Körperteilen, Hautfarbe, Alter oder Haarfarbe zusammenfassen lassen. Lewandowski betont in diesem Zusammenhang, dass sich diese Eigenschaften zur Kategoriebildung fast ausschließlich auf die Frau\* beziehen, wohingegen männliche Attribute kaum Gegenstand der Kategorisierung sind: „Die Internetpornographie ist insofern an männlichen Blicken orientiert, als sie eine objektanalogue Nutzung weiblicher Körper vorführt.“<sup>81</sup> Die dritte Kategorie bildet sich über „die Anzahl der an den dargestellten sexuellen Handlungen beteiligten Personen“<sup>82</sup>, während der vierte Typ sich nach der sexuellen Orientierung richtet. Geteilt wird diese Kategorie in homosexuelle und heterosexuelle Inhalte.

Außerdem gibt es die Möglichkeit, Darsteller\*innen nach Aufrufer\*innenzahl zu sortieren, wodurch sich ein Ranking der beliebtesten Pornostars ergibt. Dieses Ranking soll auch bei der Wahl des zu analysierenden Materials helfen. Viel weniger geht es bei diesem Vorhaben um eine vollständige Analyse, als hervorstechende Muster in einem beispielhaften Kontext einzubetten. Da Pornografie ein breites Feld beschreibt, ist hier weniger die Rede von Inhalten, die eine spezifische Nische bekleiden, als von den populärsten Hetero-Pornos im Internet. Die Popularität wird in diesem Zusammenhang nach der höchsten Aufrufer\*innenzahl bemessen.

Diese Entscheidung basiert auf der Annahme, dass die beliebtesten Videos auch den größten Anteil an kontinuierlich, hochgeladenen Material und dementsprechend auch die Norm repräsentieren. Auch sind die populärsten Videos die gewinnbringendsten Videos, da der Verdienst des/der Eigentümers/in nach der Aufrufer\*innenzahl berechnet wird. Im Rückschluss ist die Maximierung des Gewinns nur durch das Erreichen eines möglichst großen Publikums

---

<sup>79</sup> Lewandowski, *Die Pornographie der Gesellschaft*, 98.

<sup>80</sup> Lewandowski, *Die Pornographie der Gesellschaft*, 98.

<sup>81</sup> Lewandowski, *Die Pornographie der Gesellschaft*, 100.

<sup>82</sup> Lewandowski, *Die Pornographie der Gesellschaft*, 100.

möglich. Dementsprechend kann diese Form der Pornografie nur das Produkt eines größten gemeinsamen Nenners sein.

Auch Lüdtk-Pilgers folgt diesem Gedankengang und definiert den von ihr betitelten „Mainstreamporno“ aus diesem Grund als sich an den Geschmack einer großen männlichen und heterosexuellen Masse orientierend, welcher „keine speziellen Themen wie beispielsweise Sadomasochismus (S/M) oder Fäkalspiele (Natursekt oder Kaviar) [...]“<sup>83</sup> beinhaltet. Viel mehr basiert der Porno auf dem einfachen Prinzip „von der Frau, die immer will und dem Mann, der immer kann.“<sup>84</sup> Um diese und weitere Beschreibungen zu überprüfen, werden die drei beliebtesten Videos der drei populärsten Pornostars<sup>85</sup> 2021 – Lana Rhoades<sup>86</sup>, Sydney Cole<sup>87</sup> und Eva Elfie<sup>88</sup> – exemplarisch herangezogen.

Bereits vorweg wird deutlich, dass alle Darstellerinnen Frauen\* sind. Ein Blick in die Charts der Pornostars auf Pornhub gibt eine erste Tendenz über die Geschlechterverteilung: In den Top fünfzig finden sich 44 Frauen\*, fünf Männer\* und ein Paar, bestehend aus einem Mann\* und einer Frau\*. Bereits diese Unausgewogenheit ist ein Hinweis auf die Ausrichtung der Website auf ein heterosexuelles, männliches Publikum. Dass die Inhalte von Rhoades und Cole ausschließlich von großen Produktionsfirmen (Brazzers, Bang Bros Network, etc.) veröffentlicht werden und Eva Elfie ihre Filme als verifizierte Amateurin selbst produziert – im Vorspann ihrer Videos werden die Inhalte von der Plattform klar als Amateur-Content gekennzeichnet – ist ein weiteres relevantes Detail über die Konventionen, welches in den Folgekapiteln thematisiert wird.

### 3.4 Authentizitätsversprechen und Naturalisierung

Bereits die Titel der Filme geben Aufschluss über die inneren Mechanismen der Pornografie: Sowohl der Titel von Rhoades Video „Step Sis - Lana Rhoades Big Ass Bouncing on my Cock S5:E2“ als auch Sydney Coles „StepSiblingsCaught - Making my Step Sis Cum has her Wanting more“ spielen mit dem Thema des inzestuösen Verhältnisses zwischen Darsteller und Darstellerin. In beiden Filmen spielen die Darsteller\*innen Stiefgeschwister, die bei einem

---

<sup>83</sup> Lüdtk-Pilger, *Porno statt Porno!* 30.

<sup>84</sup> Lüdtk-Pilger, *Porno statt Porno!* 30.

<sup>85</sup> Zusammen verzeichnen die Darsteller\*innen mit ihren gesamten Videos ca. drei Milliarden Aufrufe allein auf der Website Pornhub.

<sup>86</sup> Vgl. Lana Rhoades, Actress, *Step Sis: Lana Rhoades Big Ass Bouncing on my Cock S5:E2* (2020), Pornhub, online video, 25:10, [https://de.pornhub.com/view\\_video.php?viewkey=ph5e4c260065cb6](https://de.pornhub.com/view_video.php?viewkey=ph5e4c260065cb6).

<sup>87</sup> Vgl. Sydney Cole, Actress, *StepSiblingsCaught: Making My Step Sis Cum Has Her Wanting More* (2017), Pornhub, online video, 09:56, [https://de.pornhub.com/view\\_video.php?viewkey=ph58655eb2e6f04](https://de.pornhub.com/view_video.php?viewkey=ph58655eb2e6f04).

<sup>88</sup> Vgl. Eva Elfie, Actress, *Tries a big cock inside her tight pussy - Eva Elfie* (2020), Pornhub, online video, 21:46, [https://de.pornhub.com/view\\_video.php?viewkey=ph5cdf07d5bbe31](https://de.pornhub.com/view_video.php?viewkey=ph5cdf07d5bbe31).

geschwisterlichen Streit mit dem männlichen Counterpart im inszenierten Zuhause körperlich werden. Auf die körperliche Auseinandersetzung folgen sexuelle Berührungen, die dann in Geschlechtsverkehr und mehreren Stellungswechseln münden.

Auf den ersten Blick erscheint die Thematisierung des inzestuösen Verhältnisses als normabweichend und tabubrechend. Während der Journalist Ben Chapman durch den Trend, inzestuöse Themen zu verhandeln, steigende Missbrauchszahlen und vermehrte sexuelle Belästigung innerhalb von familiären Strukturen befürchtet<sup>89</sup>, betont die Darstellerin Courtney Trouble, dass es sich bei den beschriebenen Inzestphantasien weniger um den Wunsch handelt, Sex mit einem Familienmitglied zu haben, sondern eher darum, die Intimität und die Machtdynamik zu erleben, die mit dieser Art von Familienbeziehung einhergeht.<sup>90</sup> So ist z.B. die Bezeichnung des „Daddys“ innerhalb der LGBTIQ\*-Kultur geläufig und wäre ein passendes Äquivalent für das dargestellte Phänomen. Der Pornoproduzent Dan O'Connell unterstreicht zusätzlich den Wunsch der Industrie, Grenzen zu überschreiten und mit dem Tabu zu spielen, „[...]because that's what sells.“<sup>91</sup> Das Framing bietet also für Produzent\*innen eine risikoarme Möglichkeit, über das Spielen mit einem Tabu eine künstliche Spannung zwischen den Akteur\*innen zu erzeugen, ohne einen explizit extremeren Sexualakt von den Darsteller\*innen zu fordern.

Dieses dramaturgische Element verbildlicht den doppelten Charakter des Genres, nämlich Wirklichkeit wiederzugeben und gleichzeitig die Konstruktion ebendieser. Denn im Gegensatz zum Schauspiel findet der Sex vor der Kamera wirklich statt, wodurch das „pornografische Archivbild“<sup>92</sup> sowohl Inszenierung wie Dokumentation des Sexes ist.

Bereits Linda Williams beschrieb in ihrer Arbeit *Hardcore. Macht, Lust und die Tradition des pornografischen Films*, wie Pornografie versucht, Authentizität zu inszenieren, und „den dargestellten Sex als möglichst 'echt' zu präsentieren: eine 'Fiktion des Authentischen'“. <sup>93</sup> Unabhängig von Williams Rückbezug auf Michel Foucault und dessen Überlegungen zur Geständnislust<sup>94</sup>, mit der sie diesen Wunsch nach dem Authentischen argumentiert, liegt die Krux in der Erwartungshaltung der Zuseher\*innen, dass Performer\*innen echte Lust nicht nur darbieten sondern auch empfinden sollen. Bezugnehmend auf Andrea Seier und Sabine

---

<sup>89</sup> Ben Chapman, „The Strange, Undiscussed Rise of Incest Pornography,“ *Medium*, 2019, <https://medium.com/bigger-picture/the-strange-undiscussed-rise-of-incest-pornography-d436e91516f1>.

<sup>90</sup> Frank Cosmo, „What's up with the Rise of Incest Porn?“ *Cosmopolitan*, 2015, <https://www.cosmopolitan.com/sex-love/news/a39382/whats-up-with-the-rise-of-incest-porn/>.

<sup>91</sup> May, Gareth, „Why Is Incest Porn So Popular?“ *Vice*, 2015, <https://www.vice.com/en/article/8gdz8k/why-is-incest-porn-so-popular-332>.

<sup>92</sup> Ganotz, „Porn to Be Feminist,“ 25.

<sup>93</sup> Andrea Seier, Sabine Schicke, „Pornografie: Die Fiktion des Authentischen,“ *Nach dem Film*, no. 2 (2000), <https://nachdemfilm.de/index.php/issues/text/pornografie-die-fiktion-des-authentischen>.

<sup>94</sup> Seier, Schicke, „Pornografie“.

Schicke beschreibt Braidt, wie Porno mit dem Paradox zu kämpfen hat, „Sex als «unwillkürliches, spontanes Ereignis» zu zeigen (Pornografie als visuelle Strategie, den Sex «zum Sprechen» zu bringen), andererseits diesen Sex als Show vor und für die Kamera zu inszenieren [...]“<sup>95</sup>. Problematisch ist dieser Vorgang gerade deshalb – Sexualpraktiken und Geschlechterrollen werden durch diesen Vorgang als Wahrheit naturalisiert, anstatt sie den Zuseher\*innen als eine von vielen möglichen Spielarten zu präsentieren.

Während sich manche Elemente des Genres zur Vermittlung von authentischer Lust verändert haben, gibt es auch einige, die seit den Anfängen dieselben geblieben sind. Folgt man Williams, ist dies z.B. die sexuelle Praktik des Money Shots – also dem Ejakulieren des Mannes auf dem Gesicht der Frau – welche sich als Konvention seit den Anfängen des Pornofilmes bis in die Gegenwart zieht. Für Williams ist diese Darstellungskonvention innerhalb des Genres das ultimative Geständnis von „Wahrheit“<sup>96</sup>. Denn der männliche Orgasmus ist in seiner Visualität als körperliche Funktion unkontrollierbar und deshalb nicht nur der Beweis, dass sexuelle Lust stattgefunden hat, sondern auch das Absolutum pornografischer Erregung.

In allen drei Filmen von Rhoades, Cole und Elfie ist der Money Shot nicht nur zu finden, er visualisiert auch den Höhepunkt und das Ende der Szene sowie des Geschlechtsverkehrs. Aus feministischer Perspektive wurde gerade diese Konvention aufgrund ihres ausschließlichen Porträtierens männlicher Lust als misogyn bezeichnet. Auch Williams beschreibt den Akt als ausschließlich für den männlichen Counterpart und die Zuschauer bestimmt und nicht für die Darstellerin.<sup>97</sup> Die Annahme ist hier, dass die Serialisierung<sup>98</sup> von sexuellen Praktiken sich zu einer als allgemein gültigen Anleitung, wie Sex auszusehen hat, naturalisiert.<sup>99</sup> Über die Idee hinaus, wie der sexuelle Akt seinen Abschluss findet, werden auch die enthaltenen fixierten Geschlechterrollen produziert.

Dass alle drei Videos in einer Homevideo-Ästhetik produziert wurden, ist ein aktuelleres Phänomen zur Herstellung von Wahrheit über die Inszenierung von Authentizität. Denn bei genauerer Betrachtung ähneln die beiden aus den Produktionsstudios kommenden Filme „Big Ass Bouncing on my Cock S5:E2“ und „StepSiblingsCaught - Making my Step Sis Cum has her Wanting more“ dem Video von der Amateurdarstellerin Eva Elfie „Tries a Big Cock inside her Tight Pussy - Eva Elfie“. In allen drei Videos befindet sich ein heterosexuelles Paar in

---

<sup>95</sup> Vgl. Braidt, Vonderau, „Editorial,“ 32.

<sup>96</sup> Vgl. Williams, *Hard Core*, 101.

<sup>97</sup> Vgl. Williams, *Hard Core*, 101.

<sup>98</sup> Vgl. Sarah Schaschek, *Pornography and Seriality: The Culture of Producing Pleasure* (Palgrave Macmillan, 2014).

<sup>99</sup> Kate Dawson, Saoirse Gabhainn and Pdraig Macneela. „Dissatisfaction with School Sex Education Is Not Associated with Using Pornography for Sexual Information,“ *Porn Studies* 6 (August 2019): 1-13, <https://doi.org/10.1080/23268743.2018.1525307>.

einem modernen Apartment. Die Räumlichkeiten sind durch ihre Funktion als Waschraum, Badezimmer oder Schlafzimmer als private Orte gekennzeichnet. Die Videos sind etwa zehn Minuten lang. Die zwei erst genannten Videos bestehen aus mehreren kürzeren Szenen, die durch einige notwendige Schnitte verbunden werden. Elfies Film kommt ganz ohne Schnitt aus. Die Videos fallen weder durch exzessive oder extreme Handlungen auf. Der Geschlechtsverkehr findet in zwei Videos im Bett statt. In einem Video kommt es sowohl in der Küche als auch im Waschraum zu sexuellen Aktivitäten. Das Gesicht des Mannes ist nur im Video „Making my Step Sis Cum has her Wanting more“ in einer Szene zu sehen, danach liegt der Fokus auf der Frau und dem männlichen penetrierenden Penis. Alle drei Filme sind aus der Point-of-View Perspektive des Mannes mit einer Handkamera gefilmt, wodurch auch die zwei Filme aus den Produktionsstudios eine Laienhaftigkeit simulieren.

Genau diese Hybridisierung zwischen Industrie- und Amateurpornografie wird von Renato Stella in seinem Artikel „The amateur roots of gonzo pornography“ beschrieben und zeigt damit auch die Wandelbarkeit von Genrekonventionen, während Madison Young Pornografie wie folgt beschreibt: „In the depths of the San Fernando Valley, young women with crisp fake tans, long platinum blonde hair extensions, silicon breasts, and acrylic nails are fucking cocks that are artificially erect. They vocalize a performative sense of pleasure with moans and squeals as their male counterparts lead them through a formulaic equation of sexual positions [...]“<sup>100</sup> Renato Stella weist auf eine viel aktuellere Gesamtentwicklung der Bildpolitiken hin - die Aneignung der visuellen Bildsprache der Amateurpornografie durch die Pornoindustrie: „use of camcorders, lack of screenplay, ‘naturalistic’ improvisation, private ‘goals’“<sup>101</sup>. Der ausgehende Wert der Amateurpornografie liegt in der spontanen Wahrhaftigkeit<sup>102</sup> sowie der Privatheit: „they allow their social privacy to be invaded, in parallel with their physical privacy. This intimacy has a highly erotic charge, and it is the essential element of novelty that amateur gonzo sets against the hyper-realism of industrial pornography.“<sup>103</sup> Sexualität soll „als weniger ›klinisch‹, weniger ›antiseptisch‹, weniger ›gestylt‹“<sup>104</sup> dargestellt werden.

Gerade dieses von der Amateurästhetik ausgehende erotische Potential wurde auch von größeren Produktionsstudios erkannt, die zunehmend den Versuch unternommen haben, dieses gewinnbringende Rezept zu reproduzieren. Wenn Werner Faulstich die Darstellung von Sexualität im Porno als konkret und direkt beschreibt, sowie der Produktionsform eine Austauschbarkeit und einen Schematismus vorwirft, so sind das gerade Versuche der

---

<sup>100</sup> Madison Young, „Authenticity and Its Role within Feminist Pornography,“ *Porn Studies* 1, no. 1-2 (2014): 186, <https://doi.org/10.1080/23268743.2014.888250>.

<sup>101</sup> Renato Stella, „The Amateur Roots of Gonzo Pornography,“ *Porn Studies* 3, no. 4 (2016): 351, <https://doi.org/10.1080/23268743.2016.1241157>.

<sup>102</sup> Stella, „The Amateur Roots of Gonzo Pornography,“ 356.

<sup>103</sup> Stella, „The Amateur Roots of Gonzo Pornography,“ 356.

<sup>104</sup> Lewandowski, *Die Pornographie der Gesellschaft*, 118.

industriellen Pornografie, die tägliche Normalität über eine Pseudo-Authentizität zu produzieren. „In the end, the fact that there is no screenplay [...] is irrelevant, because what makes a porn video more authentic is the personal story of the individuals and couples – told through gestures, postures, and expressions.“<sup>105</sup> Die Laienhaftigkeit trägt enorm zu dem vermeintlichen Wahrheitsgehalt bei, wird sie nach Corinna Rückert gerade über „die permanente Inszenierung einer Pseudo-Authentizität, die als solche immer erkennbar bleibt, gekennzeichnet. Die sexuellen Handlungen werden erst durch die leicht durchschaubare Beglaubigung eines scheinbaren Wirklichkeitscharakters zu sexuell wirksamen Fantasien.“<sup>106</sup>

Man lässt sich also nicht von der inzestuösen Aufmachung beirren, beschreibt Lüttke-Pilgers Definition die drei Videos sehr treffend. Die beschriebenen Videos erzählen weder eine außergewöhnliche Geschichte, noch beeindrucken sie durch ästhetische Darstellungsformen oder neue sexuellen Praktiken, viel mehr werden alltägliche Lebenssituationen inszeniert, die auch für das Publikum im eigenen Leben vorstellbar wären. Zwar gibt es z.B. in Eva Elfies Amateurvideo Elemente, die die Darstellung aufgrund von Spontanität authentischer wirken lassen – z.B. funktioniert die Penetration nicht sofort und es kommt zum kurzen Abbruch und dem Auftragen von Gleitmittel direkt aus der Tube –, jedoch ist auch hier die „gonzification“<sup>107</sup> und „the game of mutual hybridization works both ways.“<sup>108</sup> aufgrund der Reproduktion der normativen Konventionen sichtbar, die im nächsten Kapitel weiter ausgeführt werden. Nicht länger porträtiert die Amateurpornografie die persönlichen sexuellen Erfahrungen, denn auch sie hat sich die industrielle Produktionsweise zum Vorbild genommen und auf eine Art „professionalisiert.“

### 3.5 Körperpolitiken: Von Naturalisierung zur Idealisierung

In der Pornografie spielt der menschliche Körper eine zentrale Bedeutung: Körperteile, Körperbewegungen und Körperflüssigkeiten werden in unterschiedlichen Verhältnissen in aufeinanderfolgenden Bildern zusammengeführt. Williams kategorisiert den Porno neben dem Horrorfilm und dem Melodram als *body genres*: „in porn, bodies move and move the bodies of those watching.“<sup>109</sup> Um bei Zuschauer\*innen möglichst große körperliche Reaktionen auszulösen, haben sich Konventionen entwickelt, die vorgeben, welche Körper sich auf welche Art zueinander bewegen. Ein wesentliches ikonographisches Element, das nach Williams

---

<sup>105</sup> Stella, „The Amateur Roots of Gonzo Pornography,” 356-357.

<sup>106</sup> Corinna Rückert, *Frauenpornographie: Pornographie von Frauen für Frauen; Eine kulturwissenschaftliche Studie* (Frankfurt am Main: Lang, 2000), 274.

<sup>107</sup> Stella, „The Amateur Roots of Gonzo Pornography,” 358.

<sup>108</sup> Stella, „The Amateur Roots of Gonzo Pornography,” 358.

<sup>109</sup> Susanna Paasonen, „Healthy Sex and Pop Porn: Pornography,” 586.

Körperbewegungen besonders stark reglementiert, ist die Aufteilung der Filme in sexuelle Akte. Unterschiedliche Stellungen werden nach dem Nummernprinzip<sup>110</sup> aneinandergereiht. Die Reihenfolge scheint zuerst keine herausragende Bedeutung zu haben. Eine bedeutendere Rolle spielen jedoch die vollzogenen Handlungen innerhalb der einzelnen „Nummern.“ In der Ausgabe *Film Maker's Guide to Pornography* kreiert Stephen Ziplow eine Liste der herkömmlichsten Praktiken<sup>111</sup>, die Williams als normierte Bildpolitiken vorstellt:

1. Masturbation: mit oder ohne Sexspielzeug wird der Akt von einer Frau ausgeführt und durch gut beleuchtete Nahaufnahmen der Genitalien festgehalten.
2. Heterosex: Penetration der Vagina durch den Penis.
3. Lesbische Beziehungen: ausgerichtet für ein heterosexuelles Publikum.
4. Oralsex: dieser inkludiert sowohl Cunnilingus wie Fellatio, wobei Cunnilingus technische Schwierigkeiten erzeugt, da der männliche Kopf den eigentlichen Vorgang sowie die weiblichen Genitalien verdeckt.
5. Menage a Trois: zu der binären Konstellation kommt noch ein Mann oder eine Frau hinzu. Sofern eine Frau als dritte Partei involviert ist, verkehren diese miteinander. Sofern zwei Männer in derselben Szene spielen, ist jegliche Form von Homoerotik Tabu.
6. Orgien: Gruppensex
7. Anal Sex: in Ziplows Ausführung übernimmt der Mann den aktiven Part, während die Frau als Empfängerin den passiven Part übernimmt.

Auch wenn sich die Internetpornografie im Gegensatz, zu dem von Ziplow beschriebenen Hardcore-Feature-Film diversifiziert hat, so lassen sich auch die Elemente „Oralsex“, „Heterosex“ und „Masturbation“ in den Filmen von Lana Rhoades, Eva Elfie und Sydney Cole ausfindig machen. Gerade durch die Amateurästhetik und der Point-of-View Perspektive wird die sexuelle Praktik der Fellatio quasi verunmöglicht, müsste die Kamera doch in dem nicht existenten Zwischenraum zwischen weiblichen Genitalien und männlichen Kopf liegen.

Im Gegensatz zur Amateurpornografie, die sich nach Renato Stella gerade durch eine Gleichstellung aller Beteiligten auszeichnet – “[...]couples show themselves, looking straight at the camera, listening to the comments and following the instructions of a participating author, are examples [...] of mutual parity [which] are often clearly visible.”<sup>112</sup> – liegt der Fokus aller drei Videos ausschließlich auf dem Körper der Frau. Williams beschreibt den weiblichen Körper in diesem Zusammenhang als Verkörperung der Lust per se:

---

<sup>110</sup> Vgl. Williams, *Hard Core*, 126.

<sup>111</sup> Vgl. Stephen Ziplow, *Film Maker's Guide to Pornography* (New York: Drake, 1977).

<sup>112</sup> Stella, “The Amateur Roots of Gonzo Pornography,” 353.



