

2. Theoretische Vorüberlegungen

2.1 Serialität

2.1.1 Serialität als Praxis und Ordnungsprinzip

Die Begriffe *Serie* oder *Serialität* sind intuitiv verständlich, wenn sie auf einen konkreten Gegenstand bezogen werden – eine bestimmte Auswahl von Fernseh- oder Streamingserien – wie es in dieser Arbeit der Fall ist. Für die theoretische Rahmung ist es dennoch sinnvoll, die Ideen und Denkfiguren, die hinter diesen Begriffen stehen, zunächst einmal im Allgemeinen einzuordnen. Dadurch wird sichtbar, welche Implikationen sich aus der Theorie der Serie für die Analyse des Materialkorpus ergeben. Das ist das Anliegen dieses Unterkapitels. Zunächst einmal ist Serialität kein (ausschließlich) mediales Konzept. Das Prinzip Serie ist in verschiedenen Feldern verankert; neben dem ästhetischen und medienkulturellen Diskurs so beispielsweise auch in der Philosophie, Biologie und der Industrie.¹ Sucht man nach einem kleinsten gemeinsamen Nenner der Serie in diesen verschiedenen Domänen, lässt sich feststellen: Erstens, Serialität ist eine Praxis. Und zweitens, Serialität ist ein Ordnungsprinzip.

Im Sinne ersterer These stellt auch Simon Rothöhler in seiner medienphilosophischen Abhandlung fest, »dass die Serie nicht einfach ein (mehrgliedriges) Objekt bezeichnet, sondern eine Relation, dass sie keine Substanz konzeptualisiert, sondern einen Prozess.«² Für die Mediengeschichte meines Gegenstandes lässt sich in den industriellen Umwälzungen des 19. Jahrhunderts ein historischer Wendepunkt identifizieren. Nach Rothöhler ist die Industrialisierung nicht nur Ausgangspunkt für die Produktion neuer Serien (von Konsum-

1 Simon Rothöhler, *Theorien der Serie: Zur Einführung* (Hamburg: Junius-Verl., 2020).

2 Rothöhler, 14.

gütern), sondern auch der Zeitpunkt, an dem eine Reflexion über das Wesen der Serie und der Serialität an Konjunktur aufnimmt.³ Zu dem gleichen Ergebnis kommen auch Benjamin Beil u. a. im DFG-Forschungsprojekt »[d]ie Fernsehserie als Reflexion und Projektion des Wandels«, als sie die Serie als »Signum der Moderne« bezeichnen und sich dabei explizit auf maschinelle Fertigungsweisen der Industrie beziehen.⁴ Auch die DFG-Forscherguppe »Ästhetik und Praxis populärer Serialität« setzt hier ihren Ausgangspunkt historischer Betrachtung, um das Konzept populärer Serialität zu entwickeln.⁵ Populärkultur wird von ihnen immer als inhärent seriell verstanden; und Serialität definiert als »a set of social and aesthetic practices that first surfaced in the mid-nineteenth century, closely tangled up with the logic of industrial reproduction and the technological affordances of new mass media«.⁶

Dieser Ansatz rückt (Post-)TV-Serien bewusst in die Nähe von Superheldencomics, Groschenromanen, Magazinen, Detektivromanen oder Radiohörspielen: Produkte der Populärkultur, mit denen (Fernseh-)serien oft mehr teilen als mit einem in sich geschlossenen narrativen Spielfilm – nicht zuletzt die Skepsis, die diesen Medien hinsichtlich einer Kunst- oder Kulturfähigkeit über Jahrzehnte entgegengebracht wurde.⁷ Serialität ist im Rahmen der vorliegenden Arbeit also, verknüpft gesagt, eine Praxis der Populärkultur seit dem Aufkommen von Massenmedien im 19. Jahrhundert.

Diese Praxis ist, wie am Gegenstand der industriellen Serien deutlich wird, eine arbeitsteilige, die von ökonomischen Zielen bestimmt wird.⁸ Für die medialen, populären Serien bedeutet das in der Regel, dass Produktion und Rezeption zeitlich miteinander verwoben werden. In der Praxis bedeutet

3 Vgl. Rothöhler, 15.

4 Vgl. Benjamin Beil u. a., »Die Serie. Einleitung in den Schwerpunkt«, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 7, Nr. 2 (2012): 10, <https://doi.org/10.25969/mediarep/2711>.

5 Vgl. Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 7–34; Vgl. Frank Kelleter, »Populäre Serialität: Eine Einführung«, in *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hg. von Frank Kelleter (Bielefeld: transcript, 2012), 11–46.

6 Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 9.

7 Vgl. Frank Kelleter, »Populärkultur und Kanonisierung: Wie(so) erinnern wir uns an Tony Soprano?«, in *Wertung und Kanon*, hg. von Matthias Freise und Claudia Stockinger (Heidelberg: Winter, 2010), 59–62; vgl. Gabriele Schabacher, »Serialisieren«, in *Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs*, hg. von Heiko Christians, Matthias Bickenbach, und Nikolaus Wegmann (Köln Weimar Wien: Böhlau, 2015), 503–505.

8 Vgl. hierzu auch Rothöhlers Betrachtung des Taylorismus und Fordismus unter dem Aspekt der Serialität. Rothöhler, *Theorien der Serie*.

das: Sie werden in der Regel nicht als abgeschlossene Werke produziert und auch nicht rezipiert. Diese Serien werden in Staffeln gedreht; werden während des Drehs im *Writers' Room* weiter geschrieben; sie werden episodisch ausgestrahlt und gesehen, während gleichzeitig weitere Staffeln geplant werden; dabei wird Feedback beispielsweise in Form von Einschaltquoten mit einbezogen.⁹ Auf einer abstrakteren Ebene fasst Frank Kelleter solche Prozesse als Wesensmerkmal von fiktionaler Serialität so zusammen: »[S]eriality can extend – and normally *does* extend – the sphere of storytelling onto the sphere of story consumption«¹⁰ Serien sind, mit seinem Begriff, *evolving narratives*. Sie entwickeln sich kontinuierlich weiter, beobachten Zuschauerreaktionen und passen sich entsprechend an.¹¹

Gleichzeitig beinhaltet eine mediale serielle Praxis immer das Element der Selbstreflexivität: Selbstreflexivität ist in der seriellen Praxis ein Balance-Akt.¹² Auch hier liegt es an der Verschränkung von Produktion und Rezeption, dass Serien auf Feedback wie Einschaltquoten reagieren. Das führt häufig zu einer Logik der seriellen Überbietung, in der Serien im Laufe ihrer Existenz zu immer spektakuläreren Inszenierungen neigen.¹³ Darüber hinaus spielt für das selbstreflexive Bewusstsein von Serien ihre immanente Zeitlichkeit eine entscheidende Rolle. Serien müssen in ihrer Weiterentwicklung immer gleichzeitig in ihre Zukunft und in ihre Vergangenheit schauen. Kelleter bezeichnet das als ein »continual readjustment of possible continuations to already established information«.¹⁴

9 Diese exemplarischen Beispiele sollen nicht suggerieren, dass es einen einzigen idealtypischen Prozess für Serialität im Fernsehen gäbe. Für jedes einzelne Element gibt es viele Variationen: Florian Krauß stellt diese beispielsweise für die Arbeit im *Writers' Room* dar. Vgl. Florian Krauß, »Vom Showrunner zum Writers' Room: Produktionspraktiken der deutschen Serienindustrie«, *Montage AV* 27, Nr. 2 (2018): 95–109. Und Gabrielle Schabacher erläutert anekdotisch die verschiedenen seriellen Arbeitsprozesse der Fernsehserienproduktion an einzelnen Drehtagen Vgl. Schabacher, »Serialisieren«, 498.

10 Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 12.

11 Vgl. Kelleter, 14.

12 Vgl. Kelleter, 18.

13 Vgl. Andreas Jahn-Sudmann und Frank Kelleter, »Die Dynamik serieller Überbietung: Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV«, in *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion: Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hg. von Frank Kelleter, Kultur- und Medientheorie (Bielefeld: transcript, 2012), 205–224.

14 Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 17.

So müssen sich Serien um Kohärenz bemühen und bereits bekannte Information kontinuierlich in ihre Weiterentwicklung miteinbeziehen. Da Serien in der Regel nicht bei Produktionsbeginn durchgeplant sind, werden sie während ihrer Produktion weitergeschrieben.¹⁵ Der Normalfall für die meisten Fernsehserien ist außerdem, dass sie – obwohl sie suggerieren, dass es ein kohärentes Finale geben wird – auf möglichst lange Laufzeiten angelegt werden und damit ihr Finale immer herauszögern.¹⁶ Gleichzeitig müssen sie überraschende Wendungen ihrer Plots inszenieren und auf extradiegetische Anforderungen reagieren wie beispielsweise einer Veränderung im Cast. »[A]uto-referentiality is not some gratuitous extra that a producer can choose to affix to serial texts or not, but one of their inherent (necessary) features.«¹⁷

Zum Zweiten ist Serialität auch ein Ordnungsprinzip. Serialität wird zu kurz gedacht, wenn sie ausschließlich als Form (und damit als Gegenstück zum Inhalt) verstanden wird. Als Ordnungsprinzip wirkt die Form der Serie direkt auf ihren Inhalt zurück. So arbeitet Jens Ruchatz exemplarisch heraus, welche grundlegenden Annahmen über die Welt – konkret in diesem Fall: die Planbarkeit der Zukunft – in der Zeitlichkeit der Episodenserie und ihrem Gegenstück der Fortsetzungsserie liegen.¹⁸ Serialität ist also nicht nur eine Industrie, sondern auch ein Prinzip der Kultur.¹⁹

Unterschiedliche Facetten von Serialität finden sich denn auch in den meisten Kultur- und Medientheorien. Als grundlegende Eigenschaften der Serialität werden hier die Aspekte der *Wiederholung und Variation* beschrieben.²⁰ So erläutert Michaela Wünsch Serialität in Fernsehserien mit einem Blick auf die Kulturgeschichte der Wiederholung seit der Antike. Eine solche medienphilosophische Perspektive veranschaulicht, dass im Begriff der

15 Vgl. Kelleter, 16–17; Schabacher, »Serialisieren«, 498.

16 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 33–34.

17 Kelleter, 19.

18 Vgl. Jens Ruchatz, »Sisyphos sieht fern oder Was waren Episodenserien?«, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 7, Nr. 2 (2012): 80–89, <https://doi.org/10.25969/mediarep/573>.

19 Auch hier darf man Serialität wieder nicht ausschließlich als Phänomen von Medienindustrien verstehen. Wie Alex Csiszar am Beispiel wissenschaftlicher Journale des 19. Jahrhunderts aufzeigt, ist Serialität auch ein Prinzip der Wissensproduktion in den Lebenswissenschaften. Vgl. Alex Csiszar, »Serialität und die Suche nach Ordnung. Der wissenschaftliche Druck und seine Probleme während des späten 19. Jahrhunderts«, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 7, Nr. 2 (2012): 19–46, <https://doi.org/10.25969/mediarep/2712>.

20 Vgl. Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 7.

Wiederholung und auch der Nachahmung, im Bestreben perfekte Kopien zu schaffen, über Jahrhunderte hinweg eben *keine* Abwertung steckte.²¹ Serialität, verstanden als Wiederholung und Variation, war über den größeren Teil der überlieferten Kulturgeschichte nicht von Paradigmen der Originalität oder der Autorschaft abgegrenzt – wie es eine Unterscheidung zwischen Hoch- und Populärkultur im 20. Jahrhundert tut. Aber auch wenn man Medienphilosophie erst im letzten Jahrhundert beginnen lässt, ist Serialität noch ein zentrales Konzept – in Walter Benjamins Reproduzierbarkeit des Kunstwerks ebenso wie in Marshall McLuhans Medientheorie und am Ende der 1990er-Jahre in Richard Grusin und Jay Bolters Theorie der *remediation*.²²

Ein grundlegendes Merkmal des seriellen Ordnungsprinzips ist seine Unabgeschlossenheit. Es definiert die Form der Serie über ihre Unbestimmtheit, wie Rothöhler konstatiert: »Serien können Ordnung stiften, aber sie haben kein Zentrum, keine Peripherie. Meist lässt sich behaupten: Irgendwann, irgendwo, irgendwie fangen Serien an, aber enden – oder auch nur eine Entwicklungsrichtung vorweisen – müssen sie nicht.«²³ Sie schaffen aber Ordnung, indem sie dem Zufallsprinzip widersprechen: Wo eine Serie ist, handelt es sich nicht um eine zufällige Ansammlung von Elementen. Die Serie suggeriert damit Kohärenz. Ihre Unabgeschlossenheit führt aber vor Augen, wie schwierig es ist, über Serien als Serien zu sprechen und nicht als *Werke*, wie Kelleter feststellt: »We persist in addressing these proliferating acts of sequencing as self-contained oeuvres and finished products.«²⁴ Fernsehserien – wie auch andere Rundfunkmedien(-angebote) – entziehen sich aber über Jahre hinweg einem Werkcharakter, wie ihn etwa ein Spielfilm aufweist. Gerade die Unabgeschlossenheit ist ein Aspekt, der in filmwissenschaftlichen Analysen leicht verloren gehen kann. Das bedeutet auch, wie Kelleter exemplarisch anhand der Finalepisode, also der letzten Episode der letzten Staffel,

21 Vgl. Michaela Wünsch, »Serialität aus medienphilosophischer Perspektive«, in *Genre und Serie*, hg. von Thomas Morsch (Paderborn: Wilhelm Fink, 2015), 173–92.

22 Vgl. Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit drei Studien zur Kunstsoziologie* (Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1963); Marshall McLuhan, *Die magischen Kanäle. Understanding Media* (Düsseldorf: Econ, 1968); Vgl. Jay Bolter und Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, Massachusetts: The MIT press, 2000).

23 Rothöhler, Theorien der Serie, 20.

24 Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 7.

der *Sopranos* zeigt, dass Kanonisierung als Akt des kulturellen Gedächtnisses einen abgeschlossenen Werkbegriff erfordert.²⁵

2.1.2 Serie als ökonomisch-ästhetische Praxis

In diesem zweiten Teil werden nun die Serientheorien darauf befragt, welche analytischen Implikationen sich für die Serienanalyse dieser Arbeit ergeben. Es stellt sich die Frage, wie man der Unabgeschlossenheit der Serie und der Vorläufigkeit des Werkcharakters gerecht wird. Zugespitzt lässt sich unter anderem fragen: Welche Relevanz haben Serienenden? Hierzu gibt es in der Medienwissenschaft unterschiedliche Positionen. Gerade narratologische Herangehensweisen an die Serienanalyse unterstreichen die Bedeutung von Enden als narrativen Höhepunkten. Entsprechend betonen einige Arbeiten die Notwendigkeit für Serienanalysen, das ›ganze Werk‹ zu untersuchen.²⁶

Damit allerdings geraten die hier skizzierten Aspekte aus dem Blick. Die Bedeutung, Serie auch als laufenden Prozess zu verstehen, lässt sich gerade an ihrem trügerischen Gegenstück illustrieren: dem Serienende. Das Spannungsverhältnis, das im Serienende liegt, wird in der Aufforderung von Jonas Nesselhauf und Markus Schleich, Serien zu *Ende* zu sehen, deutlich:

»Das serielle Erzählen selbst ist (durch seine Organisation aus verschiedenen Episoden in Staffeln wie auch den ›serial frame‹) ohnehin stets ›zerstückelt‹ [...] wodurch dem Fortführen der Erzählung eine bedeutende Rolle zukommt, in (wortwörtlich) letzter Instanz aber auch dem jeweiligen Abschluss der finalen Staffel. Wir schlagen mit diesem Gedankenexperiment keineswegs vor, lediglich die letzte Folge als Argumentationsgrundlage heranzuziehen; es geht vielmehr darum, eine Serie zu sehen, sie also in ihrer Ganzheit zu betrachten.«²⁷

25 Kelleter versteht hier Kanonisierung als »Erinnerungsakte, die sich als verbindlich ausgeben, also kollektive Geltung einfordern.« in: Kelleter, »Populärkultur und Kanonisierung: Wie(so) erinnern wir uns an Tony Soprano?«, 55.

26 Vgl. Jonas Nesselhauf und Markus Schleich, Hg., *Das andere Fernsehen?!. Eine Bestandsaufnahme des »Quality Television«*, Edition Medienwissenschaft; [28] (Bielefeld: transcript, 2016); Kathrin Rothmund, *Komplexe Welten: Narrative Strategien in US-amerikanischen Fernsehserien*, Deep Focus 15 (Berlin: Bertz Fischer, 2013).

27 Nesselhauf und Schleich, *Das andere Fernsehen?*, 20.

Die Beobachtung, dass Enden eine besondere Relevanz zukommt, ist durchaus richtig. In dem Gedankenexperiment der Autoren drückt sich eine narratologische Perspektive aus, die lediglich einen Zugang zur Theoretisierung von Serien darstellt. In ähnlicher Weise betont auch Sönke Hahn in seiner Analyse von Serienenden, dass in sich geschlossene Filme vom Ende her begriffen würden.²⁸ Im Gegensatz dazu sei das Fernsehen »lebensechter«, da es aufgrund eines fehlenden letzten Bildes kein richtiges Bewusstsein für sein eigenes Ende zu entwickeln vermöge.²⁹ Hier wird sowohl bei Hahn als auch bei Nesselhauf und Schleich eine gängige Annäherung an aktuelle Serien sichtbar: Serienenden als narrative Schwerpunkte zu begreifen, rückt die Fernsehserie in die Nähe des Kinofilms. Und wiederholt sind Fernsehserien in den vergangenen zwanzig Jahren auch als »cinematic« beschrieben worden.³⁰

Dieses Verständnis lässt sich produktiv komplizieren, indem die serien-theoretischen Erkenntnisse des letzten Abschnittes herangezogen werden. Denn die Autoren verkennen in obigem Zitat, dass die »Zerstückelung« der Erzählung kein *bug*, sondern ein *feature* von populärer Serialität ist. Mit Ruchatz kann argumentiert werden, dass der zerstückelten Unabgeschlossenheit selbst eine Bedeutung innewohnt.³¹ Für Serienenden heißt das, dass ein Serienfinale nicht die einzige Form von Schluss ist, die es zu untersuchen lohnt. An vielen anderen Stellen sind Sollbruchstellen im Plot zu finden – und diese sind bewusst gestaltet.³² Eine ästhetische Analyse sollte sie nicht übersehen. Die offensichtlichsten Zäsuren sind Episodenanfänge und -enden, die ihre eigenen gestalteten Elemente entwickelt haben, wie Intro, Abspann und Recap. Jana Zündel nennt sie auch »Randerscheinungen« von Serien.³³ Sie sind einerseits oft sehr aufwendig gestaltet, andererseits werden sie auf

28 Vgl. Sönke Hahn, »Das ist das Ende – oder auch nicht! Über Enden und Nicht-Enden im Fernsehen und der Fernsehserie«, in *Das andere Fernsehen?!: Eine Bestandsaufnahme des »Quality Television«*, hg. von Jonas Nesselhauf und Markus Schleich, Edition Medienwissenschaft; [28] (Bielefeld: transcript, 2016), 77.

