

Melanie Mika

Produktive Psychopathen. Inszenierungen von Selbstoptimierung in amerikanischen Fernsehserien 2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13745>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Mika, Melanie: Produktive Psychopathen. Inszenierungen von Selbstoptimierung in amerikanischen Fernsehserien. In: *ffk Journal* (2020), Nr. 5, S. 223–236. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13745>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<http://www.ffk-journal.de/?journal=ffk-journal&page=article&op=view&path%5B%5D=118&path%5B%5D=107>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Melanie Mika
Frankfurt a. M.

Produktive Psychopathen Inszenierungen von Selbstoptimierung in amerikanischen Fernsehserien

Abstract: Psychische Krankheiten in Fernsehserien der letzten 15 Jahre sind häufig hochfunktional: Sie verleihen den Figuren spezielle Begabungen, mit deren Hilfe sie Konflikte effizienter lösen als ihr Umfeld. Dieser Beitrag untersucht anhand von drei exemplarischen Serien – *Dexter*, *Mr. Robot* und *Homeland* –, welche gesellschaftlichen Vorstellungen sich in dieser positiven Konnotation spiegeln. Die Analyse stellt dabei den Begriff der „Produktivität“ in den Fokus. Ausgehend von Thomas Elsaessers Überlegungen zu *mindgame movies* und produktiven Pathologien analysiert der Aufsatz die ästhetische Produktivität der psychischen Krankheit. Darüber hinaus lassen sich die Darstellungen im Sinne einer Selbstoptimierung als symptomatisch für eine zeitgenössische Leistungsgesellschaft lesen. Psychische Krankheiten sind hier nicht nur Begabung, sondern persönliche Leistung der Figuren.

Melanie Mika (M.A.) ist Doktorandin am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft der Goethe-Universität Frankfurt am Main. Sie studierte Musik- und Medienwissenschaft in Tübingen sowie Film und audiovisuelle Medien in Frankfurt, Montreal und Amsterdam. Seit 2019 ist sie Lehrbeauftragte am Institut für Medienwissenschaft der Universität Tübingen. Zu ihren Forschungsschwerpunkten gehören Film- und Figurentheorie sowie mediale Repräsentationen von psychischen Krankheiten.

1. Die hochfunktionalen Serien-Soziopathen

„I’m not a psychopath. I’m a high functioning sociopath“, sagt Sherlock Holmes in der ersten Episode der BBC-Serie *Sherlock* (2010–2017).¹ Der Kontext ist folgender: Die Polizei durchsucht Holmes’ Wohnung, da dieser Beweismaterial zurückgehalten hat; dabei bezeichnet ihn ein Forensiker als Psychopathen. Holmes weist mit eben jener Aussage die Spurensicherung und pars pro toto die Institution Polizei als inkompetent zurecht, um anschließend auszuführen, dass alle Indizien genau das Gegenteil dessen bedeuten, was die Beamten vor Ort annehmen. Und natürlich behält Sherlock Holmes recht.

Die Unterscheidung zwischen Psychopath und Soziopath ist indes nicht das Thema dieses Beitrags, sondern vielmehr das Attribut, mit dem diese Bezeichnungen in *Sherlock* verbunden werden: Mein Fokus liegt auf dem „high functioning“, der hochfunktionalen Natur des selbstdiagnostizierten Soziopathen. Die BBC-Serie handelt zwar nicht von der mentalen Gesundheit oder psychischen Krankheit ihres Protagonisten – aber sie lässt den Protagonisten stolz darauf sein: „I’m a high functioning sociopath!“

Diese positive Konnotation ist charakteristisch für die Darstellung von psychisch kranken Hauptfiguren in aktuellen Fernsehserien, so meine Beobachtung: Die soziopathische Persönlichkeitsstörung verleiht dem Protagonisten eine Genialität, mit der er die Probleme, hier Mordfälle, besser löst als die zuständigen Institutionen. In Serien wie *Dexter* (2006–2013), *Mr. Robot* (2015–2020) oder *Homeland* (2011–2020) sind es bipolare Störungen, Schizophrenie, Zwänge, Depression oder soziale Phobien, die ebendiesen Effekt haben.² Sherlock Holmes löst dabei die Fälle nicht einfach nur aufgrund seiner ungewöhnlichen Intelligenz, wie die Figur in der Romanvorlage angelegt ist – er ist gerade deshalb erfolgreicher als die Polizei, weil sein Verstand „nicht normal“ ist. Auch wenn sein Umfeld manchmal unter seinem Verhalten leidet, insbesondere sein Sidekick Watson, profitieren am Ende doch alle von Sherlocks Genie.

Psychische Krankheiten waren (und sind) gesellschaftlich immer mit einem Stigma besetzt; daher ist diese positive Konnotation in neueren Fernsehserien überraschend.³ Fiktionale Serien und Filme über psychische Krankheiten treten zwar nicht mit dem Anspruch auf, realistisch zu sein – weder im Hinblick auf Krankheitsbilder noch in Bezug auf den sozialen Umgang mit ihnen. Doch gerade deshalb lohnt sich eine filmwissenschaftliche Analyse dieser Serien.

¹ „A Study in Pink“. *Sherlock*. Staffel 1, Episode 1: 00:58:00.

² Sowohl für *Mr. Robot* als auch für *Homeland* ist zum Zeitpunkt des Verfassens dieses Beitrags das Erscheinen einer finalen Staffel für 2020 angekündigt.

