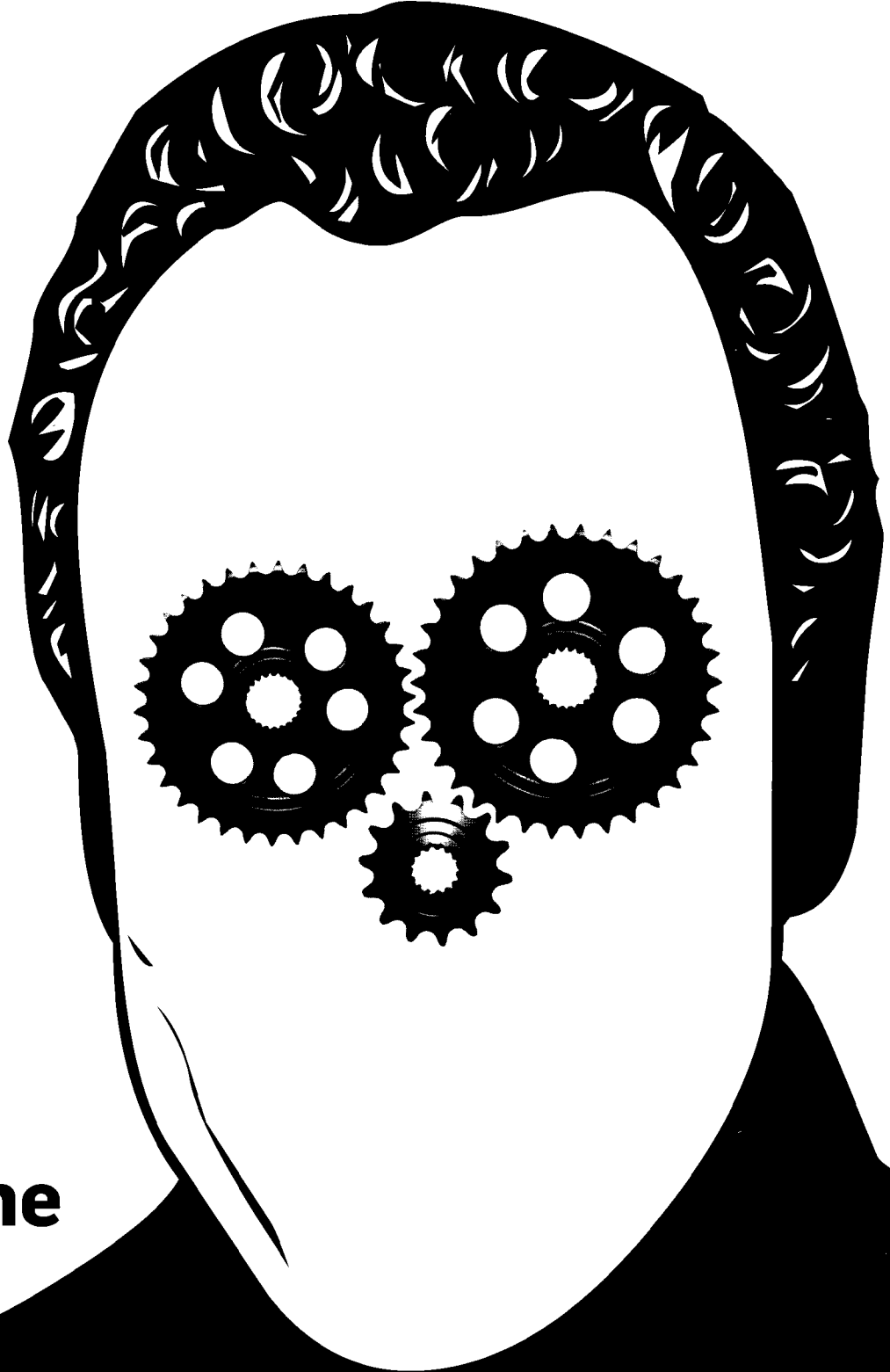


wespennest

zeitschrift für brauchbare texte und bilder nummer 169



**Mensch
und
Maschine**

Michael Lissek

«Ach – ach.»