29 Vgl. Hahn, 77.

30 Vgl. exemplarisch: Jeremy G. Butler, *Television Style* (New York, NY [u. a.]: Routledge, 2010).

31 Vgl. Ruchatz, »Sisyphos sieht fern oder Was waren Episodenserien?«, 80.

32 Vgl. Jana Zündel, »Fernsehen als plurales und transmediales Konzept? Ein Thesenpapier«, in *Fernsehwissenschaft und Serienforschung Theorie, Geschichte und Gegenwart (post-)televisueller Serialität*, hg. von Denis Newiak, Dominik Maeder, und Herbert Schwaab (Wiesbaden: Springer VS, 2021), 17–36.

33 Vgl. Zündel, 23.

Streaming-Plattformen unmittelbar von einer angenommenen Rezeption überlagert: Schaltflächen wie »skip intro« ermöglichen es, den Vorspann zu überspringen, sobald er beginnt. Auch hier ist serielle Ästhetik zugleich als serielle Rezeptionspraxis zu denken. Enden und Unterbrechungen sind damit nicht nur narrative Zäsuren, sondern verweisen auch immer auf die Medialität der Serie, ihre medialen und ökonomischen Rahmenbedingungen.³⁴

Aus Rothöhl's Medienphilosophie lässt sich ableiten, dass man einem Serienende immer misstrauen sollte. Potenziell lassen sich Serien immer fortsetzen oder erweitern: Das wird beispielhaft an den großen seriellen Film-Franchises wie dem MCU oder Star Wars deutlich. Das mehrgliedrige Objekt Serie lässt sich immer wieder fortsetzen – zum Beispiel mit der nächsten Triologie, die eine andere diegetische Zeitlichkeit haben kann in Form eines Prequels – oder öffnen für neue Glieder der seriellen Reihung – zum Beispiel in Form von Spin-offs. Mit Kelleter muss man zudem auch der ökonomischen Logik Beachtung schenken: Serien werden fortgesetzt oder geschlossen, je nachdem, was ökonomisch sinnvoll ist.³⁵

Darüber hinaus läuft die Betonung eines finalen Abschlusses immer Gefahr, der Erzählung eine – nachträgliche – Kohärenz zuzuschreiben, die in ihrer Produktion nie angelegt war. Das gilt besonders für nicht subventionierte Kulturindustrien wie den amerikanischen Fernsehmarkt. Hier gilt es nämlich auch, ihre ökonomischen Bedingungen mitzuberücksichtigen: Die meisten Serien im kommerziellen amerikanischen Fernsehmarkt steuern eben nicht ein geplantes Ende an, wie auch Jason Mittell feststellt:

»[M]ost successful television series typically lack the crucial element that has long been hailed as of supreme importance for a well-told story: an ending. Unlike nearly every other narrative medium except comics, American commercial television operates on what might be termed the ›infinite model‹ of storytelling – a series is deemed a success only as long as it keeps going.«³⁶

34 Vgl. Hahn, »Das ist das Ende – oder auch nicht! Über Enden und Nicht-Enden im Fernsehen und der Fernsehserie«; Jana Zündel, *Fernsehserien im medienkulturellen Wandel* (Köln: Herbert von Halem Verlag, 2022); Zündel, »Fernsehen als plurales und transmediales Konzept? Ein Thesenpapier«.

35 Vgl. Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«.

36 Mittell, *Complex TV*, 33–34.

Das Serienende lässt sich demnach nicht nur als Schluss, Höhepunkt oder Auflösung verstehen, sondern laut Mittell vor allem als Störfall.³⁷ Der Standardfall des Serienendes ist demnach das abrupte Absetzen einer Serie, das nicht Fortführen einer Serie nach Staffellende oder ein improvisierter, kurzfristig geplanter Schluss.³⁸ Auch hier klingt die Kontingenz der Serie an, die Rothöhler feststellt: Serien beginnen und enden irgendwie, irgendwann. Insbesondere Serien der letzten zwanzig Jahre sind sich ihrer zerstückelten Rezeption und ihrer Produktionsbedingungen durchaus bewusst. Kelleter beobachtet in diesem Zusammenhang wieder eine selbstreflexive Gestaltung der Serie:

»Im Fall langer Laufzeit nämlich – also unter den Bedingungen einer eskalierenden Abnutzungsgefahr – neigen Serien gewöhnlich zur Selbstparodie, bis hin zur humoristischen Entsorgung aller weiteren Fortsetzungsmöglichkeiten. (Neuerdings gehen viele Serien auch schon mit diesem nervösen Gespür für die eigene Absurdität an den Start.)«³⁹

Ist die letzte Episode einer Serie tatsächlich ein komponierter, narrativer Schluss, typischerweise als *finale* (dt. Finale) bezeichnet – so ist das in Relation zur Gesamtheit des Serienmarktes eine ungewöhnliche Variante, die unproportional viel Aufmerksamkeit in Feuilleton und Forschung erhält.⁴⁰ In Bezug auf die Aufmerksamkeitsökonomie von *finales* weist Mittell weiter darauf hin, dass sie oft nicht nur durch ihren narrativen Schluss auffallen, sondern vielmehr durch ihre Kontextualisierung aus Paratexten des Marketings und aus Fan-Praktiken: »Finales are defined more by their surrounding discourse and hype than any inherent properties of the narrative itself, as they feature conclusions that are widely anticipated and framed as endings to a beloved (or at least high-rated) series.«⁴¹ *Finales* werden als Medien-Events inszeniert, entsprechend beworben, von Künstler:innen-Interviews begleitet und von Fans erwartet. Gerade die Enden von Serien seien in der Regel nicht von künstlerischen Überlegungen und narrativer Konsequenz geprägt, sondern vor allem von wirtschaftlicher Kalkulation der Fernsehsender oder Streaming-

37 Vgl. Mittell, 34.

38 Für eine Typologie von Serienenden vgl. Mittell, *Complex TV*.

39 Kelleter, »Populärkultur und Kanonisierung: Wie(so) erinnern wir uns an Tony Soprano?«, 66.

40 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 322.

41 Mittell, *Complex TV*, 322.

dienste. Zudem ist der kommerzielle Aspekt der populären Serialität nichts, was diese Serien verbergen:

»Within a differentiated sphere of cultural reproduction, these entities regularly operate as *undisguised commodities*, that is, as commodities which, unlike traditional artworks, do not usually try to cover up their economic conditions and only rarely claim to have transcended them.«⁴²

Ökonomische Rahmenbedingungen und Produktionskulturen bleiben also in den Artefakten der Populärkultur sichtbar. Sie gehören zu verschiedenen soziokulturellen Bereichen gleichzeitig: Sie sind sowohl Konsumgüter als auch Kulturprodukte.⁴³

Aber nicht nur die Enden sind in Serien immer ein Stück vorläufig, sondern auch die Bedeutungen (von Handlungen, Objekten oder Figurenkonstellationen) bleiben innerhalb der Serien kontingent. Das ist der zweite Aspekt, der sich aus der Serientheorie für die Analyse ableiten lässt. Serien müssen sich weiterentwickeln, überbieten und dabei Kohärenz herstellen, um ökonomisch bestehen zu können.⁴⁴ Durch diese Prozesse kommt es häufig zu einer Re-Kontextualisierung der Inhalte.

Mittell gibt ein Beispiel dafür in seiner Analyse des Bekennergervideos der Figur Nicolas Brody in der Serie *Homeland*.⁴⁵ Der Hauptplot der ersten Staffel dreht sich um die Frage, ob es sich bei dem Afghanistan-Veteran Brody um einen islamistischen Terroristen handelt – wie die Protagonistin Carrie Mathison das seit der Pilotfolge vermutet. Da Carrie, die eine bipolare Störung hat, im Laufe der ersten Staffel eine manische Episode erlebt, glaubt ihr das aber niemand; auch sie selbst traut ihrem Urteilsvermögen zwischenzeitlich nicht mehr. Dennoch wird ihre ursprüngliche Vermutung im Verlauf der Staffel

42 Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 10.

43 Auch die begrifflichen Ausdifferenzierungen um Serien, Serialität und ihren englischen Entsprechungen *series/serials* sind eng mit der Industrialisierung und ökonomischen Konzepten wie dem Taylorismus verbunden, wie Schabacher zeigt: Vgl. Schabacher, »Serialisieren«.

44 Vgl. Andreas Jahn-Sudmann und Frank Kelleter, »Die Dynamik serieller Überbietung: Amerikanische Fernsehserien und das Konzept des Quality-TV«, in *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion: Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hg. von Frank Kelleter, Kultur- und Medientheorie (Bielefeld: transcript, 2012), 205–24.

45 Jason Mittell, »The Ends of Serial Criticism«, in *Media of Serial Narrative*, hg. von Frank Kelleter (Columbus: The Ohio State University Press, 2017), 169–203.

bestätigt und sichtbar – unter anderem dadurch, dass Brody ein Bekennervideo aufnimmt. Mittell nennt dieses Video – und den Schluss der ersten Staffel – einen seltenen Moment, in dem eine amerikanische Serie Sympathie für einen Terroristen evoziere, weil Brodys Motivation und Mitgefühl für die vom US-Militär getöteten Kinder glaubhaft sei.⁴⁶ Im Verlauf der zweiten und dritten Staffel taucht dieses Video immer wieder auf – aber immer mit veränderten dramaturgischen Bedeutungen und anderen emotionalen Konnotationen: Aus dem Video wird eine Waffe der CIA, mit deren Hilfe Brody erpressbar und zum Informanten der CIA wird.⁴⁷ Es dient auch als Beweis für Carries mentale Zurechnungsfähigkeit, trotz der manischen Schübe ihrer bipolaren Störung.⁴⁸ Und am Ende der dritten Staffel wird es zum Auslöser für Brodys Flucht nach Südamerika, als das Video als Beweis für einen Anschlag auf die CIA an die Öffentlichkeit gerät, mit dem Brody tatsächlich nichts zu tun hatte.⁴⁹

»*Homeland's* serial timeframe changes the video's meaning, even though the video itself remains intact. And this is the challenge of trying to analyze meaning in a serial text: it changes as you watch it – or rather: *how* it means shapes *what* it means.«⁵⁰

Das Typische für das serielle Erzählen ist, dass jede dieser Bedeutungen und Funktionen des Videos zu bestimmten Zeitpunkten zulässig ist – und gleichzeitig zu anderen Zeitpunkten der Produktion respektive Rezeption unplausibel wäre. Serialität ist hier wieder genauso eine Kulturpraxis wie eine Ästhetik im Text selbst.⁵¹ Anders als beispielsweise in Puzzlefilmen geht es in diesem Beispiel nicht darum, dass erst im Nachhinein die richtige Bedeutung – von Zuschauer:innen wie Figuren – erkannt wird. In Filmen wie *The Sixth Sense*⁵²

46 Mittell, 172.

47 Vgl. *Homeland*, Staffel 2, Episode 5, »Q&A«, unter der Regie von Lesli Linka Glatter, geschrieben von Henry Bromell, ausgestrahlt am 28. Oktober 2012, Showtime.

48 Vgl. *Homeland*, Staffel 2, Episode 3, »State of Independence«, unter der Regie von Lodge Kerrigan, geschrieben von Alexander Cary, ausgestrahlt am 14. Oktober 2012, Showtime.

49 Vgl. *Homeland*, Staffel 2, Episode 12, »The Choice«, unter der Regie von Michael Cuesta, geschrieben von Alex Gansa und Meredith Stiehm, ausgestrahlt am 16. Dezember 2012, Showtime.

50 Mittell, »The Ends of Serial Criticism«, 175.

51 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 340.

52 *The Sixth Sense*, USA, 1999.

oder *Memento*⁵³ stellt sich oft heraus, dass eine Figur von Anfang an tot war, ausgenutzt wurde, die vermeintliche Realität eine Traumwelt war – kurz: dass die Wirklichkeit verkannt wurde. In *Homeland* hingegen ändert sich die Bedeutung, die in diesem Beispiel einem Video zugemessen wird; frühere Bedeutungen werden damit aber nicht zwangsläufig widerlegt.

2.1.3 Serielle Figuren

Bis hierher wurden die Konzepte von Serialität und ihre Implikationen am Beispiel von Fernsehserien skizziert, ohne sie konkret auf Figuren zu beziehen. Die Theoretisierung von Figuren bleibt in den meisten Arbeiten zu medialen Serien auch eine nachrangige Beschäftigung. Ein explizites Interesse an Serienfiguren findet sich hingegen in den Arbeiten von Shane Denson und Ruth Mayer. Die Autor:innen theoretisieren Serienfiguren, die in unterschiedlichen seriellen Medien wie Romanen, Comics und eben Fernsehserien zu finden sind und immer wieder neu erfunden werden.⁵⁴

Denson und Mayer unterscheiden zwischen zwei Idealtypen von Figuren der seriellen Populärkultur: serielle Figuren und Seriencharaktere.⁵⁵ Diese Typen sind als Enden eines Kontinuums von Serienfiguren zu denken, auf dem viele Mischformen dieser Typologie existieren. Serielle Figuren an einem Ende des Spektrums seien zweidimensional, ohne große psychologische Tiefe, existierten dafür aber häufig in verschiedenen Versionen, verschiedenen Medien und würden immer wieder aufs Neue erfunden: »Idealtypisch gesehen existieren serielle Figuren mithin als Serie – als eine Reihe von Inszenierungen, die sich eben nicht innerhalb eines homogenen medialen und diegetischen Raumes, sondern zwischen oder quer zu solchen Erzählräumen entfalten.«⁵⁶

Die Figur Sherlock Holmes ist ein klassisches Beispiel für die typische Wandlungsfähigkeit von seriellen Figuren: Erschaffen als Romanfigur von Arthur Canon Doyle, war Sherlock Holmes schon immer eine Figur, die als Detektiv keine große Entwicklung erfährt. Die Fälle, die Holmes löst, und die

53 *Memento*, USA, 2000.

54 Vgl. Denson und Mayer, »Grenzgänger: Serielle Figuren im Medienwechsel«, 186–203; Shane Denson und Ruth Mayer, »Bildstörung. Serielle Figuren und der Fernseher«, *Zeitschrift für Medienwissenschaft* 4, Nr. 2 (2012): 90–102, <https://doi.org/10.25969/mediarep/574>; Shane Denson und Ruth Mayer, »Border Crossings: Serial Figures and the Evolution of Media«, *NECSUS. European Journal of Media Studies* 7, Nr. 2 (2018): 65–84.

55 Vgl. Denson und Mayer, »Grenzgänger: Serielle Figuren im Medienwechsel«, 187.

56 Denson und Mayer, »Bildstörung. Serielle Figuren und der Fernseher«, 91.

Gefahren, denen er sich aussetzt, haben keinerlei Auswirkung auf ihn – das gilt sogar für seinen eigenen Tod.⁵⁷ Darüber hinaus ist Sherlock Holmes eine oft neu erfundene Figur, die in unzähligen Film- und Fernsehadaptationen existiert.⁵⁸ In diesem Sinne ist der Kern der Figur Sherlock Holmes eine Figur ohne große Tiefe. Das heißt allerdings nicht, dass nicht einzelne Adaptionen die Figur beispielsweise mit psychologischer Komplexität ausstatten können. Nach Denson und Mayer ist ein typisches Merkmal von seriellen Figuren, dass sie sich so leicht aus ihrem ursprünglichen Kontext lösen und in neue Settings einfügen lassen. Im Beispiel von Sherlock Holmes existiert diese Figur in aktuellen Verfilmungen nicht nur im viktorianischen England⁵⁹, sondern auch im zeitgenössischen London (BBC Sherlock)⁶⁰ und ebenso mit einer asiatischen Frau als Watson-Figur (Elementary)⁶¹ oder in einer entfernten Adaption als mürrischer Arzt in *House, M. D.*⁶², um nur drei populäre Beispiele zu nennen. Darüber hinaus existiert sie in unzähligen literarischen Adaptionen. Denson und Mayer bezeichnen diese Figuren deshalb auch als *Grenzgänger*.⁶³ Sie überschreiten Grenzen in ihren verschiedenen Darstellungen; das können Genres sein, genauso wie mediale Grenzen. In manchen Fällen verschwimmen auch die Grenzen von Autorschaft, von Produzent:innen und Fans, wie sich mit Kelleter anmerken lässt, der Serienfiguren als ›Figuren der Ausbreitung‹ bezeichnet.⁶⁴

Als Seriencharaktere am anderen Ende des Kontinuums hingegen bezeichnen Denson und Mayer Figuren, die eine Entwicklung erfahren und so psychologische Tiefe gewinnen. Sie können komplexe Biografien, Figurenkonstella-

57 Doyle lässt seine Figur nach vier Fällen an den Reichenbachfällen bei einem Absturz sterben; nimmt die Figur aber aufgrund ihres kommerziellen Erfolges und protestierenden Leserbriefen wieder auf.

58 Kelleter bezeichnet diese wiederholte Erfindung serieller Figuren und Motive auch als *proliferation*. Vgl. Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 17–21. Matt Hills analysiert die BBC Adaption Sherlock unter diesem Aspekt als *makeover tv drama* Matt Hills, »Rebranding Doctor Who and Reimagining Sherlock: ›Quality‹ Television as ›Makeover TV Drama‹«, *International Journal of Cultural Studies* 18, Nr. 3 (1. Mai 2015): 317–31.