³ Für einen historischen Überblick zur (medialen) Stigmatisierung von psychischen Krankheiten vgl. Harper 2009: 2–9.

Welche gesellschaftlichen Vorstellungen spiegeln sich in dieser positiven Konnotation von psychischen Krankheiten in aktuellen Serien, die offensichtlich keine soziale Realität abbilden? Das ist die Frage, die ich anhand von drei exemplarischen Serien – *Dexter*, *Mr. Robot* und *Homeland* – untersuche. Dabei dient mir der Begriff der „Produktivität“ in seiner Doppelbedeutung als Fokus meiner Analyse. In seiner ersten Bedeutung ist Produktivität eine schöpferische, kreative Kraft. Zum Zweiten bezeichnet der Begriff das Hervorbringen von Leistungen oder Produkten in der Ökonomie und steht oft synonym für eine hohe Leistungsfähigkeit an sich.⁴ Um beide Bedeutungen geht es mir: Zunächst analysiere ich die ästhetische Kraft von psychischen Krankheiten in den drei Fallbeispielen. Anschließend stelle ich diese Darstellungen mit dem Begriff der „Selbstoptimierung“ in einen gesellschaftlichen Kontext, in dem der Aspekt der Leistungsfähigkeit im Vordergrund steht.

2. Produktive Pathologien – Psychische Krankheiten im Hollywoodkino

Meine ästhetische Analyse von psychischen Krankheiten nimmt Thomas Elsaessers Konzept der produktiven Pathologien zum theoretischen Ausgangspunkt. Elsaesser entwickelt diesen Begriff in der Analyse der von ihm *mindgame movies* genannten Hollywoodfilme. Unter *mindgame movies* versteht Elsaesser „Filme, die Spiele spielen“ – Spiele mit den Figuren, Spiele mit den Zuschauer_innen oder auch mit beiden.⁵ Elsaesser findet solche Filme im Hollywoodkino der späten 1990er und 2000er Jahre. Psychisch kranke Protagonist_innen sind oft ein gemeinsames Merkmal dieser Filme, sodass Elsaesser diese Filme nach verschiedenen Krankheitsbildern – Schizophrenie, Amnesie, Paranoia – untergliedert. Diese Parallele zu Serien mit psychisch kranken Hauptfiguren legt die theoretische Rahmung mit Elsaessers Konzept nahe.

Produktive Pathologien gehen oft mit typischen Handlungsmotiven einher: Eine Figur kann Realität und Imagination nicht unterscheiden; eine Figur hat einen Freund, der sich an einem Punkt der Handlung als imaginär oder bereits tot entpuppt, oder es stellt sich heraus, dass die vermeintliche Realität der Figur auf einer falschen Wahrnehmung oder Prämisse beruht. Beispiele für solche Filme sind *Memento* (2000), *The Sixth Sense* (1999) oder *A Beautiful Mind* (2001). In diesen Filmen sorgen die mentalen Zustände der Hauptfiguren für eine Verunsicherung über den Status der diegetischen Welt.⁶

⁴ O. V. o. J.: „Selbstoptimierung“ (Wörterbucheintrag). Duden.

⁵ Elsaesser 2009a: 237.

⁶ Vgl. ebd.: 241.

Damit bestimmen diese Zustände die Filme nicht nur inhaltlich, sondern auch ästhetisch – das macht diese Pathologien „produktiv“ in einem schöpferischen Sinne. Sie sind in der Lage, Erzählstrukturen zu schaffen: In *Memento* beispielsweise findet die Amnesie des Protagonisten Leonard Shelby eine Entsprechung in der umgekehrten Chronologie der Sequenzen. Indem der Film quasi rückwärts erzählt wird, sehen wir als Zuschauer_innen jede Sequenz, ohne zu wissen, was vorher geschehen ist. Auf der Handlungsebene sind produktive Pathologien häufig Problem und Lösung zugleich. Der Protagonist in *Memento* will den Tod seiner Frau rächen und wird dabei selbst zur Waffe. Seine Pathologie hilft ihm dabei, ein Weltbild aufrechtzuerhalten, in dem diese Rache gerechtfertigt ist.

Shelbys Amnesie versteht Elsaesser dabei symptomatisch als historisch gebundenen Ausdruck von Gesellschaft. In der Figur und ihrer Amnesie spiegele sich ein Wertewandel – vom existenzialistischen Privatdetektiv zu einer dissoziativen, bewusstseinsfähigen Waffe. „[T]he amnesiac hero is in his pathology programmable like a weapon: he is like a smart bomb, a repeat-action projectile on autopilot [...], with a subjectivity programmable not through ideology and false consciousness, but programmed by a fantasy, or self-programmed through the body.“⁷

Elsaesser bewertet die produktiven Pathologien mit Verweis auf Foucault als das Bestreben, einen gesellschaftlichen Wert (die Produktivität) in den Körper (die Pathologie) einzuschreiben und für die Gesellschaft nutzbar zu machen. Man kann verallgemeinern, was Elsaesser in seiner Analyse von *Flightplan* in Bezug auf die Paranoia der Protagonistin feststellt:

Yet paranoia, one can argue, is also the appropriate – or even „productive“ – pathology of our contemporary network society. Being able to discover new connections, where ordinary people operate only by analogy or antithesis; being able to rely on bodily „intuition“ as much as on ocular perception; or being able to think „laterally“ and respond hyper-sensitively to changes in the environment may turn out to be assets and not just an affliction.⁸

Die *mindgame movies* stellen in diesem Sinne sowohl Reflexion als auch Konditionierung dieser Praxis dar.⁹

⁷ Elsaesser 2009b: 29.

