

Torben Kragh Grodal

Die Elemente des Gefühls. Kognitive Filmtheorie und Lars von Trier

2000

<https://doi.org/10.25969/mediarep/66>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grodal, Torben Kragh: Die Elemente des Gefühls. Kognitive Filmtheorie und Lars von Trier. In: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 9 (2000), Nr. 1, S. 63–96. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/66>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Torben Kragh Grodal

Die Elemente des Gefühls

Kognitive Filmtheorie und Lars von Trier

Lars von Trier ist zweifellos der prominenteste Film-*auteur* in Skandinavien seit Dreyer und Bergman. Sein Werk scheint auch deshalb besonders geeignet, eine Genretheorie zu veranschaulichen, die kognitive und affektive Aspekte des Film-Erlebnisses zum Ausgangspunkt nimmt, weil er konsequent ästhetische Möglichkeiten von Mainstream-Genres erprobt und diese mit Elementen des europäischen Avantgardefilms in seinem Œuvre synthetisiert hat. So ist von Triers Produktion teilweise deutlich lyrisch geprägt, aber immer auch durch seinen Umgang mit zentralen narrativen Genres charakterisiert. Er hat sich am obsessiven Kriminalfilm (THE ELEMENT OF CRIME) versucht, an der Tragödie (MEDEA), der Metafiktion (EPIDEMIC), einem tragisch-melodramatischen Film noir (EUROPA), einem Liebesmelodram (BREAKING THE WAVES), einer mit Elementen des *gothic horror* und des Krankenhausmelodrams unternetzten Komödie (RIGET), schließlich am Realismus, wenn auch in ironischer Form (IDIOTERNE). Zur Zeit ist er damit beschäftigt, ein Musical (DANCER IN THE DARK) fertigzustellen. Mit diesem ‚Austesten‘ verschiedener Genreschemata erprobt von Trier zugleich verschiedene emotionale Zustände, lassen sich – wie ich später zeigen werde – zentrale filmische Genres doch nicht nur über ihre Thematik und narrative Struktur, sondern auch über ihren jeweils dominierenden emotionalen Ton bestimmen. Sofern das filmische Œuvre dieses Regisseurs also um die Darstellung von Emotionen kreist, läßt sich hieran auch der erkenntnismäßige Gewinn veranschaulichen, den die Beschreibung des Zusammenwirkens kognitiver und emotionaler Aspekte des Filmerlebnisses mit sich bringt.

Meiner Analyse von Lars von Triers Werk liegt die Beschreibung von Aspekten einer Theorie der Filmgenres und des Filmerlebens zugrunde, die ich in *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition* (1997) ausführlicher dargestellt habe. In diesem Buch folge ich einem holistischen Ansatz und beschreibe das Filmerlebnis als Zusammenspiel von Aktivitäten der Wahrnehmungsorgane, des Gehirns und Körpers mit der audiovisuellen Fiktion. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei der Frage, inwiefern kognitive und emotionale Prozesse innerhalb des psychosomatischen Ganzen zusammenhängen.

Die kognitive Filmtheorie hat sich anfangs nicht mit der emotionalen Dimension des filmischen Erlebnisses beschäftigt. Mittlerweile wurde dieser Aspekt

jedoch von zahlreichen neueren Artikeln und Büchern berücksichtigt (vgl. Smith 1995; Grodal 1997; Platinga/Smith 1999). Mehrere jüngere Forscher arbeiten überdies in Dänemark zur Zeit daran, eine kognitive und emotionale Filmbeschreibung mit einer Darstellung der evolutionären Grundlagen des Filmerlebnisses zu verbinden (vgl. Barkow/Cosmides/Tooby 1992; Anderson 1996).

