

Stellenlektüre zur Mediengeschichte in HENRY – PORTRAIT OF A SERIAL KILLER

von Peter Scheinpflug

(Version: 21.06.2010)

Der Film HENRY – PORTRAIT OF A SERIAL KILLER (John McNaughton, USA 1986) erfreut(e) sich nicht nur bei Fans des ‚düsteren‘ Films großer Beliebtheit, sondern auch bei Filmwissenschaftlern. So räumt ihm Freeland zum Beispiel neben dem populärsten Prototypen des postklassischen Horrorfilms, PSYCHO (Alfred Hitchcock, USA 1960), einen Ehrenplatz von essentieller genrehistorischer Bedeutung in ihrer Analyse der Entwicklung des klassischen Horrorfilms, der mit einem phantastischen Monster operiert, zum *realist horror* ein, dessen ‚Monster‘ (auf einen menschlichen Zuschauer) nicht nur realistischer wirkt, da das ‚Monster‘ (ebenfalls) ein Mensch ist, sondern vor allem aufgrund seiner wenig verfremdeten Bezüge zu realen, populären Mördern wie Charles Manson, Ed Gein oder Henry Lee Lucas in diesem Film.¹ Besondere analytische Aufmerksamkeit kam zumeist der selbstreflexiven Szene zu, in der die beiden Mörder sich zuhause ein Video ansehen, in dem sie selbst ihren letzten Mord an einer ganzen Kern-Familie dokumentiert haben. Diese Szene ist bei Fans und *fanboys of film studies* eine der populärsten Beispiele für die Inszenierung von ‚Snuff‘ innerhalb fiktionaler, narrativer Filme. So argumentiert beispielsweise Black, dass durch die *mise-en-abîme*-Konfiguration der Dopplung von Medium und von Zuschauer beim extradiegetischen Zuschauer eine kurzzeitige Verwirrung über den Realismusstatus des Films eintreten kann, ein *shock of reality*.² Meteling interessiert sich hingegen bei derselben Szene dafür, dass Otis sich das Video nicht nur erneut ansehen will, sondern dies zudem auch lustvoll in Zeitlupe tut. Bei Meteling wird die Szene zu einem Paradigma der veränderten Rezeption des Splatterfilms, dessen Nummernrevue und Überbietungslogik mediengeschichtlich an das Video gekoppelt ist.³

¹ Vgl. Freeland, Cynthia A.: Realist Horror. In: Freeland, Cynthia A./ Wartenberg, Thomas E. [Hg.]: Philosophy and Film. Routledge. London/ New York 1995. S. 126 – 142.

² Vgl. Black, Joel: Real(ist) Horror: From Execution Videos to Snuff Films. In: Mendik, Xavier/ Schneider, Steven Jay [Hg.]: Underground U.S.A. Filmmaking beyond the Hollywood canon. Wallflower Press. London/ New York 2002. S. 63 – 75.

³ Vgl. Meteling, Arno: Monster. Zur Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm. transcript. Bielefeld 2006. S. 102.

In allen diesen sehr intelligenten Analysen kommt jedoch aufgrund ihrer Rahmung in einer bestimmten, forciert verfolgten Argumentation ein in der Szene zentraler Punkt zu kurz, der durch den langsamen Zoom sogar inszenatorisch betont ist: Das ‚Snuff‘-Video wird auf einem kleinen Monitor abgespielt, der auf einem wesentlich größeren Fernseher steht! Das neue Medium Video triumphiert geradezu über das alte Medium Fernsehen. Der langsame Zoom lässt dem Zuschauer viel Zeit, um all die kleinen Details dieser mediengeschichtlichen Anordnung zu beobachten. So fällt etwa der globige, runde Regler an dem Fernsehgerät auf, der jedoch nicht mehr genutzt wird, da sich der neue Monitor komfortabel per Fernbedienung befehligen lässt. Dieser Luxus macht aus dem Heimdispositiv erst ein Dispositiv, dessen Rezeptionshaltung dem Kino wieder etwas näher steht, da der Körper bis auf wenige Fingerbewegungen immobilisiert ist, obwohl die gleiche Technik zugleich dem Rezipienten auch die Allmachtsphantasie der scheinbar beliebigen (da in den Optionen vorprogrammierten) individuellen Manipulation des Materials erlaubt.