⁸ Ebd.: 26.

⁹ Vgl. ebd.: 31.

3. Ästhetik psychischer Krankheiten in Serien – Drei Fallbeispiele

Da meine Fallbeispiele, anders als Elsaessers Untersuchungsgegenstände, Fernsehserien sind, stellt sich die Frage: Inwiefern lässt sich das Konzept der produktiven Pathologien auch auf Serien und Serienfiguren anwenden, also außerhalb des Kontextes von *mindgame movies*? Um diese Frage zu beantworten, ist es sinnvoll, kurz zu Elsaessers Definition dieser Filme zurückzukehren. Elsaesser lässt nämlich als *mindgame movies* nur Filme gelten, die ihre Prämissen, die Unsicherheit über den Status der Realität beispielsweise, auch aufrechterhalten: Das ist in *Memento* der Fall, während *A Beautiful Mind* den mentalen Zustand des Protagonisten nach der Hälfte des Films enthüllt und damit wieder einen stabilen Bezugsrahmen schafft. Die von mir untersuchten Serien sind in dieser Hinsicht meistens, wenn auch nicht immer, letzterem Beispiel ähnlicher.

Elsaessers *mindgame movies* und die von mir untersuchten Serien zeigen dagegen eine große Nähe in der Konzeption der Figuren. Deshalb wende ich im Folgenden Elsaessers Konzept auf Serien an, indem ich mich auf die Figuren konzentriere und nicht auf die Serien als Ganzes. Auf Serienfiguren mit psychischen Krankheiten treffen häufig die Merkmale von produktiven Pathologien zu, die im vorherigen Abschnitt ausgeführt wurden: Die Pathologien schaffen Ästhetik und Struktur, und sie scheinen den Figuren besondere Fähigkeiten zu verleihen, um die Welt zu verstehen. Im Folgenden möchte ich das an drei Serien beispielhaft analysieren: *Dexter*, *Mr. Robot* und *Homeland*.

Die Figur Dexter Morgan, Protagonist der gleichnamigen Serie *Dexter*, kann man intuitiv als Psychopathen bezeichnen: Dexter führt ein Doppelleben als Forensiker einerseits und Serienmörder andererseits. Als Forensiker untersucht er für die Polizei Miamis Gewaltverbrechen. Als Mörder gibt Dexter selbst seiner Zwangsstörung zu töten nach: Er ermordet Verbrecher, die der staatlichen Gewalt entkommen sind, und tötet so in fast jeder Episode einen Menschen. Dexter leidet aufgrund eines Kindheitstraumas an einem unheilbaren Morddrang und kann keine Empathie für seine Mitmenschen empfinden. Mithilfe seines Stiefvaters Harry, der ebenfalls Polizist war, hat Dexter jedoch als Jugendlicher gelernt, sich „normal“ zu verhalten und seine Emotionslosigkeit zu verbergen. Zudem hat Dexter, ebenfalls mit Harrys Hilfe, seine Mordtechnik perfektioniert, um keine Spuren zu hinterlassen. Dexter folgt bei der Auswahl seiner Opfer einem moralischen Kodex: Er ermordet „nur“ andere Mörder, nie unschuldige Menschen. Er findet Beweise für die Schuld seiner Opfer – was der Polizei zuvor meist nicht gelang. Die produktive Pathologie erscheint also auch in der seriellen Erzählform, mit Elsaessers Worten,

als „the appropriate – or even ‚productive‘ – pathology“ in einer immer komplizierter werdenden Welt.¹⁰

Produktiv wird Dexters Zwangsstörung darüber hinaus in ihrer Darstellung: Die Serie ästhetisiert sie durch die Gestaltung von Tatorten, Leichen und Blut. In der ersten Episode wird das deutlich, als Dexter eine Beziehungstat in einer Villa untersucht.¹¹ Die Räume sind museal, ganz in weiß gehalten, die Einrichtung ist minimalistisch, und vor diesem Hintergrund wirken die Blutspritzer an der Wand wie abstrakte Gemälde.¹² In einer weiteren Episode kommentiert ein Kollege Dexters, die Tat erinnere an ein Pollock-Gemälde. Diese ästhetisierende Darstellung entspricht dem Empfinden der Hauptfigur, Blut sei schön, Mord ein Kunsthandwerk. Dexters pathologisches Verhältnis zum Töten wird so einerseits den Zuschauer_innen nachempfindbar gemacht, aber andererseits auch als „normal“ dargestellt, da Dexters pathologische Perspektive der Fokalisierung der Serie entspricht. Elsaesser bezeichnet das als typisch für *mindgame movies*: „[T]hey feature central characters whose mental condition is extreme, unstable, or pathological; yet instead of being examples of case studies, their ways of seeing, interaction with other characters, and their ‚being in the world‘ are presented as normal.“¹³