Mensch, Maschine, Sex

*Was wäre denn, wenn die Freiheit darin bestünde,
nicht einem langweiligen Gemeinplatz
wie dem der Sexualität zu unterliegen?*

René Pollesch

OE.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann* ist die seltsamerweise schon 1817 verfasste Erzählung eines Falles von Internetporno-Sucht. Der Student Nathanael, glücklich verlobt mit der Verhaltenstherapeutin Clara, erwirbt von einem Mann namens Coppola («Regisseur und Produzent»: Wikipedia) ein «Taschenperspektiv» (= Fernglas). Mithilfe dieser Apparatur schaut er durch sein Fenster (window) in die ihm gegenüberliegende Wohnung des Professor Spalanzani. «Noch im Leben war ihm kein Glas vorgekommen, das die Gegenstände so rein, scharf und deutlich dicht vor die Augen rückte. Unwillkürlich sah er hinein in Spalanzanis Zimmer.» Und was sieht er auf *spalanzanis-room.com*? Die wunderschöne Olimpia, und «er mußte sich (...) gestehen, daß er nie einen schöneren Wuchs gesehen» ... *Amore prompt* dank Coppola, Perspektiv und Windows. «Hinein in das Zimmer blickte er, wo oft Olimpia einsam saß, so, daß er ihre Figur deutlich erkennen konnte, wiewohl die Züge des Gesichts undeutlich und verworren blieben ...» Wuchs statt Antlitz – Fragmentierung statt sprechendem Körper: Nathanael schaut Pornos. Und er kommt nicht weg von seiner Apparatur: «Wie von unwiderstehlicher Gewalt getrieben, sprang er auf, ergriff Coppolas Perspektiv und konnte nicht los von Olympias verführerischem Anblick, bis ihn Freund und Bruder Siegmund abrief ins Kollegium ...» Davon abgesehen, dass E.T.A. Hoffmann visionär, 102 Jahre im Voraus und mit nur zwei kleinen Rechtschreibfehlern versehen seinen späteren Großexegeeten Sigmund Freud in diesem Satz versteckt, wird deutlich, dass Nathanael wie besessen ist von der Zaubertechnik des Taschenperspektivs.

Das Problem: Olimpia ist kein Mensch. Olimpia ist ein Automat, ein Frauen-Imitat. Was Nathanael (folgerichtig/dummerweise) entgeht. Und zwar selbst, nachdem er Olimpia *in echt* kennengelernt hat, selbst, nachdem «er täglich stundenlang [bei ihr] saß und von seiner Liebe (...), von psychischer Wahlverwandtschaft fanta-

sierte, welches alles Olimpia mit großer Andacht anhörte (...). Noch nie hatte er eine solche herrliche ZuhörerIn gehabt. Sie stickte und strickte nicht, sie sah nicht durchs Fenster, sie fütterte keinen Vogel, sie spielte mit keinem Schoßhündchen, mit keiner Lieblingskatze, sie drehte keine Papierschnitzchen.» Olimpia ist abwesend/anwesend, und, nach Re-Aktion befragt, antwortet sie bloß: «Ach – ach.» Nathanaels Entgegnung auf diesen restrin-gierten (Liebes)Code: «O du herrliches, du tiefes Gemüt (...): Nur von dir, von dir allein werd ich ganz verstanden.»

Fantasma der Kommunikationsverweigerung. Ruhe im Karton.

Die Geschichte endet böse, aber das soll uns nicht interessieren. Interessieren kann uns, dass der Porno- und Apparatur-User Na-thanael sich von der Maschine verstanden fühlt wie von niemand anderem sonst. Dass er in sein Unheil läuft, und zwar (buchstäb-lich) sehenden Auges. Dass er den Kontakt mit seiner peer-group abbricht, um immer wieder Olimpia anzuschauen. Dass darüber seine Verlobung zerbricht. Der unverwandte, magnetisierte Blick auf die Maschine durch die Apparatur, führt Körper und Geist Na-thanaels in eine Krise.