59 Beispielsweise in: *Sherlock Holmes* (Warner Brothers, 2009); *Sherlock Holmes: A Game of Shadows* (Warner Brothers, 2011).

60 Vgl. *Sherlock*, entwickelt von Steven Moffat und Mark Gatiss. (2010–2017; GB: BBC One).

61 Vgl. *Elementary*, entwickelt von Robert Doherty. (2012–2019; USA: CBS).

62 Vgl. *House, M.D.*, entwickelt von David Shore. (2004–2012; USA: Fox).

63 Vgl. Denson und Mayer, »Grenzgänger: Serielle Figuren im Medienwechsel«, 193.

64 Vgl. Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 19.

tionen und Vorgeschichten mit sich bringen.⁶⁵ Und vor allem akkumulieren sie Wissen in ihren Biografien. Damit scheint sich dieser Figurentypus zwar von seriellen Figuren, aber nicht wesentlich von Figuren in Spielfilmen abzugrenzen, auch wenn die Autor:innen darauf keinen Bezug nehmen.

Die Unterscheidung von Seriencharakteren und seriellen Figuren korrespondiert auch mit der gängigen Unterscheidung von Fernsehserien in *series* (Episodenserien) und *serials* (Fortsetzungsserien), bei der erstere immer wieder zu einem narrativen ›Nullpunkt‹ zurückkommen, an dem das Geschehen quasi zurückgesetzt wird. Dabei handelt es sich um eine idealtypische Dichotomie, wie Denson und Mayer betonen, die zunehmend an Trennschärfe verliere.⁶⁶ Die psychisch kranken Figuren, die im Fokus dieser Arbeit stehen, lassen sich alle der Kategorie Seriencharaktere zuordnen. In drei Serien des Materialkorpus finden sich aber auch insofern serielle Figuren, als sie bereits Adaptionen darstellen. Den Serien *Dexter* und *The Leftovers* liegen Romane zugrunde – die jeweils erste Staffel beider Serien stellt weitgehend eine Adaptation der Romane dar, während die folgenden Staffeln eigenständige Weiterentwicklungen sind. Bei *Jessica Jones* wiederum handelt es sich um eine Figur des Marvel Universums, die zunächst als Comic existierte und die zudem Teil der Cross-over-Serie *The Defenders* ist.⁶⁷

Denson und Mayers Typologie zu Figuren lenkt den Blick auf einen theoretisch unteradressierten Bereich der Serientheorie. Dennoch ist ihr Fokus auf eine Makroebene gerichtet und zu weit, um die spezifische Frage nach der Ästhetik der psychisch kranken Hauptfigur zu untersuchen. Die Autor:innen machen hier wichtige Beobachtungen für Figuren in Serien allgemein: Im Vergleich mit anderen filmischen Figuren fallen jedoch sowohl serielle Figuren als auch Seriencharaktere dadurch auf, dass sie weniger veränderlich sind. Innerhalb der Analysen dieser Arbeit scheint mir die Bezeichnung ›Seriencharaktere‹ nicht zielführend, da der Charakter-Begriff immer die Gefahr birgt, mit dem Innenleben einer Figur verwechselt zu werden. Stattdessen verwende ich im Folgenden den allgemeineren Begriff der Serienfiguren.

Abschließend stellt sich zum Bereich der Serientheorie die Frage, ob sich aus der Serientheorie Implikationen für die Analyse speziell von psy-

65 Die beiden nächsten Abschnitte 2.2.2 und 2.2.3 gehen auf diese Aspekte insbesondere anhand der Arbeiten von Mittell näher ein.

66 Vgl. Denson und Mayer, »Grenzgänger: Serielle Figuren im Medienwechsel«, 199.

67 Vgl. *The Defenders*, entwickelt von Douglas Petrie und Marco Ramirez. (2017; USA: Netflix).

chisch kranken Figuren ergeben. Welche Wechselwirkungen sind zu erwarten zwischen Serialität und psychisch kranken Figuren im Besonderen? Gibt es Bedeutungen, die der Serialität immanent sind, so wie Ruchatz sie im Jahr 2012 für die Zeitlichkeit von Episodenserien formuliert hat? Diese Bedeutungen werden selten explizit untersucht. Eine Ausnahme stellt der Beitrag von Dominik Maeder dar, der den Bedeutungszusammenhang zwischen der Darstellung von Sucht, Serialität und Binge-Watching untersucht.⁶⁸ Selbst-reflexivität ist auch hier das Stichwort: Serien scheinen mit psychologischen Themen auch immer über sich selbst nachzudenken.

Serialität in Fernsehserien zu untersuchen, heißt, einen Werkbegriff zu komplizieren und die Analyse von Bedeutungen selbst immer ein Stück weit als vorläufig anzusehen. Das bedeutet nicht, dass sich Begriffe und Konzepte aus einer am Spielfilm entwickelten Filmtheorie nicht anwenden ließen. Die Diskussion und Adaption dieser Konzepte sind Gegenstand des Abschnittes 2.3. Es gilt vielmehr Serien und Serialität so zu theoretisieren, dass ihre Unabgeschlossenheit, ihre Zerstücklung in Produktion und Rezeption, ihre ephemere Natur in einem Programm und die Vorläufigkeit ihrer Bedeutungen produktiv berücksichtigt werden. Hier offenbart sich eine Leerstelle in der textuellen Analyse von Serien, die ihre Begriffe zu sehr einer Filmtheorie des Spielfilms oder der Literatur entlehnt: Sie läuft Gefahr, Serien einen Werkcharakter zuzuschreiben, der in ihrem Text so gar nicht angelegt ist, und darüber hinaus ihre Selbstreflexivität diesbezüglich zu unterschätzen.

2.2 Televisualität und Serie

2.2.1 Der Forschungsdiskurs um Qualität und Televisualität

Bis Mitte der 2000er-Jahre – also genau bis zu dem Zeitpunkt, an dem das Materialkorpus dieser Arbeit ansetzt – waren Serien, wie sie in dieser Arbeit untersucht werden, relativ simpel als Fernsehserien zu klassifizieren. Diese Zuschreibungen sind allerdings nicht mehr so eindeutig: Immerhin vier Serien meines Materialkorpus hatten ihre Erstaussstrahlung im linearen US-Fernsehprogramm – drei im Bereich des Premium-Cable-Bezahlfernsehens, eine im Basic-Cable-Segment. Bei der fünften Serie handelt es sich um eine Netflix-

68 Vgl. Dominik Maeder, »Serielle Anhänglichkeit: Sucht, Serie und die Ästhetik von Objektbeziehungen«, *Montage AV* 27, Nr. 2 (2018): 61–75.

Eigenproduktion. Inzwischen sind alle Serien über verschiedene On-Demand-Anbieter zu streamen, wobei sich deren Heimat je nach Lizenzvereinbarungen immer wieder ändert.

Es stellt sich für Serienanalysen in den vergangenen Jahren zunehmend die Frage: Welche theoretische Bedeutung haben Konzepte der Televisualität für die Serienanalyse? Und worin besteht Televisualität noch?⁶⁹ So stellen Britta Hartmann und Jana Zündel fest: »Das Fernsehen selbst scheint unter der Hand zu etwas anderem geworden zu sein, und diese Transformation wird wiederum am Gegenstand der Serie und ihren veränderten Distributions-, Aufführung- und Rezeptionsweisen sichtbar.«⁷⁰ Auch Denis Newiak, Dominik Maeder und Herbert Schwaab problematisieren den Zusammenhang von Serialität und Televisualität. Sie schauen auf die disziplinären, akademischen Zusammenhänge, in denen Serien erforscht werden und stellen fest, dass »diese neue Serienforschung auf die Fernsehserie Bezug nehmen [kann], ohne das Erbe einer dezidiert fernsehwissenschaftlichen Beschäftigung mit Serialität aufnehmen zu müssen, deren Paradigma die im Fernsehen ausgestrahlte Serie gewesen war.«⁷¹ Pointiert sprechen sie von einer (nicht zwangsläufig unproduktiven) »Fernsehvergessenheit« aktueller Serienforschung. Noch knapp zehn Jahre zuvor hatten Benjamin Beil u. a. explizit die *Fernsehserie* als paradigmatischen Ort bezeichnet, an dem der Medienwandel durch die Digitalisierung in populären Formaten selbst gestaltet und reflektiert werden.⁷² Auch Christoph

-
- 69 Die Frage, was die Digitalisierung mit dem Fernsehen macht und was das Fernsehen in der Folge überhaupt noch sei, ist nicht neu, sondern wird bereits seit zwei Jahrzehnten erforscht. Sie wird jedoch in den letzten Jahren erst als essenzieller für die narrative und ästhetische Analyse von Serien wahrgenommen. Zum Status insbesondere des amerikanischen Fernsehens in der Post-Network-Era vgl. Lynn Spigel und Jan Olsson, Hg., *Television after TV: Essays on a medium in transition* (Durham [u. a.]: Duke University Press, 2004); Amanda D. Lotz, *The Television Will Be Revolutionized*, Second Edition (New York, UNITED STATES: New York University Press, 2014); Jonathan Gray und Amanda D. Lotz, *Television studies*, 1. publ. (Cambridge [u. a.]: Polity Press, 2012).
- 70 Jana Zündel und Britta Hartmann, »Editorial«, *Montage AV* 27, Nr. 2 (2018): 6.
- 71 Denis Newiak, Dominik Maeder, und Herbert Schwaab, Hg., *Fernsehwissenschaft und Serienforschung Theorie, Geschichte und Gegenwart (post-)televisueller Serialität* (Wiesbaden: Springer VS, 2021), 2.
- 72 Vgl. Newiak, Maeder, und Schwaab, 8; Benjamin Beil u. a., »Die Fernsehserie als Reflexion und Projektion des medialen Wandels«, in *Mediatisierte Welten: Forschungsfelder und Beschreibungsansätze*, hg. von Friedrich Krotz und Andreas Hepp (Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2012), 197–223, https://doi.org/10.1007/978-3-531-94332-9_8; Beil u. a., »Die Serie. Einleitung in den Schwerpunkt«.

Ernst und Heike Paul verstehen Fernsehserien als solche, auch wenn sie nicht im linearen Fernsehen ausgestrahlt werden. Es handle sich um eine Form-Praxis, mit der sich über das Fernsehen nachdenken lässt: »Die Fernsehserie darf folglich nicht mit dem Fernsehen als ihrem Trägermedium gleichgesetzt werden. Die Fernsehserie prägt vielmehr ihrerseits das Fernsehen – und sei es nur durch ihren Erfolg in anderen audiovisuellen Medien.«⁷³

Dabei entsprang das neue akademische Interesse an Seriennarration und -ästhetik explizit der Tatsache, dass es sich bei diesen Serien um Fernsehen handelte. Dabei bekam dieses Serienphänomen den im später im Forschungsdiskurs viel diskutierten Namen *Quality TV*, der von Jane Feuer bereits Mitte der 1980er-Jahre verwendet wurde.⁷⁴ Zu etwa diesem Zeitpunkt Mitte der 1980er-Jahre, so konstatiert Thompson zehn Jahre später, begann für das Fernsehen ein neues goldenes Zeitalter – »television's second golden age«.⁷⁵ Eines der Hauptinteressen der Forscher:innen lag zu diesem Zeitpunkt auf der sich verändernden Ästhetik der Serien – und analog zu einer Cinematografie wurde eine Televisualität festgestellt. Im Zentrum standen hier episodische Formate, insbesondere immer wieder die Serie *Miami Vice*.⁷⁶ So macht Jeremy Butler diesen neuen televisuellen Stil dieser Serie an den Anspielungen an den Film noir fest.⁷⁷ Thompson wiederum definiert, was dieses neue Fernsehen ausmache, als 12 Thesen – in ihrem Mittelpunkt steht auch hier eine erstmals empfundene Kunstfähigkeit des Mediums. Diese wird bei Thompson aber anders als bei Butler und Caldwell nicht an der Ästhetik, sondern an Merkmalen wie Autorschaft, kontroversen Themen oder sozialem Realismus festgemacht

73 Christoph Ernst und Heike Paul, »Einleitung«, in *Amerikanische Fernsehserien der Gegenwart: Perspektiven der American Studies und der Media Studies*, hg. von Christoph Ernst und Heike Paul (Bielefeld: transcript, 2015), 7–33.

74 Vgl. Jane Feuer, Paul Kerr, und Tina Vahimaji, Hg., *MTM: Quality Television* (London: BFI, 1984).

75 Thompson analysiert hier Fernsehserien der 1980er und 1990er Jahre wie *Miami Vice*, *Twin Peaks* oder *ER*. Seit dem Aufkommen der HBO-Eigenproduktionen, allen voran *The Sopranos*, um die Jahrtausendwende werden aktuelle Fernsehserien in manchen Publikationen einem dritten goldenen Zeitalter zugerechnet. Vgl. exemplarisch Nesselhauf und Schleich, *Das andere Fernsehen?*.

76 Vgl. John Thornton Caldwell, *Televisuality: Style, Crisis, and Authority in American Television*; Jeremy Butler, »«Miami Vice» and the Legacy of »Film Noir««, *Journal of Popular Film & Television* 13, Nr. 3 (1985): 126–126; Feuer, Kerr, und Vahimaji, *MTM*.

77 Vgl. Butler, »«Miami Vice» and the Legacy of »Film Noir««, 72–73.

wird.⁷⁸ Im Geist von Thompsons Kriterienkatalog und mit der Proliferation von Fortsetzungsserien um die Jahrtausendwende entsteht eine Tendenz, Serien verstärkt anhand von literarischen Qualitäten zu analysieren.⁷⁹ Insbesondere mit Jason Mittells einschlägigem Artikel »Narrative Complexity in Contemporary American Television« prägen in den folgenden Jahren Serienanalysen unter narrativen Aspekten das Forschungsfeld zu Fortsetzungsserien.⁸⁰

Damit konzentriert sich dieser akademische Diskurs auch auf einen spezifischen historischen Zeitraum der (Post-)Fernsehggeschichte und ein bestimmtes Marktsegment – als neu, komplex und qualitativ hochwertig wahrgenommene Fortsetzungsserien. Nesselhauf und Schleich stellen fest, dass ein weitgehender Konsens in der Forschung über das Phänomen »neuer« Fernsehserien und ihrer Merkmale besteht und auch, welche Serien zu diesem Korpus gerechnet werden.⁸¹ Kontrovers diskutiert wird hingegen die Bezeichnung des

-
- 78 Thompsons vielzitierte Thesen umfassen folgende 12 Punkte: Quality TV als Nischenpunkt (eben kein gewöhnliches Fernsehen), Autorschaft, gebildetes Zielpublikum, geringerer kommerzieller Erfolg, Größe des Cast, kumulative Handlungen (Serien mit Gedächtnis), Genrekombinationen, Anlehnung an Literatur, kontroverse Themen, sozialer Realismus und positive Kritik eines Fachpublikums. Vgl. Robert J. Thompson, *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, 3. Print., The television series (Syracuse, NY: Syracuse University Press, 2008). Mit der Betonung des sozialen Realismus ist hier gemeint, dass diese Serie soziale und politische Themen aufgreifen. Im Korpus dieser Arbeit lässt sich dieser Aspekt vor allem in der Serie *Mr. Robot* finden.
- 79 Diese Aufzählung unterzieht Robert Blanchet 2011 einer Aktualisierung. Vgl. Robert Blanchet, »Quality TV: Eine kurze Einführung in die Geschichte und Ästhetik neuer amerikanischer Fernsehserien«, in *Serielle Formen: von den frühen Film-Serials zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*; hg. von Robert Blanchet, Zürcher Filmstudien 25 (Märburg: Schüren, 2011), 37–70.
- 80 Vgl. Jason Mittell, »Narrative Complexity in Contemporary American Television«, *Velvet Light Trap*, Nr. 58 (2006): 29–40.
- 81 Vgl. Nesselhauf und Schleich, *Das andere Fernsehen?*, 12–13. Dabei fällt auf, dass sich die Forschung sehr auf Dramaserien konzentriert. Mittell beispielsweise rechnet Comedyserien wie *Arrested Development* oder *Seinfeld* explizit dem Complex TV zu. Allerdings gibt es in diesem Bereich deutlich weniger Einzelanalysen als bei Dramaserien. Ich möchte anders als Nesselhauf und Schleich davon Abstand nehmen, hier von einem *Kanon* von Fernsehserien zu sprechen. Vgl. Nesselhauf und Schleich, *Das andere Fernsehen?* – ein Begriff, der zum einen wieder eine normative Wertung herstellt und zum anderen auch einen für Fernsehserien problematischen Werkbegriff impliziert. Vgl. Kelleter, »Populärkultur und Kanonisierung: Wie(so) erinnern wir uns an Tony Soprano?«.

Phänomens. Verschiedene Begriffe wurden vorgeschlagen und werden verwendet, wie Nesselhauf und Schleich aufzählen: Quality Television, High End TV, Auteur Series, Prestige TV, Art TV, Complex TV oder Transgressive Television.⁸²

Auch wenn einige dieser Begriffe unterschiedliche Aspekte hervorheben wie Qualität oder Autorschaft, so stehen sie doch synonym für das gleiche Medienphänomen. Quality TV oder Qualitätsfernsehen wird mit Abstand am häufigsten benutzt – nicht nur in der akademischen Forschung, sondern gerade auch im Feuilleton. Forscher:innen verwenden ihn allerdings zunehmend kritisch oder mit distanzierenden Anführungszeichen.⁸³ Die Hauptkritik ist hierbei, dass trotz aller Abgrenzungen Qualität immer ein wertender Begriff bleibt – gerade in Bezug auf ein Medium, das über Jahrzehnte per se als profan, ungebildet oder entwicklungsschädigend für Kinder galt und teilweise gilt. Tatsächlich nimmt sich die Rede vom Qualitätsfernsehen auch erstaunlich konservativ aus in einem Forschungsumfeld, das zu diesem Zeitpunkt auf einen jahrzehntelangen Diskurs – häufig aus feministischer Perspektive – zu Themen wie Pornografie, Soap-Operas oder Reality-TV blickt, die sich ebenfalls nicht an einer bürgerlichen Unterscheidung von Hoch- und Populärkultur orientieren.