Die Serie *Mr. Robot* handelt von dem schizoiden Hacker Elliot Alderson und einem Hackerangriff mit ökonomischen Folgen für die Weltwirtschaft. Elliot plant diesen Angriff, führt ihn aus und versucht, ihn wieder rückgängig zu machen, als er die Folgen erkennt. Die Figur leidet an Depressionen, einer schizoiden Persönlichkeitsstörung und einer sozialen Angststörung. Sein grundsätzliches Misstrauen anderen Menschen gegenüber und seine soziale Isoliertheit haben ihn zu einem ungewöhnlich guten Hacker werden lassen. In der Konzeption der Figur gibt es einige Parallelen zu Dexter: Er ist ein Außenseiter und der Sympathieträger der Serie. Obwohl seine Aktivitäten als Hacker illegal sind und andere gefährden, wie sich in Staffel zwei und drei herausstellt, sieht Elliot sein Handeln als moralisch gerechtfertigt: Er kann der Polizei so beispielsweise anonyme Hinweise auf Drogendealer und Netzwerke von Kinderpornografie geben. Sein Hackerangriff auf das Kredit- und Finanzunternehmen E Corp soll die Schulden der Mittel- und Unterschicht tilgen, indem die entsprechenden Daten gelöscht werden. Die Figur wird als moderner Robin Hood dargestellt. Da Elliot außerhalb des „normalen“ sozialen Lebens steht, fällt es ihm offenbar leichter zu verstehen, wie manche Mechanismen funktionieren: Er sieht, wie Menschen durch Kredite und Konsum abhängig von solchen Konglomeraten werden, und beschließt daher, E Corp gemeinsam mit der Hackergruppe fsociety zu zerstören.

¹⁰ Ebd.: 26.

¹¹ Vgl. „Dexter“. *Dexter*. Staffel 1, Episode 1.

¹² Vgl. auch die Analyse zur Ästhetisierung des Blutes in *Dexter* von Cuntz 2010: 189–191.

¹³ Elsaesser 2009b: 14–15.

Die Serie *Mr. Robot* könnte man in Anlehnung an die *mindgame movies* als *mindgame serial* bezeichnen,¹⁴ denn – wie oben ausgeführt – für Elsaessers Definition ist entscheidend, dass der Status der Realität kontinuierlich infrage gestellt werden muss. Während dieser Aspekt in *Dexter* und *Homeland* weniger eine Rolle spielt, ist er für *Mr. Robots* unzuverlässige Erzählung zentral: Figur und Namensgeber der Serie *Mr. Robot*, vermeintlicher Chef der Hackergruppe, stellt sich am Ende der ersten Staffel als Elliots Alter Ego heraus, in Gestalt seines verstorbenen Vaters. Figur wie Zuschauer_innen erkennen, dass mit ihnen gespielt wurde und dass Elliot die ganze Zeit Anführer von fsociety war, Mr. Robot hingegen nur ein imaginärer Freund – Resultat Elliots produktiver Schizophrenie.¹⁵ Die Serie schafft es jedoch, die Prämisse von Schizophrenie und Paranoia und der daraus resultierenden Verunsicherung aufrechtzuerhalten, indem sie in jeder Staffel neue „Spiele erfindet“, die aus Schizophrenie und Verschwörungstheorie entstehen.

Doch nicht nur die Schizophrenie, auch die Paranoia des Hackers findet einen ästhetischen Ausdruck in Form einer Art Desktop-Ästhetik. Figuren werden in *Mr. Robot* oft dadurch eingeführt, dass ihre E-Mail-Konten oder Profile aus sozialen Netzwerken zu sehen sind, während Elliot als Voice Over die Figuren vorstellt.¹⁶

Die Hauptfigur der Serie *Homeland* ist die bipolare CIA-Agentin Carrie Mathison. In jeder Staffel von *Homeland* geht es darum, terroristische Anschläge zu verhindern – und Carries Persönlichkeitsstörung erweist sich dabei als untrügliche Intuition. In der ersten Staffel dreht sich die Haupthandlung um den Afghanistan-Veteran Nicholas Brody und die Frage, ob er in seiner Gefangenschaft zum Terroristen wurde. Während Brody in den Medien als Held gefeiert wird, hegt Carrie den Verdacht, er könne „umgedreht“ worden sein, weil sie mehrere Jahre zuvor einen Hinweis auf einen nicht identifizierten Schläfer erhalten hatte. Mit ihrem Verdacht steht Carrie jedoch in ihrem Department allein da.

Wie in *Mr. Robot* geht die bipolare, schizophrene Persönlichkeitsspaltung mit einer Paranoia einher, die die Frage nach der Realität stellt. Der Zweifel über den Status der Wirklichkeit und Carries Paranoia spiegelt sich in der Wiederholung und Dopplung der Bilder von Videoaufnahmen und Sicherheitskameras, wie Anja Peltzer feststellt.¹⁷ Ist es eine Verschwörung oder eine Verschwörungstheorie? Das ist im Kern der Konflikt der ersten Staffel. Carrie beginnt, den geretteten Soldaten für einen Terroristen zu halten, als sie ihn in der Pilotfolge im Fernsehen sieht: Sie sitzt

¹⁴ Mit *series* werden im Englischen Episodenserien und mit *serials* Fortsetzungsserien bezeichnet. Bei ersteren stellen die einzelnen Episoden in sich abgeschlossene Einheiten dar, während Fortsetzungsserien in der Regel Handlungsbögen haben, die eine ganze Staffel umspannen. Dies trifft auf *Dexter*, *Mr. Robot* und *Homeland* zu.

¹⁵ Vgl. „eps1.7_wh1ter0se.m4v“. *Mr. Robot*. Staffel 1, Episode 8: 00:41:47.

¹⁶ Vgl. „eps1.0_hellofriend.mov“. *Mr. Robot*. Staffel 1, Episode 1: 00:16:04.