[...] wenn die Schaulust gewöhnlich für männliche Zuschauer konstruiert ist, wie das für die Mehrzahl traditionell heterosexueller Pornografie gilt, so ist es der weibliche, von außer-Kontrolle-geratener Ekstase ergriffene Körper, der den sensationsträchtigen Anblick liefert. Die Frauenkörper haben [...] sowohl die Funktion der Rührung als auch jene des Gerührt-Seins. In diesem Sinne erfährt jedwedes Publikum durch die, wie es Foucault genannt hat, sexuelle Durchdringung des weiblichen Körpers, seine eindrucklichsten Körperempfindungen.<sup>113</sup>

Die Point-of-View Perspektive aus der Blickrichtung des Mannes\* zwingt nicht nur den Blick auf die Frau\*, sie eliminiert auch die letzte Möglichkeit, das Gesicht des männlichen Parts zu offenbaren. Zusätzlich verdeutlicht das visuelle Ungleichgewicht auch die männliche\* Monopolstellung über die Position der Kamera, dem Fokus, sowie die Abfolge an Ereignissen und sexuellen Interessen.<sup>114</sup>

Im Rückbezug auf das Authentizitätsversprechen der Pornografie verspricht die Pornografie über den kontinuierlichen Rückgriff auf das normierte Repertoire an Nummern auch eine ideale Form der Sexualität zu präsentieren. Nach Cornell bietet diese Form der Pornografie „keine befreiende, aufbrechende Sicht der Sexualität, weil sie auf die Darstellung starrer Geschlechterrollen angewiesen ist.“<sup>115</sup> Die ständige Wiederholung präsentiert sich in diesem Zusammenhang als Antwort auf die unbewusste Frage, welche Praktiken nicht nur die größte Lust erzeugen, sondern auch was heterosexuelle Männlichkeit bedeutet.<sup>116</sup>

Auf die Naturalisierung folgt also die Idealisierung die zwangsweise auch den Körper und das Geschlecht beinhaltet, und mit gleicher Rigidität vollzogen wird. Körper orientieren sich nach gegenwärtigen Schönheitsidealen und haben, abhängig von ihrem Geschlecht, einer idealtypischen Vorstellung<sup>117</sup> zu entsprechen. Auch wenn die Amateurästhetik die Starrheit normierter Körperbilder aufgeweicht hat und auch die unterschiedlichsten Durchschnittskörper produktiv macht, so gilt weiterhin, dass Frauen\* im besten Fall jung, fit, weiß und körperlich attraktiv sind, während bei männlichen\* Darstellern die Größe des Penis weiterhin eine bedeutende Rolle spielt. Der Körper der Frau als primärer Fokus ist auch einer strengeren Normvorgabe ausgesetzt, während der Mann\* als Randphänomen nur möglichst unauffällig die Penetration vollziehen soll. Lewandowski betont, dass „auf die Darstellung und Drapierung der männlichen Körper wesentlich weniger Wert gelegt wird als auf die der weiblichen.“<sup>118</sup> Im

---

<sup>113</sup> Linda Williams, „Filmkörper: Gender, Genre und Exzess,“ in *montage av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 18, no. 2 (2009): 14-15, [https://www.montage-av.de/a\\_2009\\_2\\_18.html](https://www.montage-av.de/a_2009_2_18.html).

<sup>114</sup> Vgl. Stella, „The Amateur Roots of Gonzo Pornography,“ 353.

<sup>115</sup> Drucilla Cornell, *Die Versuchung Der Pornographie* (Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997), 84.

<sup>116</sup> Schocher, *Der transgressive Charakter der Pornografie*, 166.

<sup>117</sup> Vgl. Bettina Wilke, „Die Inszenierung der Inszenierung. Beitrag zu einer neuen Sicht auf Pornografie,“ *Freiburger FrauenStudien* 15 (2004): 174, Freiburg: Verlag Barbara Budrich. <https://shop.budrich.de/wp-content/uploads/2017/09/0948-9975-2004-2.pdf>.

<sup>118</sup> Lewandowski, *Die Pornographie der Gesellschaft*, 118.

Mittelpunkt steht, der aus einer männlichen Perspektive erzählte Geschlechtsverkehr sowie der Körper und die Erregung der Frau.

## 4 Postpornografische Perspektiven

### 4.1 Was ist Postpornografie?

These 3	Diese Darstellungskonventionen werden von postpornografischen Denker*innen auf Grund ihrer Heteronormativität kritisiert. Postpornograph*innen versuchen mit eigenen Inhalten eine „neue Pornografie“ zu schaffen.
---------	--

Eine Aufschlüsselung der drei erfolgreichen Videos konnte aufzeigen, dass der Hetero-Porno aufgrund seiner genretypischen „repetitiven Formelhaftigkeit“<sup>119</sup> heteronormative „Ideologie transportiert und durch diesen Diskurs auch äußerst produktiv ist.“<sup>120</sup> Problematisch sind die dem Genre anhaftenden Konventionen vor allem deshalb, da durch die Wiederholung der derselben „streamlined fashions and standardised practices“<sup>121</sup>, kombiniert mit der Konvention authentischen Sex zu vermitteln, heteronormative Sexualpraktiken und Geschlechterrollen weiter zementiert und naturalisiert werden, während andere Spielformen und damit auch freiere Geschlechterrollen unterrepräsentiert bleiben.

Um alternative Lüste und Perspektiven sichtbar zu machen, hat sich zeitgleich zu den Denker\*innen aus der Queer Theory, wie Butler & Co., die Post-Pornografie entwickelt. Diese wurde maßgeblich durch die Filme und Performances der Künstlerin Annie Sprinkle geprägt. Vor allem mit dem bereits 1982 entstandenen Film „Deep Inside Annie Sprinkle“, in dem nicht nur Geschlechtsverkehr praktiziert wird, sondern Sprinkle auch direkt in die Kamera spricht, Fotos von ihrer Familie zeigt, eine Einführung in diverse sexuelle Praktiken gibt und die sexuellen Erlebnisse von sich aus initiiert, unternimmt sie den Versuch, eine aufklärerische Rolle einzunehmen und den Porno und die darin enthaltenen inszenierten sexuellen Begegnungen zu entmystifizieren.<sup>122</sup> Sexuelle Darstellung als „ein komplexes Netz von sozialen, psychologischen, politischen und vor allem szenografischen Konstruktionen“<sup>123</sup>. Angela Walti beschreibt, dass der Film eine queere Sicht der Sexualität zeigt, indem er das

---

<sup>119</sup> Williams, „Filmkörper.“ 11.

<sup>120</sup> Nina Stastný, „SEXPRESSION: Postmoderne Pornos - Alternativen sexueller Inszenierungen,“ fiber #5 (2004) [http://www.fibrig.net/wordpress/?page\\_id=174](http://www.fibrig.net/wordpress/?page_id=174).

<sup>121</sup> Adam Arvidsson, „Netporn: the Work of Fantasy in the Information Society,“ in: *C’lickme: a netporn studies Reader* edited by Katrien Jacobs, Marije Janssen, Matteo Pasquinelli (Amsterdam: Institute of Network Cultures 2007): 75.

<sup>122</sup> Angela Walti, „Was ist Post-Pornografie?“ *fabrikzeitung*, (2015), <https://www.fabrikzeitung.ch/was-ist-post-pornografie>.

<sup>123</sup> Walti, „Was ist Post-Pornografie?“.

Vergnügen an nichtkonformen, nicht-reproduktivem Sex porträtiert, ohne eine Sexualpraxis abzuwerten oder typische Geschlechterrollen zu forcieren.<sup>124</sup> Tim Stüttgen spricht von Annie Sprinkle als „Mutter des Postporno“<sup>125</sup> und sieht mit ihr auch die Geburtsstunde des neuen Genres eingeläutet:

Aus dem Zentrum normativer Sexbilderproduktion – Mainstream-Porno – verließ Sprinkle die Rolle des Opfers, um sexuelle und künstlerische Praktiken zu entwickeln, die nicht mehr naturalisieren, sondern kommentieren, reflektieren und parodieren. Dieser performativ-kritische Zugriff auf Sex und Bilderproduktion kann als Paradigmenwechsel von Porno zu Postporno bezeichnet werden. Die heteronormativen Dispositive des zeitgenössischen hegemoniellen Porno probieren mit jedem Bild, im Zeitalter der Digitalkamera, Internetchatsex und Amateur-Performance den Naturalisierungseffekt ihrer Bilder zu verstärken, auf Narration zu verzichten, die pseudo-dokumentarische Lesart für Lust als „wirklich stattfindendes Ereignis“ zu behaupten. Folgt man Sprinkles Arbeit (Performances, Body Art, Transgender-Sexfilm, Fotos, Journalismus Tantra, Burlesque, Theater), zeigt sich die potenzielle Mannigfaltigkeit eines Reservoirs an Praktiken, das nicht nur neue Formen kritisch-dekonstruktivistischer Repräsentation ermöglicht, sondern auch Gegenstrategien und alternative Lüste erfindbar macht.<sup>126</sup>

Weniger geht es bei Postpornografie ausschließlich darum, die Konstruiertheit von heterosexuellen Gender-Positionen offenzulegen<sup>127</sup>, als „alternative Formen sozialer Praxis und Subjektivitätsproduktion [zu] ermöglichen – und damit auch alternative Formen von sexueller Identität und Subjektivität.“<sup>128</sup> Damit ist die Postpornografie weniger eine Rückführung in die Dramaturgie der Pornografie der 70er Jahre, als eine selbstreflexive Antwort auf den eigenen Status quo und ein beabsichtigtes „fehlerhaftes Zitieren“ von Geschlechterrollen, das weit über die Filmproduktion hinausgeht und auch Aktivismus, Performance und Community miteinschließt. Postpornografie stellt deshalb nicht nur Fragen zu Inhalten, sondern beschäftigt sich auch damit, wo die Vermittlung dieser Inhalte stattfindet und welche Personen daran beteiligt sind.

Auch wenn Stüttgens ausgerufene Ära der Postpornografie der industriellen Produktion den Kampf ansagt, so muss hier betont werden, dass die zwei hier verlautbarten, voneinander abgegrenzten Genres in einer engen Wechselbeziehung stehen und gerade die Postpornografie immer im starken Verhältnis als Korrektiv wirkt. Stüttgen beschreibt, dass postpornografische Bilder nie in Reinform existieren, sondern immer nur „als Annäherungen und Grade“<sup>129</sup>. Wenn sich nach Stüttgen also das Postporn-Bild von der binären Hetero-Machtlogik emanzipiert hat, so ist Postpornografie immer auch Utopie, während der Hetero-Porno der Ort wäre, von dem man sich entfernen möchte. Grundsätzlich ist aber auch die

---

<sup>124</sup> Vgl. Walti, „Was ist Post-Pornografie?“.

<sup>125</sup> Annie Sprinkle, *Post Porn Modernist: My 25 Years as a Multimedia Whore* (San Francisco: Cleis Press, 1998).

<sup>126</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>127</sup> Vgl. Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>128</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>129</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

Postpornografie kein monolithischer Komplex, sondern auch hier existieren etliche Diskussionen und Standpunkte darüber, wie eine postpornografische und damit postnormative Welt durch die Filmemacher\*innen und Aktivist\*innen verwirklicht werden könnte. Neben den humanistischen Prinzipien der queer-feministischen Pornografie spielt die Postpornografie zusätzlich zur Verfremdung, Aneignung und Demarkation der industriellen Pornografie<sup>130</sup> zudem auch mit utopischen Visionen, wie man sich vollständig von der bestehenden heteronormativen Kultur absentieren könne – sofern das praktisch überhaupt möglich wäre.

## 4.2 Postpornografische Politiken und Methoden

Neben Annie Sprinkle sind in Tim Stüttgens Text „ZEHN FRAGMENTE ZU EINER KARTOGRAFIE POSTPORNOGRAFISCHER POLITIKEN“ weitere Punkte aufgelistet, um den Diskurs Postporno aus einer politischen Perspektive zu kartographieren. Die wichtigsten Punkte sollen hier zusammengefasst dargestellt werden, um sie später als theoretische Grundlage und methodisches Werkzeug bei der Betrachtung der zu untersuchenden Beispiele aus der computergenerierten Pornografie anzuwenden. Es soll gezeigt werden, dass es auch innerhalb des postpornografischen Diskurses unterschiedliche Tendenzen gibt, mit welchen Mitteln eine neue Form der Pornografie realisiert werden könnte.

### 4.2.1 Performative Übersteigerung

Der erste Punkt lautet *Pose*. Postpornografie versucht durch performative Übersteigerung gegen bestehende Repräsentationen von Geschlecht anzukämpfen.<sup>131</sup> Stüttgen weist darauf hin, dass „Die obige Behauptung [...] Camp [ist], eine brüchige Geste zwischen implizit kritischer, denaturalisierender Performance und glamouröser Affirmation (Brecht/Warhol). Das heißt aber nicht, dass sie nicht in der Realität wirksam werden kann.“<sup>132</sup> Der durch speziell von Susan Sontag geprägte Begriff des Camps beschreibt eine bestimmte Form des Ästhetizismus, eine ästhetische Sensibilität und nicht zuletzt einen Stil. Eine Art, die Welt als ästhetisches Phänomen wahrzunehmen und gerade etwas nicht aufgrund seiner Schönheit, sondern aufgrund seines schlechten Geschmacks, seines ironischen Werts, seiner

---

<sup>130</sup> Vgl. Ingrid Ryberg, „Maximierte Sichtbarkeit: Visuelle Strategien in feministischer und lesbischer Pornografie,“ in *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 18, no. 2 (2009): 120.

<sup>131</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>132</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

Künstlichkeit und Stilisierung zu schätzen und einen Wert zu geben.<sup>133,134</sup> Andy Medhurst betont, dass auch Butler den Begriff im Zusammenhang mit ihrer Sprechakttheorie denkt und insbesondere das Konzept der Gender-Performativität sich stark an Camp anlehnt<sup>135</sup>. Selbst Sontag, die Camp in ihren Ausführungen als „disengaged, depoliticized -- or at least apolitical“<sup>136</sup> bezeichnet, erklärt in einem Interview: „ironizing about the sexes is one small step towards depolarizing them“<sup>137</sup>. Im Kontext der Pornografie gedacht, bewegen sich die postpornografischen Arbeiten immer zwischen künstlerischer Fiktion und politischer Intervention. Die Überzeichnung und Ironisierung von heterosexuellen Konstrukten erzeugen Brüche, die wiederum den konstruierten Status des „heterosexuellen Originals“<sup>138</sup> aufzeigen wollen.

#### 4.2.2 Diversifizierung von sexuellen Praktiken

Der zweite Punkt referenziert auf Annie Sprinkle und der bereits weiter oben angeführten Historisierung. Wesentliche Fragen und Aspekte, gerichtet an den zu untersuchenden Gegenstand im Verhältnis zu Sprinkles Praxis, wären: Werden alternative Lüste über neue Praktiken kreiert? Wird eine Sexualpraxis zu Gunsten einer anderen abgewertet? Wird eine pseudo-dokumentarische Lesart forciert?<sup>139</sup>

#### 4.2.3 Transversale Kollektivierung

„Postpornografie ist eine transversale Verkettung durch diverse Bereiche des Sexes und der Bilderproduktion, ob im Internet oder der Massenkultur, der Kunst oder der Theorie, der Mikro- und der Makropolitik.“<sup>140</sup> Damit wird ein kollektiver Kulturkampf beschrieben, der länder-, identitäts- und medienübergreifend wirksam ist – eine „Globalisierung von unten“<sup>141</sup>. Gerald Raunig betont den transnationalen, transsektoralen, molekularen Charakter<sup>142</sup> neuer politischer Bewegungen und deren neue Formen der Kollektivierung. Bezogen auf die Postpornografie bedeutet die transversale Verkettung eine Form der pornografischen

<sup>133</sup> Susan Sontag, *Notes On "Camp"* (New York: Penguin Random House, 2018), 1.

<sup>134</sup> Kerry Mallan, Roderick McGillis. "Between a Frock and a Hard Place: Camp Aesthetics and Children's Culture," *Canadian Review of American Studies* 35 (January 2005): 1-19, <https://doi.org/10.1353/crv.2006.0005>.

<sup>135</sup> Stępień, Justyna. *Redefining Kitsch and Camp in Literature and Culture* (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014), 146.

<sup>136</sup> Sontag, *Notes On "Camp"*, 2.

<sup>137</sup> Susan Sontag. *A Susan Sontag Reader* (Harmondsworth: Penguin, 1983), 339.

<sup>138</sup> Schaschek, *Pornography and Seriality*, 155.

<sup>139</sup> Stüttgen, "Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken".

<sup>140</sup> Stüttgen, "Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken".

<sup>141</sup> Stüttgen, "Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken".

<sup>142</sup> Gerald Raunig, "Transversale Multituden," [https://transversal.at/transversal/0303/raunig/de#\\_ftn2](https://transversal.at/transversal/0303/raunig/de#_ftn2).

Erneuerung, die in allen Bereichen der Kultur wirksam gemacht werden soll. Stüttgen erwähnt in diesem Zusammenhang Beatriz Preciado, „die [der] nicht nur Texte zu einer Philosophie der Postpornografie veröffentlicht, sondern auch Workshops für Dragkings im queeren Underground veranstaltete oder 2004/2005 im Museum of Contemporary Art Barcelona ein Laboratorium für die Entwicklung von Postpornografie einrichtete [...]“<sup>143</sup>. All diese Formen dürfen nicht unabhängig voneinander gedacht werden, sondern sind als unterschiedliche „Widerstandsstrategien gegen die Normalisierung des Körpers, ein Versuch, die politischen Bedingungen der »monströsen Körper« [...]im zeitgenössischen Denken zu definieren.“<sup>144</sup>

#### 4.2.4 Aneignung

Stüttgen schreibt: „Folgt man den grundlegenden Analysen der Filmwissenschaftlerin Linda Williams, ist Pornografie eine inszenierte Wiedereinschreibung der Rollenverhältnisse von Männern als sadistisch, dominant und mächtig, Frauen als masochistisch, devot und machtlos. Die Frau als Objekt des männlichen Blicks gesteht ihre Lust an dieser scheinbar endlos gleichen Narration der heteronormativen Sex-Performance.“<sup>145</sup> Pornografie ist eine inszenierte Wiedereinschreibung der Rollenverhältnisse von Männern als dominant, mächtig und sadistisch sowie Frauen als masochistisch und devot.<sup>146</sup>

Auch wenn die Rollenverteilung in der Pornografie überwiegend nach dem Prinzip männlich-dominant und weiblich-devot gestaltet wird, so muss darauf hingewiesen werden, dass die Dichotomie zwischen dominanter und devoter Rollenverteilung weitaus komplexer ist. So beschreibt Rebecca Saunders in *Grey, gonzo and the grotesque: the legacy of porn star Sasha Grey* wie die Pornodarstellerin Sasha Grey Elemente eine alternative Pornoästhetik in der gewöhnlich machohaften und androzentrischen Gonzo-Pornografie einbettet<sup>147</sup> und gleichzeitig vollzieht, was Giovanna Main als „revolutionary reappropriation of the forms of grotesque degradation“<sup>148</sup> bezeichnet. „Behaviours and bodily expulsions considered revolting are erected by Grey as part of a necessary feminist enterprise to show the ugly multiplicity of a truly ‘authentic’ female sexuality.“<sup>149</sup> So wird nicht nur die „hässliche Vielfalt“ einer wirklich

<sup>143</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>144</sup> Tim Stüttgen, „Proletarier des Anus,“ *jungle.world*, no. 49 (2004), <https://jungle.world/artikel/2004/49/proletarier-des-anus>.

<sup>145</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>146</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>147</sup> Rebecca Saunders, „Grey, Gonzo and the Grotesque: The Legacy of Porn Star Sasha Grey,“ *Porn Studies* 5, no. 4 (2018): 363-379, <https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.1080/23268743.2018.1505544>.

<sup>148</sup> Giovanna Maina, „Grotesque Empowerment, Belladonna’s Strapped Dykes Between Mainstream and Queer“ in *Porn After Porn: Contemporary Alternative Pornographies*, edited by Enrico Biasin, Giovanna Maina and Federico Zecca (Milan: Mimesis International 2014), 125.

<sup>149</sup> Saunders, „Grey, Gonzo and the Grotesque,“ 368.

„authentischen“ weiblichen Sexualität gezeigt,<sup>150</sup> sondern ebenso auf die Aneignung der Möglichkeit hingewiesen, dass auch von der masochistischen und devoten Rolle Selbstbestimmtheit und Macht ausgehen kann. Dass es nun wieder die weibliche Geschlechterrolle ist, die dekonstruiert wird, ist allerdings auch ein Zeichen dafür, dass der pornografische Fokus weiterhin auf dem weiblichen Körper liegt, während der männliche Körper unhinterfragt bleibt.

#### 4.2.5 Verqueerung, counter-strategies und alternative Lüste

Stüttgen schreibt: „Wenn Queerness mit der Veruneindeutigung von Geschlechter-Repräsentation assoziiert wird, wäre eine Strategie von Postporno die kritische Verkomplizierung normativer Repräsentationsmuster.“<sup>151</sup> Die Grenzen zwischen queer-feministischer Pornografie und Postporno verlaufen grundsätzlich fließend und sind in ihrer Begrifflichkeit radikal offen angedacht. Während queer-feministische Pornografie nach Laura Mérittt versucht, über Maxime wie Respekt, faire Arbeitsbedingungen, Safer Sex, Variation von Sexpraktiken, Humor und Diversität der Darsteller\*innen, Geschlechtsidentitäten und Sexualitäten<sup>152</sup> mehr ganzheitlich zu repräsentieren, kann die Postpornografie als Weiterführung gedacht werden, die zusätzlich zur kritischen, dekonstruktiven Repräsentation nach „counterstrategies and alternative desires“<sup>153</sup> auch über den Film hinaus sucht. So versucht die queer-feministische Pornografie im dominierenden Medium Film, heteronormative Darstellungskonventionen durch innovative und kreative Gegenpositionen zu humanisieren und gezeigte Sexualität in ihrer Gänze zu erforschen. Im Gegensatz dazu hat die Postpornografie bereits die Grenzen des Mediums, sowie jeglicher Vorstellung von Ganzheitlichkeit von Repräsentation erkannt und thematisiert diese deshalb implizit wie explizit im Film oder sucht in anderen Ausdrucksformen nach kritisch-revolutionären<sup>154</sup> Potentialen. Eine finale Grenzziehung zwischen industrieller, queer-feministischer und postpornografischer Medialität vorzunehmen, würde allerdings nur neue Binaritäten produzieren, anstatt den unitären Gedanken zu bestärken und aus einem reformierenden Prinzip heraus zu handeln.

---

<sup>150</sup> Vgl. Saunders, „Grey Gonzo and the Grotesque,” 368.

<sup>151</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken”.

<sup>152</sup> Vgl. Laura Mérittt, „PorYes! Feministische Pornos und die sex-positive Bewegung,” in *Pornografisierung von Gesellschaft. Perspektiven aus Theorie, Empirie und Praxis*, edited by Martina Schuegraf, Angela Tillmann (Konstanz/München: UKV, 2012), 371-380.

<sup>153</sup> Tim Stüttgen, „Before Orgasm: Fifteen Fragments on a Cartography of Post/Pornographic Politics,” in *Post Porn Politics: Queer-feministische Perspektiven zu (post)pornographischen Politiken und Sex als biopolitischer Kulturproduktion* edited by Tim Stüttgen (Berlin: B-Books, 2009).

<sup>154</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken”.

#### 4.2.6 Weibliche Männlichkeit(en)

Auch Männlichkeit wird in der Postpornografie dekonstruiert. Stüttgen nennt vor allem die Produktion neuer Männlichkeit in „(post)lesbischen Kontexten“, wie z.B. in „Genres wie Butchness oder Drag-King bis zu den konkreten Materialisierungen von Transgender-Körpern.“<sup>155</sup> Wie bereits beschrieben, ist der weibliche Körper Dreh- und Angelpunkt in der kommerziellen Pornografie, während die Darstellung von männlicher Lust, Körperlichkeit und Identität kaum einen Wert erhält.

#### 4.2.7 Fetische

Der Fetisch rückt in der Postpornografie in den Mittelpunkt zur Erforschung von neuen Formen der Sexualität. Hierbei geht es weniger um eine Problematisierung bzw. eine moralische oder medizinischen Bewertung einzelner Fetische, als vielmehr um die Frage, welche entnaturalisierten Möglichkeiten uns spezifische Fetische eröffnen und „was mit dem Fetisch herstellbar ist“<sup>156</sup>.