Lars von Triers Filme im internationalen Kontext

Von Triers Werke stehen in einem augenfälligen Gegensatzverhältnis zum dänischen Mainstream-Film der letzten 30 bis 40 Jahre. Dieser war überwiegend realistisch orientiert, ob nun ‚sozialrealistisch‘ wie in den meisten Filmen mit künstlerischen Ambitionen oder komisch wie in dem eher satirischen Realismus der sogenannten Volkskomödien [*folkekomedier*]. Bille Augusts *PELLE EROBEREREN* (*PELLE DER EROBERER*, Schweden/Dänemark 1987) kann als internationales Beispiel für die sozialrealistische Tendenz, Erik Ballings *OLSEN-BANDEN*-Serie (*DIE OLSENBANDE*, Dänemark 1968-1999) als Beispiel für einen komischen Alltagsrealismus gelten. In einem kleinen Land, dessen Filmindustrie hauptsächlich auf das heimische Publikum angewiesen ist, gibt es genug Gründe dafür, Mainstream-Filme in einem wiedererkennbaren Realismus zu verankern, der den gemeinsamen Nenner für die Wirklichkeitsauffassung eines breiteren Publikums bilden kann. Von Trier zielt mit seinen avantgardistischen Experimenten hingegen auf ein internationales Publikum. Wenn er Impulse des europäischen Kunstfilms und populärer amerikanischer Genres aufnimmt, dann unter anderem deshalb, weil diese im Einklang mit seinen eigenen künstlerischen Impulsen stehen, die in der ästhetischen Gestaltung heftiger und oft abweichender subjektiver Gefühle und Emotionen zum Ausdruck kommen. Von Trier bedient sich antirealistischer Genres, um solche starken und außergewöhnlichen Gefühle darzustellen und beim Zuschauer zu erzeugen, ist die expressive Formensprache und Handlung dieser Genres hierfür doch besser geeignet als der beherrschte Alltagsrealismus des dänischen Mainstream-Films. Er verwendet die dystopische Schilderung einer Zukunftsgesellschaft oder den Horror, den übernatürliche Akteure hervorrufen, die klassisch-melodramatische Darstellung gefühlsmäßiger Konflikte oder die dem obsessiven Kriminalfilm eigene Schilderung von Personen, die von unbewußten Impulsen getrieben werden.

Von Triers Œuvre ist nicht nur das Produkt einer kulturhistorischen und individualpsychologischen Entwicklung, sondern basiert auch auf kognitiven und emotionalen Anlagen, die in der psychobiologischen Ausrüstung des Menschen verwurzelt und universeller Natur sind. Als Filmemacher kann er bestimmte

prototypische Formen des Erlebens, die von angeborenen Anlagen für Perzeption, emotionale Aktivierung und kognitive Verarbeitung bestimmt werden, als Rohmaterial benutzen, um ästhetische Formen zu kreieren. Filmerzählungen gestalten Handlungsschemata und formen und etikettieren somit auch verschiedene universelle Gefühle. Während sich von den Epen, Tragödien und Farcen der Antike bis zum modernen Film ein Wandel der konkreten Formgestalt der Fiktionen vollzogen hat, zeigt sich in den narrativen Strukturen und deren Zusammenhang mit bestimmten Typen von Emotion eine gewisse Kontinuität. Von Triers *MEDEA* (Dänemark 1988) ist nicht mit der des Euripides identisch, doch finden sich bei beiden dieselben zentralen narrativen und affektiven Elemente, so wie klassische und moderne Komödien gemeinsame Züge aufweisen, die sie systematisch von Tragödien unterscheiden. In der psychoanalytisch orientierten Filmtheorie werden derartige Gemeinsamkeiten meist im Blick auf ideologisch geprägte Unterdrückungsmechanismen oder den Sozialisierungsverlauf beim Kleinkind erklärt. Meine Beschreibung des Filmerlebnisses setzt hingegen bei der kognitiven und emotionalen Funktionsweise des Erwachsenen an, wo sie in narrativen Darstellungen des Zusammenhangs von Handlungen und Gefühlen direkt beobachtbar wird. Bestimmte Lebenssituationen bedürfen aktiver Handlung, entsprechend gibt es Erzählungen, die vor allem die Schilderung aktiver, willentlich gesteuerter Handlung bezwecken. Andere Situationen verlangen nach einer passiven Anpassung an gegebene Umstände, was wiederum in passiven Erzählungen zum Ausdruck kommt, die Anpassung als Reaktionen der Trauer oder passive, lyrische Kontemplation modellieren.