¹⁷ Vgl. Peltzer 2016.

in einer Bar, in der eine Jazzband spielt, und sieht Brody im Fernsehen bei einem offiziellen Empfang. Carrie fällt dabei auf, dass Brody mit der Hand nervöse Bewegungen macht. Während ihre Aufmerksamkeit zwischen der Band und dem Fernseher hin und her wechselt, bringt sie intuitiv die Finger des Kontrabassisten auf dem Griffbrett – das heißt, die mit Bedeutung aufgeladenen Fingerbewegungen – mit Brodys Bewegungen in Verbindung. Dadurch entsteht in ihr der Verdacht, auch dies könnten Zeichen sein. Brody könnte der amerikanische Schläfer aus Afghanistan sein, von dem ihr Quellen berichtet hatten.¹⁸

Im Gegensatz zu *Mr. Robot* lässt uns *Homeland* aber nie lange im Unklaren, ob Carries gesammelte Indizien auf eine gefährliche Welt oder eine gefährliche Wahrnehmungsstörung hindeuten. Die Figur Carrie Mathison funktioniert hier nicht als unzuverlässige Erzählerin oder als Fokalisierung der Erzählperspektive. In Episode neun der ersten Staffel zeigt die Serie, dass Brody tatsächlich die Terroristen unterstützt, die ihn gefangen hielten, und ein Selbstmordattentat ausführen soll.¹⁹

Hier, wie in den folgenden Staffeln, scheint es immer Carries bipolare Störung zu sein, die zur richtigen Eingebung führt. Zu Beginn der Serie muss Carrie ihre Krankheit geheim halten, da sie ihren Job als CIA-Agentin verlieren könnte. Von ihrer Schwester, einer Ärztin, erhält sie heimlich Medikamente, die allerdings im Verlauf der Staffel zuende gehen. Ohne Tabletten steigert sich Carrie in eine manische Phase – behält in ihren paranoiden Analysen allerdings recht. Im Laufe der folgenden Staffeln setzt Carrie immer wieder bewusst ihre Medikamente ab, um sich dadurch in eine Art heilsichtigen Zustand zu versetzen.

230

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass alle drei Serien Protagonist_innen mit produktiven, psychischen Krankheiten zeigen. Produktiv bedeutet bezogen auf die bisherige Analyse zweierlei. Erstens werden die Krankheiten als eine positive Anpassung an eine komplexe, vernetzte Welt dargestellt. Dexter spürt Mörder effizienter auf als die Polizei. Elliot ist durch seine Krankheit zu einem Hacker geworden, der die Weltwirtschaft verändern kann. Carrie erkennt intuitiv Terroristen und Verschwörungen. Zweitens sind die psychischen Krankheiten ästhetisch produktiv: In *Dexter* schlägt sich das unter anderem in der Inszenierung von Blut nieder, in *Mr. Robot* in der Desktop-Ästhetik und in *Homeland* in der Ästhetik der Überwachungskameras. Wie diese drei Analysen zeigen, lässt sich Elsaessers Begriff der produktiven Pathologien auf Serien anwenden, auch wenn diese nicht unbedingt als *mindgame* konzipiert sind wie beispielsweise *Homeland*.²⁰

¹⁸ „Pilot“. *Homeland*. Staffel 1, Episode 1: 00:48:00.

¹⁹ Vgl. „Crossfire“. *Homeland*. Staffel 1, Episode 9.

²⁰ Elsaesser selbst verwendet sein Konzept ähnlich und ohne den Zusammenhang mit *mindgame movies* in seiner Analyse des Thrillers *Zero Dark Thirty*; vgl. Elsaesser 2016.

4. Selbstoptimierung – Produktivität als Leistungsfähigkeit

Der Produktivitätsbegriff lässt sich allerdings noch umfassender anwenden. Bisher habe ich ihn in den Analysen vorwiegend als eine schöpferische Kraft verstanden. Wie bereits erwähnt, kann Produktivität jedoch auch für Leistungsfähigkeit an sich stehen – diese Definition möchte ich in diesem Abschnitt unter dem Stichwort der Selbstoptimierung untersuchen.

Im Folgenden lese ich die Figuren und ihre Pathologien symptomatisch, das heißt, auf die außerfilmische Gesellschaft bezogen.²¹ In der westlichen Gesellschaft hat Produktivität einen hohen Stellenwert – ökonomisch, aber auch in der gesamten Gesellschaft und der Lebensführung des Einzelnen. Die Erwartung, verschiedene soziale Rollen zu erfüllen, führt zu einer Reihe von Herausforderungen: Die Vereinbarkeit von Beruf und Familie, die Anpassung an veränderte Arbeitsbedingungen wie der Trend zu selbstständiger Arbeit, Problematiken von Gender und *race* – das sind nur einige der Themen, die gesellschaftlich und medial diskutiert werden. Produktiv zu sein bedeutet hier, die verschiedenen Lebensbereiche mit ihren Anforderungen erfolgreich zu koordinieren. Die Soziologie kennt für die Problematik, verschiedene Lebensbereiche zu koordinieren, das Konzept der alltäglichen Lebensführung. Unter diesem Stichwort betrachtet die Soziologie,

wie Menschen zeitlich, räumlich, sachlich, sozial und sinnhaft die je spezifischen Anforderungen in einzelnen Tätigkeitsfeldern organisieren, koordinieren und zu ihrem Alltag zusammenfügen. Diese Eigenlogik steht im Mittelpunkt des Interesses, denn sie – und nicht isolierte Einzelhandlungen – bestimmt, wie Menschen sich mit den Lebensbedingungen auseinandersetzen.²²