So ist es z.B. Preciados Philosophie der Dildoniken, welche den Dildo als wandelbares Objekt konzeptualisiert, der alle möglichen Formen annehmen kann bzw. demzufolge auch vice versa alle möglichen Objekte Dildos sein können: „Alles ist Dildo. Auch der Penis“<sup>157</sup>. In den Überlegungen von Preciados sind die Begrenzungen aufgelöst. Alles kann Dildo sein: Ob Flasche, Stift, Knüppel oder Penis. Der Dildo verneint die Tatsache, dass Lust etwas ist, das in einem Organ stattfindet, das dem Ich gehört.“<sup>158</sup> Dass sexuelle Lust über physische wie virtuelle Objekte erzeugt werden kann, ist nun vielmehr ein befähigendes Werkzeug zur Diversifizierung von Sexualität. Auch die Grenzen von Geschlechtlichkeit und Körperlichkeit werden hier weiter aufgelöst, es sind die Körpererweiterungen und Prothesen die nicht nur das Ich modifizieren, sondern auch neue sexuelle Identitäten schaffen.

## 5 Computergenerierte Pornografie auf der Website *Slushe*

### 5.1 Die Website *Slushe*: Einordnung und Verortung

Um computergenerierter Pornografie als Genre näher zu kommen, soll die Website *Slushe* und deren Inhalte theoretisiert werden. Computergenerierte Pornografie existiert nicht nur auf

---

<sup>155</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>156</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>157</sup> Beatriz Preciado, *kontrasexuelles manifest* (Berlin: bbooks 2003), 61.

<sup>158</sup> Tim Stüttgen, „Proletarier des Anus“.



der Website, welche mit dessen Namen auf das Erfrischungsgetränk *Slushe* referiert. Auch auf Imageboards wie *Rendererotica*, *Reddit* oder *4Chan*, sowie den meisten großen Websites des *Mindgeeks* Universums, finden sich vergleichbare Inhalte. Gerade die Website *Slushe* ist aus zwei Gründen als Untersuchungsgegenstand für die Fragestellung der Arbeit besonders ergiebig. Erstens wird ausschließlich computergenerierte Pornografie auf der Website geteilt. Zweitens beschreibt sich *Slushe* nicht als typische Pornowebsite, sondern als Kunstforum – „Slushe.com is an online art community for 2D and 3D artists to share adult and pornographic works.“<sup>159</sup>

Zusätzlich zum offensichtlichen Faktor, dass Nutzer\*innen eine Masturbationsvorlage suchen, spielt die Kunstproduktion und der darüber stattfindende Austausch eine wesentliche Rolle. Im Gegensatz zu den großen Anbieter\*innen von Internetpornografie wie z.B. *YouPorn*, wo der Fokus auf dem/die Konsument\*in liegt, „YouPorn is your home for free XXX porn videos. Sit back and watch all of the unlimited, high quality HD porn your heart desires. [...]“<sup>160</sup>, wird auf *Slushe* die Grenze zwischen Konsument\*in und Produzent\*in stärker aufgeweicht. Statt einer Auswahl an Darsteller\*innen, die Nutzer\*innen durchforsten können, existiert auf *Slushe* eine Reihung nach *Artists*.

Slushes Webdesign ist überwiegend schwarz gehalten. Buttons und Textelemente setzen sich aus einer Farbpalette mit den Farben pink, weiß und grau zusammen. Ein Großteil der Startseite ist durch aneinandergereihte Render gestaltet, auf denen fast ausschließlich als weiblich\* gelesene Figuren nackt oder in leichter Bekleidung in sexuellen Stellungen posieren. Fährt man mit der Maus über die jeweiligen Bilder, wird ein Banner sichtbar, auf dem der jeweilige Titel der Arbeit und der Name des/der Künstler\*in stehen.

Der Aufbau von *Slushe* wird wie folgt gestaltet: Auf der Homepage gibt es eine Auswahl der neuesten und beliebtesten Bilder. Über die Suchfunktion kann nach spezifischen Inhalten gefiltert werden. Auch existiert ein ähnliches System an Kategorien wie auf Pornhub. Zusätzlich zu den bereits gelisteten Kategorien, die sich auf die sexuelle Orientierung, die Anzahl der Personen oder personenbeschreibende Attribute beziehen, gibt es auf *Slushe* mehrere Kategorien, die nach dem jeweiligen Mediengenre (Animation, Comic, Animation, GIF) typisiert werden. Zusätzlich sind mehrere Kategorien zu finden, die sich nach den jeweiligen kulturellen Referenzen unterteilen. So wird z.B. zwischen „Western Fan Art“, „TV & Film Fan Art“ oder „Game Fan Art“ unterschieden. Diese Kategorien verdeutlichen die

---

<sup>159</sup> „About,“ *Slushe*, <https://slushe.com/static/about.html>.

<sup>160</sup> „Youporn Snippet on Google Search,“ *YouPorn: Free Porn Videos - HD Porno Tube & XXX Sex Videos*, *Mindgeek*, <https://bit.ly/3GU3VH5>.

popkulturellen Bezüge aus westlichen Medien sowie dem asiatischen Sprachraum. Zusätzlich verweist die Auswahl an diverser Mediengenes auf das Interesse der Community an konkreten Inhalten, die über die reine Körperlichkeit hinausgehen.

Weitere Phänomene auf *Slushe* sind die regelmäßigen künstlerischen Wettbewerbe, die den Austausch fördern und Künstler\*innen dazu einladen sollen, in einem gewissen Zeitraum ein Kunstwerk zu einem spezifischen Thema zu kreieren. Die Wettbewerbe werden ohne große Vorgaben veranstaltet und umspannen für gewöhnlich niederschwellige Themen – etwa Aliens, Verliese oder das Neujahr. Der/die Gewinner\*in erhält als Preis eine digitale Auszeichnung, die auf dem jeweiligen Profil in Form einer Medaille für alle einsehbar ist. Außerdem wird die jeweilige Person in einem auf der Website veröffentlichten Interview zum künstlerischen Arbeitsprozess, der eigenen persönlicher Inspiration und möglichen zukünftigen Projekten befragt. Dieses Interview ist über mehrere Wochen auf der Startseite von *Slushe* zu sehen und gibt dem/der Künstler\*in eine erhöhte Reichweite und Aufmerksamkeit. Nicht nur profitieren Künstler\*innen und die Community von solch kollektiven Projekten, auch erhalten spezifische pornografische Arbeiten durch reflektive Unterhaltungen eine Kontextualisierung, was wiederum hilft mögliche Tiefen einzelner Bilder für alle besser zu beleuchten.

*Slushe* ist durch die aufgezählten Komponenten ein weiteres Beispiel für die Evolution der Pornografie von einer statischen Präsentation von Bildern zu einer interaktiven und immersiven Erfahrung<sup>161</sup>. Denn während die Demokratisierung des Realfilms und der damit verknüpfte Aufstieg der bereits thematisierten Do-It-Yourself-Pornografie – Jonathan Coopersmith nennt hier drei große Fortschritte: „blackboxing complex technologies into products that were easy to use, mass production and low cost of these products, availability of services to teach people how to use the new technologies“<sup>162</sup> – bereits in den 90er Jahren Personen dazu befähigt hat, selbst mit der Produktion beginnen<sup>163</sup>, kam es in der CG-Welt erst durch kürzliche technische Innovationen zu einer Veränderung der Zustände.<sup>164</sup> Grundsätzlich

---

<sup>161</sup> Sarah Ashton, Karalyn McDonald, and Maggie Kirkman, “What Does ‘Pornography’ Mean in the Digital Age? Revisiting a Definition for Social Science Researchers,” *Porn Studies* 6, no. 2 (2019): 159, <https://doi.org/10.1080/23268743.2018.1544096>.

<sup>162</sup> Jonathan Coopersmith, “Do-It Yourself Pornography: The Democratization of Pornography,” in *prOnnovation? Pornography and Technological Innovation* edited by Johannes Grenzfurthner, Günther Friesinger and Daniel Fabry (Vienna: monochrom 2007), 49.

<sup>163</sup> Eine weitere Folge dieser Entwicklung war die Verlagerung der Deutungshoheit über Sexualität von den großen Produktionsfirmen auf eine Gesellschaft mit unzähligen Stimmen. Zusätzlich wurde Pornografie vor der Demokratisierung ausschließlich für kommerzielle Zwecke genutzt. Mittlerweile drehen Personen d auch Pornografie für private Zwecke, die nie die Öffentlichkeit sehen. Vgl. Coopersmith, “Do-It Yourself Pornography,” 53-55.

<sup>164</sup> Die meisten Programme wie Cinema 4D, Blender, 3D Max hatten in früheren Versionen nicht nur eine unübersichtliche Benutzeroberfläche, sondern auch die Ausführung von einfach Befehlen und Aufgaben war nur über technische Umwege möglich. Diese Umwege wurden vorwiegend über

kann die historische Entwicklung der computergenerierten Pornografie nicht mit dem Realfilm verglichen werden. Das Genre war durch hohe Produktionskosten, einen kleinen Markt und der Limitierung des technischen Stands der 3D-Programme immer schon ein Nischenprodukt, an dem sich zwar große Produktionshäuser immer wieder versuchten – so z.B. die Produktion *Playboy's Dark Justice* aus dem Jahre 2000 – doch keines der Produkte erwies sich als herausragender Erfolg, wodurch das Interesse großer Produktionshäuser schnell wieder verblasste.

Auch die Verfügbarkeit von Weiterbildungsmöglichkeiten zur Herstellung computergenerierter Bilder trug enorm zum Wachstum der Community bei. Auf Plattformen wie Youtube, Patreon oder Skillshare haben Nutzer\*innen die Möglichkeit, für einen kleinen Betrag oder sogar kostenlos, über Tutorials die Grundlagen der Bildproduktion zu erlernen. In diversen Foren wurden im Laufe der Jahre etliche technische Fragen beantwortet. Diese Antworten stehen für alle Nutzer\*innen des Internets ohne große Umwege direkt zur Verfügung und beschleunigen den Lernfortschritt. Die Prozesse der Produktion, des Vertriebs, der Bildung, und das Veröffentlichen von Arbeiten gehen hier Hand in Hand. Selbst Softwareproduzent\*innen gehen nicht nur auf die Wünsche der Community ein, sondern arbeiten eng mit der Community zusammen. Diese Entwicklungen förderten Publikum und Produzent\*innen vice versa „who seek to produce, rather than just consume, sexually explicit media.“<sup>165</sup>

Slushe kann mit der Website *Artstation* verglichen werden, einer Website auf die Künstler\*innen ihre eigenen digitalen Arbeiten hochladen, teilen und die Arbeiten von anderen ansehen und kommentieren können. Auf beiden Startseiten werden die neuesten und beliebtesten Arbeiten in einem kachelförmigen Layout in Miniaturansicht aufgelistet, welche User\*innen die Möglichkeit bietet, nicht nur zum jeweiligen Inhalt weitergeleitet zu werden, sondern auch weitere Arbeiten des/der selben Künstler\*in zu betrachten. Artstation sei mit dem Ziel gegründet worden, Künstler\*innen zu fördern und Möglichkeiten für den Erfolg zu schaffen.<sup>166</sup>

---

lange problemlösungsorientierte praktische Arbeit in den Programmen erarbeitet. 3D-Programme sind zwar auch heute noch komplex und benötigen eine intensive Auseinandersetzung, um sich Grundlagen zu erarbeiten, allerdings sind Programme mittlerweile um einiges intuitiver und benutzerfreundlicher. Die Weiterentwicklung der Benutzererfahrung bedeutete auch eine zunehmende Komplexität und Größe des Programms selbst, dass nur über leistungsstärkere Hardware ermöglicht werden konnte. Auch die hohen Kosten für die Anschaffung von Soft- und Hardware hat sich enorm reduziert.

<sup>165</sup> Kath Albury, „Reading Porn Reparatively,“ *Sexualities* 12, no. 5 (2009): 652, <https://doi.org/10.1177/1363460709340373>.

<sup>166</sup> „Overview,“ Arstation, <https://www.artstation.com/about>.

Während *Artstation* in den letzten Jahren zunehmend zu einer Plattform zum Suchen und Finden von Arbeitgeber und -nehmer\*innen innerhalb der Film- und Gaming-Industrie transformiert wurde, so wird die persönliche Benutzerseite mittlerweile nicht nur aus der Lust an der künstlerischen Praxis und dem sozialen Austausch verwaltet, sondern immer mehr als professionelles Portfolio gehandhabt, weshalb Slushe weiterhin eine vorwiegend nicht kommerzielle Nische für 2D- und 3D-Künstlerinnen mit dem Fokus auf Pornografie ist. Zwar gibt es die Möglichkeit, Künstler\*innen nach Arbeitsverhältnis wie z.B. „Freiberuflich, Vollzeit, Teilzeit oder in Projektarbeit“ zu sortieren, jedoch fällt dieser Teilbereich niederschwelliger aus und die noch immer in der Betaphase existierende Website positioniert sich mehr als ein Liebhaber\*innenprojekt, das von Fans für Fans verwaltet wird.

Die Seiten verbindet primär miteinander, dass User\*innen ausschließlich ihre eigenen Arbeiten posten, während das Veröffentlichen von fremden Inhalten unüblich ist. Dadurch unterscheidet sich die Website von Imageboards wie *Reddit*, *Gurochan*, *4chan* oder das mittlerweile von Pornografie befreite *Tumblr*, wo die Erwartung nach „OC“ (Original-Content) kleiner ist bzw. gerade das Teilen von fremden Inhalten Teil der Communitykultur ist. Jede Website hat also eine Community mit eigenen soziokulturellen Codes und Ausdrucksformen.<sup>167</sup> Tumblr z.B. setzt vor allem auf eine Kultur des Teilens: Die eigene Seite ist wie ein Blog angelegt, wo User\*innen mit viel Zeit und Hingabe Inhalte aus diversen Quellen sammeln und sortieren. Susanne Paasonen spricht in diesem Zusammenhang von „user-curated“<sup>168</sup>, nicht wie im Falle von Slushe als „user-created content.“

Imageboards, wie Gurochan oder 4Chan, leben gerade von der Unmittelbarkeit und der Anonymität des Austauschs. Dort existieren vielfach niedrigere Hürden für das Erstellen von Inhalten und Eröffnen von Threads<sup>169</sup> – eine Benutzerregistrierung ist nicht erforderlich und der Informationsaustausch ist weniger kuratiert. Inhalte setzen sich sowohl aus selbst erstelltem sowie fotografiertem, kopiertem und gescanntem Material von anderen Websites zusammen und bestehen nur über einen kurzen Zeitraum auf der Website, bevor sie durch die Erstellung von neuen Threads immer weiter nach hinten rücken und ab einem gewissen Punkt automatisch gelöscht werden. Das Hauptinteresse der User\*innen von 4Chan liegt also auf der unmittelbaren Interaktion.

---

<sup>167</sup> Vgl. Annette Kielholz, *Online-Kommunikation - Die Psychologie der neuen Medien für die Berufspraxis* (Springer: Berlin 2008), 58.

<sup>168</sup> Susanna Paasonen, Noah Tsika, and Alexander Cho, „Walled Gardens, Nsfw Niches, and Horizontality: A Conversation About Tumblr Porn,“ in *A Tumblr Book*, edited by Alexander Cho, Allison McCracken, Louisa Stein and Indira Neill Hoch (University of Michigan Press, 2020), 136.

<sup>169</sup> Christian Heller. „Gurochan: Imageboard Perversion and the Reinvention of Bodies,“ in *Of intercourse and Intracourse. Sexuality, Biomodification and the Techno-Social Sphere*, edited by Johannes Grenzfurthner, Guenther Friesinger and Daniel Fabry (Vienna: monochrom 2011), 197.

As a result, porn found in imageboards is selected and filtered very directly by the desires and ideas of their audiences, not by what paysite owners think they make money with. Nor are these desires and ideas of those who post, request and comment on images limited by the self-control of shame or saving face: The participants are anonymous, so why should they care?<sup>170</sup>

Im Gegensatz dazu ist es für das Hochladen von Dateien auf der Website Slushe notwendig sich zu registrieren. Im Mittelpunkt steht hier weniger die unmittelbare Interaktion, als durch das kontinuierliche Veröffentlichen von persönlichen Arbeiten eine künstlerische Identität zu generieren und über diesen Prozess ein immer größeres Publikum zu erreichen. Der sofortige Zugriff auf das Profil und den dort vorliegenden Arbeiten gibt User\*innen die Möglichkeit sich mit der künstlerischen Entwicklung der jeweiligen Person auseinanderzusetzen. Der kurze Zeitraum, in dem Inhalte auf 4- oder Gurochan einsehbar sind, ermöglichen auch eine freiere Kultur: Inhalte, die illegal von diversen Quellen kopiert wurden, verschwinden, bevor Kläger\*innen die Möglichkeit haben dagegen vorzugehen.<sup>171</sup> In Relation dazu tragen Künstler\*innen auf Slushe durch ihre Künstler\*innenidentität eine größere Verantwortung, welche Inhalte sie teilen und wie sie mit anderen Nutzer\*innen interagieren.

Slushe kann mit dessen Fokus auf Gemeinschaftsbildung und Identitätsstiftung als Teil der von Allegra W. Smith betitelten „participatory porn culture“<sup>172</sup> beschrieben werden. Der auf Henry Jenkins zurückgehenden Begriff der *Participatory Culture* stützt sich auf die Beschreibung einer Kultur, die die sozialen Verbindungen zwischen Mitgliedern betont, die durch aktives Engagement aufrechterhalten und gefördert werden und durch niedrige Barrieren für künstlerischen Ausdruck und bürgerschaftliches Engagement sorgen. Gegenseitiges Anleiten gibt den Teilnehmer\*innen das Gefühl, dass ihre Beiträge wirklich wichtig sind.<sup>173</sup> Smith betont in ihrem Text auch das emanzipierende Potential solcher Communities:

Digital porn communities such as fan sites and message boards enabled consumers to not only gather and share their interests about sexuality and also sexual imagery with the promise of relative anonymity, but also to establish visible erotic cultures and subcultures, chipping away at the stigma of pornography consumption, as well as sexuality writ large.<sup>174</sup>

---

<sup>170</sup> Heller, „Gurochan,“ 198.

<sup>171</sup> Heller, „Gurochan,“ 198.

<sup>172</sup> Allegra W. Smith, „Participatory porn culture: Feminist positions and oppositions in the internet pornosphere,“ in *Sex in the Digital Age*, edited by Paul G. Nixon, Isabel K. Düsterhöft (London: Routledge, 2017), 25.

<sup>173</sup> Vgl. Alice Robison, Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Henry Jenkins, and Katie Clinton, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, (Massachusetts: The MIT Press, 2009), quoted in Allegra W. Smith, „Participatory porn culture: Feminist positions and oppositions in the internet ionosphere,“ in *Sex in the Digital Age*, edited by Paul G. Nixon, Isabel K. Düsterhöft (London: Routledge, 2017), 30.

<sup>174</sup> Smith, „Participatory porn culture,“ 26.

Viele Künstler\*innen auf Slushe besetzen eine pornografische Nische, die sich über längere Zeit mit der Verfestigung eines der Künstler\*in zugehörigen Stils zu einer persönlichen Marke transformiert. Während z.B. der User „NOTHINGMORE3D“ ausschließlich dieselbe blonde Frau in unterschiedlichen Szenarios porträtiert, so fokussiert sich „SQUAREPEG3D“ auf die künstlerische Darstellung von Motiven, die zwischen Fantasy und Sci-Fi oszillieren. Die Profile der Künstler\*innen sind mit weiteren sozialen Netzwerken der jeweiligen Person verbunden, wodurch Fans die Möglichkeit haben, z.B. auf der Website *Patreon* gegen einen kleinen finanziellen Betrag exklusive Inhalte zu erhalten oder direkt mit dem/der jeweiligen Künstler\*in in Kontakt zu treten, um beispielsweise Wünsche und Ideen für zukünftige künstlerische Projekte zu teilen.

## 5.2 Computergenerierte Pornografie: Produktionsformen

Die Produktion und deren Bedingungen tragen wesentlich dazu bei, wie Geschlecht und Körper in der CP verhandelt wird. Wie der Name bereits beinhaltet, werden computergenerierte Inhalte oder „Computer-generated Imagery“ (CGI) mittels Programme der Computergrafik hergestellt und umfassen sowohl die drei- wie zweidimensionale Darstellung. Im Hintergrund all dieser Programme laufen diverse rechnergestützte Techniken und mathematische Berechnungen, deren Ergebnisse der/die Nutzer\*in über eine Benutzeroberfläche und eigens programmierten Funktionen manipuliert.

Während sich die Computergrafik selbst mehr mit der technischen Weiterentwicklung der Software auseinandersetzt, bezeichnet man den Bereich der ästhetischen Produktion als Visualisierung. Die Bildproduktion ist eng mit dem Entwicklungsstand der Technik verknüpft, wodurch vor allem in den letzten Jahrzehnten dank der rasanten Verbesserung von Computerleistung und -funktionen sich auch die Einsatzbereiche der Computergrafik erweitert haben. Diese Technologie wird mittlerweile in der Wissenschaft, Medien, Medizin, Architektur, Recht oder in den Ingenieurwissenschaften eingesetzt, um Daten zu visualisieren. Funktionen und Methoden zur Produktion von CGI sind an das jeweilige Anwendungsgebiet und das gewünschte Resultat angepasst. Während z.B. das Programm *Zbrush* auf die Methode des „Sculpting“ spezialisiert ist – eine Methode zur Modellierung Objekten die an die Arbeitsweise in der Bildhauerei angelehnt erscheint – so eignet sich das Programm *Houdini* durch die eigene Programmiersprache VEX speziell für aufwendige, über mathematische Funktionen berechnende Simulationen von z.B. Flüssigkeiten, Explosionen, oder Haaren.

Auf Slushe verwenden User\*innen vor allem das Programm *Daz3D*. Daz3D ist eine Software die User\*innen ermöglicht, mit wenig Aufwand menschliche und menschenähnliche Figuren zu erstellen, diese mit digitaler Kleidung auszustatten und darauffolgend in einer angelegten Szene zu positionieren und gegebenenfalls zu animieren. Im Gegensatz zur 3D-Modellierungssoftware, wo jedes Objekt erst aus einer Grundform wie einem Würfel oder einer Kugel geformt werden muss, existiert auf Daz3D ein männlicher oder weiblicher Prototyp, der über das Verschieben von unterschiedlichsten Parametern in Form gebracht wird. Brustumfang, Augenfarbe oder Haarlänge werden mit nur wenigen Klicks innerhalb der vorgegebenen Parameter angepasst. Im dazugehörigen Shop haben Nutzer\*innen die Möglichkeit diverse Accessoires zu erwerben, um ihre Figur auszustatten. So bietet Daz3D Amateur\*innen die Möglichkeit, auf bereits fertig produzierte Objekte zurückzugreifen, um so intuitiv in einem an eine Assemblage erinnernden künstlerischen Prozess komplexe Szenen zu arrangieren.

Die Auseinandersetzung mit dem Programm und seinen zur Verfügung stehenden Funktionen ist deshalb relevant, weil sowohl die Möglichkeiten sowie die Limitierungen die Produktion von computergenerierten Inhalten wesentlich beeinflussen. Die Grundannahme, dass über die digitale Produktion der digitale Körper plötzlich „jeden Wunsch und jede Fantasie ausleben kann, die der menschliche Körper nicht aussprechen kann“<sup>175</sup> ist zwar theoretisch korrekt, wer allerdings völlige Gestaltungsfreiheit und damit Fluidität erlangen möchte, muss wissen, wie diese Limitierungen umgangen werden können.