1 Kiiro O Pue®-Dildo für die Dame: «*This Internet connected vibrator not only gives you pleasure, but you can simultaneously stimulate another person over the internet. You can feel what the other one feels in realtime/in a heartbeat. You are in control. (...) Never a dull night. All those dull nights will turn into fantastic adventures with pleasure being the main-course. This is one of the ground breaking devices that will integrate your real life with the internet.*»

Kiiro S Vir®-Masturbator für den Herren: «*There are many mas-turbators out there. Yes, they have done pretty good. But we can't ignore the fact that you still have to do all the work yourself, there is NO INTERACTION. This made us find a different approach, it's more fun to be interactive. Our patented technology will give you, besides vision and sound, the joy of touch, not having to do anything yourself.*»

2 Werden wir bald Maschinen ficken und von Maschinen ge-fickt werden? Wird dank der Verschaltung von speziell dafür hergestellten Filmen (von VirtualRealPorn zum Beispiel) mit Hardware (Oculus Rift + Kiiro-Devices zum Beispiel) Sex mit Maschinen in Zukunft so beglückend sein wie der Sex mit Menschen heute? (Ist der Sex mit Menschen heute beglückend? War er's gestern?) Werden wir uns Sexualpartner und -partnerin-nen nach einem Baukastenprinzip selber basteln können wie weiland unser zweites Selbst in Second Life? Werden Maschinen uns jeden sexuellen Wunsch erfüllen, Anal, Squirtung, Pregnant, Shaved Pussy, Throat Fucking, Smoking?

Es sieht nicht danach aus. Software und Hardware sind noch krude, und sie klappern. Selbst, wenn wir uns einen USB-befüt-terten Dildo, den wer anders 1000 Meilen entfernt in Echtzeit in Bewegung bringt, in die Vagina schieben; selbst, wenn wir unseren Penis in eine interaktive, «lebensecht modellierte, mit sorgfältig ausgearbeiteten Details» bestückte «Flesh-Light-Hülle» prakti-zieren: Alle «Tester» der bisherigen (Beta-)Versionen sind darin einig, dass es nicht *the real thing* ist. Da müsse man noch «dran arbeiten». Wohlan.

3 Oculus Rift gilt als die Hardware der Zukunft, wenn es um *virtual reality* geht. Oculus Rift ist ein «Headmounted Dis-play», das in Kombination mit einem geschlossenen Kopf-hörer verwendet wird. Headmounted Display heißt: Ein Display, den man auf dem Kopf trägt, als Brille vor den Augen. Wikipedia: «*Durch das große Display ist ein Sichtfeld von 110° (...) möglich. Herkömmliche Head-Mounted Displays in diesem Preis-segment bieten typischerweise ein Sichtfeld von 40°. (...) Diese Ge-räte erzeugen den Eindruck, auf einen entfernten rechteckigen Bildschirm zu schauen, dessen Ränder deutlich sichtbar sind. Das Oculus Rift füllt dagegen praktisch das gesamte Gesichtsfeld aus, die Bildränder sind kaum wahrnehmbar. So entsteht beim Benutzer das Gefühl, «im Spiel» zu sein (Immersion).*»

Im Kontext der *virtual reality* ist die Aussage, man sehe mit Oculus Rift besser, zweifelsohne korrekt. In jedem anderen Kontext aber kommt man zu der (viel näher liegenden) Einschätzung, dass man mit solchen Brillen vor Augen überhaupt nichts mehr sieht.

4 Als der Walkman Mitte der Achtzigerjahre aufkam, waren die Argumente gegen ihn ähnlich. Man höre nichts mehr. Er fördere Abkapselung, Narzissmus, Vereinzelung, die Ablösung vom «Sozialen».