231

Meine These ist, dass wir eine bestimmte Eigenlogik in den oben besprochenen Serien sehen können. Das Konzept der alltäglichen Lebensführung betont: „[Sie] ist eine Leistung der Person, also nicht einfach Folge sozialer Lebensbedingungen, sondern aktive Verarbeitung sozialer Anforderungen.“²³

In diesem Sinne möchte ich vorschlagen, diese produktiven Pathologien als „Selbstoptimierungen“ zu lesen. Selbstoptimierung kann als eine „(übermäßige) freiwillige Anpassung an äußere Zwänge, gesellschaftliche Erwartungen oder Ideale“ verstanden werden, so definiert es beispielsweise der Duden.²⁴ Damit umfasst der Begriff nicht nur die Produktivität, hier verstanden als Leistungsfähigkeit der

²¹ Mit dem Begriff des Symptoms beziehe ich mich hier auf die Figurentheorie von Jens Eder, der mit diesem Begriff Figuren als „kollektive mentale Dispositionen ihrer Zeit und Kultur“ versteht; Eder 2008: 547.

²² Diezinger 2008: 228.

²³ Ebd.

²⁴ O. V. o. J.: „Selbstoptimierung“ (Wörterbucheintrag). Duden.

psychischen Krankheit, sondern auch ihre soziale Komponente. Psychische Krankheiten und die daraus entstehende Produktivität sind im Sinne einer Selbstoptimierung weniger als „geniale Begabung“, sondern vielmehr als persönliche Leistung zu verstehen. Das heißt, die Figuren reflektieren eine Auseinandersetzung mit dem beruflichen wie privaten Alltag. Das liegt erstmal nicht auf der Hand – der mentale Zustand der Figuren wie auch ihr berufliches Umfeld (Blutspurenanalyse, Terrorismusbekämpfung, Hacking) knüpft kaum an die Alltagserfahrungen der meisten Zuschauer_innen an.

Ich möchte das an einer alternativen Lesart des oft analysierten Vorspanns von *Dexter* aufzeigen.²⁵ Er zeigt seine Morgenroutine, spielt durch die Bildgestaltung aber immer auch an Dexters Morde an. So sieht man in einer Reihe von Detailaufnahmen, wie Dexter Zahnseide um seinen Finger wickelt, was Assoziationen an eine Erdrückung weckt; wir sehen einen Tropfen Blut im weißen Waschbecken, als Dexter sich beim Rasieren schneidet; und Detailaufnahmen von Dexters Frühstückszubereitungen wie das Zermahlen von Kaffee und das Zerschneiden eines Spiegeleis, sodass das flüssige Eigelb herausläuft. Diese Inszenierung ist als Vorausdeutung der Gewalt der Serie und der Hauptfigur gelesen worden: Alltägliche Handlungen werden zu Gewaltakten, wenn man sie nur aus der Nähe betrachtet. Allerdings lässt sich das auch umgekehrt lesen: Serielle Gewalt kann auch als Alltag und Routine verstanden werden. Insbesondere Dexters Morde sind Rituale für ihn, und die strikte Befolgung von Routine sorgt dafür, dass er unentdeckt bleibt. Dexter bereitet seine Tatorte auf identische Weise vor, er tötet immer auf die gleiche Art, behält von jedem Opfer einen Blutstropfen als Trophäe und entsorgt die Leichenteile immer an einem spezifischen Ort. Der Vorspann lässt sich mit seiner impliziten Gewaltinszenierung der Morgenroutine auch als Alltagsorganisation des Mordens sehen. Er verleiht der Serie einen Tagesrhythmus. Jede Episode beginnt so wie ein neuer Tag mit dem Aufstehen und den eingespielten Handgriffen in Dexters privater Wohnung. Die alltägliche Lebensführung ist sozusagen in die serielle Struktur eingeschrieben.

Wie Michael Cuntz argumentiert, liegt eine Faszination der Figur Dexter in seinem perfekten Zeitmanagement. Offensichtlich braucht Dexter mit seinem Doppelleben keinen Schlaf und kann ständig Höchstleistungen erbringen. Das unterscheidet ihn von seinem Umfeld. Cuntz folgert daher: „[W]ir sehen neben Dexter nicht zufällig vor allem die als Mutter und Berufstätige doppelt belastete Rita mit diesen Problemen kämpfen.“²⁶

Die Figur Dexter erscheint also als Vorbild in der Alltagsorganisation. In dieser Darstellung gibt es eine „relative Effizienz“: Indem das Umfeld in seinen Möglich-

²⁵ Vgl. für eine Analyse des Vorspanns z. B. Rothmund 2013: 368.

²⁶ Cuntz 2010: 202.

keiten zusätzlich abgewertet wird, erscheint er immer als Genie und Retter. So erklärt Dexter in der Pilotfolge in einem Voiceover, während wir im Police Department Polizeibeamte bei der Arbeit sehen, die Aufklärungsrate für Morde liege nur bei zwanzig Prozent – daher suche er im Polizeiarchiv regelmäßig nach Fällen, die die Polizei nicht lösen konnte.²⁷ In der Folge tötet Dexter mehr Menschen als jeder andere Serienmörder, den er im Verlauf von acht Staffeln suchen wird. Auch in *Mr. Robot* und *Homeland* werden Carrie und Elliot häufig als effektiver als ihre Kollegen dargestellt: Schließlich ist Carrie die einzige, die Brody von Anfang an als Terroristen erkennt. Elliot wiederum ist der beste Informatiker der Firma, wie ihm in der Pilotfolge mehrere Kolleg_innen bestätigen.