Das z.B. User\*innen nicht mit einer geschlechtsneutralen Figur in Daz3D starten, sondern bereits nur zwischen Mann\* und Frau\* wählen können, reproduziert einmal mehr die binäre Vorstellung von Geschlecht. Dabei gibt es von anderen Softwarehersteller\*innen auch andere Lösungsansätze: Das Open-Source Programm *Make Human* besitzt z.B. einen Regler, bei dem zwar das weibliche\*, wie das männliche\* Geschlecht die zwei äußersten Punkte des Verlaufs besetzen, jedoch liegen etlichen Zwischenstufen dazwischen. Im Gegensatz zur Erstversion von Daz3D, in der die zwei Grundfiguren *Michael 4* und *Victoria 4* nicht mal die digitale Kleidung des anderen Geschlechts tragen durften, gibt es mittlerweile die Möglichkeit, die Attribute mehrerer binärer Figuren zu vermischen, was eine gewisse Flexibilität im Umgang mit Geschlecht ermöglicht. Auch die Community versucht diese Limitationen durch eigene Produkte zu überwinden: Im Online-Shop kann z.B. das „Catty 8.1 Gender Fluid Pride Fashion Bundle“ oder das „Transgender Shapes for Genesis 8“, erworben werden, in denen Attribute

---

<sup>175</sup> José B Capino, „Filthy Funnies: Notes on the Body in Animated Pornography,“ *PAF*, Translated by Joshua Mallek, <http://www.pifpaf.cz/en/filthy-funnies-notes-on-the-body-in-animated-pornography>.

wie Brustbehaarung, Narben der Transition am Oberkörper, spezifische Körperformen oder ein Adamsapfel enthalten sind.

Wer also nicht-binäre Figuren erstellen möchte, muss zwangsweise auch dafür bezahlen. Die fertigen Figuren werden meist entweder direkt in Daz3D „gerendert“ – sprich die Transformation von Rohdaten in eine Grafik – oder aber die Daten werden z.B. in das kostenlose 3D-Programm Blender importiert, wo Nutzer\*innen nun mit weniger Limitationen arbeiten können, jedoch auch vielfach mehr Wissen mitbringen müssen, um die Palette an Werkzeugen bedienen zu können.

### 5.3 Motive der computergenerierten Pornografie

These 4	Computergenerierte Pornografie orientiert sich an den beschriebenen Darstellungskonventionen, durch diese sich wiederum neue Formen ergeben.
These 5	Diese neuen Formen eröffnen aus postpornografischer Perspektive subversive Potentiale, reproduzieren gleichzeitig aber auch heteronormative Konventionen.

Computergenerierte Pornografie ist ein junges Phänomen, das die Mediengenres Videospiel, Film, Pornografie und digitale Animation miteinander verbindet. In dem Text „Computer-generated pornography and convergence: Animation and algorithms as new digital desire“ beschäftigt sich Rebecca Saunders aus einer medienwissenschaftlichen Perspektive mit den Codes und Mustern der „user-generated, computer-generated pornography“ (USGP). Darin beschreibt sie die immer schon enge Symbiose aus Pornografie und Videospielkultur. Während in dem modernen Open-World-Spiel *Grand Theft Auto* neben einer Verbrecherkarriere und dem Entdecken der Spielwelt auch die Möglichkeit besteht, eine Sexarbeiterin vom Straßenstrich mit dem Auto in eine ruhige Seitengasse zum Geschlechtsverkehr zu fahren, existierte bereits 1982 auf der Atari 2600 das Spiel *Mystiques Beat 'Em and Eat 'Em*, wo Spieler\*innen eine nackte Frau steuern und versuchen müssen, Sperma mit deren Mündern aufzufangen, um so möglichst viele Punkte zu sammeln. Mittlerweile gibt es auf etlichen Websites und Vertriebsplattformen von Videospielen erotische Inhalte mit kruden bis ausgeklügelten Spielprinzipien, Design und Storylines. Aber auch in der filmischen Pornografie parodieren Darsteller\*innen Narrative aus Videospielen, Blockbustern, Comic-Franchise und Popkultur, indem sie sich z.B. für den Geschlechtsakt als Deadpool, Velma aus Scooby Doo oder Catwoman verkleiden.

Neben der Videospielkultur ist die computergenerierte Pornografie am stärksten durch japanische Hardcore Anime und Manga beeinflusst (im Westen unter „Hentai“ bekannt), die durch ihre detaillierten, ungewöhnlichen und fantastischen Darstellungen von Sexualität



charakterisiert wird.<sup>176</sup> Zwar gab es nach José B. Capino auch in Europa und den USA einen pornografischen Animationsfilm, der von avantgardistischen Filmemacher\*innen und unabhängigen Animator\*innen produziert wurde, jedoch sind diese Filme viel mehr ein untergeordnetes Phänomen, dessen Figuren und Motive in der computergenerierten Pornografie kaum Erwähnung finden.

Der japanische Begriff Hentai bedeutet so viel wie „changed or strange figure“<sup>177</sup>, bezieht sich in Japan vor allem auf sexuelles Material „von extremer, 'abnormaler' oder 'perverser' Art“<sup>178</sup> und ist im Kontext westlicher Manga und Anime-Fandom nicht mehr direkt an das japanische Wort geknüpft, sondern beschreibt vielmehr die Intersektion von Pornografie und Anime als spezifische Marktkategorie.<sup>179</sup> Obwohl Hentai – welches oft durch übertriebene körperliche und sexuelle Gewalt gekennzeichnet ist – im Westen oft als anstößig wahrgenommen wird,<sup>180</sup> deckt das Genre eine große Bandbreite an sexuellen Vorlieben ab.

As is the case with hentai, its imageries are characteristically fantastic and excessive in their displays of sexual encounters of the impossible and improbable kind: in penetrative sex between miniature elves and colossal demons, tiny teenagers and hulky zombies, in their scenarios of control and submission, and in their ample displays of lust and disgust.<sup>181</sup>

Die lange explizite Tradition in Japan hat sich nach Timothy Perper und Martha Cornog seit den jüngsten Tagen von dem Glauben an eine „naturalness of sexuality“<sup>182</sup> ferngehalten, was nach Ortega-Brena im klaren Kontrast zur „fleischgewordenen Immanenz westlich gefilmter Pornografie“<sup>183</sup> steht. Im Gegensatz zu den menschlichen Darsteller\*innen sind die stilisierten Repräsentationen immer noch genau genug, um sie als menschlich zu markieren und uns dadurch zu erregen.<sup>184</sup> Während im direkten Vergleich zum bereits beschriebenen Hetero-Porno diverse Darstellungskonventionen gerade auf der Konvention von inszenierter Wahrheit und Authentizität basieren, um einen stilisierten Realismus herzustellen, so legt Anne Allison nachfolgende Beschreibung vor:

Japanese sexual storytelling, [...] relies far more on a convention of fantasy that is compelling because it engenders rather than suspends disbelief. To say this somewhat differently, fantasies of sex are often produced along the lines of abnormal, illicit,

---

<sup>176</sup> Mariana Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You: Watching Japanese Hard-Core Animation,” *Sexuality & Culture* 13, no. 1 (2009): 18, <http://dx.doi.org/10.1007/s12119-008-9039-5>.

<sup>177</sup> Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,” 19.

<sup>178</sup> Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,” Translated by Joshua Mallek, 19.

<sup>179</sup> Vgl. Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,” 19.

<sup>180</sup> Vgl. Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,” 19.

<sup>181</sup> Susanna Paasonen, „The affective and affectless bodies of monster toon porn,” in *Sex in the Digital Age*, edited by Paul G. Nixon, Isabel K. Düsterhöft (London: Routledge 2017), 146.

<sup>182</sup> Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,” 20.

<sup>183</sup> Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,” Translated by Joshua Mallek, 20.

<sup>184</sup> Vgl. Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,” 18.

transgressive, or dirty encounters that leave certain realities literally off the page and, figuratively, outside representation<sup>185</sup>

Hentai und dessen fantastischer Charakter wird aus dieser Perspektive zu einer Möglichkeit, in einen imaginierten Raum zu flüchten, der nicht an die alltäglichen sozialen und familiären Verantwortungen gekoppelt ist.<sup>186</sup> Ortega betont:

can be seen as derived from a specific kind of discourse that, to an extent, focuses on representation as artifice rather than as a dichotomy of fleshed reality vis-a`-vis animated unreality.<sup>187</sup>

Auf der Website Slushe verschmilzt Hentai und Videospielkultur zum Genre der computergenerierten Pornografie, welches als Resultat auch neue Formen von Körperlichkeit hervorbringt. Denn während Hentai „durch eine stilisierte, linienhafte Gestaltung produziert wird, die, wie viele andere Beispiele der traditionellen japanischen Kunst, wie z. B. dem Shunga, relativ gleichförmige Körper zeigt<sup>188</sup>, so werden dieselben Motive nun in den dreidimensionalen Raum überführt, wo selbst stilisierte Bilder vielfach realistischer wirken. Das Resultat der Bildproduktion ist eine bizarre, hyperrealistische Übersetzung von fiktionalen Wesen, die in ihrer immanenten Immaterialität als Abbild zwischen etwas oszillieren, was existieren könnte oder aber der Fantasie entsprungen ist. Denn zusätzlich zu den an Menschen erinnernde Modelle, reihen sich Videospielfiguren wie *Super Mario* an sich gegenseitig penetrierende Monster, Zombies, Dämonen und Kobolde. Grundsätzlich beschreibt Susanna Paasonen in ihrem Text „Monstrous Resonances: Affect and Animated Pornography“ die Figuren als flach und nicht rund. Darunter versteht sie Figuren, die nicht an den dokumentarischen Realismus des pornografischen Genres gebunden sind, auch wenn das Ziel zeitweise der Fotorealismus ist.<sup>189</sup> Sie beschreibt zusätzlich die Bandbreite körperlicher Darstellung wie folgt:

The bodies of animated porn are immaterial as fictitious, digital renderings that become perceptible as pixels on a screen bearing no indexical relation to physical bodies existing in specific time and place. The technical quality of these images ranges from the compressed to high definition: some bodies are somewhat sketchily drawn while others have been modeled with 3D photorealistic care rendering the pores, luminosity, and stickiness of their skin readily visible. Some bodily motions are jerky and mechanical, while others are almost graceful, their physical properties ranging from the markedly cartoonish, stylized, and exaggerated to the glossy and the streamlined displayed in high definition.<sup>190</sup>

---

<sup>185</sup> Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,“ 18.

<sup>186</sup> Vgl. Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,“ 21.

<sup>187</sup> Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,“ 23.

<sup>188</sup> Ortega-Brena, „Peek-a-Boo, I See You,“ Translated by Joshua Mallek, 21.

<sup>189</sup> Vgl. Paasonen, „The affective and affectless bodies of monster toon porn,“ 145.

<sup>190</sup> Paasonen, „The affective and affectless bodies of monster toon porn,“ 146.

Gerade auf der Website Slushe ist der Wunsch nach Realismus aber besonders präsent und kann sich sowohl auf technische wie mediale Ursprünge zurückführen lassen. Auf technischer Ebene werden Programme kontinuierlich leistungsstärker, wodurch auch der Wunsch der Community wächst, diese technischen Erneuerungen in vollem Maße auszunutzen. In der Videospielkultur ist die Verbesserung der Grafik meist das ersehnte Highlight der neuesten Generation der jeweiligen Konsole.<sup>191</sup> Im Mittelpunkt dieser Verbesserungen steht die Immersion: „der Effekt, dass ein Nutzer eine virtuelle Umgebung als real empfindet.“<sup>192</sup> Dem gleichen Prinzip folgen auch die Künstler\*innen, deren Lebensstil eng mit der Videospielkultur verknüpft ist. Auch die Figuren sollen durch Detailverliebtheit vor den Augen der Betrachter\*innen zum Leben erweckt werden.

Auf medialer Ebene reproduziert die computergenerierte Pornografie die Darstellungskonvention des Authentizitätsversprechens der beschriebenen Pornografie. Auf Slushe ist das besonders dort sichtbar, wo keine fantastischen Wesen, sondern einzelne weibliche\* Figuren in sexuellen Posen dargestellt werden. Gerade hier versucht das Medium sich fast vollständig zu eliminieren, um die ideale Vorstellung von Körperlichkeit als wahr zu arrangieren. Der Grad des Realismus spiegelt auch die handwerkliche Fähigkeit des/der Künstlers/Künstlerin wider. Dieser Realismus bezieht sich jedoch nie auf die Wirklichkeit, sondern auf die Fotografie und deren immanente Eigenschaften. Denn gerade die künstliche Modifizierung des *Renders* – beispielsweise durch Abbildungsfehler von optischen Linsen wie z.B. die chromatische Aberration –, sind Details, welche die Illusion verstärken, dass der Render über die Fotografie entwickelt wurde. Rebecca Saunders nimmt in diesem Kontext auf Jean Mitry Bezug und beschreibt, wie diese digitalen Körper zu einem Punkt gelangen, wo sie sich selbst repräsentieren:

The 'objects' of bodies, to use Jean Mitry's semiological terminology, are understood to 'signify themselves', so that what is captured on screen is not a sign, but the bodies themselves, as 'living expression[s]'<sup>193</sup>

Gerade dieser Fokus auf Details, wie den hervortretenden Adern, sichtbare Poren und feuchte Haut, folgt dem Darstellungsprinzip der *meat shots* aus dem Realfilm, welche „die Penetration bis in die letzte Ritze ausleuchten“<sup>194</sup> möchte, sowie den Drang hat immer mehr sehen zu

---

<sup>191</sup> Antonio Funes, „Kolumne zu Spielegrafik: Nein zu Retro-Grafik, aber auch zu High-End-Blendern,“ *PCGames*, 2020, <https://bit.ly/3H1yBGh>.

<sup>192</sup> O.N., „Immersion,“ unternehmer, <https://unternehmer.de/lexikon/it-lexikon/immersion>.

<sup>193</sup> Jean Mitry, *Semiotics and the Analysis of Film* (London: Athlone, 2000), quoted in Rebecca Saunders, „Computer-Generated Pornography and Convergence: Animation and Algorithms as New Digital Desire,“ *Convergence* 25, no. 2 (2019): 247, <https://doi.org/10.1177/1354856519833591>.

<sup>194</sup> Svenja Flaßpöhler, *Der Wille zur Lust. Pornografie und das moderne Subjekt* (Frankfurt/New York: Campus Verlag, 2007), 222.

wollen<sup>195</sup>. Während auf der Website Slushe die meiste Pornografie der Künstler\*innen bereits einen relativ hohen Produktionsstandard vorweisen – Figuren sind realistisch modelliert und das Licht überlegt gesetzt –, so existiert genug computergenerierten Pornografie, wo Künstler\*innen bei dem Versuch Realität abzubilden spezifische Details übersehen, was zur Folge hat, dass die Transparenz der Inszenierung erlahmt: Figuren, die mechanische Bewegungen vollziehen, Gesichter, die durch die schlechte Positionierung ihrer Merkmale direkt im *Uncanny Valley*<sup>196</sup> landen und Sexualakte, in denen digitale Körperteile sich unbeabsichtigt überlappen, sind nur einige von vielen Beispielen für ein mangelhaftes Design. Dieses Scheitern offenbart die dahinterliegende Montage und produziert folglich einen unfreiwillig parodistischen Effekt, der wiederum die bedeutsame Wahrhaftigkeit auflöst, „die für die historische und generische Entwicklung des pornografischen Films so entscheidend ist.“<sup>197</sup> Ironischerweise beschreibt Saunders, dass gerade durch diese Missachtung der Hochglanzästhetik dem Medium eine größere Authentizität zugesprochen werden kann. Diese Authentizität bezieht sich wohl vielmehr auf den künstlerischen Ausdruck als auf intendierte pornografische Wahrheiten:

The crudity of UCGP denaturalizes the most dominant conventions of live-action pornographic film: its transparency and truth. The inaccuracies of UCGP bring those conventions to the surface and denaturalize the fundamental basis of the live-action pornography from which it draws<sup>198</sup>

Der misslungene Versuch, fotorealistische Bilder herzustellen, enthüllt neben der Konstruiertheit der CP auch die Konstruiertheit der Körper und Geschlechterbilder des pornografischen Films.

## 5.4 Produktion von Körperbildern

Körperbilder oszillieren entweder zwischen dem Versuch, eine durch die Pornografie idealisierte Geschlechtlichkeit zu erschaffen – wie sonst in der Pornografie ist hier vor allem der weiblich codierte Körper von zentralem Interesse, während die männliche\* Physiognomie weiterhin zweitrangig bleibt –, oder sie manifestieren sich in Form von postgeschlechtlichen Wesen, bei welchen durch die Vermischung von fantastischen Figuren und menschlichen Attributen keine klare Bestimmung mehr möglich ist.

---

<sup>195</sup> Eder, Barbara, „From Hard-Core to Post-Porn. Sex, Gender und der kalte Blick aufs nackte Fleisch,“ in *grundrisse*, <https://www.linksnet.de/artikel/20953>.

<sup>196</sup> Vgl. Masahiro Mori, „Bukimi no tani. (The Uncanny Valley),“ in *Energy* no. 7 (1970).

<sup>197</sup> Saunders, „Computer-Generated Pornography and Convergence,“ Translated by Joshua Mallek, 246.

<sup>198</sup> Saunders, „Computer-Generated Pornography and Convergence,“ 247.

Ersteres reproduziert gerade heteronormative Darstellungskonventionen so gut, dass die Unterscheidung zum beliebigen Porno schwerfällt, oder aber die Maxime des „größer ist besser“ durch die Möglichkeiten der digitalen Produktion, nicht länger durch die Maße des menschlichen Körpers und der Physik begrenzt zu sein, auf ein neues Level gehoben wird. Mit dem Ziel, den erotischen Effekt zu maximieren, werden Geschlechtsorgane, Muskeln und Körperteile bis an die Bildgrenze aufgeblasen. Ab einer bestimmten Größe entfernen sich die Proportionen des menschlichen Körpers von jeglichen geläufigen Normen und führen Idealvorstellungen ad absurdum. In ihrer überbordenden Fülle fällt die Ausreizung der Körpergrenzen auch in eine Produktion von neuen sexuellen Fetischen.

Zweiteres verfügt über den Körper mehr wie über einen Art Modellbaukasten, bei dem einzelne Glieder neu zusammengesetzt und bemalt werden können, solange das fertige Ergebnis eine Form von figürlicher Markierung aufweist. Das aus der japanischen Kultur stammende und auf diversen Plattformen wiederkehrende Motiv der Futanari ist auch auf der Website Slushe eine auffindbare Figur, die den fluiden Umgang mit Geschlechtlichkeit in vielerlei Hinsicht versinnbildlicht. Futanari ist das japanische Wort für Hermaphroditismus und wird im pornografischen Kontext zumeist für weiblich\* codierte Personen verwendet, die zugleich mit Vulva und mit einem Penis ausgestattet sind. Christian Heller beschreibt das Phänomen auf der Plattform Gurochan wie folgt:

Penis abound in mainstream pornography, including material aimed at heterosexual males. Somehow it's not supposed to be gay to find scenes involving penises erotic, as long as the penis targets a female form in an accepted heterosexual configuration – like penetrating a vagina. This configuration easily gets confused on a place like GUROchan's /f/ board, where body parts in general and genitalia in particular [...] get stuck indiscriminately in anything that's around, including (but not limited to) people of the wrong gender.<sup>199</sup>

In diesem Fall noch von homosexuellen oder queeren Tendenzen zu sprechen, würde der Sache nicht gerecht werden. Im Internet finden sich genügend Diskussionen darüber, ob man als Mann noch heterosexuell wäre, wenn man bemerkt, dass das Motiv der Futanari erregt. Doch umso fantastischer die Figuren werden und diese auch irgendwann die Grenze zum Tierreich übertreten<sup>200</sup> oder wenn Wesen von einer Form in eine andere metamorphosieren,<sup>201</sup> werden klare Antworten auf eine einheitliche Sexualität und heteronormativen Vorstellungen unmöglich.

---

<sup>199</sup> Heller, „Gurochan,” 210.

<sup>200</sup> Vgl. Mark Dery, „Cowgirls and Werebabes – When Porn Leaps the Species Barrier,” in *prOnnovation? Pornography and Technological Innovation* edited by Johannes Grenzfurthner, Günther Friesinger and Daniel Fabry (Vienna: monochrom 2007), 56-65.

<sup>201</sup> Paasonen, „The affective and affectless bodies of monster toon porn,” 147.

biological sex is considered as one specific default configuration of organs and characteristics that ideally can be untied from each other and recombined with other organs and characteristics to create any new and unique configuration desirable, often outside of the spectrum of heteronormativity<sup>202</sup>

Auch wenn der freie Umgang mit dem Körper posthumanistische wie -geschlechtliche Tendenzen aufweist, so beschreibt Paasonen, wie die Clips weiterhin in vergeschlechtlichten Machtdynamiken verbleiben und die meisten sexuellen Szenarien überwiegend von Dominanz und Unterwerfung geprägt sind, in denen eine klar weiblich\* gelesene Figur von fantastischen Wesen dominiert wird:

With the exception of *futanari*, inter- gender pornography where primary sexual characteristics are played with, it is generally the female bodies— young, fit, beautiful and human- like as they tend to be— that are pushed to their boundaries of physical endurance by the sheer size of the penises, tentacles, or objects inserted in their cavities, yet manage to bend, flex and accommodate.<sup>203</sup>

## 6 Bildanalyse

### 6.1 Einführung in die Bildanalyse

Zur Analyse der computergenerierten Bilder soll das von Jörg Astheimer entwickelte *Analyse- und Interpretationsverfahren fotografischer Bilder* verwendet werden. Zwar handelt es sich bei dem zu analysierenden Untersuchungsgegenstand weniger um Fotografien als um Render, jedoch ergibt sich durch spezifische Abwandlungen und Modifizierungen auch eine Anwendungsmöglichkeit für die computergenerierte Pornografie. Zusätzlich muss die soziologische Intention des Verfahrens an einen medienwissenschaftlichen Zugang angepasst werden. Astheimers Verfahren und sein dreistufiges Analysemodell werden demnach mehr als Gerüst verwendet, die mit dem aus dem eigenen Fach zugehörigen Beschreibungen vervollständigt werden.

Basis für Astheimers sozialwissenschaftlichen Zugang ist die Fokussierung auf die Handlung<sup>204</sup> als zugrundeliegender Bedeutungskern. Drei Typen der Handlung unterscheidet er dabei. (a.) Die *Handlung des Zeigens* beschreibt „das Handeln des Fotografen und anderer Produzenten einschließlich jener Prozesse der Selektion und Bearbeitung, aufgrund derer eine spezifische Sicht der Wirklichkeit gezeigt wird“<sup>205</sup> (b.) Die *Handlung im Bild* beschreibt wiederum, dass Fotografien nicht nur das Handeln realisieren, sondern in der Regel auch

---

<sup>202</sup> Heller, „Gurochan,” 198-211.

<sup>203</sup> Paasonen, „The affective and affectless bodies of monster toon porn,” 148.

<sup>204</sup> Jörg Astheimer, *Qualitative Bildanalyse: Methodische Verfahrensweisen und Techniken zur Analyse von Fotografien* (Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, 2016), 121.

<sup>205</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 121.

soziale Handlungen oder Handlungsprodukte.<sup>206</sup> Auch wenn Fotografien immer nur Standbilder sind, zeigen die Bilder als eingefrorene Handlungen<sup>207</sup> immer auch ein „Davor und ein Danach des Handlungsflusses.“<sup>208</sup> (c.) Die Fotografie ist außerdem ein Medium, das sozialen Gebrauchsweisen unterliegt und interaktiv hergestellt wird. Die Präsenz einer Kamera ist die Ursache, dass sich Personen in ihrer Gegenwart anders verhalten, als wenn gerade kein Apparat ihr Verhalten aufzeichnete. In diesem Zusammenhang ist der größte Unterschied von computergenerierten Bildern zur Fotografie die fehlende Beziehung zwischen Abbild und tatsächlicher Wirklichkeit. Die computergenerierten Bilder wurden nicht an einem tatsächlichen Handlungszeitpunkt aufgenommen. Viel mehr sind die enthaltenen Handlungen innerhalb der computergenerierten Bilder als simulierte Handlungen zu verstehen.

Da Astheimer sich dem Bild als fertiges „soziales Handlungsprodukt“ widmet und der Entstehungsweise weniger Bedeutung zugesprochen wird, ist diese Differenz überschaubar. Punkt (a.) und (b.) beschäftigen sich mit der inszenierten Handlung im Bild und sind nicht an einem Wirklichkeitsbezug interessiert. Im Gegensatz dazu bezieht sich Punkt (c.) auf die *fotografische Praxis* und dem interaktiven Element zwischen Fotografen/in und Model sowie dem Verwendungszweck der Bilder. Dieser Punkt wird aufgrund seines unzureichenden Zusammenhangs mit computergenerierten Bildern ausgelassen. Zusammengefasst geht es also um die Frage, welche Handlungen innerhalb der Bilder wie verhandelt werden.