Der Walkman verhandelt (aber) nur einen Sinn: das Hören. Mit dem (verbleibenden) Gesichtssinn kann man sich durchaus noch zurechtfinden in der Welt. *Headmounted displays* samt *headpho-nes* bedecken zwei Sinne: Hören und Sehen, und die Welt ver-schwindet. Musik aus Walkmankopfhörern verändert die visuelle Wahrnehmung (die Welt als Musical, die Welt als Film) und modi-fiziert die Bewegungen des Nutzers (in Tanzschritte zum Beispiel). «Die Freude am Walkman (...) erklärt sich dadurch, dass das Hören nebenbei mit verschiedenen Tätigkeiten verwoben ist: Walkman-Hören grenzt nicht aus, sondern integriert (...) Im Gegensatz zum subtraktiven Hören (z.B. in einem klassischen Konzert) wird die Musik beim additiven Hören mit fremden Elementen, die gewöhn-lich nicht musikalisch sind, vermischt.» (Shuhei Hosokawa). Das *headmounted display* hingegen vermischt gar nichts, *closed-box*, es zwingt (wie übrigens auch Surround 2.0) zum Stillstand. Wer (damit) läuft, läuft auf.

Ein weiterer Unterschied: Beim Walkman geht es um Musik – beim *headmounted display* um Pornografie. Ich behaupte nichts Neues, wenn ich sage: Musik und Pornografie unterscheiden sich wesentlich. Der nicht geringste Unterschied: Musik sucht nichts zu imitieren, nicht einmal die Moldau.

Werbung für den Masturbator «Fleshlight Jenna Haze Forbid-den»: «*Dringe ein in die meistbegehrten Pornostars unserer Zeit! – Die nackten Backen mit Anus-Öffnung des «Fleshlight Jenna Haze Forbidden» wurden als Originalabdruck von Erotikdarstellerin Jenna Haze genommen. Und Sex mit dem «Fleshlight Jenna Haze For-bidden» kommt Analsex mit einer echten Frau sehr, sehr nahe! Der gerillte Reizkanal Forbidden umschließt den Penis extrem eng und verwöhnt ihn mit äußerst realistischen Stimulationen. Der Mas-turbator aus dem besonderen «Real Feel Super Skin»-Material fühlt sich fast so echt wie menschliche Haut an: weich und dehnfähig, elastisch und angenehm warm. Zur Reinigung ist der Masturbator aus der festen Außenhülle herausnehmbar. Im geschlossenen Zu-stand hat der Fleshlight die Form einer Taschenlampe – Diskretion pur!»*

Die Firma *Fleshlight* verkauft auch Abgüsse der Anal- und Vaginalstruktur von Tori Black, Eufrat Mai, Joanna Angel und vielen anderen Stars mit komischen Namen.

5 Selbst, wenn das alles lächerlich erscheint (und ein Markterfolg ist): Wie der Entwicklungsstand der Maschinen ist, spielt eigentlich keine Rolle. Wir sollten uns keiner Illusion hingeben: Das Problem des Kruden und Blöden wird sich mit der Zeit geben. Entweder werden die Maschinen/Apparaturen schlauer, oder wir verlieren unser Sensorium für Blötheit.

6 Davon abgesehen: Schon jetzt ficken uns Maschinen, und wir ficken mit Maschinen. Wir befinden uns (nicht nur) in unseren «Intimbeziehungen» längst im Pornomodus. Unverwandte Fixierung auf Teilaspekte. Verwendung, Benutzung, Zuhandenheit des Gegenübers. Eruiertung des (eigenen; des anderen) Markt- und Tauschwertes. Reduktion des Sexuellen auf Lust. Wechselseitiger Verlust der Alterität bei gleichzeitiger Angst vor dem Eigentlichen: Der «Erlösung durch Überwindung von Verinselung» qua Intimität, wie der Sexualwissenschaftler Christoph Joseph Ahlers es nennt.*

Das Zauberwort heißt Kommodifizierung. Zur Ware geworden existieren wir, längst schon preisen wir uns, egal wo, egal wann, egal warum, selber an/aus und suchen uns zu verscherbeln. («Alle 11 Minuten verliebt sich ein Single auf parship.») Die Orte interpersonaler Begegnungen sind zum totalen Markt geworden. Im weltweiten Technikpark interagieren wir als Produkt unter Produkten, als Maschine unter Maschinen. Wir, die Inkarnationen eines von uns selbst ausgefüllten Fragebogens. Wir, Frauen- und Männerimitate, Abgüsse unserer Vaginalstruktur und Penisform. Olimpias/Nathanaels wir alle. Verlöschende Flashlights unserer selbst: *Flesh light*.