Dem Rezipienten mag zudem nicht nur sofort ins Auge springen, dass das Modell des Fernsehers ein beträchtlich veraltetes ist, sondern vor allem auch, dass der Bildschirm des Geräts zerstört ist. Die Implikationen dieses Details sind gewaltig. Die in Zeitlupe abgespielte Wiederholung des ‚Snuff‘-Videos wird mit dem Fernseher als Inbegriff eines technologischen Live-Mediums kontrastiert. Zugleich ist dadurch für die Mörder ‚das Fenster in die Welt‘ zerstört. Das Medium Video öffnet nicht ihre Welt, sondern begrenzt sie, da das Medium ihnen erlaubt, zugleich Produzenten und Rezipienten ihrer eigenen Wahrnehmung der Welt und Unterhaltungsprogramme zu sein. Einmal mehr erscheint der Serienkiller als eine der paradigmatischen Figuren der Moderne, anhand derer diverse Techniken des (Medien-)Konsums vorgeführt werden können.

Dass das Medium Video ausgerechnet durch ein ‚Snuff‘-Video als triumphaler Nachfolger des Fernsehens inszeniert wird, kann als Enunziation der Kopplung von Umbrüchen in der Geschichte der audiovisuellen Medien und der Sichtbarkeit des ‚realen‘ Todes gelesen werden. Tatsächlich entstand mit dem neuen Medium in Serien wie *FACES OF DEATH* auch ein Nachfolgegenre des filmischen Mondo-Genres, der (pseudo-)dokumentarischen Filme über ‚reale‘ Gewalt und insbesondere ‚reale‘ gewaltsame Tode. Als Abgrenzung zum Fernsehen wurde ein höherer Realitätsstatus des Mediums Video beworben, da dieses all die Gewalt und insbesondere die gewaltsamen Tode bot, die das Fernsehen zensierte. Hallam/ Marshment haben auf diese mediengeschichtliche Überbietungslogik der Sichtbarkeit des ‚realen‘ Todes hingewiesen: „New video technology and broad cast television’s increased appetite for

images of disaster, created an excessive volume of footage of human death, disaster and despair, rejected by broadcasters [...]“⁴

Der Film HENRY – PORTRAIT OF A SERIAL KILLER zählt zwar zu den schockierendsten Serienkiller-Filmen, aber er erreicht diese verstörende Wirkung größtenteils durch narrative Strategien und suggestive Inszenierungen. Diese unterlaufen die maximale Sichtbarkeit der Gewalt, wodurch sie sie jedoch wiederum in der Imagination des Rezipienten als individuelles Horrorszenario perfekt realisieren. Diese psychologischen Inszenierungsstrategien sind daher interessant, da auch die oben skizzierte Mediengeschichte der Todesdarstellungen virtuos verfremdet inszeniert ist. Zu dem qualitativ schlechten Bild der Zeitlupe des ‚Snuff‘-Videos, dessen mindere Qualität durch die intermediale Rahmung im filmischen Bild noch subtil hervorgehoben wird, erklingen als extradiegetischer Ton verzerrte Frauenschreie und surreale Soundeffekte, die von einem monotonen Klack-Ton unterlagert werden, der wiederum der intradiegetische Ton der dadurch abgehackt wirkenden Transformation des Bildes der Zeitlupe zu sein scheinen soll. Der Film imitiert also die in der *mise-en-scène* gezeigte mediale Überlagerung zweier Medien in seiner audiovisuellen Getaltung, da in Bild und Ton ebenfalls qualitativ hierarchisierte Ebenen geschieden werden. Zugleich nobilitiert sich das Medium Film auch, da es sich über den brutalen Realismusanspruch des grobschlächtigen Mediums Video kunstvoll erhebt und in dieser Szene dem gewaltsamen Tod seinen Schrecken wiedergibt. Dies ist zwar ein faszinierendes Spektakel der intermedialen Hegemonie, doch vor allem eine verstörende Inszenierung der Kopplung dieser Intermedialität mit dem realen, gewaltsamen Tod. Der Film nutzt so ‚Snuff‘, um die Medialität des Videos als unmoralisches Grauen zu modellieren.

⁴ Hallam/ Marshment, *Realism & Populare Cinema*, S. 232. Dieser Anspruch findet sich noch heute in den Vermarktungsstrategien der Filme auf DVD, die ihrerseits natürlich auf die gleichen Versprechungen des Mehr-Sehens=Realität/Reales-Sehens des SNUFF-Marketings verweisen. So wirbt etwa das Cover von „BANNED IN AMERICA IV“ mit dem Slogan „Too shocking for TV!“, während inzwischen sogar eine ganze DVD-Reihe mit dem eindeutigen Titel „BANNED FROM TELEVISION [I-III] – UNCENSORED!“ erschienen ist. Dabei herrscht größtenteils eine Inhaltsgleichheit vor. Vgl. http://www.amazon.com/Banned-Television-III-Uncensored-TV/dp/B0000639H1/ref=pd_bxgy_d_text_b. Und: http://www.amazon.com/Banned-America-4-Shocking-Video/dp/B001KANIJ4/ref=sr_1_5?ie=UTF8&s=dvd&quid=1227099030&sr=1-5. [Eingesehen am 19.11.2008].