Das Analysemodell besteht aus mehreren Stufen der Interpretation: (1.) Deskription, (2.) Bedeutungsanalyse sowie (3.) Sinnrekonstruktion/-interpretation. Im Mittelpunkt der systematischen Vorgehensweise steht die Einordnung von Personen, Artefakten und Ereignissen in spezifische (Bedeutungs-)Rahmen sowie über die Inszenierung, Hinweise auf die soziale Bedeutung der Bilder zu sammeln und diese im Anschluss zu typisieren. Darüber hinaus sollen auch größere symbolische Zusammenhänge begreifbar gemacht werden, um die Kerninhalte möglichst genau zu erfassen.

## 6.2 Deskription

Die Stufe der *Deskription* stellt sich als Form der Bildbeschreibung die Aufgabe der Erfassung und Dokumentation des bildhaften Datenmaterials.<sup>209</sup> Basierend auf der *Grounded Theory* soll die Verschriftlichung mit einer offenen Haltung durchgeführt werden. Diese Überlegungen fußen auf einer „theoretische[n] Sensibilität“<sup>210</sup> von Seiten des Forschenden, um relevante

---

<sup>206</sup> Vgl. Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 122.

<sup>207</sup> Vgl. Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 122-123.

<sup>208</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 123.

<sup>209</sup> Vgl. Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 151.

<sup>210</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 186.

Daten und signifikante Kategorien zu abstrahieren.<sup>211</sup> Zwangsweise ist die Transkription aus erkenntnistheoretischer Perspektive immer auch mit einem Verlust der sinnlichen Qualität des Bildes verbunden.<sup>212</sup>

### 6.3 Bedeutungsanalyse

Die Stufe der *Bedeutungsanalyse* findet bei Astheimer als qualitativ-rekonstruktive Vorgehensweise soziologischer Bildhermeneutik statt. Auch wenn Astheimer vorwiegend an soziologischen Erkenntnissen interessiert ist, so bietet sich neben Konzepten, wie die mediale Theatralität, Ritualisierung und dem Stilbegriff, das von ihm erwähnte konzeptuelle Instrumentarium der *Pose* für die kulturwissenschaftliche Bildanalyse an. Der Begriff der *Pose* ermöglicht es, über die Deskription hinaus auch auf die Bedeutungen von Gesten, Haltungen und inszenierten Gefühlszuständen einzugehen. „Die Pose gilt als typische Form der Bildwerdung des Subjekts, wobei keineswegs von einem Abbild-Verständnis auszugehen ist, da Porträtierte nicht einfach wiedergegeben werden.“<sup>213</sup> Es ist die porträtierte Person, welche über das Posieren, „(Selbst-)Vorstellungen bzw. kognitive Repräsentationen“<sup>214</sup> einnimmt, „die bereits durch stereotype Vorbilder bzw. Fremdbilder gefärbt sind.“<sup>215</sup> Diese gesellschaftlichen Schablonen<sup>216</sup> sind mit Bedeutungen aufgeladen und entstammen einem kulturellen Bildrepertoire.<sup>217</sup> Ziele dieser Ebene sind die Rekonstruktion von Handlungsbedeutungen und die Beantwortung der Frage, „welche alltäglichen Deutungen bzw. Typisierungsleistungen sich im Bild widerspiegeln.“<sup>218</sup>

### 6.4 Sinnrekonstruktion/-interpretation

Der dritte und letzte Teil der Analyse erfolgt nach Astheimer über eine integrative wie synthetische Bedeutungsverdichtung.<sup>219</sup> Im Mittelpunkt steht die Interpretation des symbolischen Sinngehalts. Während das *integrative* Rekonstruktionsverfahren der Frage über den „Prozess der Verdichtung von Bedeutungen, dem Zusammenwirken von Bedeutungselementen in einem systemischen Ganzen nachgeht“<sup>220</sup>, so wird über die *synthetische* Sinnkonstruktion „im Prozess der Verdichtung von Bedeutungen durch

---

<sup>211</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 186.

<sup>212</sup> Vgl. Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 315.

<sup>213</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 222.

<sup>214</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 222.

<sup>215</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 222.

<sup>216</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 222.

<sup>217</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 223.

<sup>218</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 315.

<sup>219</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 316.

<sup>220</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 316.



Verknüpfung von zwei oder mehr Bedeutungselementen zu einer neuen Einheit“<sup>221</sup> Wissen extrahiert. Durch das Zusammenspiel beider Verfahren wird eine homogene Sinnfigur<sup>222</sup> geschaffen und der Frage nachgegangen, „welche Antworten das Bild auf die Frage des Sinns gibt, womit die sozialen Vorstellungen und Deutungen von uns selbst, von anderen Menschen und von der Welt gemeint sind.“<sup>223</sup> Zur Beantwortung der Forschungsfrage sollen die Bedeutungselemente mit dem theoretischen Teil der bisherigen Arbeit ergänzt werden.

## 6.5 Beschreibungskategorien

Zusätzlich bietet Astheimer diverse Beschreibungskategorien für die drei Handlungsdimensionen an, um die Bilder in ihre einzelnen Elemente aufzufächern: *Handlungsdarstellungen bzw. Handlung im Bild, Wirklichkeitsstile* sowie die *fotografische Praxis*. Die dazugehörigen Beschreibungskategorien fungieren als „framework“, um Bilder in ihren Sinnzusammenhängen möglichst vollständig zu erfassen. So lassen sich z.B. über die *Handlungsdarstellungen* „die Ausdrucks- und Erscheinungsformen des Menschen (dessen Gestik, Körperhaltung, und -gestaltung) sowie die Objekte und die physischen Kontexte sozialer Phänomene (die Gebäude, Einrichtungen, Landschaften usw.) [...]“<sup>224</sup> ausmachen.

Mit der Beibehaltung des Fokus auf den Handlungsdarstellungen sind es zunächst die Phänomenbereiche der *Körpererscheinung, -gestaltung und -verwendung*, die erfasst werden sollen. Hier wird zu Beginn Geschlecht, Ethnie und Alter, Physiognomie, Körpergröße, Farbe und Oberfläche der Haut etc. deskriptiv erfasst. Die Beschreibungen der *Körpergestaltung* gehen über die quasi-natürliche Formung hinaus und umfassen die Umformung des Körpers durch Schminke, Frisur und Bekleidung als *ästhetische Praktiken*<sup>225</sup>. Zusätzlich zur Körpererscheinung schließt diese analytische Ebene auch die *Körperverwendung* (Körperhaltung, -bewegung und -orientierung) mit ein, welche über die Kategorien Gestik, Mimik, taktile Kommunikation (Anfassen, Schulterklopfen), Blickverhalten und Proxemik beschrieben werden.

Neben der Darstellung der Figuren ist die *Handlungsumgebung* als zweite Komponente der *Handlungsdarstellungen* bedeutungstiftend. Das umfasst sowohl die *Handlungsräume*, in denen das Geschehene stattfindet, sowie das Konglomerat an Objekten, die sich im Bildausschnitt aufhalten und die Astheimer als *Artefakte* beschreibt. Das Ambiente und die

---

<sup>221</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 316.

<sup>222</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 356.

<sup>223</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 356-357.

<sup>224</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 200.

<sup>225</sup> Vgl. Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 201.

Architektur des Bildumraums „liefern historische Zuordnungen“<sup>226</sup> und kontextualisieren die involvierten Figuren. Durch die Analyse und Interpretation von Arrangements mehrerer Gegenstände im räumlichen Zusammenhang werden diese Sinnbildungen als „(Kultur-)Muster der Lebensführung“<sup>227</sup> typisiert.

Die Wirklichkeitsstile als zweiter Bereich der Bedeutungsanalyse umfasst das Handeln mit der Kamera und deren Möglichkeiten der Darstellung. Astheimer betont, dass jedes geschossene Foto aus einer mannigfaltigen Auswahl potenzieller Sichtweisen eine bestimmte Art des Sehens verkörpert.<sup>228</sup> Im Leitfaden zur qualitativen Bildanalyse werden Phänomenbereiche wie Blick- und Raumkonstruktion („Kamerablick“), Farbe, Helligkeit, Genauigkeit oder Licht<sup>229</sup> aufgelistet. Diese lassen sich wiederum in etliche Beschreibungskategorien unterteilen. Im Falle der Farbe wäre das z.B. der Farbton oder die Farbsättigung, -differenzierung oder -modulation. Im Gegensatz zur Fotografie existieren innerhalb von 3D-Programmen zur Produktion von computergenerierten Bildern virtuelle Kameras, welche die meisten Beschreibungskategorien eines physischen Fotoapparats simulieren können. Auch wenn also der Herstellungsprozess ein anderer ist, sind die ästhetischen Mittel zur Bildproduktion weitgehend ähnlich.

Das gilt allerdings weniger für den dritten Bereich der Bedeutungsanalyse, welcher als *fotografische Praxis* bezeichnet wird und vor allem an der Entstehung, Bearbeitung und Verwendung der Bilder interessiert ist. Im Mittelpunkt steht hier die Analyse der vom Fotografen festgehaltenen sozialen Wirklichkeit, sowie die soziale Wirklichkeit der Fotografie. Im Gegensatz zur Fotografie besitzen computergenerierte Bilder keine soziale Wirklichkeit, sondern alle Elemente der Darstellung sind simuliert. Gerade in der fotorealistischen Darstellung ist die Simulation einer fotografischen Praxis ein weiteres ästhetisches Mittel, um Bilder realistischer zu inszenieren. Weder kann also nach der Art der Bildherstellung gefragt werden – also z.B. ob das Bild ein Schnappschuss oder eine Simulation ist – noch sind Fragen zur Bildbearbeitung sinnvoll – wird das Bild doch über die Bearbeitung hergestellt. Lediglich kann gefragt werden, welche fotografische Praxis gerade simuliert wird. Beispielsweise lässt sich Bewegungsunschärfe virtuell simulieren, wodurch das Bild die Qualität eines Schnappschusses bekommt. Fragen wie diese würden allerdings wieder zum zweiten Bereich der *Wirklichkeitsstile* gehören. Aus diesem Grund soll die *fotografische Praxis* für den Untersuchungsgegenstand ausgeklammert werden, jedoch sollen Fragen zur Inszenierung der Bildherstellung und -verwendung innerhalb der *Wirklichkeitsstile* beantwortet werden.

---

<sup>226</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 207.

<sup>227</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 207.

<sup>228</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 248.

<sup>229</sup> Astheimer, *Qualitative Bildanalyse*, 321.

## 6.6 Beach Jog von Goddessnikki



1. Goddessnikki, Beach Jog, 23.03.2021, Computergeneriertes Bild, 3600x2400, Slushe, <https://slushe.com/galleries/beach-jog-61719.html>.

Zur Kontextualisierung: Unter dem Künstler\*innennamen Goddessnikki werden auf der Website Slushe regelmäßig pornografische Arbeiten veröffentlicht, in welchen die Protagonistin\* Nikki in unterschiedlichen Szenarios in Form von Comicstrips, Einzelbildern und Bilderserien dargestellt wird. Neben Alltagssituationen finden wir die Figur auch in fantastischen Situationen – so z.B. als Superheldin mit übermenschlichen Fähigkeiten oder als überdimensionale Gigantin zwischen Hochhäusern und Straßenzügen.

### 6.6.1 Deskription

In dem ausgewählten Beispiel finden wir eine Konfiguration drei stehender Figuren, deren soziale Identität über Geschlecht, ungefähres Alter und Ethnizität angedeutet wird. Alle Figuren sind menschlicher Natur, befinden sich im mittleren Lebensalter und haben helle Haut. Während die beiden Figuren im Hintergrund klar als Frau\* und Mann\* markiert sind, lässt sich Nikki durch Attribute wie einen überdimensional großen Penis und enorme Brüste nicht innerhalb binärer Vorstellungen verorten. Zusätzlich verfügt Nikki neben einer enormen Körpergröße über eine stark ausgeprägte Muskulatur am ganzen Körper. Im Gegensatz dazu sind die beiden Figuren im Hintergrund durchschnittlich gebaut und fallen weder durch

besonders große oder kleine Körperattribute auf. Das Bild ist durch die Figuren folgendermaßen aufgeteilt: Die nicht-binär gelesene Figur ist in der linken Bildhälfte des Bildvordergrunds positioniert, während die beiden anderen Figuren die rechte Bildhälfte des Hintergrunds einnehmen. Die beiden Figuren im Hintergrund stehen dicht beieinander und befinden sich in räumlicher Distanz zu der Figur im Vordergrund.

Die *Körpergestaltung* lässt sich über folgende Eigenschaften beschreiben: Alle Figuren haben schwarzes Haar. Alle Figuren tragen Badebekleidung. Die männlich\* gelesene Figur trägt eine schwarze Badeshorts, die weiblich\* gelesene Figur einen pinken Bikini mit blauen Elementen. Die Figur im Vordergrund trägt einen roten Mikrokini<sup>230</sup> in Kombination mit einem farblich abgestimmten – an ein Kondom erinnerndes – Textil am Penis, dass an der Spitze durch eine ovoidförmige Ausformung erweitert wird. Das rote Unterteil ist aufgrund der enormen Größe des Hodensackes, welcher bis knapp über die Knie reicht, im Zwischenraum der beiden Hoden gespannt. Auch das rote Oberteil wird der enormen Größe der Brüste kaum gerecht und ist stark ausgedehnt, so dass die Brustwarzen an den Stoffrändern bereits hervorblitzen. An der rechten Seite des Hosenbunds befindet sich ein angesteckter Walkman, von dem ein schwungvoll fallendes Kabel bis zu den eingesetzten Ohrhörern verläuft.

Der *Körpergebrauch* der Hauptfigur im Vordergrund ergibt sich wie folgt: Sie steht in einer Dreiviertelansicht im Bild. Das linke Bein steht leicht abgewinkelt vor dem anderen. Der rechte Arm ist 90 Grad abgewinkelt und dessen Hand befindet sich ungefähr auf Brusthöhe, der linke Arm ist fast ausgestreckt und Richtung Boden gerichtet. Der Kopf ist nach vorne gerichtet, die Blickrichtung wird durch eine Sonnenbrille verdeckt. Die Mundwinkel sind leicht nach oben gerichtet. Die Körper der hintergründigen Figuren sind in die entgegengesetzte Richtung gedreht. Im Gegensatz zu den Unterkörpern sind die Oberkörper der Figuren in Richtung Bildvordergrund orientiert. Während der Blick der weiblichen Figur\* direkt auf die Figur im Vordergrund gerichtet ist, blickt die männliche Figur mit weit aufgerissenen Augen, sowie einem abgewinkelten und nach oben gestrecktem Arm und flacher, horizontal ausgerichteter Hand in Richtung weiblicher Figur\*. Die beiden Figuren im Hintergrund geben sich die Hand.

Die *Handlungsumgebung* der Darstellung ist weitgehend reduziert. Im Bild befinden sich keine zueinander arrangierten Artefakte, lediglich der Handlungsraum ist für uns sichtbar. Die Figuren befinden sich an einem Sandstrand. Das Bild teilt sich hier in zwei Teile: Auf der unteren Bildhälfte ist eine Küste zu sehen. Das Meer nimmt dabei nur einen kleinen Teil des Bildes ein. In der oberen Bildhälfte erstreckt sich ein leicht bewölkter, blauer Himmel. Im Sand

---

<sup>230</sup> Ein Mikrokini ist eine Form der Badebekleidung, welcher besonders knapp beschnitten ist.

sehen wir mehrere Abdrücke und Unebenheiten. Die Außensituation und der blaue Himmel sind wie alle Figuren gut ausgeleuchtet.

Die Lichtquelle simuliert das Sonnenlicht, was an der scharfen Schattierung erkennbar ist. Weiters ist das Bild durch eine leichte Tiefenunschärfe gekennzeichnet. Der Fokus liegt auf der Figur im Vordergrund. Die beiden Figuren im Hintergrund und deren geworfener Schatten sind bereits durch die gegebene Tiefenschärfe leicht verschwommen. Durch die simulierte Tiefenschärfe entsteht nicht nur eine größere Räumlichkeit, sondern die Figur im Vordergrund wird freigestellt und dadurch besonders hervorgehoben. Die Blick- und Raumkonstruktion der Kamera lassen sich wie folgt erfassen: Die Distanz zwischen simulierter Kamera und den einzelnen Figuren ist relativ gering. Das Bild ist als Totale im Querformat angelegt. Die Körper der beiden hinteren Figuren werden vollständig erfasst. Die Kamera befindet sich auf Hüfthöhe der Hauptfigur und ist nicht geneigt.

### 6.6.2 Bedeutungsanalyse

Der erste Gegenstand der Bedeutungsanalyse ist die *Handlung im Bild*, welche über die Posen der Figuren eruiert werden soll. Nach Astheimer lässt sich die Darstellung „als Teil einer übergeordneten Handlungssequenz verstehen, die durch das Bild angedeutet wird.“ Auch im vorliegenden Bild sind die Figuren durch klare Posen markiert, die uns einen Blick in die Vergangenheit, wie in die Zukunft der Geschehnisse geben. Die Pose der Hauptfigur kann als aufrechter Gang beschrieben werden. Die Haltung wirkt durch den Armschwung und den großen Schritt selbstbewusst und gefestigt. Das nach vorne gerichtete Bein deutet an, dass die Figur im Begriff ist einen Schritt zu machen. Die Figur befindet sich also in Bewegung. Das bedeutet auch, dass die Figur sich nicht bewusst mit den anderen Figuren im Hintergrund auseinandersetzt. Der Kopf ist in die Bewegungsrichtung ausgerichtet. Die Mimik der Figur ist durch die Verdeckung des Augenbereichs durch eine Sonnenbrille nur teilweise möglich. Die Sonnenbrille steht als Artefakt für „Coolness.“ Das zu erkennende Lächeln wiederum verdeutlicht Zufriedenheit.

Die Körper der im Hintergrund positionierten Figuren bewegen sich in Richtung des bildlichen Fluchtpunkts, jedoch sind die Oberkörper nach vorne gedreht. Das Händchenhalten weist auf eine Form von (Liebes-)Beziehung zwischen den Beteiligten hin. Die Pose der weiblich\* gelesenen Figur suggeriert Erstauntheit. Sie steht an der Stelle und erzeugt durch ihre starre Körperhaltung eine Wirkung von Statik. Die Mimik kommuniziert Interesse. Das Interesse der Figur wird über die Blickrichtung auf das Gesäß von Nikki definiert. Die männlich\* gelesene Figur nimmt im Gegensatz dazu eine Pose der Aufgebrachtheit und Empörung ein. Die Blickrichtung weist wiederum darauf hin, dass es seine Freundin bzw. die Reaktion der

Freundin ist, welche die negativen Gefühle auslöst. Aufgrund der außergewöhnlichen Erscheinung der Figur Nikkis wäre das Erstaunen über eine derartige Begegnung nur nachvollziehbar. Durch die Empörung des Mannes wird jedoch suggeriert, dass die Frau sexuell an Nikki interessiert ist und dass der Mann darüber eifersüchtig oder zumindest nicht erfreut ist. Während die beiden Figuren gerade durch das Fehlen von hervorstechenden Attributen als durchschnittlich dargestellt werden, ist es Nikki, die über die Menge an sexualisierten Attributen Erotik, Sexualität und Verlangen visuell geradezu herausschreit. Die diesbezügliche Diskrepanz zwischen Haupt- und Nebenfiguren hebt diese extreme Sexualisierung weiter hervor.

### 6.6.3 Sinnrekonstruktion/-interpretation

Zunächst soll das Bild in seinem kulturellen Kontext aufgedröselt werden, da es im Kontext der Internetkultur direkten Bezug auf das Internetmeme „Distracted Boyfriend“ nimmt. Das Meme zeigt eine Fotografie eines jungen Mannes\*, der einer Frau hinterherblickt, während die danebenstehende Freundin ihn entsetzt ansieht. Die pornografische Parodie von Goddessnikki vertauscht die Positionen von Frau\* und Mann\* und setzt den Fokus auf die nicht-binäre Figur im Vordergrund. Verstärkt wird das auch über die gesetzte Tiefenschärfe, die im Original die Liebesbeziehung hervorhebt, während die Parodie gerade die vorbeilaufende Figur als zentrale\*n Akteur\*in konstituiert.

Geschichten, in denen das Geschlecht ihrer Charaktere ausgewechselt wurde, werden sowohl von Fans der Geschichten sowie von der Wissenschaft gerne mit dem Begriff „Genderswap“ gelabelt.<sup>231</sup> Geschichten, in denen Geschlechter getauscht werden, untersuchen immer auch die kulturelle Konstruiertheit von Geschlecht.<sup>232</sup> Auch im Kontext des Bildes wird durch die Beibehaltung der Pose und dem Tausch der Geschlechter die Konstruiertheit spezifischer Rollenbilder implizit thematisiert. Gerade das aufgeladene Klischee der Männer, die hinter Frauen hersehen, die sich darüber empören, wird durch den Genderswap entkräftet. Denn diese Form des subjektkritischen Umgangs mit dem Subjekt führt zu einer Differenzierung zwischen Pose und Figur. Figuren werden durch die Produktion von alternativen Umsetzungen desselben Motives zu „Behälter, für Ideen, oder viel eher für Worte“<sup>233</sup>. Alternationen offenbaren also die Konstruiertheit der enthaltenen Geschlechterrollen. Die Parodie verneint den Wirklichkeitsbezug des Klischees weniger, vielmehr universalisiert sie das Klischee und hinterfragt damit implizit.

---

<sup>231</sup> Ann. McClellan, „Redefining Genderswap Fan Fiction: A *Sherlock* Case Study,“ *Transformative Works and Cultures*, no. 17 (2014), <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0553>.

<sup>232</sup> McClellan, „Redefining Genderswap Fan Fiction“.

<sup>233</sup> Feridun Zaimoglu, „Amoklauf ist das Gebot der Stunde. Gespräch mit Jurymitgliedern des Berliner Stückemarktes,“ *Theater der Zeit* no. 5 (2007): 8.

Das betrifft auch die Hauptfigur, welche im Original durch eine Frau\* dargestellt wurde. Die nachgesehene Figur symbolisiert das sexuelle Interesse der restlichen Figuren. Wesentliche Veränderungen durch die Parodie betreffen die Neukonfiguration der Geschlechterrollen der Figuren, sowie der neu gesetzte Fokus der virtuellen Kamera. Während im Original der männliche Blick durch die Tiefenschärfe ausgestellt wird, liegt der Fokus der Kamera in der Neufassung auf der Figur.



3. Antonio Guillem, Untreuer Mann, der mit seiner Freundin spazierte und erstaunt auf ein anderes verführerisches Mädchen sah, Fotografie, 4500 × 3000 Pixel, Shutterstock, <https://www.shutterstock.com/de/image-photo/disloyal-man-walking-his-girlfriend-looking-297886754>.

Die innerdiegetische Blickrichtung der weiblich gelesenen Figur wird durch den als Leseanleitung fungierenden Kamerablick als zweitrangig konstituiert. Der verlagerte Fokus des Kamerablicks transformiert das Hauptmotiv vom Betrachter zur/m Betrachtenden. Erst durch diese Neuformulierung konstituiert sich auch der pornografische Charakter des Bildes. Nicht länger ist es die Hintergehung und der damit einhergehende Konflikt der Figuren im Hintergrund, der im Mittelpunkt steht, sondern die vorbeigehende Figur und derer sexuellen Wirkung. Die Ausstellung der Hauptfigur gibt auch Rezipient\*innen die Handlungsanweisung, den voyeuristischen Blick zu reproduzieren und sich mit der Hauptfigur auseinanderzusetzen, statt sich mit Fragen über z.B. den verübten Vertrauensbruch zu konfrontieren. Erst über die Änderung des Fokus werden die enthaltenen Elemente mit potenziell erregender Wirkkraft



zum Modus, über den das Bild in seiner Funktion als pornografischer Text wirksam gemacht wird.