7 Dafür brauchte es nicht *virtual reality*, nicht *Kiiro* und *Oculus Rift*, nicht die *machine to come*. Dafür hat die zweidimensionale Pornomaschine genügt, die (menschheitsgeschichtlich) seit kurzer Zeit für jede(n) jederzeit im Internet verfügbar ist.

Beim Porno geht es nur um's Ficken. Was häufig übersehen wird: Nur hier, nur im Kontext der Pornomaschine, geht es um's Ficken. In (der) Wirklichkeit geht es nie nur um's Ficken. In Wirklichkeit geht es darum, berührt zu werden und berühren zu wollen. *Schwänze, Mösen und Titten* spielen nur im Porno eine Hauptrolle. In Wirklichkeit treten (sehr viel weniger fragmentierte und sehr viel freundlicher benamste) Körper auf die Bühne. Und Gesichter. Und Worte.

(Aber von welcher Wirklichkeit kann man noch sprechen?)

8 Noch vor kurzer Zeit sahen Pornodarstellerinnen wie Pornodarstellerinnen aus. Dolly Buster, Kelly Trump, Jenna Jameson, Amber Lynn, Gina Wild. Großbrüstig, geschminkt, modifiziert, operiert, aufgespritzt, in Dessous oder Leder oder Gummi gehüllt, Perlen, Ketten, Ohrringe, whatsoever. Sexmachines.

Zu den 2015 am höchsten «gerankten» Darstellerinnen gehörten Sasha Grey, Sunny Leone, August Ames, Stoya oder Mia Khalifa. Allesamt würden sie als «girls next door» durchgehen. Hauptsächlich unmodifizierte/unoperierte, «natürliche» Körper, dezente Schminke, Straßenkleidung (zu Beginn). Girlfriend.

Das Ende der Maschinen? Die Wiederkehr des Natürlichen?

Mitnichten. Die ubiquitäre Verfügbarkeit von Maschinen hat für diese Veränderung erst gesorgt. Maschinen haben die Körper der Darstellerinnen humanisiert. Und gleichzeitig die Körper der Rezipienten in Maschinen verwandelt.

Aha.

9 Das unerschöpfliche, fragmentierte/fragmentierende Ablagesystem des Sexuellen. Kategorien der Internet-Porno-Site «Pornhub»: *Amateur, American, Anal, Sex, Anime, Arab/Arabian, Asian Woman, Ass, Ass gaping, Ass to Mouth, Ass fucked, Babysitter, BBW, BDSM, Beach Sex, Big Ass, Big Cock, Big Girl, Big Tits, Black Girls, Black Hair, Blonde, Blowjob, Bondage, Brazilian, Brunette, Butt, Cam videos, Casting, Chubby, Classic View, Classic Porn, College, Compilation, Creampie, Cums-hot, Deepthroat, Doctor, Ebony, Ex-Girlfriend, Exhibitionism, Fat, Female Ejaculation, Fisting/Fist-Fucking, French/France, Fucked/Fucking, Gagging, Gangbang, Gape / Gaping, Gay Porn, German, Girlfriend/GF, Granny, Hairy pussy, Handjob, Hardcore, Heels, Homemade, Huge Tits, Images (XXX), India/Indian girls, Interracial, Italian, Jap/Japanese, Latina, Lesbian, Maid, Massage, Masturbation, Mature Women, Milf, Mom videos, Nurse, Office/Work, Oiled, Orgasm (female), Orgy, Party, Pics/Pictures, Pornstar, POV (Point of view), Pregnant, Public, Pussy, Pussy Fucking, Pussy Squirting, REAL Amateur, Redhead, Retro, Russian, School, Schoolgirl, Secretary, Sexy Girls, Shaved Pussy, Shemale, Small movies, Small tits, Smoking, Solo Girls, Squirting, Stockings, Sucking, Teacher, Teen Porn, Throat-fucking, Transsexual, TS, Tranny, Trans, University, Vintage Porno, Virgin/Virginity, Webcam videos, Wife, Young Girls (18+).*

Wie die Leiche auf dem Tisch der Anatomen werden die Körper und Praktiken sezirt, in Einzelteile zerlegt und (auf potenzielle Reize) reduziert: Aufklärung westlichen Zuschnitts.