Neben Effizienz und Expertise ist ein entscheidender Punkt, dass es die Pathologien selbst sind, die den Figuren erst diese Entwicklung ermöglicht haben. Und hier wird deutlich, inwiefern die Krankheiten Leistung der Figur und nicht nur gegebene Tatsachen sind. In *Homeland* spricht Carrie Mathison das genauso aus und handelt entsprechend, indem sie immer wieder ihre Medikamente absetzt. Nachdem sie das in der ersten Staffel unfreiwillig tut, setzt sie in den folgenden Staffeln ihre Medikamente bewusst ab, um in diesen hellsichtigen Zustand zu gelangen. Dabei geht sie immer strategischer – und klinischer – vor. In einer passenderweise „super powers“ betitelten Episode der fünften Staffel zieht sie sich mit Unterlagen der CIA in ein abgelegenes Waldhaus zurück und erklärt ihrem Freund, was sie vom Absetzen der Medikamente erwartet:

There's this... this window when you've got all this crazy energy but you're still lucid, you're still making sense. And that's always when I did my best work. I took down a major insurgent network in Iraq. I stopped an attack on the state department in D.C.²⁸

Vertraut man Carries Perspektive, ist es direkt die Krankheit, untherapiert, die das Genie und die Intuition in ihr weckt.

In *Dexter* und *Mr. Robot* wiederum spielen Kindheitstraumata eine große Rolle für die Entwicklung dieser Intuition. Sowohl Dexter als auch Elliot haben in ihrer Kindheit Elternteile verloren, und in beiden Serien werden diese Momente als Auslöser für Konflikte in der Gegenwart dargestellt. Dexter musste als Kleinkind den Mord an seiner Mutter mitansehen und wurde in ihrem Blut sitzend zurückgelassen, bis sein späterer Stiefvater Harry ihn am Tatort fand und adoptierte. Es gibt hier eine direkte Verbindung von einem Trauma, das mit Mord und Blut verbunden ist, zu einer Zwangsstörung zu töten und Blut zu analysieren. Das Trauma kann als direkter Auslöser der produktiven Pathologie gelesen werden. In *Mr. Robot* wäre es zu weit gegriffen, schizoide Persönlichkeitsstörung, Depression und

²⁷ „Dexter“. *Dexter*. Staffel 1, Episode 1: 00:14:00.

²⁸ „Superpowers“. *Homeland*. Staffel 5, Episode 3: 00:14:00.

soziale Phobie kausal auf den frühen Tod des Vaters zurückzuführen. Dennoch ist die direkte Verbindung dadurch gegeben, dass Elliots Alter Ego seiner gespaltenen Persönlichkeit als sein Vater erscheint. So wie Dexter imaginäre Dialoge mit seinem inzwischen verstorbenen Stiefvater Harry führt, tut dies auch Elliot, der mit Mr. Robot einen Hackerangriff plant. Allerdings ist im Gegensatz zu *Dexter* diese Imagination nicht als solche erkennbar – weder für die Zuschauer_innen noch für die Figur selbst.

Paranoia und Zwang sind also eine Folge des Traumas. Dies führt einerseits dazu, dass die Figuren kaum funktionale zwischenmenschliche Beziehungen aufbauen können. Auf der anderen Seite entwickeln sie gerade aus dieser Außenseiterrolle – und teilweise der Notwendigkeit, ihre Krankheiten zu verbergen – eine besondere Sensibilität, um ihr Umfeld zu interpretieren. Wie Elsaesser produktiven Pathologien attestiert, „‘trauma’ is not only something that connects a character to his or her past, but also opens up to a future.“²⁹

5. Produktive Psychopathen als eine Tendenz aktueller Fernsehserien

Die Frage nach den gesellschaftlichen Vorstellungen, die mit der positiven Konnotation psychischer Krankheiten verbunden sind, lässt sich nach dieser Untersuchung dahingehend beantworten, dass sich in der Produktivität der Krankheiten ein zeitgenössisches Phänomen, eine Wertvorstellung heutiger westlicher Gesellschaften spiegelt: Der Umgang mit psychischen Störungen und Traumata, wie ihn die Serien inszenieren, lässt sich als Steigerung der Leistungsfähigkeit verstehen, als Selbstoptimierung. Diese Lesart impliziert auch, diese Serienfiguren als ein historisch gebundenes Phänomen zu betrachten – so wie Elsaesser *mindgame movies* und produktive Pathologien als Fälle des postklassischen Erzählens diskutiert.

Analog zu Elsaessers Begriff bietet sich für diese Figurenkonzeption die Bezeichnung produktive Psychopathen an.³⁰ Produktive Psychopathen sind Figuren mit psychischen Krankheiten, die ihnen eine bestimmte Begabung verleihen und deren Krankheiten ästhetisiert werden – die damit folglich die gesamte Serie in ihrer Visualität und Narration prägen. In dieser Bezeichnung kommt dabei ein umfassender Produktivitätsbegriff zur Verwendung: Produktive Psychopathen sind produktiv, indem sie gerade diese Ästhetiken und Narrationen erschaffen; und sie re-

²⁹ Vgl. Elsaesser 2009b: 31.