Die basalste Ebene der Erregung produziert der sexualisierte Körper der Hauptfigur. Nach dem Prinzip „größer ist besser“ werden Körperformen bis an die Grenze des real Vorstellbaren gebracht. Während der imposante Körperbau noch Realitätsbezug hat, nimmt die Größe des Penis bereits fantastische Ausmaße an. Gerade aber durch den sonst an der Realität verorteten Handlungskontext spielt das Bild mit dem real Möglichen. Der Realitätsbezug wird auch über die realistische Darstellungsweise – z.B. durch die Transluzenz und Aderung der Haut – weiter verstärkt. Der Realitätsbezug war auch bei der Wahl der Umgebung entscheidend. Insbesondere der Strand als alternativer Ort einer Stadtszene bietet sich ideal dafür an, die Figuren in knapper, aufreizender Bekleidung neu zu inszenieren. Der Strand porträtiert einen alltäglichen Ort und formuliert damit den Wunsch, das Außergewöhnliche innerhalb des Gewöhnlichen stattfinden zu lassen.

Zusätzlich wird die Imagination der Rezipient\*innen neben dem Spiel von Realität und Fantasie auch durch die Dichotomie von Sichtbaren und Unsichtbaren weiter gefördert. Denn der Körper wird durch die Bekleidung freigesetzt, wie gleichsam bedeckt. Hervortretende Brustwarzen werden angedeutet, sind aber nie vollständig freigelegt. Auch der Penis wird von dem ungewöhnlichen Stück Latex nur teilweise verhüllt, wodurch das restliche Stück des enthüllten Geschlechts sich als Teaser anpreist. Das Spiel zwischen Körper und Verhüllung thematisiert auch Byung-Chul Han, der sich in seinen Ausführungen zur Pornogesellschaft auf Giorgio Agambens Buch „Nacktheiten“ bezieht:

Die erotische Stelle eines Körpers ist gerade da, »wo die Kleidung auseinanderklafft«, die Haut, die »zwischen zwei Säumen« »glänzt«, z.B. zwischen dem Handschuh und dem Ärmel. Die erotische Spannung entspringt nicht der permanenten Ausstellung der Nacktheit, sondern der »Inszenierung eines Auf- und Abblendens«.<sup>234</sup>

Auch wenn der Übergang vom Erotischen ins Pornografische fließend ist, so weist bereits der Zustand der teilweisen Verhüllung auf die ausschließlich implizite Darstellung sexueller Beziehungen innerhalb der Bildhandlungen hin. Denn im Bild findet kein expliziter Geschlechtsverkehr statt. Viel mehr symbolisiert die Hauptfigur sexuelle Lust und tritt quasi als dessen Verkörperung auf. Im Gegensatz zu dem Rest der Figuren ist diese überzeichnet dargestellt. Das wird auch über den Namen des/der Künstler/in „Goddessnikki“ konstituiert, welcher die Figur als weibliche Gottheit betitelt. Neben der divergenten Körperlichkeit

---

<sup>234</sup> Giorgio Agamben, Andreas Hiepo, *Nacktheiten*, (Frankfurt am Main: Fischer, 2010) quoted in Byung-Chul Han, *Transparenzgesellschaft* (Berlin: Matthes & Seitz, 2015), 42.



zwischen Hauptfigur und Nebenfiguren, sind es auch die innerdiegetischen Reaktionen der Nebenfiguren, welche die Figur Nikki noch stärker in den Mittelpunkt rücken.

Die durch die Darstellung solch starker Unterschiede zwischen binären und nicht-binären Geschlechtskonstruktionen erzeugte Divergenz, produziert auch eine Form des Otherings. Lediglich die nicht-binäre Figur wird innerhalb der Parodie überzeichnet dargestellt, wodurch auch die Andersartigkeit und Fremdheit vom Rest der Gruppe thematisiert wird. „Unabhängig davon, ob die in den Mittelpunkt gerückten Eigenschaften positiv oder negativ gewertet werden, werden sie als abweichend von der Norm interpretiert und die der Gruppe zugehörigen Personen damit ausgegrenzt“<sup>235</sup>. Es darf in diesem Kontext nicht vergessen werden, dass speziell trans\* Frauen\* gesellschaftlich stark sexualisiert werden und auch Pornografie mit trans\* Frauen\* sich vornehmlich an ein vorgeblich heterosexuelles Publikum richtet. Julia Serano beschreibt den Zustand innerhalb der Pornografie wie folgt:

For example, the tranny sex and porn industries, which primarily cater to straight-identified men, overwhelmingly feature trans women as their sexual objects. In contrast, trans men are not objectified by straight-identified men to nearly the same extent; trans male porn (what little of it there is) attracts a predominantly gay male and queer female audience.<sup>236</sup>

Wenn nicht-binäre Körper innerhalb der Pornografie Erwähnung finden, muss der Frage nachgegangen werden, auf welche Art und Weise diese Figuren repräsentiert werden und auf welche Darstellungskonventionen diese Repräsentation aufbaut. Denn blickt man auf die restlichen Darstellungen von nicht-binären Figuren auf der Website Slushe wird deutlich, dass es fast ausschließlich trans\*-Frauen\* sind, die abgebildet werden. Ein Fehler wäre es anzunehmen, dass lediglich die Darstellung von trans\*-Frauen\* bereits ein subversives Potential innehat. Gerade diese Darstellungen in der Pornografie würden aus postpornografischer Perspektive davon profitieren, dem Publikum vielschichtige Perspektiven zu eröffnen.

Auf einer tieferen Ebene lassen sich auch über die Blickverhältnisse und den daraus resultierenden Machtverhältnissen sexuelle Spielarten und Geschlechterkonstruktionen ableiten. Denn das Beziehungsgeflecht zwischen den einzelnen Figuren weist mehrere Parallelen zum pornografischen Genre des Cuckold-Pornos auf, indem für gewöhnlich der Mann\* (Cuckold) seiner Frau\* beim Sex mit einem anderen Mann zusieht.<sup>237</sup> Gerade dass die eigene Frau\* Lust durch einen anderen Mann\* und nicht durch den Partner empfindet, sowie

---

<sup>235</sup> „Othering,“ Diversity Arts Culture, <https://diversity-arts-culture.berlin/woerterbuch/othering>.

<sup>236</sup> Julia Serano, *Whipping Girl, A Transsexual Woman on Sexism and the Scapegoating of Femininity* (New York: Seal Press 2016), 193.

<sup>237</sup> Geoffrey, Lokke, "Cuckolds, Cucks, and Their Transgressions." *Porn Studies* 6, no. 2 (2019): 212, <https://doi.org/10.1080/23268743.2018.1555053>.

der Partner diesen Vorgang vor seinen Augen willentlich zulässt, wird als männlicher Machtverlust begriffen, der Erniedrigung und darauf folgend masochistische Erregung auslöst.

Geoffrey Lokke beschreibt in Bezug auf die gegenwärtige Entwicklung dieser sexuellen Spielart, dass es vor allem Männer mit dunkler Hautfarbe sind, die mit der Frau eines Weißen schlafen. Auch wenn die von Lokke beschriebenen rassistischen Hintergründe für die Etablierung der hier beschriebenen Konstellation nicht mitgetragen werden, liegt die größte Überschneidung zwischen nicht binären und schwarzen Figuren auf der betrachtenden Perspektive des voyeuristischen Mannes\*, welcher die Konkurrenz als „virile, powerful, and dominant“<sup>238</sup> und im Verhältnis zur eigenen Mittelmäßigkeit als überlegen begreift. „At its most basic, the cuckold is used to explore the anxieties of a wounded patriarchy, whose fears of sexual failure are made benign through mockery.“<sup>239</sup> Lokke betont, dass die Penetration nicht zwingend ein transgressiver oder queerer Akt ist, sondern auch einfach der Wunsch bestehen könnte, der eigenen Frau zuzusehen, von etwas abnormalem oder animalisch Kodiertem penetriert zu werden<sup>240</sup>. Teil des Rollenspiels ist oftmals auch der ausgeübte Zwang auf den „cuckold“, homoerotische Handlungen zu vollziehen, wie z.B. mit dem Liebhaber zu verkehren.<sup>241</sup> Diese queeren Aspekte des Fetisches sind nach Lokke jedoch nur eine Möglichkeit unter dem Deckmantel der Heterosexualität homosexuelle Akte zu vollziehen.

The female is ultimately a proxy or catalyst for this contact, desire, and fluidity of identification. By repurposing her body and co-opting her point of view, cuckolds are capable of remaining 'not gay in their identitarian consequences' [...] Thus, the fetish and porn cuckold is not simply a contented cuckold (wittol), simultaneously transgressing and reinforcing patriarchal norms, but one which transgresses yet reinforces his own whiteness and straightness.<sup>242</sup>

Rekonstruiert man unter folgender Prämisse das vorliegende Bild, lässt sich die These aufstellen, dass über die Blickkonstellationen der weiblich\* wie männlich\* gelesenen Figur der Versuch unternommen wird, auch das queere sexuelle Interesse der männlichen\* Figur über den weiblichen\* Blick zu verhüllen. Während sich die männlich\* gelesene Figur durch die abwehrende Haltung von der queeren Sexualität abgrenzt – welche durch die Figur Nikki repräsentiert wird –, ist die unter der Empörung liegende Demütigung auch mit Lust verbunden. Durch das Vorhandensein der ablehnenden Haltung der männlich\* gelesenen, Figur in der Kadrange existiert auch eine Gegenposition zur Fetischisierung des nicht-binären Körpers.

---

<sup>238</sup> David J. Ley, *Insatiable Wives: Women Who Stray and the Men Who Love Them* (Lanham: Rowman, 2009), 171.

<sup>239</sup> Lokke, "Cuckolds, Cucks, and Their Transgressions," 213.

<sup>240</sup> Vgl. Lokke, "Cuckolds, Cucks, and Their Transgressions," 216.

<sup>241</sup> Lokke, "Cuckolds, Cucks, and Their Transgressions," 214.

<sup>242</sup> Lokke, "Cuckolds, Cucks, and Their Transgressions," 218.

Diese Gegenposition ermöglicht Rezipient\*innen queere Fantasien auszuleben, ohne Gefahr zu laufen, ihre heteronormativen Vorstellungen von Heterosexualität aufgeben zu müssen. Von einer Art geschützten Position aus wird es Männern\* erlaubt sich dem queeren Körper zu nähern, ohne zu befürchten, im schlimmsten Fall für die eigenen sexuellen Vorlieben als homosexuell bezeichnet zu werden und so der eigenen Vorstellung von Männlichkeit beraubt zu werden. Gerade das nicht nach binären Vorstellungen einzuordnende Motiv Futanari führt im Internet zu unzähligen Diskussionen über die eigene Sexualität und veranschaulicht die Angst vor den eigenen Neigungen.

## 6.7 *Bringing Down The Beast* von SQUAREPEG3D



2. SQUAREPEG3D, *Bringing Down The Beast*, 10.05.2021, Computergeneriertes Bild, 2560x1140, Slushe, <https://slushe.com/galleries/beach-jog-61719.html>.

Zur Kontextualisierung: Der/Die texanische/r Künstler/in veröffentlicht regelmäßig computergenerierte Pornografie auf der Website Slushe. Die gewählten Motive orientieren sich vorwiegend an Genres wie Fantasy, Sci-Fi und Horror. Diese Konzepte werden zusammen mit BDSM-Themen wie Beherrschung, Erniedrigung und Unterwerfung<sup>243</sup> ausformuliert. SQUAREPEG3D versucht in seiner Arbeit eine große Anzahl unterschiedlicher Fetische zu porträtieren.<sup>244</sup> Abbildungen von Menschen sind innerhalb der Arbeiten eher selten. Viel mehr werden monströse Figuren mit humanoiden Attributen in fantastischen Sexszenarien dargestellt. In einem Interview beschreibt SQUAREPEG3D wie er versucht, die Genres Horror und Pornografie in seiner Arbeit zu kombinieren:

fear and lust are polar opposites that can play well together when contrasted properly. There's a reason so many horror movies [...] put sex and violence within the same medium. Each appeals to a primal instinct that taunts or tantalizes different parts of the animalism in each of us in variable degrees. The real challenge is finding that balance between being scared and being aroused and creating a piece that elicits a blend of the two, or "scarousal." Sometimes I joke with my followers that if my work doesn't confuse you and your body, I'm not doing my job.<sup>245</sup>

<sup>243</sup> Vgl. SQUAREPEG3D, "Space Invasion Contest 2021 Interview," interview by Elayn Wilde, *slushe* (May 13, 2021), <https://slushe.com/galleries/space-invasion-contest-2021-interview-68089.html>

<sup>244</sup> Vgl. "SQUAREPEG3D's Profile Description," SQUAREPEG3D, *slushe*, <https://slushe.com/squarepeg3d>.

<sup>245</sup> SQUAREPEG3D, interview.

Die folgende Arbeit ist eine Bildserie aus zehn Bildern, die dasselbe Motiv aus unterschiedlichen Perspektiven framt. Innerhalb einer konstruierten 3D-Szene ist es möglich, die Kamera an jeder Koordinate zu positionieren und von diesem Ort das Bild zu berechnen. Dadurch dass Abbildung 2 alle Figuren inkludiert, soll der Fokus gerade auf diese Perspektive gelegt werden. Die anderen Bilder helfen trotzdem ungemein dabei, Figuren im Hintergrund und andere Details genauer beschreiben zu können. Die Mehrfachaufnahme ermöglicht Rezipient\*innen den dreidimensionalen Charakter der Szene deutlich stärker wahrzunehmen und nicht durch eine festgelegte Kadrange begrenzt zu werden.

### 6.7.1 Deskription

Das Bild *Bringing Down the Beast* weist folgende Personen- und Objektkonfiguration auf: In der Bildmitte befindet sich eine aufrechtstehende Figur, um die im direkten Umfeld fünf weitere Figuren stehen. In räumlicher Distanz befinden sich vier weitere Figuren. Zwei stehen direkt nebeneinander und tragen jeweils eine weitere Figur auf ihren Schultern. Die soziale Identität der gezeigten Akteure lässt sich nur schwer bestimmen, da alle Figuren zwar menschliche Attribute aufweisen, jedoch nicht als Menschen gelesen werden können. Alle Figuren verfügen über eine Kombination aus Brüsten und einem Penis. Nur eine der vier Figuren im Hintergrund hat statt dem Penis eine Vulva. Deren Alter lässt sich nicht bestimmen. Die Hautfarbe der Figur im Zentrum ist dunkelbraun. Die fünf anderen Figuren um sie sind grün. Die vier Figuren im Hintergrund haben alle eine unterschiedliche Farbe: grün, braun, hellgrün, weiß. Die Körper aller Figuren zeichnen sich durch eine starke Muskulatur aus. Die Körpergröße der einzelnen Figuren variiert: Die Hauptfigur in der Bildmitte ist am größten. Diese Figur weist auch den höchsten Körperfettanteil auf, wodurch die darunter liegende Muskulatur sich nicht ganz so klar abzeichnet, da sie jedoch auch in der Breite vielfach mehr Raum einnimmt. Auf dem humanoiden Körper thront ein Stierschädel mit langen Hörnern. Die Figur steht breitbeinig da und streckt den rechten Arm in die Höhe, während der andere Arm abgewinkelt nach oben gestreckt wird. Beide Fäuste sind geballt. Der Mund ist weit aufgerissen und die gelben Zähne des Unterkiefers kommen dabei stark zum Vorschein. Die Figur hat einen goldenen Nasenring. Die Haut ist feucht und glänzt stark. Der Blick geht in die Ferne.

Die fünf Figuren rund um die Figur sind ca. halb so groß wie die Hauptfigur und zeichnen sich durch blaue Haare, Gesichtsbemalung und spitz zulaufende Ohren aus. Vier dieser Figuren stehen in direkter Interaktion mit mehreren Artefakten: Vier Seile sind an den Armen, d.h. zwei an den Ober- und zwei an den Unterarmen der Hauptfigur, befestigt und werden von den halb so großen Figuren festgehalten.





3. SQUAREPEG3D, Bringing Down The Beast, 10.05.2021, Computergeneriertes Bild, 2560x1140, Slushe, <https://slushe.com/galleries/beach-jog-61719.html>.

Jede der vier Figuren hat eine andere Körperhaltung. Diese Körperhaltung, der von links nach rechts im Bild positionieren Figuren, ergibt sich wie folgt: Der Oberkörper der ersten Figur ist auf die linke Bildseite gedreht und ist stark nach hinten geneigt. Die Arme orientieren sich in dieselbe Richtung und halten das Seil fest umklammert. Der Stand ist breitbeinig. Die Augen sind zusammengekniffen. Der Mund ist offen und die Zähne sind zu sehen. Die zweite Figur ist stark nach vorne geneigt und fällt innerhalb der eigenommenen Pose ins Hohlkreuz. Die Arme führen vor dem Oberkörper zusammen. Auch diese Figur steht breitbeinig da, wobei das linke Bein nach vorne und das rechte nach hinten ausgerichtet ist. Der Mund ist leicht geöffnet. Die Mundwinkel sind nach oben gezogen. Die dritte Figur ist nur leicht nach vorne geneigt, jedoch befindet sich nur das vordere Bein am Boden, während das zweite nach hinten abgeknickt ist. Die Beine sind ausgestreckt nach vorne gerichtet. Beide Hände halten das jeweilige Seil fest. Der Mund und die Augen sind weit geöffnet. Die rechte Figur ist nicht am Boden positioniert. Das Seil wird nur von der linken Hand gehalten. Die Glieder sind in alle Richtungen von der Körpermitte weggestreckt. Augen und Mund sind weit aufgerissen. All diese Figuren orientieren ihren Blick in die Richtung des gespannten Seils. Die fünfte Figur ohne Seil umklammert den Penis der Hauptfigur mit den Armen und Beinen. Aus dem Penis kommt eine hellgrüne Flüssigkeit, welche sowohl in einem Schwall das Gesicht der umklammernden Figur verdeckt, sowie an der linken Schulter hinuntropft.



4. SQUAREPEG3D, Bringing Down The Beast, 10.05.2021, Computergeneriertes Bild, 2560x1140, Slushe, <https://slushe.com/galleries/beach-jog-61719.html>.

Im Hintergrund des Bildes befinden sich vier weitere Figuren. Die linke untere Figur steht breitbeinig da. Die Arme und Schultern sind nach hinten gezogen, die Körperhaltung ist aufrecht. Der Kopf ist leicht nach unten gesenkt. Im Mund befindet sich ein Knebel, der auf Höhe der Mundwinkel durch zwei Metallringe gehalten wird. Die Unterarme werden durch lederne Armbänder verziert. Auf den Schultern der Figur ist ein Sattel angebracht, auf dem eine weitere Figur sitzt. Diese Figur hat ihre Beine nach außen gestreckt und lehnt mit ihren Armen auf dem Kopf der tragenden Figur. Die Figur ist etwa einen Kopf kleiner und zarter. Der Kopf ist in die linke Hand gelehnt. Die Ohren sind groß, spitz und an den Enden orange. Eine rote Gesichtsbemalung bedeckt Augen und Wangen. Neben den beiden stehen zwei weitere Figuren, die in einer ähnlichen Konstellation posieren. Die untere Figur steht wie die grüne Figur da. Auch trägt sich denselben Knebel und Hörner am Kopf, die wie die Ohren lang und spitz sind. Die Farbe des Penis der Figur verläuft am Schaft in einer kurzen Distanz von einem braunen zu einem rosa Hautton. Sperma läuft in einem langen Faden aus dem Geschlecht. Ein metallener Penisring ist an der Peniswurzel angebracht. Auf dem angebrachten Sattel thront eine aufrecht sitzende Figur. Diese Figur ist die zarteste der Wesen und weist am wenigsten definierte Muskeln auf. Sie hat dunkle Lippen, ist dunkel geschminkt und hat blonde, zurückgeflochtene Haare. Die Blickrichtung der Figuren fällt wie folgt aus: Die Figuren mit Knebel sehen nach unten oder in die Ferne. Die beiden sitzenden Figuren blicken in Richtung der Situation rund um die Hauptfigur.

Die Handlungsumgebung besteht aus den folgenden Komponenten: Der Handlungsraum ist eine Außenraumsituation. Die Figuren befinden sich in einem Wald, welcher durch die Menge an Bäumen im Hintergrund ins Auge fällt. Im Vordergrund sind kleinere, gelb-beige Gewächse zu sehen, die in der Ferne größer und dunkler werden. Im Vordergrund sehen wir einen unbedeckten Sumpf. Die Wasseroberfläche des trüben Gewässers wird durch mehrere Wasserwellen durchbrochen, die um die einzelnen Figuren herum am gravierendsten sind. Einzelne Wasserspritzer befinden sich rund um die sich im Gewässer aufhaltenden Figuren.

### **6.7.2 Bedeutungsanalyse**

Die Handlung im Bild lässt sich wie folgt analysieren: Im vorliegenden Fall wird ein Handlungsausschnitt abgebildet. Die spritzenden Wassertropfen und die im Wasser aufkommenden Wellen sind durch ihre Eigenschaft, nie still zu stehen und sich kontinuierlich über fortlaufende Zeit zu verändern, ein Hinweis darauf, dass das Bild eine sich gerade vollziehende Handlung abbildet. Auch die dynamischen Posen mehrerer Figuren verdeutlichen den Handlungsmoment. Jene rund um die Hauptfigur, die an einen Minotaurus erinnert, werden innerhalb des Sujets regelrecht durch die Luft gewirbelt. Der Fall der Seile beschreibt als Folgewirkung der vollzogenen Körperbewegungen die vergangenen Bewegungsabläufe derselben. Durch den kurvenförmigen Fall des Seils wird die kriegerische Haltung des Minotaurus gleichzeitig auch als rapid durchgeführte Handlung inszeniert. Das Bild suggeriert, dass die Figur im vorherigen Moment noch von der Schar an Kobolden niedergeschlagen wurde, sich aber sich just zur gleichen Zeit das Blatt gewendet hat und sich die aufgestauten Energien der Hauptfigur entladen. Die erhobenen Fäuste, das weit aufgerissene Maul und die kriegerische Pose verdeutlichen die überlegene Kraft und Stärke der Figur. Im größten Moment des Widerstands kommt es gleichzeitig auch zur sexuellen Entladung. Das umklammerte Geschlecht der Hauptfigur wirft eine Fontäne Sperma in das Gesicht eines der Kobolde. Während also der umzingelte Minotaurus sich gerade aus den Fängen der Angreifer\*innen zu befreien versucht, sind die Kobolde darum bemüht, das gefundene Opfer weiter zu beherrschen. Auf der linken Bildseite sieht man zwei Kobolde, die in kraftvollen Posen weiterhin die Beute über den gefesselten Arm kontrollieren. Die von den eingenommenen Posen ausgehende Körperspannung verleiht der imposanten Körpermuskulatur zusätzlichen Ausdruck. Trotz der kleinen Körpergröße werden die sich ähnelnden Figuren als Individuen innerhalb eines heldenhaften Szenarios dargestellt, in der jeder eine spezifische Aufgabe zugeteilt wurde. Jede der Figuren attackiert den Körper des Minotaurus aus einer anderen Position heraus. Auf der rechten Seite haben bereits zwei weitere Kobolde die Kontrolle verloren und werden von der überwältigenden Kraft des Minotaurus weggerissen. Die linke und rechte Bildhälfte nimmt Bezug auf vergangene und



zukünftige Handlungen: Die linke Bildhälfte beschreibt die Vergangenheit der rechten Bildhälfte, während die rechte Bildhälfte die Zukunft der linken Bildhälfte erzählt.



2. SQUAREPEG3D, Bringing Down The Beast, 10.05.2021, Computergeneriertes Bild, 2560x1140, Slushe, <https://slushe.com/galleries/beach-jog-61719.html>.

Die Mimik der Figuren erstreckt sich über Gefühlsausdrücke von Anstrengung über Freude zu Überraschung und Entsetzen. Das Seil in seiner symbolischen Funktion als Fessel im Kontext pornografischer Kultur weist auf die stattfindende sexuelle Praktik des *Bondage* hin. Bondage beschreibt die Fesselung einer Person und die damit verknüpfte Einschränkung sich frei zu bewegen. Als Spielform des BDSM wird das Motiv hier in eine fantastische Szene integriert und transformiert die vorliegende Situation in eine Variante des Gruppensexes.