Wenn man möchte, kann man diese *categories* unterteilen in Unterkategorien. *Körpermuster*: Arab, Asian, Big Ass, Blonde, Brunette und so weiter. *Praktiken*: Ass to mouth, Blowjob, Bondage, Deepthroat, Pussy Fucking und so weiter. Aber was haben Casting, Classic Porn, Ex-Girlfriend, Homemade, Retro, Vintage und vor allem: POV zu bedeuten?

Diese Kategorien verweisen (verblüffenderweise) auf *Kamera-Ästhetiken*. Wer hätte auf solchen (schmutzigen) Seiten mit der Miteinbeziehung filmästhetischer Kategorien gerechnet?

10 Es sind nicht nur die (Frauen)Körper in Pornos, die sich verändert haben. Dasselbe betrifft die Film-Ästhetik und die (Durchschnitts)Kulisse der Filme. Turnten die optimierten Maschinenkörper vergangener Zeiten vor luxuriösen Bühnenbildern, in Stahl- und Glasästhetik, räkeltten sie sich in Whirlpools, Wasserbetten, karibischen Hängematten, schlenderten sie lasziv durch Schlösser, Chateaus, Penthouses – ist zumindest *das* 2015 passé, während

die Choreografien und «Genitalakrobatiken» (Ahlers) gleich blieben.

Die aktuelle Kulisse: Wohnungsinterieurs wie bei Hempels, Bücherregale, Wäsche im Hintergrund. Ein Sofa, ein Sessel, ein Bett. Eine Katze läuft durch die Matrix.

Dem entsprechen: Kameraführung und -perspektive. Stand die Kamera vor wenigen Jahren (eigentlich) immer außerhalb der Szenerie (ob Totale, Halbtotale, Nahaufnahme oder Detailaufnahme), ist sie mittlerweile (vorzugsweise) in Bewegung und das Gravitationsfeld des Geschehens geraten. Zusehends wird sie vom männlichen Akteur des Aktes bedient und gehalten. Entweder in der Hand – oder als *headmounted camera* vor der Stirn.

11 POV («point of view») heißt diese Kameraperspektive. POV-Ästhetiken kennt man hauptsächlich aus Dokumentarfilmen (oder Documentaries wie dem *Blair Witch Project*). Dort sind wacklige Kamera und unsauberer Ton einerseits der (tatsächlich) schwieriger zu planenden Szene des zu Dokumentierenden geschuldet. Andererseits dienen sie aber reziprok der Verifizierung und Authentifizierung des abgebildeten Geschehens. Ein blitzsauberer Ton, ein unverwackeltes Bild (einer Kiewer Maidan-Demonstration beispielsweise) sind unglaubwürdiger als eine verwackelte Aufnahme des «gleichen» Geschehens (das dann nicht mehr *das gleiche* wäre). Erst die filmische Ästhetik des «Handgemenges» weist das Bild als «real» aus. Schlechter Ton und wackliges Bild sagen: «Ich war wirklich dabei. Ich habe teilgenommen. Das (dargestellte) Erlebnis war so überwältigend/überraschend, dass ich (nun wirklich) nicht mehr auf die Kameraführung und die Tonqualität achten konnte.»

