

Melanie Mika

Produktive Psychopathen

Die Ästhetik psychisch kranker Serienfiguren als Reflexion gesellschaftlicher Ängste und politischer Konflikte

Wir sehen einen jungen Mann mit Hoodie, dem es schwerfällt, Blickkontakt zu halten. Er stellt uns als Voice-Over-Erzähler in einer Desktop-Ästhetik andere Figuren vor, während wir dabei zuschauen, wie er sich in ihre Social-Media-Profilen und E-Mail-Konten hackt. Die Figur leidet unter Halluzinationen. Als Zuschauer*innen können wir uns nie sicher sein, ob die Männer in schwarzen Anzügen ihn tatsächlich verfolgen oder welche Nachrichtenbilder echt sind. Das ist die Hauptfigur der Serie „Mr. Robot“: Elliot Alderson. Sie leidet unter sozialer Phobie und paranoider Schizophrenie – und ist ein genialer Hacker, der eine Cyber-Revolution anführt.

Figuren mit psychischen Krankheiten als funktionale Held*innen finden sich in vielen Fernsehserien des 21. Jahrhunderts: Der schizophrene Hacker, der die Welt vom Finanzkapitalismus befreit, ist nur eine davon. In anderen Serien hat eine bipolare CIA-Agentin ein

untrüglisches Gespür für Terrorist*innen („Homeland“) oder ist ein zwangsgestörter Mörder auch der beste Forensiker der Polizei Miamis („Dexter“).

Meine Dissertation untersucht die Darstellung solcher psychisch kranken Figuren in aktuellen US-amerikanischen Fernsehserien. Anders als es im Großteil bisheriger Filme und Serien der Fall ist, werden diese Figuren als Held*innen und nicht als Antagonist*innen inszeniert: Indem ihre psychischen Störungen gleichzeitig Quelle von Genialität und spezieller Begabungen sind, können sie die zentralen Konflikte lösen, an denen Staat und Gesellschaft scheitern. Diese Figuren mit teilweise schweren, aber eben hochgradig funktionalen psychischen Störungen habe ich verkürzt *produktive Psychopathen* genannt. Die Bezeichnung der funktionalen Störung und des Psychopathen lehnt sich hier bewusst an einen populären Diskurs an und nicht an eine klinische Diagnose: Die Figuren haben psychopathische Züge, die sie in ihren Alltag integrieren und zu ihrem beruflichen Vorteil nutzen.

Meine filmwissenschaftlich-hermeneutische Analyse konzentriert sich dabei nicht auf die Figurenpsyche, sondern analysiert, wie diese Krankheiten in den Serien aussehen und wie sie klingen. Mein Fokus liegt in erster Linie darauf, die Ästhetik dieser Figuren zu verstehen. Konkret geht die Arbeit zwei aufeinander aufbauenden Fragen nach: Wie werden psychisch kranke Figuren inszeniert und ihre psychischen Störungen ästhetisiert – mit welchen filmischen Mitteln und mit welchen dramatischen Erzählstrategien? Und zweitens: Welche gesellschaftlichen Ängste und Weltanschauungen reflektieren diese Figuren? Das Materialkorpus meines Projektes umfasst fünf US-amerikanische Serien, die seit 2006 produziert wurden: „Dexter“ (USA, Showtime, 2006–2013), „Homeland“ (USA, Showtime, 2011–2020), „The Leftovers“ (USA, HBO, 2014–2017), „Jessica Jones“ (USA, Netflix, 2015–2019) und „Mr. Robot“ (USA, USA Network, 2015–2019). Diese Serien wurden einerseits nach ihrem kommerziellen Erfolg ausgewählt – alle Serien bestehen aus mehreren Staffeln und keine von ihnen wurde vorzeitig abgesetzt – und andererseits nach dem Stellenwert, den die psychischen Störungen in ihnen haben: In allen Serien sind es die Hauptfiguren, die unter psychischen Krankheiten leiden. Die Krankheiten werden jeweils thematisiert, mit psychologischen Fachbegriffen beschrieben und ihre Therapiemöglichkeiten inszeniert.

Um Serienfiguren auf ihre Ästhetik hin zu untersuchen und zu verstehen, ist es notwendig, zunächst das Phänomen der Serialität theoretisch zu fassen. Fernsehserien – wie auch andere Rundfunkmedien(-angebote) – entziehen sich über Jahre hinweg einem Werkcharakter, wie ihn etwa ein Spielfilm aufweist. Diese Unabgeschlossenheit ist typisch für viele serielle Formen. Und wie andere Rundfunkprogramme zielen auch Fernsehserien darauf ab, einen Flow zu erzeugen oder in den Programm-Flow integriert zu werden. Für aktuelle Serien ist gerade die zeitliche Verschränkung von Produktion und Rezeption bestimmend für das Erzählen. Mit den Arbeiten von Frank Kelleter verstehe ich Serien als „evolving narratives“, als eine Erzählform, die ihre Effekte auf ein Publikum beobachten kann und die Publikumsreaktionen wiederum in ihr „storytelling“ mit einbezieht.¹³ In diesem Sinne ist Serialität nicht nur eine *Form*, sondern auch eine *Praxis*. Welche Erzählstrategien diese Selbstreflexivität in Fernsehserien

¹³ Frank Kelleter: Five Ways of Looking at Popular Seriality. In: Ders. (Hg.): *Media of Serial Narrative*. Columbus 2017, S. 7–34, hier S. 14.

herausbildet, hat Jason Mittell einschlägig beschrieben.¹⁴ Aufbauend auf den Arbeiten Kelleter und Mittells zielt meine Arbeit darauf ab, psychisch kranke Hauptfiguren als *serielle* Figuren theoretisch zu erschließen.