Im Sinne populärer Serialität ist es vielmehr, den Qualitätsbegriff für diese Serien konsequent so zu verstehen, wie der in den 1980er-Jahren von Jane Feuer in den Diskurs eingebracht wurde: Qualitätsfernsehen ist keine narrative oder ästhetische Wertung, sondern ein Medienangebot, mit dem sich ein

82 Vgl. Nesselhauf und Schleich, *Das andere Fernsehen?*, 10; Thompson, *Television's Second Golden Age*; Jane Feuer, *MTM: Quality Television*, BFI books (London: BFI Publ., 1984); Robin Nelson, *State of Play: Contemporary »High-End« TV Drama* (Manchester: Manchester University Press, 2007); Christoph Dreher und Kim Akass, Hg., *Autorenserien: Die Neuerfindung des Fernsehens* (Stuttgart: merz & solitude, 2010); und Birgit Däwes, »Transgressive Television: Preliminary Thoughts«, in *Transgressive Television: Politics and Crime in 21st-Century American TV Series*, hg. von Birgit Däwes, Alexandra Ganser, und Nicole Poppenhagen, *American Studies* 264 (Heidelberg: Universitätsverlag Winter, 2015), 17–31.

83 Vgl. Jonas Nesselhauf und Markus Schleich, »Feeling That the Best is Over: Vom Ende der Qualität und der Qualität von Enden«, in *Das andere Fernsehen?!. Eine Bestandsaufnahme des »Quality Television«*, hg. von Jonas Nesselhauf und Markus Schleich, *Edition Medienwissenschaft*; [28] (Bielefeld: transcript, 2016), 9–31; Zündel und Hartmann, »Editorial«, 5.

für Werbekunden attraktives Publikum erreichen lässt. Quality TV erzeugt eine kaufkräftige Quality Audience.⁸⁴

2.2.2 Von narrativer zu ästhetischer Komplexität

Darüber hinaus wird an der Verwendung des Begriffs Quality TV auch kritisiert, dass Qualität immer ein diffuses und selten definiertes Attribut sei. So kritisiert beispielsweise Nora Kessler am Qualitätsbegriff, dass er als intrinsisches Merkmal von Serien begriffen werde, und damit letztlich Qualität mit Qualität begründet werde.⁸⁵ Das kritisiert auch Kathrin Rothemund und weist weiter darauf hin, dass die meisten Autor:innen ganz ähnlich mit einem diffusen Komplexitätsbegriff operierten – häufig, um damit auf die Qualität dieser Serien hinzuweisen.⁸⁶

Immer wieder wird im Kontext dieses Begriffs [Quality TV] eine (neue) Komplexität der Serien proklamiert [...]. Allerdings wird meist nur implizit angeführt, wie diese Komplexität textuell zu verorten ist und auf welchen Faktoren sie beruht. Feuer und Espenson beschreiben beispielsweise beide serielle Komplexität über die komplexe Darstellung von Handlungen und komplexe Figurendarstellungen. Somit erklären sie Komplexität mit Komplexität.⁸⁷

Das Reden sowohl über Qualitätsserien wie über komplexe Serien hat also zwei Probleme: Das erste Problem ist die implizite oder explizite Wertung über die Werkhöhe, von der sich der Diskurs nicht befreien kann. Das zweite Problem betrifft die Definitionen und Argumentationen, woran Qualität und Komplexität im Medientext festzumachen sei. Im Rahmen dieser Arbeit lässt sich vom Qualitätsbegriff leicht Abstand nehmen, weil das Konzept eines Quality Audience TV nicht bei der Beantwortung der Forschungsfragen hilft. Im Gegensatz dazu, werden der Begriff der Komplexität – als deskriptiver Begriff – für die Analysen in zweierlei Hinsicht wichtig, nämlich in Bezug auf narrative und ästhetische Komplexität.

84 Vgl. Feuer, *MTM: Quality Television*.

85 Vgl. Nora Hannah Kessler, »Der Antiheld als Held: Komplizenschaft als Möglichkeit der TV-Rezeption«, in *Das andere Fernsehen?!. Eine Bestandsaufnahme des »Quality Television«*, hg. von Jonas Nesselhauf und Markus Schleich, Edition Medienwissenschaft; [28] (Bielefeld: transcript, 2016).

86 Vgl. Rothemund, *Komplexe Welten*, 36.

87 Rothemund, 37.

Um diesen Begriff als deskriptives Konzept für die Figurenanalyse dieser Arbeit fruchtbar zu machen, ist es zunächst notwendig, Komplexität nicht nur zu unterstellen, sondern auch analytisch zu definieren. Ich beziehe mich damit insbesondere auf die Arbeiten von Rothemund und Mittell.⁸⁸ Beide erarbeiten Kategorien, die Komplexität im Serientext analysierbar machen. Rothemund entwickelt ihren Komplexitätsbegriff auf Grundlage von philosophischen Positionen, Chaostheorie und Luhmanns Systemtheorie. Dabei definiert sie Komplexität über die Anzahl an Faktoren oder Komponenten in einem System, der Diversität dieser Komponenten und die Beziehungen, in denen sie untereinander und zum Ganzen stehen.⁸⁹ Für die Analyse von Komplexität in Serien definiert Rothemund verschiedene Analysekategorien. Sie berücksichtigt dabei entsprechend ihrer obigen Definition zunächst Anzahl und Vielfalt von Faktoren sowie ihre Verbindung. Für Rothemund können diese Faktoren unterschiedliche Aspekte im Serientext sein, beispielsweise die Anzahl der Figuren, ihre Diversität, die Anzahl an Schauplätzen, aber auch beispielsweise Mehrsprachigkeit, wie man sie in der Serie *Dexter* findet, in der einige Figuren immer wieder zwischen englisch und spanisch wechseln.⁹⁰ Darüber hinaus sieht Rothemund Nichtlinearität, Kontingenz und Offenheit der Narration als wesentliche Kategorien von Komplexität.⁹¹ Rothemund erarbeitet diese Kategorien anhand von Fernsehserien der 2000er-Jahre. Gerade die drei letztgenannten Punkte sind aber zugleich auch wesentliche Kategorien für populäre Serialität in einem weiteren Verständnis. Nichtlinearität und Kontingenz finden beispielsweise auch vielen Comic-Universen, die alternative Welten entwickeln. Die Offenheit der Narration ist auch wesentlich für serielle und oft neu erfundene Figuren wie Sherlock Holmes. So kann das gleiche Indiz in Doyles Roman zu einer Gemeinde in Utah führen und in der BBC-Verfilmung zu Holmes Erzfeind Moriarty. Der Komplexitätsbegriff kann hier also an Bestandteilen des Serientextes deskriptiv erfasst werden.

Auch in den Arbeiten von Mittell lässt sich Komplexität an konkreten Strukturen im Text festmachen. Mittell hat mit seinem Konzept der narrativen Komplexität einen maßgeblichen Schwerpunkt der Serienforschung

88 Vgl. Rothemund, *Komplexe Welten*, Mittell, *Complex TV*.

89 Vgl. Rothemund, 57–58.

90 Vgl. Rothemund, 118.

91 Vgl. Rothemund, 74–77.

seit Mitte der 2000er-Jahre geprägt.⁹² Im Unterschied zu Rothemund lassen sich Mittells Kriterien für Komplexität nicht ohne Weiteres abstrahieren und auf andere serielle Formen übertragen. Mittell versteht seine Perspektive auf Fernsehserienforschung im Anschluss an David Bordwell als *historical poetics* – als einen historisch abgrenzbaren Erzählmodus.⁹³ Dieser Ansatz geht davon aus, dass ein bestimmtes, historisch gebundenes Set an technischen wie ökonomischen Produktions- und Rezeptionsbedingungen bestimmte filmische Texte, bestimmte Erzählmodi hervorbringt. Bordwell entwickelt diese Rahmung in seinen Arbeiten entlang des klassischen Hollywoodkinos der 1930er- bis 1960er-Jahre.⁹⁴ Analog dazu versteht Mittell den Wandel der amerikanischen Fernsehlandschaft in den 1990er-Jahren als Katalysator für einen neuen Modus, der die amerikanische Fernsehserie seit etwa der Jahrtausendwende bestimmt. Diesen Ansatz kann man insofern formalistisch nennen, als er sich besonders auf die Analyse von Strukturen im Film- bzw. Serientext konzentriert. In diesem Sinne, betont Mittell, sei er weniger mit der Analyse von Bedeutungen oder kultureller Repräsentation befasst, als mit der Analyse, wie Serien Bedeutung herstellen.⁹⁵

Die Veränderung in den formalen Strukturen, die Mittell in fiktionalen Serien untersucht, lässt sich in die 1980er- und 1990er-Jahre zurückverfolgen, schlägt sich aber vor allem in den *premium cable* Produktionen, beispielsweise von HBO, nieder.⁹⁶ Fernsehserien finden so neue narrative und ästhetische Ausdrucksformen. Diesen Wandel in Erzählformen beschreibt Mittell 2006 als *narrative complexity* und definiert sie so:

»[N]arrative complexity *redefines episodic forms under the influence of serial narration* – not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance. Rejecting the need for plot closure within every episode that typifies conventional episodic form, narrative complexity foregrounds ongoing stories across a range of genres. Complex television employs a range of serial techniques, with the underlying assumption that a series is a cumu-

92 Vgl. Mittell, *Complex TV*; Mittell, »Narrative Complexity in Contemporary American Television«.

93 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 17.

94 Vgl. David Bordwell, *Poetics of cinema* (New York, NY [u. a.]: Routledge, 2008).

95 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 4–5.

96 Vgl. Mittell, 17.

lative narrative that builds over time, rather than resetting back to a steady-state equilibrium at the end of every episode.«⁹⁷

Ausgangspunkt ist also die bereits angeklungene Dichotomie zwischen *Series* und *Serials*.⁹⁸ Diese idealtypische Dichotomie wirft die Frage nach dem »Gedächtnis von Serien« auf. Hier schließen sich in den Arbeiten Mittells und in der Fernsehserienforschung insgesamt Fragen nach Distribution und Fernsehmarkt, Konzeptionen der Zuschauer:innen und natürlich nach der Narratologie an. An Mittells Arbeiten zu komplexen Fernsehserien, möchte ich zwei Aspekte des Serientextes in Bezug auf narrative Komplexität ausführlicher darstellen. Dabei geht es erstens um die Verfahren, wie Serien Wissen aufbauen und zweitens um das, was Mittell eine *operationale Ästhetik* nennt.

Mittells nennt in der oben zitierten Definition von narrativer Komplexität *redefinition of episodic structure* einen zentralen Aspekt, den er als einen Trend zur Fortsetzungsserie beschreibt. Mittell geht es hier auch darum zu zeigen, wie verschiedene Handlungsstränge – die sich mal auf Einzelepisode, mal auf ganze Staffeln beziehen – miteinander verwoben sind.⁹⁹ Das lässt sich exemplarisch an der episodischen Form der *Sopranos* illustrieren, die oft in der Serienforschung paradigmatisch für die neue komplexe Fernsehserie steht. Wie Mittell feststellt, besteht die Serie tatsächlich häufig aber aus Episoden, die für sich stehen könnten, oder die zumindest in der Chronologie mit ihren vorausgehenden oder nachfolgenden Episoden vertauscht werden können.¹⁰⁰ Auch Sean O'Sullivan zeigt auf, dass gerade die in sich geschlossenen Episoden maßgeblich zur (wahrgenommenen) Komplexität der Serie beitragen.¹⁰¹ Bezeichnenderweise, so stellen beide Autoren fest, sei eine der am ikonischsten Episoden der *Sopranos* die Episode »College«, die eine in sich geschlossene Folge darstellt.¹⁰²

Das beweist nicht, dass diese Serie zu Unrecht für das Phänomen komplexer Serien stünde. Es zeigt vielmehr: Etabliertes Wissen bezieht sich nicht immer auf die Narration und den Fortgang der Handlung. Es dient auch der Cha-

97 Mittell, 18.

98 Vgl. Ruchatz, »Sisyphos sieht fern oder Was waren Episodenserien?«

99 Vgl. Mittell, »Narrative Complexity in Contemporary American Television«, 33–34.

100 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 29.

101 Vgl. Sean O'Sullivan, »The Sopranos: Episodic Storytelling«, in *How to Watch Television*, hg. von Ethan Thompson und Jason Mittell (New York London: New York University Press, 2013), 79–87.

102 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 29; O'Sullivan, »The Sopranos: Episodic Storytelling«, 80–81.

rakterisierung von Figuren oder zur Zeichnung des Settings, der Atmosphäre oder dem Herausstellen des sozialen Realismus, für die die Serie steht.¹⁰³ Wichtig ist hier weniger, dass die *Figuren* das Geschehene behalten, als dass sich die *Zuschauer:innen* erinnern. Das geschieht beispielsweise immer wieder in einzelnen Episoden der Sopranos, in denen die Haupthandlung – die Geschäfte des Mafiabosses Tony Sopranos – nicht weitergeführt wird.¹⁰⁴ Solche Episoden beleuchten Nebenschauplätze und charakterisieren die Figuren. So beleuchtet beispielsweise die Episode »College« vor allem, wie Tonys Ehefrau und seine Tochter unterschiedlich mit dem Wissen um dessen Mafiageschäfte umgehen. Mittell bezeichnet das auch als *character elaboration*. Analysen über akkumuliertes Wissen in Fortsetzungsserien legen nahe, dass Serienfiguren weniger entwicklungsfähiger sind als Figuren in abgeschlossenen Spielfilmen. Auf diesen Aspekt geht der folgende Abschnitt dieser Arbeit ausführlicher ein. Komplexität besteht hier aber nicht in einer Charakterentwicklung, sondern in einer detaillierten Zeichnung desselben.

Eng verbunden mit den Begriffen von episodischer bzw. episodienübergreifender Erzählung, ist generell der Aspekt der Zeitlichkeit, der bei Kelleter ähnlich als *narratives of recursive progression* verstanden wird.¹⁰⁵ Bei Mittell, enger fokussiert auf die Plotstrukturen von Serien, ist dieser Begriff mit Fragen von Suspense und Konflikt verbunden.¹⁰⁶ Dabei führt Mittell zwei Begriffe ein, die ich in den weiteren Analysen übernehmen möchte: *narrative statements* und *narrative enigmas*. *Narrative statements* verändern den Status quo

103 So analysiert auch Amanda Lotz am Beispiel von *House, M.D.*, was narrative complexity in Episodenserien bedeuten kann und wie sie zur Charakterisierung von Figuren beiträgt. Amanda D. Lotz, »House: Narrative Complexity«, in *How to Watch Television*, hg. von Ethan Thompson und Jason Mittell (New York London: New York University Press, 2013), 22–29.

104 Vgl. *The Sopranos*, entwickelt von David Chase (1999–2007, USA: HBO).

105 Vgl. Kelleter, »Five Ways of Looking at Popular Seriality«, 16–17.

106 Der Begriff Suspense wird in der Filmanalyse und -theorie oft in seiner englischen Form benutzt, weil er mit »Spannung« nur unzureichend übersetzt ist. Beschrieben wird damit die Unsicherheit über den Verlauf der Geschichte. Suspense spielt mit den Erwartungen der: s Zuschauenden. In psychoanalytischen Abhandlungen wird hier von einer »Angstlust« des Publikums ausgegangen. Kognitionswissenschaftliche Untersuchungen hingegen konzentrieren sich auf die Informationsverteilung im Plot. Einschlägig geworden ist hierbei auch Hitchcocks Definition von Suspense, nach der die unterschiedlichen Wissensstände der Figuren und des Publikums entscheidend sind. Vgl. Hans J. Wulff, »Spannung/Suspense«, in *Reclams Sachlexikon des Films*, hg. von Thomas Koebner (Stuttgart: Reclam, 2011).

der Serie, beispielsweise, indem zentrale Figuren sterben. Sie haben damit weitreichende Auswirkungen darauf, wie sich der Plot »in Zukunft« gestalten kann. *Narrative enigmas* hingegen stellen den Status quo infrage und zielen damit auf die Vergangenheit der Serie ab. Sie stellen Zuschauer:innen vor Rätsel: Müssen bereits gesehene Sequenzen oder Episoden anders verstanden werden?¹⁰⁷ Laut Mittell haben *enigma driven plots* in Serien wie *Lost* oder *Twin Peaks* zu innovativen Erzählformen geführt, sind aber dennoch eher selten.¹⁰⁸

Rothemund und Mittell knüpfen beide in ihren Vorüberlegungen zur narrativen Komplexität an Filmtheorie zum postklassischen Hollywoodfilm an. Ausgangspunkt für die Ästhetik von Fernsehserien sind dabei für beide Autor:innen *mindgame movies* sowie deren Theoretisierungen durch David Bordwell beziehungsweise Thomas Elsaesser, dessen Ausführungen zu produktiven Pathologien in diesem Zusammenhang noch ausführlicher dargestellt werden.¹⁰⁹ Elsaesser und Bordwell stellen beide eine Zunahme von Komplexität und Subjektivität in diesen Filmen fest. Die von Elsaesser einschlägig als *mindgame movies* bezeichneten Filme spielen auf verschiedenen Ebenen mit dem Status von diegetischer Welt und Wirklichkeit.¹¹⁰ Elsaesser definiert sie als »Filme, die »Spiele spielen«¹¹¹ – mit den Zuschauer:innen, den Figuren oder beiden, und die man auch mit Mittells Begriff des *enigma driven plots* bezeichnen kann. Während Bordwell allerdings diese (unzuverlässigen) Erzählungen mit multiplen Universen, Achronologien, Alter Egos und unmarkierten Flashbacks oder Traumsequenzen an die Narration des klassischen Hollywoodkinos rückbindet, sieht Elsaesser hier eine Diskontinuität zum klassischen Storytelling und eine Auflösung von narrativer Kausalität.

107 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 24–25.