12 Auslöser für die Veränderung sowohl der Körper (sexmachine – girlfriend) als auch der Kameraposition (statisch – POV) im Porno ist die Omnipräsenz von Maschinen, in diesem Fall: von *Kameras* im täglichen Leben. Handys, Smartphones, Tablets, Computer, Displays, Bildschirme. Sie sorgen dafür, dass wir (Männer wie Frauen) uns vorstellen können, Produzenten solcher Filme zu sein: Kameramann oder Actrice. Unsere Festplatten sind voll davon. Nicht unbedingt von selbstgedrehten Pornos. Wohl aber von uns auf dem Schiff nach Schweden. Auf dem Geburtstag des besten Freundes. Auf dem Spielplatz mit den Kindern. Die Verfügbarkeit der Kameras hat uns potenziell zu Darstellern unserer selbst gemacht. Selbstreferentiell filmen, fotografieren und texten wir vor uns hin ... Es ist (uns) vorstellbar, dass wir diese (Porno)Filme drehen.

13 (Als Michael Moore oder Pepe Danquart kurzzeitig mit ihren Filmen die Kinos füllten, sprachen die Feuilletons von einem *Boom des Dokumentarischen*. Diesen Boom gab es damals nicht. Es gibt ihn allerdings heute, und er ist, wenn man so will, eine *grassroot*-Bewegung – und nicht das, was die Feuilletons meinten. Heute ist jeder sein eigener Dokumentarist, jeder sein eigener Darsteller. Noch keine Zeit und keine Kultur hat so viel von und über sich aufbewahrt wie die gegenwärtige westliche. Youtube ist eines ihrer

Archive. Keine Bewegung bleibt undokumentiert, und dafür braucht es nicht einmal die Geheimdienste.

You'll never walk alone.)

14 Dieses Modell des «life-like», der «real-life»-Simulation funktioniert nicht mit Dolly Buster. Dafür ist sie zu unreal. Life-like benötigte andere Körper: vorstellbare Körper, mögliche Körper, «girl-next-door»-Körper. Und sie benötigte eine andere Kulisse. Niemand wohnt in einem Penthouse. Ein POV-Porno vor malerischer Kulisse mit Jenna Jameson, Amber Lynn, Gina Wild wäre eine Groteske, im besten Fall eine Komödie. Nichts aber schadet der Erregung mehr als der Verdacht der Lächerlichkeit.

15 «Girlfriend-revenge» war eine der ersten Seiten, die (vermutlich) «echte» Pornos «echter» Menschen online stellte. Filme, die einvernehmlich in partnerschaftlichen Beziehungssituationen entstanden waren, wurden nach Ende der Beziehung online und allen zur Verfügung gestellt. Von den juristischen, moralischen, psychologischen Auswirkungen und Konnotationen abgesehen: Es war die *Kameraästhetik*, die auf dem Pornomarkt für Furore sorgte. POV wurde fortan als Stilmittel ausgebeutet. Ob die Filme, die heute unter «Public Pickups», «Girlfriend revenge», «Fake Agent» und so weiter laufen, von Profis oder (tatsächlich) von Laien gedreht werden, tut nichts zur Sache.

16 Zur Sache tut, was man letztlich auf den von der *headmounted camera* aufgenommenen Bildern sieht: Man sieht die Darstellerin und – für unseren Kontext viel interessanter –: die Beine, die Füße und den Penis des Mannes.

Seltene Evolution: Der Mann wird zum *KameraMann*. Unten Penis, oben Kamera. Halb Subjekt, halb Objektiv. Halb Mensch, halb Maschine: Cyborg.

17 Porno verhält sich zum Sex wie die mp3-Datei zur Musik. Mp3 bildet Musik ab, wie der Porno den Sex abbildet: unter der Maßgabe wesentlicher Verluste. Mp3 lässt in der Musik weg, was das menschliche Ohr (angeblich ohnehin) nicht hört. Porno lässt vom Sex weg, was das menschliche Auge nicht sieht.

Porno ist die Reduktion auf das Auge und die Genitalien. Der Porno kommt in der POV-Cyborg-Ästhetik insofern ganz zu sich, als der Oberkörper des KameraMannes unsichtbar bleiben muss.

Im Oberkörper aber schlägt das Herz.