Im Hintergrund sehen wir vier weitere Figuren, die durch ihre Anwesenheit sowohl auf die gerade beschriebene Handlung Einfluss nehmen, zugleich eine eigene Handlung produzieren. Durch die im Gegensatz zu den anderen Figuren eingenommene statische Pose, lässt sich dieser zweiter Handlungsort als Nebenhandlung beschreiben. Auf der linken Seite steht eine grüne koboldartige Figur in einer militaristischen Pose. Dass die Arme und Schultern nach hinten und die Brust hinaus gedrückt werden, inszeniert die Figur als kraftvoll. Kombiniert mit der nach unten gerichteter Mimik und der Tatsache, dass sie einen Sattel sowie einen Mundknebel trägt, positioniert sich die Figur als unterwürfig, dienend und kontrolliert. Im Gegensatz dazu ist die auf dem Sattel sitzende Figur, die ebenso an einen Kobold erinnert, entspannt und ruht ihren Kopf gelangweilt in der linken Hand. Ihre rechte Hand liegt auf dem

Kopf der gesattelten Figur. Der Mundknebel deutet darauf hin, dass die berittene Figur trotz der körperlichen Unterlegenheit eine Führungsposition einnimmt, während die andere ausschließlich dessen Befehle entgegennimmt. Der Arm auf dem Kopf zeigt jedoch auch eine körperliche Berührung, welche über die Kontrolle hinaus auch ein vertrauterer bzw. intimeres Verhältnis andeutet.

Dasselbe Beziehungsmuster gilt auch für die rechte Figurenkonstellation. Die Blickrichtung der unteren Figur verläuft auf die Seite, während die auf ihre sitzende Figur mit erhobenem Haupte das Geschehen in der Bildmitte betrachtet. Auch hier wird ein klares Machtverhältnis dargestellt. Aus dem Geschlecht der behornten Figur fließt ein langer Tropfen Sperma, der darauf hinweist, dass auch die (ergebenen) eher passiv wirkenden Figuren innerhalb des Szenarios Lust empfinden. Diese Lust lässt sich zunächst über die Beziehung zwischen Reiter und gerittener Figur bestimmen. Das Verhältnis referenziert hier auch auf die aus der BDSM-Szene kommende Beziehung zwischen Herr\*in und Sklave bzw. Sklavin. Setzen wir nun die beiden in räumlicher Distanz zueinander liegenden Szenen zueinander, wird sichtbar, dass über die Blickbeziehung zwischen den Reiter\*innen und der gefesselten Hauptfigur ein voyeuristisch/exhibitionistisches Beziehungsgeflecht herausgelesen werden kann.

Der Handlungsraum ist ein Sumpf innerhalb eines Waldes. Durch das Geäst fällt helles Licht auf die Umgebung, wodurch die innenliegende Flora und Fauna sichtbar gemacht wird. Durch die umfassende Ausleuchtung aller Elemente lässt sich der Ort zwar als verwünschter Wald beschreiben, weniger kann die Situation jedoch mit Konnotationen wie Unheimlichkeit, Angst oder Grauen assoziiert werden, welche viel eher z.B. über die Dunkelheit eines dichten und verwachsenen Waldes aufgerufen werden würden. Durch die hindurchtretenden Sonnenstrahlen entstehen grelle und blendende Lichtflecken innerhalb mehrerer Baumkronen, die in ihrer Ähnlichkeit zu Strahlenbüscheln eine Atmosphäre der Magie erzeugen und so den Ort als mystischen Märchenwald konstituieren. Durch die Körperbemalungen, Nacktheit und diverse Bezüge zur Mythologie und dem Tierreich wird die Lebensweise der Figuren als naturverbunden, wild und exotisch dargestellt. Der Wald wäre innerhalb dieser Lesart auch das natürliche Habitat der Figuren – privater Raum ist nicht erkennbar – es befinden sich keine sozialen Artefakte im Bildausschnitt, die persönliche Lebensverhältnisse widerspiegeln.

### **6.7.3 Sinnrekonstruktion und -interpretation**

Zunächst soll die Darstellung auf gemeinsame Strukturmuster untersucht werden. Im Kontext von Körperkonstruktionen fällt auf, dass alle Figuren das Motiv der Futanari aufgreifen, wo diverse Körpermerkmale miteinander kombiniert werden. Wohingegen in den meisten

Darstellungen die Futanari als weiblich\* gezeichnete Figur mit Penis porträtiert wird, so existiert im Bild auch eine Figur mit männlich\* gelesenen Gesicht und Vulva. Allein durch die sonstige Unterrepräsentation dieser Körperkonfiguration bricht die Darstellung mit gängigen Darstellungsrepräsentationen und fetischisiert auch Transmänner. Das Bild nimmt sich damit „de[m] nicht weniger konstruierten Charakter von Männlichkeit“<sup>246</sup> an.

Auch aus der Vulva spritzt ein Lusttropfen, wodurch der sonst dem Mann\* vorbehaltene Akt des Cumshots eine Form von Demokratisierung des phallischen Prinzips konstituiert wird. Im vorliegenden Bild ist der Cumshot ein zentrales Darstellungselement, reproduziert er die durch den Realfilm konstituierte Darstellungskonvention als Visualisierung von Lust. Gerade durch die Abwesenheit sonstiger Hinweise auf sexuelle Prozesse – das Bild präsentiert keine Form von direkter Penetration – spielen die über die Orgasmen herbeigeführten Körperflüssigkeiten eine elementare Rolle, um den pornografischen Charakter zu etablieren. Als Marker sexueller Lust werden durch die entweichende Körperflüssigkeit die nackten Körper zu erregten Körpern und folglich wird im Bild ein sexuelles Szenario simuliert. Durch die klare Verortung des Szenarios als fiktional wird der Cumshot in seiner Funktion als Beweis von realer Lust in Frage gestellt. Innerhalb der Kadrage sind alle Körperflüssigkeiten nur ein weiteres Element der Inszenierung.

Klischees von Männern\* und Frauen\* können innerhalb des Bildes nicht ausgemacht werden, sind alle vorhandenen Körper nicht in binäre Geschlechtervorstellungen einzuordnen. Der/die Künstler\*in geht noch einen Schritt weiter, da mit der Darstellung eines Minotaurus als pornografisches Hauptmotiv eine Einteilung einer binären Geschlechtervorstellung /faktisch ausgeschlossen wird. Denn trotz der stark sexualisierten, anthropomorphen Körperform des Mischwesens finden sich auch Elemente aus dem Tierreich innerhalb der Körperkonstruktion. Gerade dass das Gesicht als elementarer Bestandteil menschlicher Identität durch einen Stierkopf ausgewechselt wird, entfernt die Figur enorm von bestehenden Normen, wie Akteur\*innen innerhalb der Pornografie auszusehen haben.

Schon sehr lange existieren Mischwesen innerhalb menschlicher Kulturen: Von der Sphinx, über Zentauren und Wassermänner ziehen sich die fantastischen Kreationen bis weit zurück in die Antike. Das vorliegende Beispiel bezieht sich besonders auf das Genre der Fantasy und deren Archetypen. „Archetypen sind Bilder, Motive und Personaltypen in festen Handlungsschemata [...], die von den Menschen auf narrativ fixierte Vergangenheiten mit spezifischen Formen starker Zeichen- und Symbolhaftigkeit (wie Mythen, Märchen, religiöse Überlieferungen) bezogen werden.“<sup>247</sup> Besonders das Genre der Fantasy hadert mit jenen

---

<sup>246</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

<sup>247</sup> Ludger Kaczmarek, „Archetyp,“ in *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 2022, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:archetyp-1275>

Archetypen, werden diese in unzähligen Geschichten oft klischeehaft durch spezifische Rollenbilder erzählt. Wiederkehrende Motive sind z.B. der alte weise Zauberer, der mutige Krieger oder der böse Troll. Gerade diese schablonenartige Erzählweise konstruiert neben durchschaubaren Figurenkonstruktionen auch starre Geschlechtervorstellungen und Körperbilder. Die typische Körperkonstruktion beschreibt den Zauberer als groß und hager, den Krieger als schön und muskulös und Trolle als dick und hässlich. Während also Kobolde und Orks meist böse und widerwärtig dargestellt werden, stehen z.B. Elfen für das Schöne und Gute. Auch die Unterteilung in unterschiedliche Rassen und Völker, die homogen voneinander getrennt sind, spiegelt eine anachronistische Vorstellung gesellschaftlichen Zusammenlebens wider und müsste im Kontext des Fantasy-Genres problematisiert werden.

Grundsätzlich wird der Minotaurus als aggressives Ungeheuer beschrieben, während Kobolde in ihren elementaren Charakterzügen zwischen harmlos-neckisch und tückisch-schadenfroh oszillieren. Dass also wie in der Darstellung die hinterlistigen Kobolde das Ungeheuer in einen Hinterhalt führen, bewegt sich auf Linie mit der kulturellen Erwartungshaltung. Da nun aber diese dargestellte Bezwingung durch die Fesselung nicht nur ein kämpferischer Akt ist, sondern innerhalb des pornografischen Kontexts zusätzlich die sexuelle Praktik des *Bondage* darstellt, wird der vorsätzliche Angriff zu einer sexuellen Fantasie. Im Gegensatz zu der klassischen Fantasy-Erzählung wird im pornografischen Bild das stereotype Motiv der Monsterbegegnung und dessen Niederschlagung sexualisiert und in einen pornografischen Kontext überführt. Es sind nicht länger die monströsen Körper, die durch ihre Andersartigkeit als abstoßend porträtiert werden, sondern sich ganz im Gegenteil nun zu Auslösern körperlicher Erregung werden. Zwar werden diese Figuren in angedeuteten sexuellen Handlungen dargestellt, jedoch sind die Körper unabhängig ihres Geschlechts weitgehend nach bestehenden Darstellungskonventionen fit und muskulös.

Der Versuch der Kobolde, den Minotaurus wehrlos zu machen und am Boden zu fixieren, während ein weiterer den Penis stimuliert, zeigt auch eine Verschiebung von Machtpositionen. Wohingegen innerhalb sexueller Rollenklischees meist die gefesselte, unterwürfige Person auch als körperlich unterlegen dargestellt wird, sind es in diesem Fall die kleinen Kobolde, die den großen Körper des Minotaurus zum Erliegen bringen.

Unklar bleibt jedoch, ob das dargestellte Aufeinandertreffen als freiwillige oder unfreiwillige Vergewaltigungsfantasie intendiert wurde. Viel mehr bietet das vorgestellte Narrativ aufgrund dessen Ferne zur Realität dem/der Betrachter\*in die Möglichkeit, das vorliegende Szenario mit eigenen Ideen und Vorstellungen zu besetzen. Nicht nur artikuliert das Bild ein sexuelles Szenario mit eigener Zeitlichkeit, auch thematisiert es Sexualität von Figuren, die uns aus sonst anderen Kontexten bekannt sind. Diese Abstraktion ermöglicht eine Offenheit, die keine sexuelle Vorliebe zu Gunsten der vorliegenden Spielart abwertet.

Das es vor allem sexuelle Praktiken des BDSM sind, die der ohnehin bössartige Kobold und menschenfressende Minotaurus praktiziert, wird auch die Vorstellung konsensualen Gewaltfantasien als monströs und abnorm verstärkt und stellt einen Konnex zu den zugeschriebenen Eigenschaften der Archetypen her. Hätte man das Szenario in einer als kulturell romantisch gelesene Situation stattfinden lassen – etwa z.B. in einem Himmelbett inmitten eines Rosenmeers – wäre der Bruch zwischen Handlungen und Handelnden umso größer gewesen, was wiederum die immer noch existente Pathologisierung der BDSM Praktiken tatsächlich verfremdet hätte. Die größte Verfremdung basiert also vorwiegend auf der Ebene der Sexualisierung abnormer Figuren.

Die Verwendung von animalischen Attributen innerhalb der Darstellung mit Zoophilie in Verbindung zu bringen, wäre eine Verkürzung der Wirkmechanismen des Bildes. Zwar kann solch eine Lesart nicht ausgeschlossen werden, jedoch wäre ein Gegenargument durch eine Beschreibung der Tatsache, dass diverse andere sexuelle Spielformen Elemente aus dem Tierreich für sich beanspruchen, möglich. Ein Beispiel dafür wäre das *Petplay*, wo zumindest eine\*r von mehreren Partner\*innen innerhalb eines Rollenspiels das Verhalten eines Tier imitiert. Eine Interpretation für die Darstellung wäre z.B., dass es weniger der Wunsch ist, ein sexuelles Verhältnis mit einem Stier einzugehen, als die dahinterliegenden Machtdynamiken zu erleben oder auf eine Person zu treffen, die dieselbe Stärke und Schonungslosigkeit wie die Figur repräsentiert. Die in der Fantastik angelegte Szene ist im Stande, durch Thema und Machart Sexualität darzustellen, ohne diese zu naturalisieren. Vielmehr finden sich genügend Indizien innerhalb des Bildes, die die Darstellung als Inszenierung markieren. Von primärer Bedeutung für die Konstruktion von Lust sind die metaphorischen Details<sup>248</sup> der Darstellung. Während im Realfilm der Darstellung von Gewaltfantasien auch aufgrund des schlechten Rufs der Industrie nicht das Vertrauen zugesprochen wird, ob die Handlungen auch im Konsens aller Beteiligten stattgefunden haben, ermöglichen pornografische Darstellungen wie *Bringing Down The Beast* Rezipient\*innen sexuelle Fantasien auszuleben ohne dabei mit den eigenen moralischen und ethischen Prinzipien zu brechen. Paasonen beschreibt die Rolle solcher Figuren wie folgt:

In hentai- infused monster cartoon porn, demons and zombies function as proxies to human bodies while effectively shifting the action into the fantasy realms of dungeons, castles, and forests. Pleasures taken in such scenes challenge assumptions of pornographic preferences as bound to specific sexual orientations and categories of identity, given that these can scarcely be decoded from the figures on screen.<sup>249</sup>

Körper- und Geschlechtergrenzen werden also innerhalb der Darstellung verwischt und auf symbolischer Ebene neu organisiert. Speziell die nicht binären Figuren bieten Rezipient\*innen

---

<sup>248</sup> Paasonen, "The affective and affectless bodies of monster toon porn," 150.

<sup>249</sup> Paasonen, "The affective and affectless bodies of monster toon porn," 150.

die Möglichkeit, vergeschlechtlichte Zuweisungen über imaginative Prozesse herzustellen bzw. die eigene sexuelle Identität als durchlässiger und offener zu betrachten. Im besten Fall weicht das fantastische Szenario essentialistische Vorstellungen von Heterosexualität auf und stellt die Erforschung der Lust vor die Notwendigkeit, über die Art der Darstellung seine eigene sexuelle Ausrichtung bestätigen zu wollen. Das Bild als Entfremdung von authentischen Darstellungen von Sexualität eröffnet damit auch einen Diskurs darüber, ob pornografisches Material als über die Realität hinausreichende „entnaturalisierten Körpertechnologien“<sup>250</sup> verstanden werden könne. Auch wenn das Bild populäre Motive aus dem Fantasy-Genre wählt und verqueert, so deutet es doch auf die unendlichen Möglichkeiten der Fantastik hin, die nicht durch die Regeln des Realismus eingeschränkt werden. Über die größere Bandbreite an unterschiedlich erdachten Szenarios ist es vor allem die Abstraktheit, die auch die Bandbreite an Interpretationen bzw. erotischen Lesarten vervielfacht.

## 7 Conclusio

Um computergenerierte Pornografie aus einer postpornografischen Perspektive zu betrachten, ist es notwendig, Bilder in ihre Bestandteile zu zerlegen und sich vor voreiligen Urteilen zu schützen. Denn wie in der durchgeführten Analyse gezeigt werden konnte, eröffnen die zwei Bilder desselben Genres zwei voneinander divergierende Ergebnisse und sind in keiner Weise lediglich die Kopie einer Kopie. Vergleicht man die von Tim Stüttgen angeführten Positionen der Postpornografie mit *Beach Jog* und *Bringing Down The Beast* fällt auf, dass eine Arbeit diese Konzepte stärker aufgreift als die andere. Um die Ergebnisse resümierend vollständig miteinander zu vergleichen, bietet sich an, die analysierten Exemplare nochmal mit Stüttgens Ausführungen Punkt für Punkt in ein Verhältnis zu stellen.

Sowohl in *Beach Jog* wie in *Bringing Down The Beast* kommt es zu einer Form von *performativer Übersteigerung*. In *Beach Jog* wird die nicht binäre Figur überzeichnet und dadurch im Verhältnis zu den anderen Figuren als fremdartig und eigen dargestellt. Weniger führt die Übersteigerung in diesem Fall zu einer brüchigen Geste, als weiter den Glauben darin zu verfolgen, dass durch die Maximierung der Körperoberfläche auch die Lust vergrößert wird. Im Gegensatz dazu parodiert *Bringing Down The Beast* durch die exzessive Vermischung von Fabelwesen und genormter Körper bestehende Vorstellungen wie Geschlecht und Körper vor der simulierten Kameralinse auszusehen haben. Beide Bilder nehmen sich selbst nicht zu ernst, doch gerade, weil *Bringing Down The Beast* die übertriebenen Körperdarstellungen so weit von der Realität entfernt und damit seine Künstlichkeit und Stilisierung preisgibt, erhält die

---

<sup>250</sup> Stüttgen, „Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken“.

Überzeichnung seinen ironischen Wert. Der Hyperrealismus gepaart mit monströsen, außerweltlichen Gestalten ironisiert den Zwang der Pornografie, den Körper in seiner Ganzheit auszuleuchten.

Überprüft man die zwei Arbeiten auf ihre *Diversifizierung von sexuellen Praktiken* zeigt sich, dass in beiden Bildern über eine sehr subtile Darstellungsform sexuelle Handlungen gezeigt werden. Nicht auf direkte Penetration wird fokussiert, vielmehr wird über gezeigte Machtbeziehungen innerdiegetische Lust geschaffen. In *Beach Jog* steht vor Allem der sexualisierte Körper im Vordergrund und die Nebenfiguren tragen nur dazu bei, die fokussierte Objektifizierung noch stärker in den Vordergrund zu rücken während *Bringing Down The Beast* handlungsorientierter und vielfach deutlicher die Konfrontation aufeinandertreffender Körper zeigt. *Beach Jog* trachtet weniger danach alternative Lüste zu kreieren als ausschließlich sexualisierte Körper zu zeigen. Durch den fehlenden Umfang an Handlung verbleiben die Figuren in einer skizzenhaften Fassung und bieten kaum alternative Lesarten. *Bringing Down The Beast* wiederum forciert durch das Fantasy-Motiv keine dokumentarische Lesart, sondern bietet gerade durch die Distanz zur Realität Rezipient\*innen die Möglichkeit, das Szenario mit eigenen Vorstellungen zu befüllen.

Zur *transversalen Kollektivierung* kann gesagt werden, dass beide Arbeiten unabhängig von ihrer Darstellung als mediale Nische im Internet dazu beitragen, pornografische Ausdrucksformen zu erweitern. Denn auch wenn Motive und Konventionen aus dem Realfilm innerhalb des Mediums zu Teilen reproduziert werden, so sind selbst diese Arbeiten Versuche von Einzelpersonen, Pornografie nach individuellen Produktionsformen innerhalb eines künstlerischen Forums herzustellen und damit ein weiterer Schritt weg von der bisherigen, industriellen Produktion von Pornografie. Gerade aber weil die Arbeiten auf der Website *Slushe* eine Nische bekleiden, ist das Ausmaß der politischen Wirkkraft durch die bedingte Reichweite nur begrenzt.

Im Kontext der *Aneignung* sind binäre Rollenverhältnisse weitgehend aufgehoben. *Beach Jog* ist nur eines der Bilder des/der Künstler\*in, in dem die Hauptfigur Nikki eine mächtige Superheldin spielt, die die irdischen Männer\* und Frauen\* in der fiktiven Welt beherrscht und dominiert. Auch wenn dadurch nicht-binäre Geschlechterkonstruktionen als außergewöhnlich dargestellt werden, so sind sowohl Männer\* wie Frauen\* innerhalb der Erzählungen auf dieselbe Weise in ihrer Durchschnittlichkeit schwach. Diese narrative Perspektive stellt die Geschlechter zumindest auf die gleiche Stufe und dechiffriert asymmetrische Machtdynamiken als irrsinnig. In *Bringing Down The Beast* werden heteronormative Rollenverhältnisse völlig diffundiert, da binäre Geschlechterkonzepte bei der Analyse von modifizierten Fabelwesen nur noch auf einer sehr abstrakten Ebene greifen.

Beide Darstellungen haben nur sehr wenig mit Laura Méritts Maximen gemein, welche Respekt, faire Arbeitsbedingungen und Safer Sex in der Szene abzubilden versucht. Immerhin existieren die Darsteller\*innen nur als Berechnungen auf den Festplatten der Künstler\*innen. Gerade weil die Bilder durch ihre Medialität als klar konstruiert gekennzeichnet sind, stellt sich nicht länger die Frage, ob Darsteller\*innen sich unter fragwürdigen Bedingungen für die jeweilige Szene zur Verfügung gestellt haben. Auch die Frage nach der Ganzheitlichkeit von der Repräsentation von Geschlechtsidentitäten scheint nur bedingt beantwortbar, sind die Figuren grundsätzlich geschlechtslos und erst durch die Entscheidung der Betrachter\*innen, der Figur ein Geschlecht zuzuweisen, wird eine Form von Geschlechtlichkeit repräsentiert. Zwar bestehen die Figuren aus einem Konglomerat an vergeschlechtlichten Attributen und Artefakten, von denen aus wir das jeweilige Geschlecht der Figur ablesen, jedoch zeigt dieser Prozess auch, dass analytische Texte wie diese Masterarbeit dazu beitragen, durch das Sprechen über das Geschlecht der Figuren auch diese stückweise kategorisieren. Gerade dass sich die Figuren in *Bringing Down The Beast* nicht vollständig erfassen lassen und eine Einordnung verkomplizieren, ist eine zentrale Eigenschaft der Postpornografie.

Auch wenn sich *Bringing Down The Beast* nicht als aktive Gegenposition zum typischen Heteroporno positioniert, schafft es das Bild durch seine Entfernung zu bestehenden Normen die enthaltenen Konventionen in Frage zu stellen. Körperbilder, der Cumshot und Gewaltfantasien werden innerhalb des simulierten Szenarios von dem pornografischen Authentizitätsversprechen subtrahiert und zu abstrakten Fantasien transformiert.

Im Kontext von *Weiblichen Männlichkeit(en)* konnte festgestellt werden, dass innerhalb der computergenerierten Pornografie über das Motiv der Futanari der Transgender-Körper immer und immer wieder thematisiert wird. In den meisten Fällen sind es jedoch Trans-Frauen\*, die über die Figuren repräsentiert werden. Sowohl in *Beach Jog* wie in *Bringing Down The Beast* sind die überwiegende Zahl an Figuren mit femininen\* Körpern und riesigem Phallus dargestellt. Die stark ausgeprägte Muskulatur als maskuliner Signifikant ist ein weiteres wiederholt vorkommendes Element innerhalb von Körperkonstruktionen. Diese Körperattribute sind jedoch in beiden Bildern nicht ausreichend, um eine Visualisierung von männlicher\* Lust festzustellen.