108 Vgl. Mittell, 25.

109 Vgl. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (Berkeley [u. a.]: Univ. of California Press, 2006). und Thomas Elsaesser, »The Mind-Game Film«, in *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, hg. von Warren Buckland (West Sussex: Wiley-Blackwell, 2009), 13–41. Beide Autoren entwickeln zwar keinen figurentheoretischen Standpunkt, gehen im Zusammenhang mit *mindgame movies* auf die besondere Rolle der Protagonisten ein. Diesen Aspekt betrachte ich gesondert in Kapitel 2.3.2.

110 Elsaesser bezeichnet diese Filme in seinem englischsprachigen Aufsatz als »mindgame film«, was in der deutschen Übersetzung als »mindgame movie« übersetzt ist. Synonym dazu wird in der Literatur auch die Bezeichnung »puzzle film« gebraucht. Vgl. Elsaesser, »The Mind-Game Film«; Thomas Elsaesser, *Hollywood heute: Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino* (Berlin: Bertz Fischer, 2009).

111 Elsaesser, *Hollywood heute*, 237.

Vielmehr bewertet er diese komplexen, oft digitalen Logiken von Games und Database als neue Erzählstrukturen.¹¹²

Neben verwebten Plotstrukturen nutzen zeitgenössische Serien aber auch ästhetische Strategien, um die Faszination der Zuschauer:innen auf die Erzähltechnik selbst zu lenken. Mittell bezeichnet das, mit Verweis auf Neil Harris, als *operational aesthetic* – eine Ästhetik, die die Konstruiertheit der Story in den Vordergrund rückt.¹¹³ Diese *operational aesthetic* führt nach Mittell zu einer erhöhten Selbstreflexivität und auch zu einer Aktivierung der Zuschauer:innen, die genau diese Erzählstrategien beispielsweise in Internetforen diskutieren: »the pleasure was less about ›what will happen?‹ and more concerning ›how did he do that?‹«¹¹⁴ Einzelne Momente im Storytelling, die diese Ästhetik hervorheben, bezeichnet Mittell als *narrative special effects*, die in ihrem Gestus an das Kino der Attraktionen erinnerten:

»These moments of spectacle push the operational aesthetic to the foreground, calling attention to the narrative's construction and asking us to marvel at how the writers pulled it off; often these instances forgo strict realism in exchange for a formally baroque quality in which we watch the process of narration as a machine rather than engaging in its diegesis.«¹¹⁵

Mittell betont aber, dass Operational Aesthetics zwar den Rahmen anstelle des Blicks durch das Fenster betonen, um ein gängiges Bild der Filmtheorie zu benutzen¹¹⁶ – dabei aber nicht auf eine emotionale Distanzierung oder Verfremdungseffekte abzielen: »This is not the reflexive self-awareness [...] of some modernist art films or Brechtian theater asking us to view the narrative artificiality from an emotional distance; operational reflexivity encourages us to simultaneously care about the story and marvel at its telling.«¹¹⁷ Ähnlich wie Elsaesser betrachtet auch Jens Eder das Herausstellen der Konstruiertheit der Figur als Eigenschaft postmoderner Erzählungen. Eder weist weiter dar-

112 Vgl. Elsaesser, 245–246; Rothmund, *Komplexe Welten*, 63–66.

113 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 42.

114 Mittell, 42.

115 Mittell, 43–44.

116 Vgl. exemplarisch Thomas Elsaesser und Malte Hagener, *Filmtheorie zur Einführung*, 2. Aufl. (Hamburg: Junius-Verl., 2008).

117 Mittell, *Complex TV*, 46.

auf hin, dass diese Darstellung häufig mit einer selbstreflexiven ironischen Brechung einhergehe.¹¹⁸

Einzelne Erzählmittel einer ästhetischen Komplexität wie flashbacks oder unmarkierte Traumsequenzen sind natürlich kein reines Serienphänomen. Und auch andere Medienangebote wie Computerspiele oder Spielfilme forderten von Zuschauer:innen zunehmend ein, ästhetische Regeln zu kennen und Kompetenzen im Decodieren solcher Stilmittel zu erlernen, wie Mittell betont.¹¹⁹ Auf ähnliche Art versteht auch Rothemund *database narratives* und Spielästhetik als Spielformen narrativer Komplexität.¹²⁰

Darüber hinaus nutzten zeitgenössische Serien eine Reihe von Stilmitteln, die zwar nicht ausschließlich mit Fernsehserien verbunden seien, jedoch ebenfalls zur Komplexität beitragen. Dazu gehören für Mittell Analepsen, die schon erwähnte komplexe Zeitlichkeit mit Verschiebungen der Chronologie, Flashbacks und Flash Forwards, Traumsequenzen oder anderen Stilmitteln, die die subjektive Sicht einzelner Figuren zeigen. Während all diese Erzählstrategien auch durchaus in konventionellen Serien oder Spielfilmen angewandt werden, ist für komplexe Serien nicht nur ihre Häufigkeit typisch, sondern auch, dass diese Mittel subtil eingesetzt werden »without fear of temporary confusion for viewers.«¹²¹

Sowohl Rothemund als auch Mittell verstehen Komplexität in Serien zwar nicht ausschließlich, aber doch vorrangig, als *narrative* Komplexität, wie bisher deutlich geworden ist. Der Aspekt der Ästhetik bleibt dabei manchmal unteradressiert. Kathrin Fahlenbrach beispielsweise verweist darauf, dass die in Fernsehserien oft untersuchte Komplexität nicht nur eine narrative Komponente hat, sondern auch eine ästhetische – wie sie konkret am Beispiel metaphorisch aufgeladener *Mise en Scène* in Serien zeigt.¹²² Bei Mittell hingegen werden Konzepte, die durch ihre audiovisuelle Ästhetik auffallen, wie der *narrative special effect*, doch immer wieder der narrativen Fortführung untergeordnet. Mit der Unterscheidung von narrativer und ästhetischer Komplexität räumen die Analysen psychischer Krankheiten in dieser Arbeit der Ästhetik einen größeren Stellenwert ein. Dabei geht es nicht darum, Ästhetik unabhängig von

118 Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, 411.

119 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 51.

120 Vgl. Rothemund, *Komplexe Welten*, 63–68.

121 Mittell, *Complex TV*, 49.

122 Vgl. Kathrin Fahlenbrach, »Audiovisuelle Atmosphären, Stimmungen und metaphorische Räume in komplexen Fernsehserien«, *Montage AV* 27, Nr. 2 (2018): 45.

der Narration zu analysieren, sondern Serienästhetik darüber hinauszudenken. In diesem Sinne argumentiert auch Oliver Fable dafür, das innovative Potenzial der Serien nicht nur in der Erzählung zu sehen, »sondern im Anspruch, die Narration gerade zu überschreiten und Serialität als ästhetische Kategorie der Bildmedien diesseits der Narration aufzuwerten.«¹²³

2.2.3 Komplexität und Figuren

Komplexe Serien haben komplexe Figuren, so lässt sich eine populäre Grundannahme vieler Serienanalysen zuspitzen.¹²⁴ Viele Arbeiten, die zeitgenössischen Serien eine inhärente Komplexität attestieren, gehen auch von komplexen Serienfiguren aus. Dieser Komplexitätsbegriff wurde im letzten Abschnitt bereits problematisiert. Speziell auf die Figuren von Fernsehserien bezogen lässt sich hier zusammenfassen: In Thompsons Eigenschaftskatalog des Qualitätsfernsehens der 1990er-Jahre beschränkt sich die Komplexität der Figuren weitgehend auf die Konstellationen und die Größe des Ensembles.¹²⁵ Blanchets Aktualisierung dieser Qualitätsmerkmale geht darüber hinaus und stellt fest, dass die Figuren ambivalent und mit kontroversen Themen belegt seien.¹²⁶ In beiden Arbeiten bleibt es aber nur bei dieser Aufzählung, an die keine Figurenanalyse anschließt. Für Rothemund hingegen liegt die Komplexität der Figuren vor allem in ihrer Diversität. Diese Diversität kann auch in der Cast-Größe liegen, wie sie in Analysen von *Lost* und *Heroes* zeigt. Doch auch in Serien wie *Dexter*, die sehr auf eine Figur konzentriert sind, sieht Rothemund Komplexität in Bezug auf die nuancierte Charakterisierung von Figuren, Milieus und Handlungsorten.¹²⁷ Auch Eder sieht wie Rothemund die Komplexität von Figuren darin begründet, dass diesen eine Vielzahl an Eigenschaften aus verschiedenen Lebensbereichen zugeschrieben werden – und diese nicht einer Typi-

123 Oliver Fable, »Im Diesseits der Narration: Zur Ästhetik der Fernsehserie«, in *Populäre Serialität: Narration – Evolution – Distinktion: Zum seriellen Erzählen seit dem 19. Jahrhundert*, hg. von Frank Kelleter, Kultur- und Medientheorie (Bielefeld: transcript, 2012), 169.

124 Vgl. Mittell, *Complex TV*; Thompson, *Television's Second Golden Age*; Blanchet, »Quality TV«; Rothemund, *Komplexe Welten*; Lotz, *Cable Guys*; Gormász, *Walter White & Co*; Nesselhauf und Schleich, »Feeling That the Best is Over: Vom Ende der Qualität und der Qualität von Enden«.

125 Vgl. Thompson, *Television's Second Golden Age*.

126 Vgl. Thompson, *Television's Second Golden Age*; Blanchet, »Quality TV«.

127 Vgl. Rothemund, *Komplexe Welten*.

sierung entsprechen.¹²⁸ Mittell wiederum zeigt auf, wie Figurenkomplexität über die Dauer einer Serie erreicht wird, indem sich Figuren in der Regel anders entwickeln, oft langsamer, als das in narrativen Spielfilmen typischerweise der Fall ist.¹²⁹

Im Gegensatz dazu lautet die konventionelle Weisheit jedes Drehbuchratgebers: Eine Hauptfigur muss eine Krise durchleben und sich dadurch verändern.¹³⁰ Auf Serienfiguren trifft dieser Grundsatz häufig nicht in dieser Form zu. Gerade in Bezug auf die Figurenentwicklung zeigen die Arbeiten von Mittell, dass sich Konzepte des Mainstream-Kinos, nur begrenzt auf die Entwicklung von Serienfiguren anwenden lassen.¹³¹

Ein Grund dafür liegt in der bereits beschriebenen Unabgeschlossenheit von Serien und in ihrem kommerziellen Charakter: Die Fortsetzung einer Serie ist von ihrem kommerziellen Erfolg abhängig; das Casting muss bei jahrelangen Produktionen während der Produktion angepasst werden – Serien sind nicht von Anfang an durchkomponiert. Als Konsequenz für die Figuren lässt sich mit Mittell feststellen, dass Serienfiguren sich dadurch auch als wenig veränderlich – oder lernfähig – erweisen: »[E]ven in the face of such life-changing events, television characters are mostly stable figures, accumulating narrative experiences more than changing from them.«¹³²

Trotzdem leben Serienfiguren und ihre Plots wie auch Spielfilm- oder Romanfiguren von Konflikten. Anstelle eines Wandels von zentralen Eigenschaften oder Werten der Hauptfigur kommen in Serien andere Strategien zum Einsatz, die Konflikte – und Auflösungen – generieren. Diese lassen sich nach Mittell als *character elaboration*, *character growth*, *character education*, *character overhaul* oder *character transformation* beschreiben und von einem klassischen *character development* abgrenzen.¹³³ Von diesen fünf Kategorien spielen in den Analysen der folgenden Kapitel vor allem *character elaboration* und *character transformation* eine wichtige Rolle und sollen deshalb hier ausführlicher dargestellt werden.¹³⁴

128 Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, 390.

129 Vgl. Mittell, *Complex TV*.

130 Vgl. die Ausführungen verschiedener Ratgeber in: Gormász, *Walter White & Co.*, 90.

131 In Bezug auf die Auswertung von Drehbuchratgebern für die Schärfung einer Figurentheorie vgl. Eder, *Die Figur im Film*.

132 Mittell, *Complex TV*, 133.

133 Mittell, 136–142.

134 Als die anderen drei Kategorien beschreiben *character growth* das Aufwachsen von Figuren, zum Beispiel in teenagerzentrierten Serien wie *Gilmore Girls*; *character educa-*

Character transformation ist eine graduelle Veränderung von Figuren in ihrem Verhalten und ihrer Moral.¹³⁵ Diese Kategorie hat viele Ähnlichkeiten mit einer klassischen Figurenentwicklung. Wichtig für meine Analyse ist besonders, dass Mittell hier auch auf dramaturgische Funktionen abzielt – beispielsweise, dass eine Nebenfigur zu einer Hauptfigur wird. Dadurch erhält das Verhalten von Figuren auf einmal Bedeutung und wird folgenreich für die Serie – nicht, weil die Figur eine Entwicklung durchlebt, sondern weil sie einen anderen (dramaturgischen) Status in der Figurenkonstellation bekommt. In *Mr. Robot* beispielsweise tauschen zwei Figuren, der CEOs Philip Price und die chinesische Hackerin Whiterose, im Verlauf der vier Staffeln ihre dramaturgischen Rollen. Während der ersten Staffel stellt sich der Manager Price als Antagonist dar; Whiterose wiederum nimmt eine Nebenrolle als undurchsichtige Mentorenfigur ein. In der zweiten Staffel erfahren wir, dass eine verschwörerische Beziehung zwischen Price und Whiterose besteht. In den Staffeln drei und vier schließlich nimmt Whiterose die Antagonistenrolle ein, die – einem James-Bond-Antagonisten ähnlich – einen Plan zur Übernahme der Weltherrschaft verfolgt, während Price dramaturgisch zu einem Mentor wird und der Hauptfigur Informationen zuspielt, um Whiteroses Plan zu zerstören.¹³⁶

Character elaboration hingegen zielt darauf ab, einen bestimmten Aspekt einer Figur näher zu beleuchten – ihre Kindheit, eine Beziehung oder eben ein psychisches Problem. Es ist womöglich die häufigste Form der Figurenentwicklung, die in Serien mit sehr langer Laufzeit zu finden ist. Nachdem in der

tion eine Form der Figurenentwicklung, in der Figuren beispielsweise sich mit ihrer Vergangenheit auseinander setzen müssen, dies im Gegensatz zu einem klassischen Handlungsbogen aber nicht zu einer grundlegenden Veränderung des Wertesystems führt; *character overhaul* schließlich beschreibt das Existieren verschiedener Versionen der gleichen Figuren wie z. B. der Doktor in *Doctor Who*.

135 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 141.

136 Whiteroses Pläne den Kongo zu annektieren und die Weltwirtschaft zu beherrschen werden ab der zweiten Episode der dritten Staffel offensichtlich. Vgl. *Mr. Robot*, Staffel 3, Episode 2, »eps3.1_undo.gz«, unter der Regie von Sam Esmail, geschrieben von Sam Esmail, ausgestrahlt am 18. Oktober 2017, USA Network. Zu Beginn der vierten und letzten Staffel wechselt Price die Seiten und hilft Elliot, Whiterose eine Falle zu stellen. Vgl. *Mr. Robot*, Staffel 4, Episode 2, »402 Payment Required«, unter der Regie von Sam Esmail, geschrieben von Kyle Bradstreet, ausgestrahlt am 13. Oktober 2019, USA Network.

ersten Staffel von *Dexter* die Erinnerung an dessen Kindheitstrauma im Mittelpunkt stand – was in sich eine ganz klassische ›Heldenreise‹ darstellt –, so muss Dexter in der zweiten Staffel die Beziehung zu seinem verstorbenen Vater neu bewerten und dessen Affäre mit seiner ermordeten Mutter.¹³⁷ Die folgenden Staffeln beleuchten dann wieder einzelne Aspekte seines Familienlebens: seine romantische Beziehung zu Rita, seine Vaterschaft, die Ermordung von Rita und die Herausforderung als alleinerziehender Vater.

Als Resultat solcher Figurenkonflikte verändern sich häufig nicht so sehr die Figuren selbst – vielmehr akkumulieren die Serien hier wiederum Wissen über die Figuren und ihre Vorgeschichten – und verändern so vielmehr das Verständnis, das Zuschauer:innen von den Figuren haben, als das eine tatsächliche Figurenentwicklung vorliegt.¹³⁸ All diese Konflikte helfen uns als Zuschauer:innen mehr über die Figur Dexter Morgan zu erfahren und sie detaillierter wahrzunehmen; sie führen jedoch nicht zu einer Persönlichkeitsveränderung, wie sie Figuren in abgeschlossenen Erzählungen oft erleben. Dexter bleibt immer Serienmörder – egal, ob er seinen Bruder tötet, die Wahrheit über den Tod seines Vaters erfährt oder selbst Vater wird. Mit Beil u. a. kann man hier die Serienentwicklung als Evolutionsgeschichte begreifen, die sich in Reihungen von Variation, Selektion (aus verschiedenen Variationen) und Phasen der Restabilisierung denken lässt.¹³⁹ Die Themenschwerpunkte einzelner Staffeln wären dann folgenlose Variationen, die im Selektionsprozess wieder verworfen werden. Dexter beschäftigt sich im Verlauf der Staffeln mit existenziellen Fragen des Mensch-seins wie Partnerschaft, Vaterschaft oder Religion. Im Gegensatz zu Figuren in Episodenserien vergisst er auch nicht das Erlebte – es bleibt nur folgenlos für seine Persönlichkeitsentwicklung.¹⁴⁰

137 Vgl. *Dexter*, Staffel 2, Episode 10, »There's Something about Harry«, unter der Regie von Steve Shill, geschrieben von Scott Reynolds, ausgestrahlt am 2. Dezember 2007, Showtime.

138 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 136.

139 Vgl. Beil u. a., »Die Fernsehserie als Reflexion und Projektion des medialen Wandels«.

140 Vgl. *Dexter*, entwickelt von Jeff Lindsay, Lauren Gussis und Timothy Schlattmann. (2006–2013; USA: Showtime.)

2.3 Serienfiguren

2.3.1 Theorien der Figur

Figuren theoretisch zu erfassen ist ein komplexes Unterfangen. Mit dem Begriff der Figur verhält es ähnlich wie mit dem bereits diskutierten Begriff der Serie: In aller Regel ist es intuitiv verständlich, was mit Figuren gemeint ist. Eine Definition und Theoretisierung scheinen in vielen Kontexten daher gar nicht notwendig – und tatsächlich werden Figuren auch in vielen akademischen Arbeiten nicht explizit definiert. Auch in dieser Arbeit wurde im Abschnitt zur Serialität schon zwischen verschiedenen Typen der Serienfigur unterschieden, ohne die Verwendung des Figurenbegriffs *per se* zu präzisieren.¹⁴¹ Dieser und die folgenden Abschnitte widmen sich nun den für diese Arbeit relevanten Definitionen und Konzeptionen der Serienfigur.