Diese Vorüberlegungen führen mich zu einem Figurenbegriff, bei dem ich Figuren mit Jens Eder als „neither signs ‚in the text‘ nor mental representations ‚in the head‘ but collective constructs with a normative component“ verstehe.¹⁵ Eder entwickelt auf kognitionspsychologischer Basis das Figurenmodell der „Uhr der Figur“.¹⁶ Dieses Modell dient meiner Arbeit nicht nur als Theorierahmen, sondern auch als methodisches Analysemodell.

Die „Uhr der Figur“ unterscheidet vier Ebenen, auf denen sich die Analyse von filmischen Figuren bewegen kann. Die Figur ist demnach fiktives Wesen, Artefakt, Symbol oder Symptom. Die ersten drei Ebenen korrespondieren dabei mit der ersten Forschungsfrage dieser Arbeit, wie psychisch kranke Figuren inszeniert und ihre psychischen Störungen ästhetisiert werden. Als fiktives Wesen steht die Menschenähnlichkeit der Figur im Vordergrund. So können wir für die Hauptfigur in „Mr. Robot“ beispielsweise psychiatrische Diagnosen anstellen – paranoide Schizophrenie. Die Ebene der Figur als Artefakt bezieht sich auf die ästhetischen Strukturen des Filmtextes, beispielsweise die Voice-Over-Erzählung und die Desktop-Ästhetik. Diese beiden Ebenen sind dem Filmtext am nächsten und damit auch Grundlage dieser filmwissenschaftlichen Untersuchung. Der Bereich Symbol deckt alle metaphorischen, allegorischen und indirekten Bedeutungen ab. Figuren als Symptome stellen hingegen einen konkreten Bezug zur Gesellschaft her: Dies können politische Diskussionen, Rezeptionsweisen oder ökonomische Rahmenbedingungen der Filmproduktion sein. Dieser Aspekt schließt so einerseits an Überlegungen zur Serialität als eine Praxis der Populärkultur an. Andererseits ist die Analyse von Figuren als Symptomen auch Grundlage für die Beantwortung meiner zweiten Forschungsfrage, welche gesellschaftlichen Ängste und Weltanschauungen diese Figuren reflektieren.

Ich verstehe Serien – und mit ihnen die fiktionalen Figuren – als Kulturprodukte, die sich immer auch gesellschaftlich und politisch lesen lassen. Konkret prüft meine Arbeit erstmals die These, dass *produktive Psychopathen* als Figuren des 21. Jahrhunderts post-9/11-Politiken und -Traumata spiegeln. Damit begreife ich die Darstellung psychisch kranker Figuren in aktuellen Serien als historisch gebundenes Phänomen. Mit dieser Lesart stelle ich diese Figuren in eine Tradition von psychisch kranken Figuren in Film und Fernsehen: Analoge Lesarten wurden von der Filmwissenschaft mit Blick auf die Psychiaterfiguren des Weimarer Kinos wie Dr. Calligari und Dr. Mabuse als Reflexion des Ersten Weltkrieges und des Film Noir als Reflexion der Folgen des Zweiten Weltkrieges vorgebracht.¹⁷ Die paranoide Schizophrenie der Hauptfigur in „Mr. Robot“ ist nun beispielsweise mit Massenüberwachung und Geheimhaltung verbunden, Themen die seit den Terroranschlägen vom 11. September 2001 gesellschaftlich wieder höchst virulent sind – und wird in manipulierten Nachrichtenbildern und Desktop-Ästhetik dargestellt. Dabei ist die psychische Krankheit immer sowohl Teil des Problems als auch Teil der

¹⁴ Vgl.: Jason Mittell: *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York 2015.

¹⁵ Jens Eder: *Understanding Characters*. In: *Projections* 4, Juni 2010, Nr. 1, S. 16–40, hier S. 18.

¹⁶ Vgl. Ders.: *Die Figur im Film: Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg 2008.

¹⁷ Anton Kaes: *Shell Shock Cinema. Weimar Culture and the Wounds of War*. Princeton 2009.

Lösung. Thomas Elsaesser stellt ähnliches über die Figuren in Mind-Game-Filmen fest, die ihre mentalen Zustände als Erweiterung ihrer Fähigkeiten zu nutzen wissen: „paranoia [...] is also the appropriate – or even ‚productive‘ – pathology of our contemporary network society.“¹⁸

Meine Dissertation soll zeigen: Figuren mit psychischen Krankheiten, die sich als Hacker*innen, Polizist*innen oder Detektiv*innen, manchmal auch als Psychiater*innen präsentieren, erzählen eigentlich vom modernen *war on terror* und dessen Traumata – verhandeln aber eben auch Lösungsstrategien im Sinne von Elsaessers *produktiven Pathologien*. In ihnen spiegeln sich einerseits die Unmöglichkeit sich vor Terrorismus schützen zu können und andererseits die ethischen Fragen, wie man ihn bekämpfen sollte.

¹⁸ Thomas Elsaesser: The Mind-Game Film. In: Warren Buckland (Hg.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. West Sussex 2009, S. 13–41, hier S. 26.