Zusammenfassend sind beide Bilder neue Formen eines *Fetisches*, der nicht länger daran interessiert ist, reale Körper betrachten zu wollen. Als mediale Technik ermöglicht die computergenerierte Pornografie neue Körper herzustellen, die in ihrem Erscheinungsbild in der physischen Welt nicht realisierbar sind. Computergenerierte Pornografie kann im besten Fall als Werkzeug verwendet werden, um sexuelle Konzepte zu diversifizieren und Fantasien von Künstlern und Künstler\*innen über die Schaffung von digitalen Bildern in visuelle Erfahrungen umzuwandeln. Blickt man auf die Kultur des *Hentai* lässt sich verstehen, warum



die dort existierenden Motive so transgressiv und abnorm sind. Gerade die programmierte Abnormalität unterstreicht den fantastischen Charakter der Darstellungen und gibt Künstler\*innen und Betrachter\*innen durch die naturalistische Ablösung die Möglichkeit, sich nur bedingt mit moralischen Fragen auseinanderzusetzen und sonst höchst problematische Ideen in einem sicheren Rahmen auszuleben. Gerade weil *Beach Jog* nicht das Potential nutzt, dass das Medium hätte, sondern fast ausschließlich die Realität zu kopieren versucht, fehlen Tendenzen, um das Bild als tendenziell postpornografisch zu beschreiben. *Bringing Down The Beast* ist nicht nur aus künstlerischer Perspektive ausgefeilter und komplexer, auch die vielfältige Kreation unterschiedlicher Figuren, die Überzeichnung von fantastischen Archetypen und die Neuinterpretation eines kriegerischen Szenarios als sexuelle Spielform schöpft einen neuen Fetisch, der diametral zu bekannten Mustern steht.

Wie sich nun die computergenerierte Pornografie bei der Verhandlung von Geschlecht und Körper an den Darstellungskonventionen des pornografischen Realfilms orientiert, wurde durch die theoretische Kontextualisierung und die Bildanalyse zu einem großen Teil beantwortet. Die gewählten Beispiele vereinen zwar nicht alle Positionen, die auf Slushe durch die Gesamtheit aller Bilder vertreten werden. Jedoch wurden grundlegende ästhetische Eigenheiten des Genres durch die Analyse aufgezeigt und nach postpornografischen Tendenzen untersucht. Gezeigt wurde auch, dass computergenerierte Pornografie als vielschichtiges Medium weder ausschließlich heteronormative Muster aus dem Realfilm übernimmt noch ausschließlich subversive Inhalte produziert. Viel mehr liegt es an Künstler\*innen und Künstlern Inhalte zu schaffen, die alte Strukturen verwerfen und neue Ideen verwirklichen.

## 8 Bibliografie

- Albury, Kath. "Reading Porn Reparatively," *Sexualities* 12, no. 5 (2009): 647-653.  
<https://doi.org/10.1177/1363460709340373>
- Alilunas, Peter. "14. The King Is Dead, Long Live the Algorithm: Mindgeek and the Digital Distribution of Adult Film," in *Digital Media Distribution: Portals, Platforms, Pipelines*, edited by McDonald Paul, Donoghue Courtney Brannon and Havens Timothy. New York University Press, 2021.
- Austin, John L. *How to Do Things with Words: The William James Lectures Delivered at Harvard University in 1955*. Oxford: Oxford University Press, 1975.
- Austin, John L. *Zur Theorie der Sprechakte. (How to do things with Words)*. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 1972.
- Arvidsson, Adam. "Netporn: the Work of Fantasy in the Information Society," in *C'lickme: a netporn studies Reader* edited by Katrien Jacobs, Marije Janssen, Matteo Pasquinelli. Amsterdam: Institute of Network Cultures 2007.
- Ashton, Sarah, Karalyn McDonald, and Maggie Kirkman. "What Does 'Pornography' Mean in the Digital Age? Revisiting a Definition for Social Science Researchers," *Porn Studies* 6, no. 2 (2019): 144-168. <https://doi.org/10.1080/23268743.2018.1544096>.
- Astheimer, Jörg. *Qualitative Bildanalyse: Methodische Verfahrensweisen und Techniken zur Analyse von Fotografien*. Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, 2016.
- Attwood, Feona. "Immersion: 'Extreme' Texts, Animated Bodies and the Media," *Media, Culture & Society* 36, no. 8 (November 2014): 1186-1195.  
<https://doi.org/10.1177/0163443714544858>.
- Attwood, Feona, and Clarissa Smith, "Porn Studies: An Introduction," *Porn Studies* 1, no. 1-2 (2014): 1-6. <https://doi.org/10.1080/23268743.2014.887308>.
- Braidt, Andrea B. and Patrick Vonderau. "Editorial," in *montage av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 18, no. 2 (2009). [https://www.montage-av.de/a\\_2009\\_2\\_18.html](https://www.montage-av.de/a_2009_2_18.html).
- Butler, Judith. *Das Unbehagen der Geschlechter*, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1991.
- Butler, Judith. *Die Macht der Geschlechternormen und die Grenzen des Menschlichen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2009.
- Butler, Judith. *Gender Trouble*. Florence: Routledge, 2006.
- Butler, Judith. *Haß spricht: zur Politik des Performativen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2006.
- Byung-Chul, Han, *Transparenzgesellschaft*. Berlin: Matthes & Seitz, 2015.
- Catuz, Patrick. *Feminismus fickt! Perspektiven feministischer Pornographie*. Wien: Lit-Verl, 2013.

- Capino, José B. "Filthy Funnies: Notes on the Body in Animated Pornography," *PAF*, Translated by Joshua Mallek, <http://www.pifpaf.cz/en/filthy-funnies-notes-on-the-body-in-animated-pornography>.
- Chapman, Ben. "The Strange, Undiscussed Rise of Incest Pornography," *Medium*, 2019. <https://medium.com/bigger-picture/the-strange-undiscussed-rise-of-incest-pornography-d436e91516f1>.
- Coopersmith, Jonathan. "Do-It Yourself Pornography: The Democratization of Pornography," in *prOnnovation? Pornography and Technological Innovation* edited by Johannes Grenzfurthner, Günther Friesinger and Daniel Fabry. Vienna: monochrom 2007.
- Cosmo, Frank. "What's up with the Rise of Incest Porn?" *Cosmopolitan*, 2015. <https://www.cosmopolitan.com/sex-love/news/a39382/whats-up-with-the-rise-of-incest-porn/>.
- Dawson, Kate, Saoirse Gabhainn and Pádraig Macneela. "Dissatisfaction with School Sex Education Is Not Associated with Using Pornography for Sexual Information," *Porn Studies* 6 (August 2019): 1-13. <https://doi.org/10.1080/23268743.2018.1525307>.
- Derrida, Jaques. *Die différance: Ausgewählte Texte*. Stuttgart: Philipp Reclam jun., 2004.
- Derrida, Jacques, and Avital Ronell. "The Law of Genre." *Critical Inquiry* 7, no. 1 (1980): 55-81. <http://www.jstor.org/stable/1343176>.
- Dery, Mark. "Cowgirls and Werebabes – When Porn Leaps the Species Barrier," in *prOnnovation? Pornography and Technological Innovation* edited by Johannes Grenzfurthner, Günther Friesinger and Daniel Fabry. Vienna: monochrom 2007.
- Döring, Nicola. "Der aktuelle Diskussionsstand zur Pornografie-Ethik: Von Anti-Porno- und Anti-Zensur- zu Pro-Porno-Positionen," *Zeitschrift für Sexualforschung* 24, no. 1 (2011): 1-30. <https://doi.org/10.1055/s-0031-1271355>.
- Drucilla Cornell. *Die Versuchung Der Pornographie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1997.
- Engel, Antke. *Wider Die Eindeutigkeit: Sexualität und Geschlecht im Fokus queerer Politik der Repräsentation*. Frankfurt am Main: Campus-Verlag, 2002.
- Eder, Barbara. "From Hard-Core to Post-Porn. Sex, Gender und der kalte Blick aufs nackte Fleisch," in *grundrisse*, <https://www.linksnet.de/artikel/20953>.
- Faulstich, Werner. *Die Kultur der Pornografie: Kleine Einführung in Geschichte, Medien, Ästhetik, Markt und Bedeutung*. Bardowick: Wissenschaftler-Verlag 1994.
- Foucault, Michel. *Sexualität Und Wahrheit 1: Der Wille Zum Wissen*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2008.
- Flaßpöhler, Svenja. *Der Wille zur Lust. Pornografie und das moderne Subjekt*. Frankfurt/New York: Campus Verlag, 2007.
- Funes, Antonio. "Kolumne zu Spielegrafik: Nein zu Retro-Grafik, aber auch zu High-End-Blendern," *PCGames*, 2020. <https://bit.ly/3H1yBGh>.
- Ganotz, Theresa. "Porn to Be Feminist: Zum subversiven Potential queere feministischer Pornografie." MA thesis, University of Vienna, 2017 Wien, 2017. <https://ubdata.univie.ac.at/AC14460987>.

- Gareth, May. "Why Is Incest Porn So Popular?" *Vice*, 2015. <https://www.vice.com/en/article/8gdz8k/why-is-incest-porn-so-popular-332>.
- Geoffrey, Lokke, "Cuckolds, Cucks, and Their Transgressions," *Porn Studies* 6, no. 2 (2019): 212-227. <https://doi.org/10.1080/23268743.2018.1555053>.
- Graupner Helmut. Unzucht und Anstößigkeit. Rechtliche Rahmenbedingungen der Pornografie, graupner, 2001. <http://www.graupner.at/images/documents/Vortrag-Porno-2001-1.pdf>.
- Grawinkel, Katja. "Zu wider: Oder die Handlungsspielräume (post-)pornografischer Politiken" in *Explizit! Neue Perspektiven zu Pornografie und Gesellschaft* ed. Lisa Andersgassen, Till Claasen, Katja Grawinkel, Anika Meier. Berlin: Bertz + Fischer, 2014.
- Harriet, Gilbert. "So Long as It's Not Sex and Violence," in *Sex Exposed: Sexuality and the Pornography Debate*, edited by Lynne Segal and Mary McIntosh. London: Virago, 1992.
- Heller, Christian. "Gurochan: Imageboard Perversion and the Reinvention of Bodies" in *Of intercourse and Intracourse. Sexuality, Biomodification and the Techno-Social Sphere*, edited by Johannes Grenzfurthner, Guenther Friesinger and Daniel Fabry. Vienna: monochrom 2011.
- Hickethier, Knut. *Film- und Fernsehanalyse*. Stuttgart/Weimar: J. B. Metzler 2012.
- Holzleithner, Elisabeth. "Grenzziehungen: Pornographie, Recht und Moral." PhD. thesis, University of Vienna, 2000, [https://ubdata.univie.ac.at/AC03081151\\_13](https://ubdata.univie.ac.at/AC03081151_13).
- Kaczmarek, Ludger. „Archetyp“, *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 2022, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/a:archetyp-1275>
- Kielholz, Annette. *Online-Kommunikation - Die Psychologie der neuen Medien für die Berufspraxis*. Springer: Berlin 2008.
- Koch, Anna Christin. "Wie der Feminismus die Pornografie rettet," *Zeit.de*, 2017. <https://www.zeit.de/zett/politik/2017-02/wie-der-feminismus-die-pornografie-rettet>.
- Lee Edelman, *No Future: Queer Theory and the Death Drive*. Durhan: Duke University Press, 2004.
- Lenßen, Margrit, Erika Stolzenburg. "Vorwort," in: *Schaulust: Erotik und Pornographie in den Medien*. edited by Margrit Lenßen, Elke Stolzenburg, 8. Wiesbaden: Leske und Budrich 1997.
- Ley, David J. *Insatiable Wives: Women Who Stray and the Men Who Love Them*. Lanham: Rowman, 2009.
- Lüdtke-Pilger, Sabine. *Porno statt Porno! Die Neuen Pornografinnen Kommen*. Marburg: Schüren Verlag, 2010.
- Maina, Giovanna. "Grotesque Empowerment, Belladonna's Strapped Dykes Between Mainstream and Queer" in *Porn After Porn: Contemporary Alternative Pornographies*, edited by Enrico Biasin, Giovanna Maina and Federico Zecca. Milan: Mimesis International 2014.

- Mallan, Kerry, Roderick McGillis. "Between a Frock and a Hard Place: Camp Aesthetics and Children's Culture," *Canadian Review of American Studies* 35 (January 2005): 1-19. <https://doi.org/10.1353/crv.2006.0005>.
- Margret, Grebowicz. *Why Internet Porn Matters*. California: Stanford Briefs 2013.
- Masahiro, Mori. "Bukimi no tani. (The Uncanny Valley)," in *Energy* no. 7. 1970.
- McClellan, Ann. "Redefining Genderswap Fan Fiction: A Sherlock Case Study," *Transformative Works and Cultures*, no. 17 (2014), <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0553>.
- McKee, Alan. "Humanities and Social Scientific Research Methods in Porn Studies," *Porn Studies* 1, no. 1-2 (2014): 53-63. <https://doi.org/10.1080/23268743.2013.859465>.
- Méritt, Laura. "PorYes! Feministische Pornos und die sex-positive Bewegung," in *Pornografisierung von Gesellschaft. Perspektiven aus Theorie, Empirie und Praxis*, edited by Martina Schuegraf, Angela Tillmann. Konstanz/München: UKV, 2012.
- Mitry, Jean. *Semiotics and the Analysis of Film*. London: Athlone, 2000.
- O.N. "Figur," *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 2014, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/f:figur-663>.
- O.N. "Genre," *Das Lexikon der Filmbegriffe*, 2014, <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/g:genre-190>.
- Ortega-Brena, Mariana. "Peek-a-Boo, I See You: Watching Japanese Hard-Core Animation," *Sexuality & Culture* 13, no. 1 (2009): 17-31. <http://dx.doi.org/10.1007/s12119-008-9039-5>.
- Paasonen, Susanna. "Healthy Sex and Pop Porn: Pornography, Feminism and the Finnish Context," *Sexualities* 12, no. 5 (2009): 586-604. <https://doi.org/10.1177/1363460709340369>.
- Paasonen, Susanna. "Labors of Love: Netporn, Web 2.0 and the Meanings of Amateurism," *New Media & Society* 12, no. 8 (December 2010): 1297-1312. <https://doi.org/10.1177/1461444810362853>.
- Paasonen, Susanna. "The affective and affectless bodies of monster toon porn," in *Sex in the Digital Age*, edited by Paul G. Nixon, Isabel K. Düsterhöft. London: Routledge 2017.
- Paasonen, Susanna, Noah Tsika, and Alexander Cho. "Walled Gardens, Nsfw Niches, and Horizontality: A Conversation About Tumblr Porn," in *A Tumblr Book*, edited by Alexander Cho, Allison McCracken, Louisa Stein and Indira Neill Hoch. University of Michigan Press, 2020.
- Preciado, Beatriz. *kontrasexuelles manifest*. Berlin: bbooks 2003.
- Raunig, Gerald. "Transversale Multituden," 2002, [https://transversal.at/transversal/0303/raunig/de#\\_ftn2](https://transversal.at/transversal/0303/raunig/de#_ftn2).
- Robison, Alice J., Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Henry Jenkins, and Katie Clinton. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*- Massachusetts: The MIT Press, 2009.

- Rückert, Corinna. *Frauenpornographie: Pornographie von Frauen für Frauen; Eine kulturwissenschaftliche Studie*. Frankfurt am Main: Lang, 2000.
- Ryberg, Ingrid. "Maximierte Sichtbarkeit: Visuelle Strategien in feministischer und lesbischer Pornografie" in *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 18, no. 2. 2009.
- Saunders, Rebecca. "Computer-Generated Pornography and Convergence: Animation and Algorithms as New Digital Desire," *Convergence* 25, no. 2 (2019): 241-259. <https://doi.org/10.1177/1354856519833591>.
- Saunders, Rebecca. "Grey, Gonzo and the Grotesque: The Legacy of Porn Star Sasha Grey," *Porn Studies* 5, no. 4 (2018): 363-379. <https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.1080/23268743.2018.1505544>.
- Schaschek, Sarah. *Pornography and Seriality: The Culture of Producing Pleasure*. Palgrave Macmillan, 2014.
- Schocher, Nathan. *Der transgressive Charakter der Pornografie: Philosophische und feministische Positionen*. Bielefeld: transcript Verlag, 2021.
- Schwarzer, Alice. *Porno: Opfer & Täter; Gegenwehr & Backlash; Verantwortung & Gesetz*. Köln: Kiepenheuer & Witsch, 1994.
- Seier, Andrea, Sabine Schicke. "Pornografie: Die Fiktion des Authentischen," *Nach dem Film*, no. 2 (2000) <https://nachdemfilm.de/index.php/issues/text/pornografie-die-fiktion-des-authentischen>.
- Serano, Julia. *Whipping Girl, A Transsexual Woman on Sexism and the Scapegoating of Femininity*. New York: Seal Press 2016.
- Smith, Allegra W. "Participatory porn culture: Feminist positions and oppositions in the internet pornosphere," in: *Sex in the Digital Age*, edited by Paul G. Nixon, Isabel K. Düsterhöft. London: Routledge 2017.
- Sontag, Susan. *Notes On "Camp"*. New York: Penguin Random House, 2018.
- Sontag, Susan. *A Susan Sontag Reader*. Harmondsworth: Penguin, 1983.
- Stastný, Nina. "SEXPRESSION: Postmoderne Pornos - Alternativen sexueller Inszenierungen," *fiber* #5, 2004. [http://www.fibriq.net/wordpress/?page\\_id=174](http://www.fibriq.net/wordpress/?page_id=174).
- Stella, Renato. "The Amateur Roots of Gonzo Pornography," *Porn Studies* 3, no. 4 (2016): 351-361. <https://doi.org/10.1080/23268743.2016.1241157>.
- Stępień, Justyna. *Redefining Kitsch and Camp in Literature and Culture*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- Stüttgen, Tim. "Zehn Fragmente zu einer Kartografie postpornografischer Politiken," *Texte zur Kunst* 4, no. 46 (December 2006), <https://www.textezurkunst.de/64/tim-stuettgen-zehn-fragmente-zu-einer-kartografie-postpornograf/>.
- Stüttgen, Tim. "Before Orgasm: Fifteen Fragments on a Cartography of Post/Pornographic Politics," in *Post Porn Politics: Queer-feministische Perspektiven zu*



(post)pornographischen Politiken und Sex als biopolitischer Kulturproduktion edited by Tim Stüttgen. Berlin: B-Books, 2009.

Stüttgen, Tim. "Proletarier des Anus," *jungle.world*, no. 49 (2004),  
<https://jungle.world/artikel/2004/49/proletarier-des-anus>.

Sprinke, Annie. *Post Porn Modernist: My 25 Years as a Multimedia Whore*. San Francisco: Cleis Press, 1998.

Sven, Lewandowski. *Die Pornographie der Gesellschaft: Beobachtungen eines populärkulturellen Phänomens*. Bielefeld: transcript Verlag, 2014.

Walti, Angela. "Was ist Post-Pornografie?" *fabrikzeitung*, 2015, <https://www.fabrikzeitung.ch/was-ist-post-pornografie>.

Williams, Linda. "Pornographies On/Scene," in *Sex Exposed: Sexuality and the Pornography Debate*, ed. Lynne Segal and Mary McIntosh. London: Virago 1992.

Williams, Linda. "Filmkörper: Gender, Genre und Exzess," in *montage av: Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation* 18, no. 2 (2009): 10-29.  
[https://www.montage-av.de/a\\_2009\\_2\\_18.html](https://www.montage-av.de/a_2009_2_18.html).

Williams, Linda. *Hard Core: Macht, Lust und die Traditionen des Pornographischen Films*. Basel: Stroemfeld, 1995.

Wilke, Bettina. "Die Inszenierung der Inszenierung. Beitrag zu einer neuen Sicht auf Pornografie," *Freiburger FrauenStudien* 15 (2004): 165-175. Freiburg: Verlag Barbara Budrich. <https://shop.budrich.de/wp-content/uploads/2017/09/0948-9975-2004-2.pdf>.

Young, Madison. "Authenticity and Its Role within Feminist Pornography," *Porn Studies* 1, no. 1-2 (2014): 186-188. <https://doi.org/10.1080/23268743.2014.888250>.

Zaimoglu, Feridun. "Amoklauf ist das Gebot der Stunde. Gespräch mit Jurymitgliedern des Berliner Stückemarktes," *Theater der Zeit* no. 5. 2007.

Ziplow, Stephen. *Film Maker's Guide to Pornography*. New York: Drake, 1977.

## 9 Internetquellen

Slushe. "About." slushe.com. <https://slushe.com/static/about.html>.

Artstation. "Overview." arstation.com. <https://www.artstation.com/about>.

Cole, Sydney. *StepSiblingsCaught: Making My Step Sis Cum Has Her Wanting More*, 2017. pornhub.com. Online video, 09:56.  
[https://de.pornhub.com/view\\_video.php?viewkey=ph58655eb2e6f04](https://de.pornhub.com/view_video.php?viewkey=ph58655eb2e6f04).

Diversity Arts Culture. Othering. diversity-arts.culture.berlin. <https://diversity-arts-culture.berlin/woerterbuch/othering>.

Elfie, Eva. *Tries a big cock inside her tight pussy - Eva Elfie*, 2020. pornhub.com. Online Video, 21:46. [https://de.pornhub.com/view\\_video.php?viewkey=ph5cdf07d5bbe31](https://de.pornhub.com/view_video.php?viewkey=ph5cdf07d5bbe31).

Goddessnikki. *Beach Jog*. 2021. Computergeneriertes Bild. slushe.com. <https://slushe.com/galleries/beach-jog-61719.html>.

Guillem, Antonio. *Untreuer Mann, der mit seiner Freundin spazierte und erstaunt auf ein anderes verführerisches Mädchen sah. Fotografie*. shutterstock.com. <https://www.shutterstock.com/de/image-photo/disloyal-man-walking-his-girlfriend-looking-297886754>.

Mindgeek. "YouPorn: Free Porn Videos - HD Porno Tube & XXX Sex Videos." youporn.com. <https://bit.ly/3GU3VH5>.

Unternehmer. "Immersion." unternehmer.de. <https://unternehmer.de/lexikon/it-lexikon/immersion>.

Rhoades, Lana. *Step Sis: Lana Rhoades Big Ass Bouncing on my Cock S5:E2*, 2020. pornhub.com. Online video, 25:10. [https://de.pornhub.com/view\\_video.php?viewkey=ph5e4c260065cb6](https://de.pornhub.com/view_video.php?viewkey=ph5e4c260065cb6).

SQUAREPEG3D. *Bringing Down The Beast*. 2021. Computergeneriertes Bild, slushe.com. <https://slushe.com/galleries/beach-jog-61719.html>.

SQUAREPEG3D. "Profile Description". slushe.com. <https://slushe.com/squarepeg3d>.

Wilde, Elayn. "SQUAREPEG3D Space Invasion Contest 2021 Interview." slushe.com, 2021. <https://slushe.com/galleries/space-invasion-contest-2021-interview-68089.html>



## Abstract

Computergenerierte Pornografie hat sich mit der Demokratisierung der digitalen Produktionsmittel als eigene pornografische Kategorie etabliert. Mittlerweile haben auch Amateur\*innen die Möglichkeit, mithilfe von Software wie *Daz3D* durch Online-Datenbanken auf Prototypen von Charakteren, Umgebungen und Objekten zuzugreifen, um so innerhalb kurzer Zeit komplexe Szenen herzustellen. Das Resultat dieser Entwicklung ist eine Vielzahl an neuen Pornograf\*innen, die ihre Vorstellungen von Sexualität über die Produktion von digitalen Bildern visualisieren.

Im Gegensatz zum pornografischem Realfilm, bei dem Akteur\*innen bei sexuellen Handlungen gefilmt werden, unterscheidet sich die computergenerierte Pornografie durch ihre Machart: Körper werden digital hergestellt und über 3D-Programme geformt und positioniert. Der Körper ist nicht länger an die gesetzten Grenzen der Realität gebunden und wird im sich kontinuierlich entwickelnden Genre viel mehr als pornografischer Baukasten angedacht. Das Ergebnis der künstlerischen Praxis ist eine unermessliche Vielfalt fantastischer Wesen aus Videospielen, Film und Fernsehen. Sexuelle Orientierung und Identität scheinen konzeptuell erstmals von einer Fluidität durchdrungen zu sein. Die extremen Ausformungen wirken in ihrer Monstrosität grotesk wie parodistisch.

In der vorliegenden Arbeit werden mehrere Bilder von der Website Slushe aus einer post-pornografischer Perspektive untersucht sowie der Frage nachgegangen, in welcher Weise sich die computergenerierte Pornografie bei der Verhandlung von Geschlecht und Körper an den Darstellungskonventionen des pornografischen Realfilms orientiert.