Ebenso wie Serien sind auch Figuren in verschiedenen Disziplinen und Diskursen beheimatet, insbesondere in den Literatur-, Kunst- und Medienwissenschaften, der Philosophie und der Psychologie. Aber auch innerhalb dieser Disziplinen gibt es unterschiedliche theoretische Zugriffe auf Figuren. Jens Eder u. a. unterscheiden in ihrer ausführlichen Aufarbeitung der Figurentheorie hermeneutische, psychoanalytische, semiotische und kognitionswissenschaftliche Ansätze, um Figuren zu theoretisieren. Je nach theoretischer Rahmung ergeben sich unterschiedliche Erkenntnisinteressen an Figuren. Während zum Beispiel hermeneutische und psychoanalytische Rahmungen gerade an der Ähnlichkeit zwischen Figuren und Menschen interessiert sind, betonen semiotische und strukturalistische Ansätze die Unterschiede. Kognitive Ansätze wiederum beschäftigen unter anderem sich damit, weshalb Rezipient:innen Figuren überhaupt als Menschen wahrnehmen.¹⁴²

Es gibt also keinen einheitlichen Figurenbegriff. Je nach Rahmung werden Figuren als Zeichen im Text, als Repräsentationen im Kopf der Zuschauer:in

141 Auch Denson und Mayer, deren Typologie besprochen wurde, definieren den Begriff der Figur nicht. Denson und Mayer, »Grenzgänger: Serielle Figuren im Medienwechsel«.

142 Vgl. Jens Eder, Fotis Jannidis, und Ralf Schneider, »Characters in Fictional Worlds. An Introduction«, in *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*, Revisionen – Grundbegriffe Der Literaturtheorie (Berlin [u. a.]: de Gruyter, 2010), 5.

verortet oder aber als abstrakte, immaterielle Objekte, die in den Kommunikationsprozessen zwischen Produktion, Medientext und Rezeption entstehen.¹⁴³ Im Hinblick auf die Serialität und den Gegenstand der psychischen Krankheiten muss der Figurenbegriff dieser Arbeit folgende Aspekte umfassen können: Erstens, Figuren sind nicht an ihren ursprünglichen Medientext gebunden, denn es ist ein essenzieller Bestandteil serieller Figuren, dass sie sich aus Kontexten lösen lassen.¹⁴⁴ So stammen beispielsweise zwei der Hauptfiguren in der Serie *Jessica Jones* aus jeweils unterschiedlichen Marvel Comics. Trotzdem besteht ein Konsens darüber, dass es sich bei Jessica und ihrer Schwester Trish in der Serie um dieselben Figuren aus den Comics *Alias* respektive *Patsy Walker* handelt. Es wäre abwegig zu argumentieren, dass die Produktionsfirma um Showrunner Melissa Rosenberg andere Figuren mit denselben Namen entwickelt hätte. Figuren können für das Verständnis dieser Arbeit also keine Zeichen im Text sein.¹⁴⁵

Zum Zweiten muss der Figurenbegriff auch die Prozesshaftigkeit und Arbeitsteiligkeit der Serialität umfassen können. Das bedeutet konkret, davon auszugehen, dass mehrere Akteure an der Konstruktion einer Figur beteiligt sind. Es scheint also sinnvoll, Figuren in den Kommunikationsprozessen zu verorten. Damit folgt diese Arbeit der grundlegenden Figurendefinition von Jens Eder. Eder definiert Figuren mit Rückgriff auf Amie L. Thomassons Artefakt-Theorie der Fiktion als kulturelle Artefakte, die durch Kommunikationsakte erschaffen und damit Teil einer sozialen Wirklichkeit werden.¹⁴⁶ Ihr Status ist damit vergleichbar mit Zahlen, Geld oder Gesetzen. Figuren sind laut Eder »identifiable fictional beings with an inner life that exist as communicatively constructed artifacts. [...] characters are neither signs ›in the text‹ nor mental representations ›in the head‹ but collective constructs with a normative component.«¹⁴⁷

Darüber hinaus werden zwei weitere Aspekte des Figurenbegriffs für diese Arbeit wichtig, die ich im Folgenden im Detail herausarbeite: Figuren werden intuitiv als fiktive Menschen verstanden. Deshalb werden Darstellungen

143 Vgl. Eder, Jannidis, und Schneider, 8; Eder, *Die Figur im Film*, 65–66.

144 Vgl. Denson und Mayer, »Grenzgänger: Serielle Figuren im Medienwechsel.

145 Eine ausführliche Problematisierung der Sichtweise, Figuren seien Zeichen, findet sich in Eders Arbeiten. Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, 66.

146 Vgl. Eder, 68.

147 Jens Eder, »Understanding Characters«, *Projections* 4, Nr. 1 (30. Juni 2010): 18.

psychischer Krankheit an Maßstäben einer sozialen Wirklichkeit gemessen – zum Beispiel, ob eine bestimmte Behandlungsmethode angemessen ist. Figuren lassen sich aber nicht auf ihre Menschenähnlichkeit beschränken, sondern sind als kommunikative Artefakte auch immer historisch zu verorten, haben eine Ästhetik und sind Teil gesellschaftlicher Diskurse. Psychisch kranke Figuren geben weniger Auskunft darüber, wie ein (fiktiver) Mensch mit einer Krankheit umgeht als darüber, wie eine Gesellschaft Krankheitsbilder zu einem bestimmten Zeitpunkt versteht und mit welchen Begriffen, Ästhetiken und Metaphern sie kommunizierbar sind, so eine Grundannahme dieser Arbeit.

Um diese Bestandteile des Figurenbegriffs zu differenzieren, greife ich auf Eders Modell der ›Uhr der Figur‹ zurück. Wie bis hierher deutlich geworden ist, treffen im Figurenbegriff verschiedene Ebenen der Medienanalyse aufeinander: Fragen nach der Ontologie der Figur, ihrer Medialität, der kognitiven Wahrnehmung sowie gesellschaftliche oder historische Diskurse. Eders Modell ordnet diese verschiedenen Erkenntnisinteressen in vier Dimensionen: Figuren lassen sich verstehen und untersuchen als fiktive Wesen, Artefakte, Symbole und Symptome.¹⁴⁸

Als *fiktives Wesen* steht die Menschenähnlichkeit der Figur im Vordergrund. Als fiktive Wesen lassen sich Figuren in Hinblick auf Körperlichkeit, Psyche, Sozialität und Verhalten untersuchen.¹⁴⁹ Der Fokus liegt hier darauf, Aussagen über die Figur innerhalb der diegetischen Welt zu treffen. Diese Aussagen über Figuren ließen sich in gleicher Weise auch über einen Menschen treffen: So ist Dexter Morgan beispielsweise ein weißer, blonder Mann Mitte dreißig (Körperlichkeit). Er empfindet keinen Ekel oder Abscheu beim Untersuchen von Blut und Leichen an Tatorten; ebenso wenig empfindet er Mitgefühl, wenn er selbst mordet oder Menschen Schmerzen zufügt (Psyche). Dexter ist ein Einzelgänger, der nur oberflächliche soziale Kontakte pflegt. Er ist dennoch bei seinen Kolleg:innen beliebt und hat sich einen guten Ruf als Forensiker erarbeitet (Sozialität). Er ist sehr sorgfältig in seiner Arbeit, was ihn gleichermaßen zu einem guten Forensiker und einem unentdeckten Mörder macht (Verhalten). Diese Ebene ist grundlegend für jede Analyse von Figuren; es ist kaum möglich Aussagen über Figuren zu treffen, ohne sie auch als fiktive Wesen zu beschreiben. Auf dieser Ebene entwickeln Rezipient:innen ein mentales Figurenmodell. Das heißt, im Verlauf der Rezeption werden neue Informationen

148 Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, 141.

149 Vgl. Eder, 234.

über die Figuren mit bereits Bekanntem zu einem Modell zusammengefügt, das dann als konsistent oder widersprüchlich wahrgenommen wird. In dieser kognitionswissenschaftlichen Theoretisierung ist bereits angelegt, dass sich das Bild – mit Eder gesprochen das mentale Modell – von einer Figur im Verlauf der Rezeption verändert.¹⁵⁰ Hypothesen über die Figur, zum Beispiel ihre Motivation, werden gebildet, bestätigt oder verworfen. Was Eder anhand der Figur des Kinofilms entwickelt, wird besonders relevant für Figuren in seriellen Formaten. Wie bereits dargelegt wurde, ist es inhärente Eigenschaft von audiovisuellen Serien, immer nur vorläufige Bedeutungen zu generieren, die mit der Fortsetzung der Serie revidiert werden können. Es ist daher anzunehmen, dass in der Figurenanalyse die Frage nach der Konsistenz der Figuren eine wichtige Rolle spielen wird.

Figuren als *Symbole* zu untersuchen, bedeutet darauf aufbauend, die mentalen Figurenmodelle auf ihre indirekten Bedeutungen zu befragen. Diese Dimension deckt alle metaphorischen, allegorischen und abstrakten Bedeutungen ab. Figurenanalysen mit diesem Schwerpunkt haben eine lange Tradition in kulturwissenschaftlichen Interpretationen von Werken. So könnte eine Figurenanalyse die These untersuchen, dass die bipolare Carrie Mathison in *Homeland* für den US-Geheimdienst in der Post-9/11-Zeit steht, während ihr Mentor Saul die CIA zur Zeit des Kalten Krieges symbolisiert. Carries bipolare Störung ist so nicht mehr nur Teil ihrer Psyche und eine Erklärung für ihr Verhalten, sondern wird in der Analyse im Hinblick auf Assoziationen und die Motivgeschichte psychischer Krankheiten untersucht. Für die in dieser Arbeit formulierten Fragestellungen, spielt die Dimension *Symbol* in den Analysen eine nachrangige Rolle.

Figuren als *Symptome* stellen anders als die Bereiche *fiktive Wesen* und *Symbole* den Bezug zu Diskursen und Kommunikationsprozessen jenseits des Medientextes und der diegetischen Welt in den Mittelpunkt der Analysen: Dies können politische wie soziokulturelle Diskurse, ökonomische Rahmenbedingungen der Produktion oder mediale Bedingungen der Rezeption sein. Hier schließen sich insbesondere Überlegungen zur Serialität als eine Praxis der Populärkultur an. Wie schlagen sich beispielsweise die Marktlogiken amerikanischer Serien – eine Auslegung auf maximale Laufzeit – in der Charaktergestaltung und Konsistenz von Figuren nieder?

Diese Ebene der Figurenanalyse ist für das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit essenziell. Fragen an die Figuren auf symptomatischer Ebene können aber

150 Vgl. Eder, 136.

auch allgemeinere soziokulturelle Diskurse betreffen: So zielen Teile der Analysen dieser Arbeit darauf ab, festzustellen, wie sich Zugehörigkeiten zu sozialen oder ethnischen Gruppen auf die Darstellung psychischer Krankheiten auswirken. Welche Rolle spielt es zum Beispiel für die Darstellung von Trauma in *Jessica Jones*, dass die traumatisierte Heldin eine weiße Frau ist?

Die Ebene der Figur als *Artefakt* stellt in Eders Analysemodell sowohl den Ausgangs- als auch den Endpunkt der ›Uhr‹ dar. Genau genommen könnte man idealtypisch von fünf Analyseebenen bei einer umfassenden Figurenanalyse ausgehen: die Figur als Artefakt, fiktives Wesen, Symbol, Symptom und wieder als Artefakt. Die Ebene Artefakt umfasst alle Eigenschaften der Gestaltung des audiovisuellen Textes: Dazu gehören unter anderem die verwendeten Perspektiven und Einstellungsgrößen, mise-en-scène, Montage, Soundtrack, Casting oder Farbcodes. Die Artefakt-Ebene der Figur wirkt somit auf die grundlegende – vorbewusste – Wahrnehmung der Figur, auf der das Erfassen der Figur als fiktives Wesen aufbaut. Zum Beispiel wird Dexter durch das Voice-over in der ersten Einstellung intuitiv als männliche Figur gelesen; die Großaufnahme von Dexters Gesicht im Vorspann ermöglicht dann eine Einschätzung seines Alters; seine pathologische Empathielosigkeit wird erst dadurch wahrnehmbar, dass eine Schere zwischen seiner Voice-over-Erzählung und seinem Verhalten Kolleg:innen gegenüber besteht.¹⁵¹

Nach der grundlegenden Analyse der Figur als fiktives Wesen und der basalen Artefakt-Ebene kann eine Figurenanalyse dann mit einer ästhetischen und dramaturgischen Reflexion wiederum auf der Artefakt-Ebene aufbauen. Auf dieser Ebene lässt sich dann untersuchen, welche Funktionen die Voice-over-Erzählungen in Bezug auf Dexters Psychopathie und die Anteilnahme des Publikums haben. Auch Strategien der Ästhetisierung von Tatorten in *Dexter*, Drogenerfahrungen in *Mr. Robot* oder Trauma in *Jessica Jones* analysieren die Figuren auf der Artefakt-Ebene. Genauso sind Diskussion der dramaturgischen Rollen und ihrer Funktionen, zum Beispiel die Frage, ob eine Figur als Anti-held:in zu verstehen ist, Teil einer Analyse auf Artefakt-Ebene.

Auf der Ebene des Artefakts können Figuren Eigenschaften über ihre Konstruktion zugeschrieben werden – beispielsweise, ob eine Figur konsistent ist, stereotyp oder – wie Serienfiguren häufig attestiert – komplex. Eder be-

151 Vgl. hierzu die Analyse in Kapitel 5.4.

zeichnet diese Zuschreibungen als Artefakteigenschaften.¹⁵² Im Unterschied zu den Charaktereigenschaften oder physischen Merkmalen der fiktiven Wesen sind die meisten Artefakt-Eigenschaften nicht auf Unterscheidbarkeit innerhalb einer Serie oder eines Films ausgelegt. Oft sind dieselben (Kombinationen von) Artefakteigenschaften sogar typisch für ganze Genres oder Traditionen. Um diese Unterscheidung deutlich zu machen: In ersterem Fall der Charaktereigenschaften werden Drehbuchautor:innen beispielsweise eine introvertierte Figur mit einem extrovertierten Sidekick kontrastieren. Bei Artefakteigenschaften hingegen wird eine Serie eher darauf ausgelegt sein, alle Hauptfiguren als komplex und tiefgründig zu konzipieren.¹⁵³ Figuren von Comedyserien sollen im Allgemeinen lustig und unterhaltsam sein; Figuren des Hollywood-Kinos wollen realistisch und verständlich sein, während Kunstfilme bewusst auf eine Verfremdung setzen.¹⁵⁴ Aus diesen Artefakteigenschaften lassen sich grundsätzliche Figurenkonzeptionen ableiten. Die Forschungsfragen dieser Arbeit haben das Ziel, durch die Analyse psychisch kranker Serienfiguren auch die Artefakteigenschaften und die Konzeption von zeitgenössischen Serienfiguren im Allgemeinen genauer beschreiben zu können.

Wie das Modell der Uhr der Figur zeigt, baut jede Figurenanalyse auf den Ebenen Artefakt und fiktives Wesen auf. Für das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit sind darüber hinaus wiederum die Artefakt-Ebene und die symptomatische Ebene von besonderem Interesse, die Rückschlüsse auf grundlegende Figurenkonzeption und zeitgeschichtliche Diskurse zulassen. Das Modell liefert damit nicht nur einen Theorierahmen, sondern auch eine Methodik, die ich in Kapitel 4 detaillierter ausführe.

2.3.2 Produktive Pathologien

Eders Modell der Uhr der Figur entwirft eine allgemeine Heuristik für die Figurenanalyse. Diese möchte ich im Folgenden mit zwei theoretischen Diskursen zu Figuren ergänzen, die enger mit dem spezifischen Gegenstand dieser Arbeit

152 Vgl. Eder, *Die Figur im Film*, 373–375. Eine Ausnahme ist dabei das Eigenschaftspaar Individualisierung/Typisierung. Es gibt innerhalb eines Werkes natürlich in der Regel sowohl sehr individualisierte Figuren wie auch eher schematische Randfiguren.

153 Vgl. Eder, 399.

154 Vgl. Eder, 401–402; 405–407.

verbunden sind: Zum einen liefert der Diskurs um Puzzle-Filme und produktive Pathologien Einsichten in die Theoretisierung mentaler Zustände jenseits der Figuren als fiktive Wesen. Zum anderen zeichnet der Forschungsstand zu Helden- und Antiheldenfiguren im nächsten Abschnitt einen der relevanten Diskurse um Serienfiguren der 2000er- und 2010er-Jahre nach.

Theoretisierungen zu Figuren mit psychischen Krankheiten oder in psychischen Ausnahmezuständen finden sich im Bereich der Forschung zu Puzzle-Filmen und in Bezug auf unzuverlässige Erzählungen im Film.¹⁵⁵ Einschlägig sind hier Thomas Elsaessers Begriffsprägungen des Mindgame-Films und der produktiven Pathologie. Elsaesser beschreibt hier eine Tendenz des postklassischen Hollywood-Kinos in den späten 1990er- und 2000er-Jahren: Als Mindgame-Filme bezeichnet er Filme, die mit dem Publikum und manchmal auch mit den Figuren ›Spiele spielen‹ und sie durch unzuverlässige Erzählungen auf falsche Fährten führen.¹⁵⁶ Anders als beispielsweise in einem Kriminalfilm geht es aber weniger darum mitzuraten, wer die Täter:in ist, sondern grundlegender darum, die Regeln des Spiels zu verstehen. So ist in diesen Filmen oft bis zur Auflösung nicht klar, was objektive Realität, subjektive Perspektive einer Figur, Halluzination oder Parallelwelt ist. In Bezug auf die Figurenkonzeptionen dieser Filme stellt er fest:

»I see a certain radical ambivalence in the way these films present their characters as suffering from particular pathologies, for – as indicated – mind-game films tend to revolve around mentally or psychologically unstable characters, whose aberrations fall into three major types: paranoia, schizophrenia, and amnesia. Even though the films identify them as ›conditions,‹ the fact that these characters' point of view is usually privileged over all others (and thus functions as the spectator's guide) is more than a ›trick‹: it points to a peculiar aspect of their mental state, namely that it suspends our usual categories of sane/insane, as well as those of victim and agent.«¹⁵⁷

155 Vgl. Warren Buckland, Hg., *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (West Sussex: Wiley-Blackwell, 2009).