Von Triers Werk aus individualpsychologischer Perspektive

Auch wenn von Triers Filme universelle Erlebnisformen gestalten, haben Themen und Entwicklungen seines Œuvre doch auch einen persönlichen Hintergrund. Ich will seine Biographie hier nicht ausführlicher schildern (vgl. dazu Schepelern 1997), sondern nur auf einige psychische Problemstellungen verweisen, die für die thematische und narrative Welt der Filme signifikant sind. Lars von Trier hatte eine neurotische Jugend, was sich in Gefühlen von Minderwertigkeit äußerte, in dem Erlebnis, eine Art ‚häßliches Entlein‘ im Sinne Hans Christian Andersens zu sein. Das Milieu, in dem er aufwuchs, förderte zugleich auch starke Ambitionen. Seine Mutter war eine willensstarke und linksorientierte, von abstrakten altruistischen Gefühlen geleitete Frau. Erst kurz vor ihrem Tod 1989 erfuhr von Trier, nicht das Kind seines jüdischen Stiefvaters und somit kein Jude zu sein, wie er immer geglaubt hatte. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte sich sein jugendliches Aufbegehren gegenüber den Eltern in einer selektiven

Identifikation mit dem Nationalsozialismus – gewissermaßen als absolutem Gegenpol zu deren Werten – artikuliert, und als Provokation hatte er seinem Namen das deutsche ‚von‘ beigefügt. Künstlerisch drückte sich diese Haltung in passiven melodramatischen Formen aus, wie sie sich bereits in *BEFRIELESBILLEDER* [Bilder der Befreiung] (Dänemark 1982) finden, mit dem von Trier sein Studium an der Filmhochschule in Kopenhagen abschloß. Mit *RIGET* (*HOSPITAL DER GEISTER*, Dänemark 1994 und 1997), *BREAKING THE WAVES* (Dänemark 1996) und *IDIOTERNE* (*IDIOTEN*, Dänemark 1998) änderte sich seine Produktion hingegen zugunsten einer stärker narrativen und optimistischeren Gestaltung. Sein Durchbruch als Regisseur mag ein Anlaß für eine zuversichtlichere Lebenssicht gewesen sein, und mit dem Wissen um seine nicht-jüdische Herkunft verlor auch das Erlebnis der eigenen Opferrolle an Bedeutung. Kürzlich äußerte von Trier in einem Interview (Bondebjerg 1999), daß er, nachdem er verschiedene andere Genreformeln erprobt habe, sich nun denken könnte, einen „extrem gewalttätigen“ Film zu machen, was als weiteres Indiz für eine Bewegung von statischen oder passiven zu aktiveren Erzählungen gedeutet werden kann.

Diese kurze biographische Skizze beansprucht nicht, einen Schlüssel zum Verständnis von Lars von Triers Filmen zu liefern, sondern möchte lediglich erklären, warum er zu starken und oftmals ambivalenten Emotionen sowie lyrisch-assoziativen Darstellungsformen neigt.

Kognition, Emotion und Narration im Filmerlebnis

Ein wichtiger Gesichtspunkt meiner Theorie besteht in der Annahme, daß Kognition und Gefühle an das menschliche Bewußtsein und den Körper gebunden sind und entsprechend angeborene mentale Mechanismen voraussetzen, die im Zusammenspiel mit kulturellen Faktoren die Erzeugung narrativer Formen bedingen. Filmgenres lassen sich über die Emotionen charakterisieren, die sie hervorzurufen bezwecken: Aggressive Spannung (Action-/Abenteuerfilm), Angst (Horrorfilm), Gelächter (Komödie), Begierde (Pornofilm), Trauer (Tragödie) und Rührung (Liebesmelodram). Die Erzeugung solcher Gefühle hängt eng zusammen mit der narrativen Struktur und Themenwelt der Filme, da Gefühle immer erst im Zuge der kognitiven Aneignung einer filmischen Narration entstehen. Im Gegensatz zu einer romantischen Auffassung von Gefühlen, die diese als Gegenpol von Vernunft und Denken konzipiert, versteht die moderne Psychologie Gefühle als Resultat eines Zusammenwirkens von emotiven Grundkomponenten und kognitivem Verstehen. Nur wenn der Zuschauer kognitiv begreift, auf welche Weise ein Monster einer hilflosen Person schaden

kann, wird er Furcht erleben, und nur wenn er kognitiv versteht, daß ein Mensch auf immer den Kontakt mit einem anderen verloren hat, wird er Trauer empfinden. Emotionen sind vor allem Handlungstendenzen, die kognitiv strukturiert und von biologischen Mechanismen unterstützt werden (Frijda 1986, 69-72; Grodal 1997, 41f.). Haß und Zorn sind Handlungstendenzen, die aggressive, feindliche Handlungen veranlassen. Furcht motiviert zu Flucht, Liebe die Neigung zu einer zärtlichen Annäherung oder Symbiose. Solche Emotionen haben ein Objekt, das die Handlungstendenz orientiert, etwa ein Bandit oder eine geliebte Person. Die Voraussetzung dafür, daß Emotionen als Handlungstendenzen strukturiert werden können, besteht in einer kognitiven Analyse der emotionserzeugenden Situation. Treten Emotionen indes in einer Form auf, in der sie sich nicht eindeutig auf ein Objekt beziehen, so werden sie in der Regel als Gefühle bezeichnet. Gehobene Stimmung oder Melancholie mögen vague oder allgemeine Handlungstendenzen sein, sind aber nicht auf abgegrenzte äußere Objekte ausgerichtet.