18 Der Sexualtherapeut Christoph Joseph Ahlers berichtet in seinem Buch *Himmel auf Erden und Hölle im Kopf* davon, dass in seiner Ordination immer häufiger junge Männer auftauchten, die unter ausbleibendem *Begehren* litten; sie behaupten, sie hätten keine Lust mehr auf Sex mit ihrer Freundin/Frau. Sehr wohl aber verspürten

sie sexuelles *Verlangen*, sie masturbierten regelmäßig vor Pornoangeboten im Internet. Gefragt, warum sie nicht mehr mit ihren Partnerinnen schlafen wollten, antworten sie: Porno sei geiler als realer Sex.

Die Maschinen scheinen etwas mit den Konsumenten zu machen. Sie fördern den Wunsch, Film-Zitat zu werden. Was die Moralapostel dieser Welt nicht vermochten: den «Sex» abzuschaffen: Die Maschinen haben es vollbracht.

19 Das Paradoxe der Pornomaschine: Je näher wir den klaffenden Vaginas im Porno kommen, den erigierten Penissen, den Brüsten und aufgerissenen Mündern, den Strömen von Sperma und Squirtings, kurz: den sexuell expressiven Körpern und ihren bildgewordenen Metaphern, umso fremder schauen sie zurück.

Das Verschwinden der Entzifferbarkeit bei größtmöglicher Annäherung: Karl Blossfeldts Büschelkraut.

20 Ist der Porno dumm? Zumindest eines ist sicher: Der Porno ist erfolgreich. Der Porno ist *enorm* erfolgreich. Nur oberflächlich betrachtet speist sich sein Erfolg aus dem (so) simplen, vermeintlich «rein biologischen» männlichen Wunsch nach Erregungsabfuhr. Erregungshöhepunkte kriegt man (in der Regel) auch ohne Porno hin.

Was dann? Porno ist optimierte Gegenwart. Er schließt das Desaster aus. Er schließt das Mislingen aus. Nicht nur sind Erektionsstörungen niemals Teil des Pornos. Erektionsstörungen sind der Mörder des Pornos.

Das ist das eine: happy end.

Das andere: Im Porno verschwindet die *mühselige* Kommunikation. Die Zumutung, die darin besteht, dass der Andere (sofern er als *anders* und nicht als transparent und ohnehin *gleich* wahrgenommen wird) nicht konsumiert werden kann. Infantile Frustration, den anderen als eigenständiges Wesen wahrnehmen und tolerieren zu müssen. Als etwas, das verschwinden kann und wesentlich nicht zuhanden ist. Schluss damit, sagt die Maschine, das geht auch einfacher. Ende des Anderen, adé holistischer Körper. Verabschiedung des Körpers, der (mich) hält, wärmt, stützt und (nur vielleicht) erregt. Des Körpers, der zu mir spricht und mich befragt. Stattdessen: On / Off. 0 / 1. Ficken / Nichtficken. Maschine werden. Objektiv, Penis, Beine: *KameraMann*. Der von der Mühsal der Differenzierung befreite Blick wendet sich ab vom «unbegreiflichen Fleisch und hin auf die in uns bereits angelegte Maschine, auf das, was man vollkommen verstehen, restlos für die Arbeit nutzbar machen und, bei allfälliger Störung, entweder wieder instand setzen oder wegwerfen kann.» (W.G. Sebald) Keine Verführung mehr, keine Verschwörung, kein Spiel, kein Subtext, keine Affektation, keine Intimität. Keine Angst mehr, Gott sei Dank.

No more dull heart.

No more fucking heart.

No more fucking dull heart.

Ich möchte ein Eisbär sein.

21 «Liebst du mich – liebst du mich Olimpia? – Nur dies Wort! – Liebst du mich?»
So flüsterte Nathanael, aber Olimpia seufzte, indem sie aufstand, nur:
«Ach – Ach!»

* Alle inhaltlichen Überlegungen dieses Aufsatzes wurzeln in meiner Zusammenarbeit mit Christoph Joseph Ahlers für sein Buch *Himmel auf Erden und Hölle im Kopf. Was Sexualität für uns bedeutet* (München: Goldmann 2015).