156 Vgl. Elsaesser, »The Mind-Game Film«, 14. Der Begriff aus der unzuverlässigen Erzählung stammt ursprünglich aus der Literaturwissenschaft und beschreibt in seiner allgemeinen Definition, dass die erzählten Inhalte im Widerspruch zum »Wahrheitskonstrukt der Narration des jeweiligen Gesamttextes« stehen. Vgl. Julia Gerdes und Kerstin-Luise Neumann, »Unzuverlässiges Erzählen«, in *Reclams Sachlexikon des Films*, hg. von Thomas Koebner (Stuttgart: Reclam, 2011), 741.

157 Elsaesser, 24–25.

Elsaessers Analyse stellt hier zwei Aspekte heraus, die die theoretischen Überlegungen dieser Arbeit weiterführen: die Ambivalenz der Figuren und die Subjektivierung der Narration.

Elsaesser stellt zunächst fest, dass die Protagonisten von Mindgame-Filmen ambivalent seien.¹⁵⁸ Die Zuschreibung von Ambivalenz ist auch mit dem Antiheldendiskurs im folgenden Abschnitt und dem Diskurs um die Komplexität von Serien im Allgemeinen verbunden. Im Gegensatz zu den anderen Diskursen bezieht Elsaesser diesen Begriff aber nicht auf die Figurenpsychologie oder das (un-)moralische Verhalten von Figuren.¹⁵⁹ Hier wird ein anderes Erkenntnisinteresse deutlich als im Großteil der Fallstudien zu Serienfiguren: Elsaesser analysiert eine narrative und ästhetische Ambivalenz, keine moralische. Ästhetische Ambivalenz führt nicht zu einer Bewertung der Figur als fiktives Wesen, sondern hebt Unterscheidungen zwischen Kategorien wie gesunden/kranken Geisteszuständen auf, die zwischen einer wahren oder falschen Wahrnehmung der Wirklichkeit unterscheiden ließen.¹⁶⁰ In der Konsequenz führen psychische Krankheiten hier zu *mindgames*. Eine Entsprechung finden diese Filme in Serien mit *enigma driven plots*, wie Mittell Serien wie beispielsweise *Lost* theoretisiert.¹⁶¹

Der Theoretisierung von psychischen Krankheiten unter dem Stichwort *produktive Pathologien* kommt dabei eine zentrale Rolle zu¹⁶²: In *mindgame movies* handelt es sich nicht um Psychiatrie-Erzählungen, sondern um eine Inszenierung von Pathologie als narrative und ästhetische Komplexität. Diese hat ihren Ausgangspunkt in der Regel in der subjektiven Perspektive einer Figur, die auf der Artefakt-Ebene aber nicht über filmische Codes als subjektiv markiert wird. Produktiv sind diese Pathologien also im doppelten Sinne – auf Ebene der diegetischen Handlung und als Ästhetik.

158 Vgl. Elsaesser, 24.

159 Damit grenzt sich Elsaessers Theoretisierung des Mindgame-Films von einem Großteil der Forschung zum Antihelden-Diskurs ab, der im folgenden Teilkapitel dargestellt wird. Vgl. exemplarisch Vaage, *The Antihero in American Television*.

160 Vgl. Elsaesser, *Hollywood heute*, 251.

161 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 25.

162 Elsaesser hat das Konzept der produktiven Pathologien später selbst auch auf Figuren angewandt, die nicht zum mindgame-Genre gehören, zum Beispiel auf die Figur Carrie Mathison in *Homeland*. Vgl. Thomas Elsaesser, »Genre-Hybridisierung als (parapraktische) Interferenz«, in *Erzählungen und Gegenerzählungen: Terror und Krieg im Kino des 21. Jahrhunderts*, hg. von Jochen Schuff und Martin Seel, Normative Orders 2016 (Frankfurt: Campus Verlag, 2016), 71–100.

Auf der Handlungsebene sind produktive Pathologien häufig Problem und Lösung zugleich, wie Elsaesser in einer Analyse des Films *Memento* hervorhebt.¹⁶³ 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.¹⁶⁴ Doch diese Zustände von Amnesie, Paranoia und Schizophrenie bestimmen die Filme nicht nur inhaltlich, sondern auch ästhetisch – das macht diese Pathologien »produktiv« in einem schöpferischen Sinne.¹⁶⁵ 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. Die Ästhetik von *produktiven Pathologien* kann so auch mit Mittells Begriff der *operational aesthetic* verstanden werden.

Darüber hinaus versteht Elsaesser die *produktiven Pathologien* symptomatisch als einen Ausdruck der Gesellschaft und ihrer Werte. Elsaesser deutet diese psychischen Störungen 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. In diesem Sinne kann man für alle Kategorien *produktiver Pathologien* verallgemeinern, was Elsaesser in seiner Analyse von *Flightplan* in Bezug auf die Paranoia der Protagonistin feststellt:

163 Vgl. Elsaesser, *Hollywood heute*, 252–253.

164 Vgl. *Memento*, unter der Regie von Christopher Nolan (2000; USA: Newmarket Films).

165 Elsaesser verwendet die Begriffe Amnesie, Paranoia und Schizophrenie nicht im Sinne ihrer klinischen Definitionen, sondern als (populär-)kulturelle Begriffe. Im klinischen Sinne handelt es sich bei Amnesie um einen Gedächtnisverlust, der sowohl organische wie auch psychische Ursachen haben kann. Paranoia bezeichnet einen Zustand des (ungerechtfertigten) Misstrauens und des Verdächtigen Anderer, jemandem Schaden zufügen zu wollen. Paranoia kann ein Symptom diverser psychischer Krankheiten sein, unter anderem der Schizophrenie. Schizophrenie ist eine psychotische Persönlichkeitsstörung, die sehr unterschiedliche Symptome ausbilden kann. In Filmen und anderen populären Medien werden vor allem ihre paranoiden Formen inszeniert. Elsaesser hingegen benutzt den Begriff eher im Sinne des populären (Miss-)verständnisses, Schizophrenie stelle eine »gespaltene Persönlichkeit« dar, was einer dissoziativen Persönlichkeitsstörung entsprechen würde. Vgl. zu den Begriffsdefinitionen des Thesaurus der American Psychiatric Association (APA) »APA PsycNet Thesaurus«, APA PsycNet Thesaurus, letzter Zugriff: 20. März 2024, <https://psycnet.apa.org/thesaurus>.

»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.«¹⁶⁶

Die *produktiven Pathologien* stellen in diesem Sinne sowohl Reflexion als auch Konditionierung dieser Praxis dar.¹⁶⁷

Elsaesser zeigt in seiner Analyse von *mindgame movies*, dass die mit Figuren verbundene Ambivalenz und Komplexität nicht nur in Bezug auf die Figurenpsychologie gedacht werden kann, sondern auch als ästhetisches Artefakt, das mit bestimmten Welt- und Menschenbildern verbunden ist. Für die Analysen dieser Arbeit stellt sich mit Blick auf die Artefakt- und Symptom-Ebene der Figur die Frage nach der Subjektivität der Erzählung. Die Close Readings der Figuren sollen darüber Aufschluss geben, inwieweit psychische Krankheiten in zeitgenössischen Serien aus einer subjektiven oder einer Außenperspektive erzählt werden und wie diese Perspektiven ästhetisch inszeniert werden.

2.3.3 Helden- und Antiheldenkonzepte

Der im letzten Abschnitt diskutierte Begriff der Ambivalenz ist auch im Diskurs um Helden- und Antiheldenfiguren zentral. Theoretisierungen von Serienfiguren aus zeitgenössischen Fortsetzungsserien fokussieren sich häufig auf ihren Status als (Anti-)Held:innen. Analytisch können Diskussionen dieser Konzepte auf zwei Ebenen verortet werden: Als kulturelle Artefakte sind Held:innen und Antiheld:innen dramaturgische Funktionen in literarischen und populären Fiktionen mit vielfältigen Motivgeschichten.¹⁶⁸ Auf der symptomatischen Ebene sind sie mit gesellschaftlichen Vorstellungen von Heldentum und moralischem Verhalten verbunden, die jeweils an historische und gruppenspezifische Kontexte gebunden sind. Eine ausführliche

166 Elsaesser, »The Mind-Game Film«, 26.

167 Vgl. Elsaesser, 31.

168 Vgl. Ralf von den Hoff u. a., »Das Heroische in der neueren kulturhistorischen Forschung: Ein kritischer Bericht« (H-Soz-Kult, 2015), <https://www.hsozkult.de/literature/review/id/forschungsberichte-2216>, 87–90.

Abhandlung über die kulturhistorische Entwicklung verschiedener Heldenkonzeptionen findet sich im Bericht des DFG-Sonderforschungsbereichs »Helden – Heroisierungen – Heroismen.«¹⁶⁹ Heroisierung im Allgemeinen kann als Grenzziehungsprozess verstanden werden, »in dem die Grenzen zwischen regulärem Alltagsleben (dem Profanen) und der Sphäre des Außerordentlichen (dem Sakralen) immer wieder neu abgesteckt werden.«¹⁷⁰ Held:innen der Moderne seien dabei paradoxe Figuren, die Vorbildfunktionen einnehmen und zur Nachahmung moralischen Verhaltens anregen sollen, während sie selbst in der Regel Grenzen oder Gesetze übertreten müssen, um heldenhafte Taten vollbringen zu können. Die Autor:innen verweisen dabei auf die Heldendefinition von Niklas Luhmann, der in Held:innen die »vielleicht eindrucksvollste semantische Form [...] in der europäischen Geschichte für moralisch reguliertes Abweichen« sieht.¹⁷¹ Die Antiheldenfigur lässt sich dabei als Gegenentwurf zu hegemonialen Heldenkonzepten verstehen. Aus der Perspektive der kulturhistorischen Forschung sind sie Indizien für gesellschaftliche Krisenmomente, in denen Heldenkonzepte und Wertvorstellungen hinterfragt werden.¹⁷²

Auch medienwissenschaftliche Analysen von Serienfiguren verhandeln diese symptomatische Ebene, sind aber stärker auf die dramaturgischen und narrativen Funktionen fokussiert, die mit Helden- und Antiheldenfiguren verbunden sind. Antiheldenfiguren wird dabei in den letzten Jahren viel Aufmerksamkeit in der Forschung zuteil – in Analysen von komplexen Serien aber auch in den schon erwähnten *mindgame movies*.¹⁷³ In diesem Zusammenhang stellt auch Bordwell Überlegungen zum Antihelden an: Bei ihm ist bereits der Begriff »Antiheld« per se mit einer Steigerung der Komplexität verbunden. Bordwell sieht hier eine Tendenz zu ambivalenten und gebrochenen Figuren – eine gezielte Deheroisierung der Hauptfiguren.¹⁷⁴ Diese gehe einher

169 Vgl. Ralf von den Hoff u. a.

170 Von den Hoff u. a., 11.

171 Zit. nach: von den Hoff u. a., 14.

172 Vgl. von den Hoff u. a., 87.

173 Margrethe Bruun Vaage allerdings weist mit Blick auf Shakespeares Dramen darauf hin, dass dieser neue Trend keineswegs eine neue Figur an sich sei. Vgl. Vaage, *The Antihero in American Television*.

174 Forschung zu Antiheldinnen stellt ein Desiderat in der Film- und Medienwissenschaft dar. Tatsächlich wird der Antiheld in der Forschung implizit als männliche Figur verstanden; Fallstudien beziehen sich so gut wie ausschließlich auf männliche Hauptfiguren.

mit subjektiven Perspektiven, die dem Innenleben der Figuren einen größeren Raum der Narration einräumen, beispielsweise durch Traumsequenzen.¹⁷⁵ Dieses Verständnis von Antihelden als ambivalente, »unheldenhafte« Hauptfiguren ist in der Filmwissenschaft gängig. So definiert auch Margrethe Bruun Vaage die Antiheld:innen in aktuellen Serien als »morally flawed main characters«.¹⁷⁶ Der Antiheld ist hier also eine Figur, die mit Charakterzügen und Verhaltensweisen ausgestattet ist, die wir nicht mit Heldenfiguren verbinden – oft ist sie das genaue Gegenteil davon. Dennoch nimmt sie genau diese dramaturgische Rolle ein. Damit verwenden Filmwissenschaftler:innen in der Regel eine engere Definition des Antiheldenbegriffs als ihn beispielsweise die Literaturwissenschaften kennen.¹⁷⁷

Dieser Antiheldenbegriff lässt sich auch für die Analyse von Serienfiguren als Ausgangspunkt verwenden. Auch in der Serienforschung wird der Begriff des *Antihelden* mitunter synonym für die komplexe Figur benutzt. Es ist daher nicht verwunderlich, dass Antihelden in komplexen (Drama-)serien in den letzten Jahren schon als geradezu abgenutztes Schema bezeichnet wurden und kaum mehr der näheren Betrachtung wert erscheinen. Entsprechend polemisch fassen Nesselhauf und Schleich mit Verweis auf eine Kolumne von Logan Hill, die typische Ausgangssituation einer komplexen Serie zusammen: »[Es ist das] Ende einer Ära; ein Antiheld mit Mid-Life Crisis stolpert in ein Gemisch aus Sex und Drogen, dabei ist er idealerweise tödlich erkrankt oder zumindest depressiv.«¹⁷⁸

Genug Figuren lassen sich mit dieser Zusammenfassung auch oberflächlich beschreiben: Dexter Morgan in der Serie *Dexter* (Forensiker und Serienmörder), Tony Soprano in *The Sopranos* (depressiver Mafiaboss) und Walter White in *Breaking Bad* (krebskranker Drogenbaron) sind vielleicht die einschlägigsten und am häufigsten analysierten Beispiele für das Phänomen

175 Vgl. Bordwell, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, 84.

176 Vaage, *The Antihero in American Television*.

177 Hier sind Antihelden vor allem durch Passivität gekennzeichnet. Vgl. Hans J. Wulff, »Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufriss«, in *Weltentwürfe in Literatur und Medien: phantastische Wirklichkeiten – realistische Imaginationen; Festschrift für Marianne Wünsch*, von Hans Krah und Claus-Michael Ort (Kiel: Ludwig, 2002), 431–48.

178 Vgl. Nesselhauf und Schleich, »Feeling That the Best is Over: Vom Ende der Qualität und der Qualität von Enden« 84; Blanchet, »Quality TV«, 64–65.

des seriellen Antihelden.¹⁷⁹ Doch auch viele weitere Figuren sind ambivalent in ihren Handlungen, die manchmal illegal sind, – Carrie Mathison in *Homeland*, Jessica Jones in der gleichnamigen Serie, Elliot Alderson in *Mr. Robot*, Jack Bauer in *24*¹⁸⁰ beispielsweise – oder haben zumindest unsympathische Züge wie Gregory House in *House, MD*.¹⁸¹ Der Begriff scheint also auf den ersten Blick passend für das Materialkorpus meiner Arbeit. Die Studien zu Antihelden verfolgen aber allesamt ein anderes Forschungsinteresse als das, das in meiner Arbeit im Mittelpunkt steht: Das Interesse an Antihelden in Serien ist zum größten Teil von der Frage der Zuschaueranteilmahme geleitet. Welche Möglichkeiten der emotionalen Anteilnahme bieten diese unmoralischen Figuren? An dieser Frage zeigen aktuelle Studien vor allem die Grenzen auf, die einschlägige Modelle für die Analyse von komplexen Serienfiguren haben.¹⁸²

Bis in die späten 1990er-Jahre galt eine sympathische, zugängliche Hauptfigur als Normalfall des Mainstreamkinos und der Fernsehserie: »Typically, alignment with a character is conjoined with sympathy for that character; few films, and least of all mainstream films, align us with wholly unsympathetic characters«¹⁸³, führt Murray Smith Ende der 1990er-Jahre in seiner einschlä-

179 Exemplarisch für die Fülle an Einzelanalysen dieser Serien sei hier auf Gormász verwiesen, die eine Studie ausschließlich diesen drei Figuren und ihrer Konzeption widmet. Vgl. Gormász, *Walter White & Co.* Auch Vaage nimmt diese drei Figuren als Ausgangspunkt ihrer Überblicksstudie zu Antihelden in Fernsehserien. Vgl. Vaage, *The Antihero in American Television*. Darüber hinaus beziehen sich die Analysen von Norah Kessler und Brett Martin explizit auf Antihelden in Serien. Vgl. Kessler, »Der Antiheld als Held« und Brett Martin, *Difficult Men: Behind the Scenes of a Creative Revolution: From The Sopranos and The Wire to Mad Men and Breaking Bad* (London: Faber and Faber, 2013).

180 Vgl. 24, entwickelt von Joel Surnow und Robert Cochran. (2001–2010; USA: Fox).

181 Vgl. *House, M.D.*, entwickelt von David Shore. (2004–2012; USA: Fox). Darüber hinaus sind Antihelden auch typische Figuren in Comedyserien, die in dieser Arbeit nicht betrachtet werden.

182 Vgl. hierzu beispielsweise Gormász, *Walter White & Co.*, Kessler, »Der Antiheld als Held«; Vaage, *The Antihero in American Television*; Murray Smith, »Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances«, in *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, hg. von Carl R. Plantinga (Baltimore [u. a.]: Johns Hopkins University Press, 1999), 217–38; Wolfgang Hagen, »Dexter on TV: Das Parasoziale und die Archetypen der Serien-Narration«, in *Serielle Formen: Von den frühen Film-Serien zu aktuellen Quality-TV- und Online-Serien*, hg. von Robert Blanchet, Zürcher Filmstudien 25 (Marburg: Schüren, 2011), 251–76.