Sowohl Emotionen als auch Gefühle werden von der physiologischen Erregung (*arousal*) des Körpers unterstützt, die vom autonomen Nervensystem gesteuert wird. Die physiologische Erregung ist von sehr allgemeinem Charakter und hat nur zwei unterschiedliche Hauptreaktionen zur Folge: Eine aversive, angespannte, die der Handlungsbereitschaft der Muskeln zuarbeitet und vom sympathischen Nervensystem gelenkt wird, und eine, die auf Entspannung beruht und vom parasympathischen Nervensystem gesteuert wird. Eine feinere Bestimmung oder ‚Etikettierung‘ der körperlichen Erregung entsteht erst im Rahmen der kognitiven Analyse dessen, was eine gegebene Situation für eine Person beinhaltet, welche Handlungstendenzen sie erfordert. Ob die Erregung, die etwa die Begegnung mit einem Banditen hervorruft, als Aggression oder als angstvoller Wunsch nach Flucht erlebt wird, hängt von der kognitiven Analyse des Kräfteverhältnisses und der Motivation ab. Ob eine von einer Berührung erzeugte Erregung als Liebkosung oder sexueller Übergriff etikettiert wird, ist ebenfalls von einer Analyse abhängig, die dann entsprechende Handlungstendenzen festlegt. Es ist also die kognitive Analyse, auf der unser reichhaltiger Vorrat an Emotionen und Gefühlen beruht, auf der Grundlage des allgemeinen physiologischen *arousal*.

Auf diese Weise läßt sich nicht nur das Verhältnis zwischen Gefühlen und Emotionen beschreiben, sondern lassen sich auch zwei Grundtypen des ästhetischen Erlebnisses charakterisieren: die narrativen und die lyrisch-assoziativen Formen. Die Grundstruktur narrativer Formen kreist um die Entwicklung von Handlungen, und entsprechend bildet dieser Typus den Rahmen für die Darstellung von Emotionen. Die klassische oder ‚kanonische‘ Formel des Erzählens

besteht aus einer einfachen Struktur: Zunächst wird eine Situation dargestellt, die emotionale Konsequenzen für eine Person in sich birgt. Auf Grundlage einer kognitiven und emotionalen Bewertung der Situation wird eine Handlungstendenz erzeugt. In Konsequenz dessen führt die Person Handlungen aus, die ihre emotionalen Präferenzen realisiert. In *BREAKING THE WAVES* sehnt sich Bess, die weibliche Hauptperson, stark nach ihrem Mann, der auf einer Ölbohrplattform arbeitet. Sie entschließt sich daher, Gott zu bitten, daß er ihn zurückbringe. Mit der Erfüllung dieses Wunsches entsteht eine neue Situation, die schmerzliche Emotionen mit sich führt, welche wiederum zu Handlungen motivieren. Handlungsverläufe sind grundsätzlich linearer und kausaler bzw. zielorientierter Natur. Narrative Verläufe müssen deshalb in einem linear voranschreitenden Zeit-Raum-Gefüge organisiert werden. Emotionen können jedoch nicht immer in Handlungen umgesetzt werden. Besteht ein großes Mißverhältnis zwischen dem emotionalen Impuls und den Möglichkeiten, diesem mit Handlung zu begegnen, können sich Emotionen auch in sogenannten autonomen Reaktionen wie Weinen, Schauer und Gelächter entladen. Solche Reaktionen funktionieren entsprechend als subjektive Sicherheitsventile. Auch die Emotionen und Handlungen des Alltags sind dicht verwoben mit Vorstellungen von Kausalität und Intentionalität: Trauer ist eine kausale Folge von Verlusterlebnissen, Liebe die kausale Konsequenz eines bestimmten Typs der intentionalen Orientierung auf eine bestimmte Person.