³⁰ Mit dem Begriff des Psychopathen möchte ich einen Figurentypus andeuten, so wie man beispielsweise im Film Noir von der „femme fatale“ spricht. Das heißt, der Begriff zielt nicht auf eine medizinische Korrektheit oder Subsumierung aller psychischen Krankheiten ab.

flektieren die Produktivität als Epistem unserer von Selbstoptimierung durchdrungenen Leistungsgesellschaft.

Diese Begriffserweiterung betont, dass die Pathologien nicht nur mentale Zustände („conditions“)³¹ sind – wie Elsaessers Konzept betont –, sondern darüber hinaus eine persönliche Leistung darstellen: Figuren betreiben in diesen Serien ein Selbstmanagement ihrer Krankheiten. Mit diesem Selbstmanagement im Sinne des soziologischen Konzepts der alltäglichen Lebensführung findet die Figurenkonstellation der hier untersuchten Serien ein spezifisches Merkmal, das sie deutlich von Elsaessers *mindgame movies* abhebt. Produktive Psychopathen sind mit dieser Komplexität der Figurengestaltung womöglich gar Indikator für eine Tendenz innerhalb der zeitgenössischen Fernsehserien und dessen, was in den letzten 15 Jahren häufig mit dem Schlagwort des Quality-TV belegt worden ist.³²

Literaturverzeichnis

- Blanchet, Robert (2011): „Quality TV. Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer Fernsehserien“. In: Blanchet, Robert (Hrsg.): *Serielle Formen: von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*. Marburg: Schüren, S. 37–70.
- Cuntz, Michael (2010): „Miami Ice oder die ästhetische Schule des legitimen Tötens. Serienmord, Serialität und Zeitlichkeit in Dexter“. In: Meteling, Arno/Otto, Isabell/Schabacher, Gabriele (Hrsg.): *„Previously on ...“: zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*. München: Fink, S. 179–204.
- Diezinger, Angelika (2008): „Die Eigenlogik alltäglichen Handelns“. In: Becker, Ruth/Kortendiek, Beate (Hrsg.): *Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung*. 2. Aufl., Wiesbaden: VS, S. 228–233.
- Eder, Jens (2008): *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.
- Elsaesser, Thomas (2016): „Genre-Hybridisierung als (parapraktische) Interferenz“. In: Schuff, Jochen/Seel, Martin (Hrsg.): *Erzählungen und Gegenerzählungen: Terror und Krieg im Kino des 21. Jahrhunderts*. Frankfurt a. M.: Campus, S. 71–100.
- Elsaesser, Thomas (2009a): *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz Fischer.
- Elsaesser, Thomas (2009b): „The Mind-Game Film“. In: Buckland, Warren (Hrsg.) *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell, S. 13–41.
- Harper, Stephen (2009): *Madness, Power and the Media. Class, Gender and Race in Popular Representations of Mental Distress*. New York: Palgrave Macmillan.
- o. V. (o. J.): „Selbstoptimierung“ (Wörterbucheintrag). Duden. www.duden.de/rechtschreibung/Produktivitaet (15.12.2019).

³¹ Vgl. Elsaesser 2009b: 24.

³² Vgl. z. B. Blanchet 2011.

Peltzer, Anja (2016): „Bipolare Bilder. Zum Verhältnis von Raum, Indexikalität und Überwachung in der Fernsehserie Homeland“. In: Schuff, Jochen/Seel, Martin (Hrsg.): *Erzählungen und Gegenerzählungen: Terror und Krieg im Kino des 21. Jahrhunderts*. Frankfurt a. M.: Campus, S. 201–214.

Rothemund, Kathrin (2013): „Die Ästhetik des Mordens. Varianz und Repetition in der Serie Dexter“. In: Eichner, Susanne/Mikos, Lothar/Winter, Rainer (Hrsg.): *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*. Wiesbaden: VS, S. 169–186.

Medienverzeichnis

A Beautiful Mind. USA 2001, Ron Howard, 135 Min.

„A Study in Pink“. *Sherlock*. Staffel 1, Episode 1, BBC One (Erstausstrahlung: 25.10.2010).

„Crossfire“. *Homeland*. Staffel 1, Episode 9, Showtime (Erstausstrahlung: 27.11.2011).

„Dexter“. *Dexter*. Staffel 1, Episode 1, Showtime (Erstausstrahlung: 01.10.2006).

Dexter. USA 2006–2013, Showtime, Konzeption: James Manos, Jr.

„eps1.0_hellofriend.mov“. *Mr. Robot*. Staffel 1, Episode 1, USA Network (Erstausstrahlung: 24.06.2015).

„eps1.7_wh1ter0se.m4v“. *Mr. Robot*. Staffel 1, Episode 8, USA Network (Erstausstrahlung: 12.08.2015)

Flightplan. USA 2005, Robert Schwentke, 98 Min.

Homeland. USA 2011–2020, Showtime, Konzeption: Howard Gordon/Alex Gansa.

Memento. USA 2000, Christopher Nolan, 113 Min.

Mr. Robot. USA 2015–2020, USA Network, Konzeption: Sam Esmail.

„Pilot“. *Homeland*. Staffel 1, Episode 1, Showtime (Erstausstrahlung: 02.10.2011).

Sherlock. UK 2010–2017, BBC One, Konzeption Mark Gatiss, Steven Moffat.

„Supergirls“. *Homeland*. Staffel 5, Episode 3, Showtime (Erstausstrahlung: 18.10.2015).

The Sixth Sense. USA 1999, M. Night Shyamalan, 107 Min.

The Truman Show. USA 1998, Peter Weir, 103 Min.