183 Smith, »Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances«, 220.

gigen Konzeption des *character engagement* zur Anteilnahme an Figuren aus. Diese Beobachtung macht nicht nur Smith, sondern auch Kathi Gormász und Hans J. Wulff.¹⁸⁴ Es ist auch nicht nur eine akademische Beobachtung, sondern konkrete Prämisse in Drehbuchratgebern.¹⁸⁵ Entsprechend bieten sich die offensichtlich unmoralischen Serienmörder:innen und Mafiabosse in aktuellen Serien zur Überprüfung einschlägiger Konzeptionen von Zuschauerhaltungen an. Im Hinblick auf eine Analyse psychischer Krankheiten sind Modelle zur Anteilnahme deshalb interessant, weil sie Grundannahmen darüber hinterfragen, wie Zuschauer:innen psychisch kranke Figuren wahrnehmen. Der Film- und Fernsehindustrie wird immer wieder vorgeworfen, ihre Darstellungen seien nicht nur unrealistisch, sondern auch stigmatisierend (oder manchmal romantisierend). In diesem Zusammenhang ist es für eine Film- oder Fernsehserientheorie relevant, nicht nur zu fragen, welche Darstellungen im audiovisuellen Text zu finden sind, sondern auch, wie Zuschauer:innen mit diesem interagieren.¹⁸⁶

Ein einschlägiges Modell zur Figurenanteilnahme, das von den neuen Antiheldenfiguren infrage gestellt wird, hatte Murray Smith mit seiner Studie *Engaging Characters* vorgelegt.¹⁸⁷ Smiths kognitives Modell besteht aus drei Ebenen, die zusammen eine *structure of sympathy* bilden: *recognition*, *alignment* und *allegiance*.¹⁸⁸ In Übereinstimmung mit gängigen psychologischen Definitionen versteht Smith Sympathie als eine positive Bewertung (einer Figur) auf Grundlage von geteilten Eigenschaften, Erfahrungen und Werten. Sympathie ist bei

184 Vgl. Gormász, *Walter White & Co*, 136–137; Hans J. Wulff, »Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption«, in *Kinogefühle: Emotionalität und Film*, hg. von Matthias Brütsch u. a., Zürcher Filmstudien 12 (Marburg: Schüren, 2005), 377–93.

185 Vgl. Gormász, *Walter White & Co*.

186 Dieser Vorwurf wird der Filmindustrie seit dem Ende des 2. Weltkrieges gemacht. Vgl. exemplarisch Franklin Fearing, »The Screen Discovers Psychiatry«, *Hollywood Quarterly* 1, Nr. 2 (1946): 154–58. Einschlägige, zeitgenössische Analysen liefern beispielsweise Otto F. Wahl, *Media Madness: Public Images of Mental Illness* (New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press, 1995) und Stephen Harper, *Madness, Power and the Media: Class, Gender and Race in Popular Representations of Mental Distress* (New York: Palgrave Macmillan, 2009). Eine ausführlichere Diskussion des psychologischen Wissens in Serien und Filmen findet sich in Kapitel 3.

187 Vgl. Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema* (Oxford: Clarendon Press, 2004). Unter anderen bauen die Arbeiten von Mittell, Gormász und Eder auf diesem Modell zur Zuschaueranteilnahme auf.

188 Vgl. Smith, 73.

Smith als Gegenbegriff zu Empathie oder Identifikation zu verstehen – und als Abgrenzung zu einer psychoanalytischen Filmtheorie. Smith betont damit auch, dass Filmverstehen letztlich ein distanzierter, kognitiver Prozess ist, der auf Abwägungen beruht und keine unmittelbare emotionale Reaktion.¹⁸⁹

Während *recognition* in diesem Modell lediglich das Wiedererkennen von Figuren als notwendige Bedingung der Anteilnahme bezeichnet, hat sich insbesondere Smiths Unterscheidung zwischen *alignment* (Ausrichtung) und *allegiance* (Gefolgschaft/Bündnis) als produktiv erwiesen, die Smith so zusammenfasst:

»Under the rubric of alignment, I include all of those aspects of textual structure that pertain to our access to the actions, thoughts, and feelings of characters. Under the rubric of allegiance, by contrast, I include those aspects of the text that pertain to our evaluation and emotional response to characters. Simply put, then, the contrast between alignment and allegiance is one between the narrative information that a text provides us with and the way a text directs our evaluation of this information.«¹⁹⁰

Smith unterscheidet also zwischen einem verstehenden Prozess in der Rezeption, der vom Film- oder Serientext geleitet wird, und einem darauf aufbauenden Bewertungsprozess.¹⁹¹ *Alignment* lässt sich textuell verorten: Dialoganteil, Szenen mit den jeweiligen Figuren, Zugang zu ihrer subjektiven Wahrnehmung und ihren Gedanken in Form von Flashbacks, Voice-over oder subjektiven Einstellungen – all das führt zu einem *alignment*. *Allegiance* wiederum ist die darauf aufbauende emotionale Anteilnahme, die nach Smith auf einer positiven Beurteilung beruht – wenn wir Sympathie für die Figur entwickeln. Diese kann vom Filmtext intendiert sein, ist letztlich jedoch die subjektive und aktive Leistung der Zuschauer:innen.¹⁹²

Hier schließt nun die Frage der Serienforschung und die Kritik an Smiths Modell an: Lässt sich der Erfolg von Figuren wie Dexter Morgan oder Tony Soprano mit so einem Modell erklären? Warum wollen wir jede Woche, in einer

189 Aufbauend auf Smiths Arbeiten entwickelt Jens Kjeldgaard-Christiansen ein dreistufiges Modell zur Entstehung von Antipathie im Film. Vgl. Jens Kjeldgaard-Christiansen, »A Structure of Antipathy: Constructing the Villain in Narrative Film«, *Projections* 13, Nr. 1 (1. März 2019): 67–90, <https://doi.org/10.3167/proj.2019.130105>.

190 Smith, »Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances«, 220.

191 Vgl. Smith, *Engaging characters*, 83–85.

192 Vgl. Smith, 75.

idealtypisch angenommenen Rezeptionssituation, einem Serienkiller beim Morden und Vertuschen seiner Morde zuschauen? Diese Figuren bieten sich an, um solche Konzepte zu überprüfen – und das macht auch einen großen Teil der Fallstudien zu diesen Serienfiguren aus.¹⁹³

Smith selbst bezeichnet die Anteilnahme an unmoralischen Figuren in einer Erweiterung seines Modells als *perverse allegiance*¹⁹⁴ und begründet sie so: Wir ergreifen als Zuschauer:innen *trotz* nicht *wegen* der Grenzüberschreitungen für solche Figuren Partei. Die *allegiance* sei also nur scheinbar pervers – tatsächlich lägen ihr meistens moralische Abwägungen zugrunde, wie er am Beispiel Figur Hannibal Lecter in *The Silence of the Lambs* illustriert: Während wir einerseits Lecter als perversen Mörder verurteilen, mögen wir

193 Neben der Frage, was überhaupt die Faszination für unmoralische Figuren oder ›das Böse‹ auf der Leinwand ausmacht, ist für Serien aber zusätzlich der Aspekt der parasozialen Beziehung relevant – und er wird in den Fallstudien zu Serienfiguren in der Regel mitgedacht. Damit bezeichnet die Fernsehforschung seit den 1950er Jahren die scheinbare (para-)soziale Beziehung, die Zuschauer:innen zu mediatisierten Menschen unterhalten. Parasoziale Beziehungen wurden klassischerweise nicht vorrangig an fiktionalen Figuren erforscht, sondern insbesondere an Beziehungen zu Stars oder zu Moderator:innen – neuere Forschung bezieht sich aber auch auf Serienfiguren. Vgl. Robert Blanchet und Margrethe Bruun Vaage, »Don, Peggy, and Other Fictional Friends? Engaging with Characters in Television Series«, *Projections* 6, Nr. 2 (1. Dezember 2012): 18–41. Dabei geht es in der Theorie zur PSI nicht um eine Verleugnung der Realität, sondern beispielsweise darum, dass Zuschauer:innen die Talk Show mit ihrer Lieblingsmoderatorin fest in ihren Alltag integrieren und diese Sendung den gleichen Stellenwert hat wie eine Verabredung mit Bekannten. Parasoziale Beziehungen in diesem Sinne verstanden, strukturieren den Alltag und fügen sich in ihn ein; und sie erhalten einen emotionalen Wert für die Zuschauer:innen. Der Ansatz der PSI ist inhärent seriell, da er von wiederholten medialen Begegnungen ausgeht. Vgl. Donald Horton und R. Richard Wohl, »Massenkommunikation und parasoziale Interaktion. Beobachtungen zur Intimität über Distanz«, in *Grundlagentexte zur Fernsehwissenschaft: Theorie, Geschichte, Analyse*, hg. von Ralf Adelman u. a., UTB 2357 (Konstanz: UVK-Verl.-Ges., 2001), 74–104.

194 Smith benutzt den Begriff der Perversion hier in der Bedeutung als gesellschaftlich tabuisierte oder abgelehnte Grenzübertretung. Dabei unterscheidet er zwei Formen dieser Perversion: erstens, die Perversion, bei der eine geächtete Grenzübertretung zu einem – im weitesten Sinne – Lustgewinn führt; zweitens, eine Perversion, bei der dieser Lustgewinn dadurch erzielt wird, dass die Grenzübertretung ein Tabu darstellt. Da Smith grundsätzlich in seinem Modell davon ausgeht, dass Zuschauer:innen sich nicht an die Stelle der Figuren versetzen, sondern ›von außen‹ auf sie schauen, interessiert sich Smith vor allem für die zweite Form der Perversion.

ihm andererseits zugutehalten, dass er positive Eigenschaften hat – Kultiviertheit, Intelligenz, Humor – und auch positives Verhalten zeigt im Kontext der Narration – er agiert als Mentor der Hauptfigur Clarice Sterling und hilft, einen anderen Serienmörder zu fassen, so Smiths Beispiel.¹⁹⁵

Ähnlich argumentiert Mittell am Beispiel von Tony Soprano und Dexter: Es gebe eine *relative morality*, nach der einer unmoralisch handelnden Figur Figuren gegenübergestellt werden, die noch verwerflichere Handlungen begingen oder noch schlechtere Charakterzüge hätten. So sind Dexters Opfer beispielsweise Kindermörder, während er selbst »nur« andere Mörder:innen tötet. Und während Tony Soprano zwar genauso unmoralisch handelt wie die Mafiosi, von denen er umgeben ist, so wissen wir doch aus seinen Therapiesitzungen auch vielmehr über seine inneren Konflikte. Relativ zu den anderen Figuren des Plots erscheinen beide Figuren also eher für eine *allegiance* geeignet.¹⁹⁶ Diese Konzeptionen von Smith und Mittell können Rezeptionshaltungen gegenüber Antiheldenfiguren in gewisser Hinsicht erklären. Ausgehend von Informationen im Serientext zeigen sie, zu welchen moralischen Abwägungen die Darstellungen anleiten.

Auch andere Positionen zur Zuschaueranteilmahme gehen davon aus, dass eine moralische Positionierung Teil der Film- und Serienrezeption ist.¹⁹⁷ Margrete Bruun Vaages Studie zu Antihelden in Fernsehserien aktualisiert Smiths Modell der *structure of sympathy* unter Einbeziehung von Studien der Moralphyschologie.¹⁹⁸ Sie argumentiert, dass Smith den Bereich des *alignments* für die moralische Bewertung einer Figur unterschätzt. Denn psychologische Studien zeigen, je besser und länger wir einen Menschen kennen, desto eher sind

195 Smith schließt dabei nicht grundsätzlich aus, dass es *perverse allegiance* geben kann, bei der es den Zuschauer:innen genau um das Vergnügen der Grenzüberschreitung geht. Ein solcher Fall kann beispielsweise das Schauen von Horrorfilmen unter Jugendlichen sein.

196 Vgl. Mittell, *Complex TV*, 143–144.

197 Vgl. Wulff, »Moral und Empathie im Kino: Vom Moralisieren als einem Element der Rezeption«; Dass Zuschauer:innen tatsächlich auch diese moralisch begründeten Argumente für eine Parteinahme mit Antihelden formulieren, zeigt exemplarisch an der Serie Dexter die Studie von Daniela Schlütz u. a., »Mein Freund, der Serienkiller: Fanbeziehungen zum Hauptcharakter der Fernsehserie Dexter«, in *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hg. von Susanne Eichner, Lothar Mikos, und Rainer Winter (Wiesbaden: Springer VS, 2013), 367–80.

198 Vgl. Vaage, *The Antihero in American Television*.

wir geneigt, moralisches Fehlverhalten zu entschuldigen.¹⁹⁹ Aus diesem Grund eigneten sich auch insbesondere Fernsehserien für die Inszenierung von Antihelden-Figuren, da Zuschauer:innen hier über einen längeren Zeitraum als bei der klassischen Filmrezeption eine Beziehung zu den Figuren aufbauen.²⁰⁰

Trotzdem geht Vaage davon aus, dass Figuren wie Dexter oder Tony Soprano auf eine ambivalente Anteilnahme des Publikums ausgelegt seien und nicht auf ungeteilte Sympathie vonseiten des Publikums. Sie geht idealtypisch von einer Entwicklung der Zuschauerreaktionen aus: Nach einer anfänglichen Sympathie für den Antihelden, würden die Zuschauer:innen zunehmend zwiegespaltener auf die Handlungen der Hauptfigur reagieren. Sie geht davon aus, dass komplexe Serien nicht nur ambivalente Figuren darstellten, sondern auch auf eine ambivalente Rezeptionshaltung abzielten – und bezeichnet diese Haltung daher auch als »moral complexity«. Die Anteilnahme des:r Zuschauer:in bewege sich zwischen *fictional relief* und *reality checks*. Erstere Haltung erlaube Sympathie für Antihelden trotz ihres Verhaltens in dem Bewusstsein, dass es sich nur um Fiktionen handele. Diese Haltung stehe in Antihelden-Serien aber immer wieder in einem Spannungsverhältnis, in dem eine spektakulär inszenierte unmoralische Handlung die Zuschauer:in aus ihrer Sympathie herausreißt.²⁰¹ Zu solchen *reality checks* gehören für Vaage beispielsweise die Szenen, in denen wir Dexter tatsächlich beim Morden zusehen.

Vaages Modell zur Anteilnahme an Antihelden argumentiert überzeugend und kognitionswissenschaftlich fundiert. Trotzdem lassen sich auch hier die Grenzen der bisherigen Forschungsdesigns zeigen: In ihrer Konzentration auf Figuren- und Zuschauer-moral theoretisieren Vaages Arbeit und andere Forschung in diesem Bereich beinahe ausschließlich die Aspekte von Figuren, die sich auf die Menschenähnlichkeit von Figuren beziehen – ihren Charakter und ihr Verhalten. Damit bleiben alle anderen Aspekte von Serienfiguren weitgehende Leerstellen: Die ästhetische Komplexität von zeitgenössischen Serien wird hier beispielsweise nicht auf Serienfiguren übertragen.²⁰² Aber auch Spe-

199 Vgl. Vaage, 41.

200 Vgl. Blanchet und Vaage, »Don, Peggy, and Other Fictional Friend«

201 Vgl. Vaage, *The Antihero in American Television*, 23–25.

202 Smith weist in seiner Diskussion der *perverse allegiances* knapp auf eine Artefakt-Ebene von Figuren hin, ohne allerdings theoretische Konsequenzen daraus abzuleiten: »When we watch Hannibal Lecter, we are really watching Anthony Hopkins – playing – Hannibal Lecter«. Smith, »Gangsters, Cannibals, Aesthetes, or Apparently Perverse Allegiances«, 227. Vaages Ansatz ist hier differenzierter, da sie Aspekte dramaturgi-

zifika der Serialität – ihre Unabgeschlossenheit, ihre Selbstreflexivität und die Entwicklungsmöglichkeiten von Serienfiguren – bleiben in all diesen Fallstudien unberücksichtigt. Die Konzentration auf Antihelden birgt so die Gefahr, mit einem theoretisch zu engen Figurenbegriff zu arbeiten.

Speziell für die Analyse von psychischen kranken Serienfiguren greift der Begriff des Antihelden zu kurz: Denn Figuren wie Dexter oder Tony Soprano sind keine Antihelden, weil sie unter psychischen Krankheiten leiden. Vielmehr sind die Figuren in diesen Serien auch Mörder:innen, Mafiabosse, Drogenbarone oder Agent:innen, die Folter anwenden. Trotz der Vielzahl an Fallstudien insbesondere zu *Dexter* und den *Sopranos* sind die psychischen Krankheiten ihrer Hauptfiguren bisher nicht explizit von deren unmoralischem Verhalten getrennt untersucht worden.²⁰³

scher Inszenierungen berücksichtigt, beispielsweise wie Serien *suspense* auf eine Weise erzeugen, die temporär zu einer Parteinahme für den unmoralischen Antihelden führt. Vgl. Vaage, *The Antihero in American Television*, 74–80.

- 203 Vgl. exemplarisch zur Serie *Dexter* Vaage; Rothemund, *Komplexe Welten*; Mittell, *Complex TV*; Kathrin Rothemund, »Die Ästhetik des Mordens: Varianz und Repetition in der Serie *Dexter*«, in *Transnationale Serienkultur: Theorie, Ästhetik, Narration und Rezeption neuer Fernsehserien*, hg. von Susanne Eichner, Lothar Mikos, und Rainer Winter, Film, Fernsehen, Medienkultur (Wiesbaden: Springer VS, 2013), 169–86; Karin Hoepker, »Slices of Life – Killing and Seriality in *Dexter*«, in *Amerikanische Fernsehserien der Gegenwart: Perspektiven der American Studies und der Media Studies*, hg. von Christoph Ernst und Heike Paul (Bielefeld: transcript, 2015), 277–303; Michael Cuntz, »Miami Ice oder die ästhetische Schule des legitimen Tötens: Serienmord, Serialität und Zeitlichkeit in *Dexter*«, in »Previously on ...«: *zur Ästhetik der Zeitlichkeit neuerer TV-Serien*, hg. von Arno Meteling, Isabell Otto, und Gabriele Schabacher, Mediologie 24 (München: Fink, 2010), 179–204.