Wenn auf diese an sich einleuchtenden Konzepte ausführlicher hingewiesen werden muß, dann auch deshalb, weil viele der verbreiteten Theorien filmischer Narration komplizierte und unplausible Erklärungen dafür geliefert haben, warum kanonische Erzählungen linear, kausal und zielgerichtet sind. So haben etwa die von Laura Mulvey (1989 [1975]) und Teresa de Lauretis (1984) vorgelegten psychosemiotischen Theorien versucht, Linearität und kausal-intentionale Elemente kanonischer Erzählungen als Ausdruck einer westlichen, bürgerlichen und männlichen Ideologie zu erklären, die im impliziten oder expliziten Gegensatz zu einem nicht-europäischen, unbürgerlichen und weiblichen Verständnis von Film und Welt stünde. Doch scheint es einigermaßen unplausibel, daß Frauen und Nicht-Europäer die Handlungsverläufe des Alltags nicht erleben sollten. Auch Nicht-Europäer stellen eine kausale Verbindung zwischen dem Erscheinen eines wütenden Löwen und den möglichen Gefahren für die Menschen her, die seinen Weg kreuzen. Auch nicht-europäische Frauen werden ihre täglichen Handlungen linear strukturieren. Linearität, Kausalität und Intentionalität sind universelle Grundelemente des menschlichen Selbst- und Weltverständnisses. Kanonische Erzählungen können deshalb als Grundformat dieses Weltverständnisses begriffen werden. Ihre Form stellt ein basales und universelles Muster dar, wie wir

Handlungen als lineare Prozesse in der Zeit verstehen, die von kausal oder intentional erzeugten Emotionen motiviert werden.

Lyrisch-assoziative Strukturen und gesättigte Gefühle

Lineare und narrative Verstehensformen sind indes nicht das einzige mentale Grundformat. Wie bereits erwähnt, gibt es auch eine andere basale Verständnisform, die auf lyrisch-assoziativen Formen beruht. Das menschliche Bewußtsein kann auf komplexe mentale Assoziationen fokussiert sein, die unmittelbar keine Handlungstendenz mit sich führen und deren Assoziationsgewebe vieldimensional und tendenziell zeitlos ist, da keine kausalen oder zielorientierten Prozesse und Handlungen auftreten, die eine zeitliche Dimension konstituieren könnten. Es scheint deshalb paradox, wenn Deleuze lyrisch-assoziative Bilder als „Zeit-Bilder“ bezeichnet und darunter einen Gegensatz zu „Bewegungs-Bildern“ versteht (1991, 78-83), sind es doch gerade Handlungen und Prozesse, die ein Zeiterlebnis schaffen, während Assoziationserlebnisse wie gesagt zeitlos sind. Im Gegensatz zu Emotionen, die wegen ihrer Eigenschaft als Handlungsaktivatoren (Muskelaktivatoren) als ‚gespannt‘ erlebt werden, werden Gefühle als ‚gesättigt‘ (*saturated*) erlebt, d.h. als mit einer starken affektiven Aufladung verbunden, die sich jedoch auf kein Objekt bezieht und deshalb nicht narrativ, d.h. in Handlung umgesetzt wird.

Ich möchte die Struktur lyrisch-assoziativer Darstellungsformen anhand einer visuell einprägsamen Sequenz aus *THE ELEMENT OF CRIME* (Dänemark 1984) veranschaulichen. Ein von einem Pferd gezogener Karren mit Äpfeln stürzt ins Wasser, und während das Pferd ertrinkt, treiben die Äpfel im schmutzigen Hafengewässer davon, in dem hier und dort fackelähnliche Lichtquellen reflektiert werden. Wir sehen eine Unterwasseraufnahme des toten Pferdes, das sich schwach im Wasser wiegt, umgeben von kleinen, aufsteigenden Luftblasen. Die Sequenz hat keine narrative Funktion, sie motiviert weder Handlungen, noch setzt sie solche in Gang. Dem Zuschauer wird nahegelegt, die Situation als ein Assoziationsgewebe zu erleben, das von Charakteristika des visuellen Raumes konstituiert wird. Die Assoziationen bestehen aus Elementen von Verfall und Tod: das heruntergekommene Hafenumfeld, die gelbliche Neonbeleuchtung, das tote Pferd, die Abfall gewordenen Äpfel. Aufgrund seines Mangels an einer weiterführenden Zielorientierung kann der Tod hier als eine Überkategorie von Handlungsblockierung bezeichnet werden. Die Szene ist von Kontrasten zwischen Feuer, Wasser, Stein (Erde) und Luft (Blasen) emotional aufgeladen. Assoziationen entstehen auch über die Darstellung einer passiven, diffusen Agens-Funktion:

Die Äpfel und das Pferd bewegen sich passiv im Wasser, auch die Blasen sind keine handelnden Aktanten, sondern diffuse Effekte in der Art der Lichtreflexe. Die Sequenz erzeugt deshalb keine Emotionen, keine Handlungstendenzen. Ganz im Gegenteil wird die Grundstimmung über Passiv-Elemente hervorgerufen, die mit Fließen, Fluktuation und diffuser Aktivität (der Blasen) zu tun haben. Die Sequenz schafft somit stark gesättigte Gefühle, die vielleicht als eine Mischung aus Melancholie (aufgrund der Verfalls- und Todesthematik) und perzeptueller Euphorie (wegen der komplexen, die Sinne aktivierenden Elemente) beschrieben werden könnte.

Analog zu den linearen und narrativen Verstehensformen sind auch die lyrisch-assoziativen, atemporellen und alinearen Verstehensformen universeller Art, bestehen doch große Teile unseres Gehirns aus Assoziationsbereichen und Assoziationsverbindungen. Die beiden Darstellungstypen werden jedoch im Mainstream-Film keinesfalls in gleichem Umfang genutzt. Die narrative Darstellungsform dominiert, und lyrisch-assoziative Elemente finden innerhalb dieser Form nur begrenzt und aus bestimmten funktionalen Gesichtspunkten Verwendung. Erstens werden sie am Ende narrativer Filme eingesetzt, visuell beispielsweise über ein *frozen frame* oder *slow-motion*, eine Totale oder eine aufsteigende Kranbewegung markiert. Als logische Konsequenz des Endes von Zeit und Handlung müssen die handlungsorientierten Emotionen in gesättigte, zeitlose Gefühle umgeformt werden, die auf der Themenwelt des Films als Assoziationsfeld beruhen. Auch Anfangssequenzen werden inzwischen zunehmend lyrisch-assoziativ gestaltet (wie in *RIGET*), um eine thematisch-affektive Aufladung zu schaffen, aus der sich die Handlung entwickeln kann. Zweitens werden lyrisch-assoziative Elemente als emphatische Elemente eingesetzt, ob es sich nun um die lyrische Hervorhebung eines Erlebnisses (die Schönheit einer gegebenen Landschaft), einen mentalen Prozeß (z.B. Träume) oder den mentalen Effekt einer starken emotionalen Einwirkung handelt, da mentale Prozesse, die von Handlungstendenzen isoliert sind, Emotionen in assoziative Gefühle umwandeln.

Emotionen, Gefühle und die Umwandlung von *arousal* in Handlung

Es gibt sowohl kognitive als auch emotionale Gründe für die Vorliebe, die der Mainstream-Zuschauer für den narrativen Film hegt. Der erste Grund ist, daß unsere mentale Ausstattung sich in evolutionärer Perspektive zur Lösung von Problemen und damit als Mittel zur Orientierung unserer Handlungen entwickelt hat. Es bedarf keiner tiefgehenden Begründung, um zu verstehen,

warum es Interesse weckt und Emotionen hervorruft, wenn sich ein mit einem Lasergewehr bewaffnetes Monster oder aber eine schöne Frau unserem Helden nähert, ebenso wie die darauf folgenden Handlungstendenzen des Actionfilms universelle Verstehensformen aktivieren. Die Probleme, die sich in einer lyrischen Sequenz wie der oben geschilderten darbieten, sind nicht so einleuchtend und distinkt wahrnehmbar. Der Rezipient muß unter schwierigen visuellen Voraussetzungen versuchen, thematische Strukturen in dem Gesehenen zu isolieren. Deren innere Zusammenhänge und Verbindungen mit dem übrigen Film sind von einem ungeübten Zuschauer kaum unmittelbar zu verstehen.

Das große Publikum bevorzugt den Mainstream-Film auch wegen der emotionalen Barrieren, die das Erlebnis der lyrischen Sequenzen blockieren. Wilhelm Wundt verwies bereits im letzten Jahrhundert darauf, daß Erlebnisse von Lust auf Veränderungen basieren: Steigende Aktivierung (steigendes emotionales *arousal*) erzeugt Lust, wohingegen eine gleichmäßige Reizeinwirkung keine Lust hervorbringt. Er wies überdies darauf hin, daß das Lusterlebnis nur bis zu einer bestimmten Grenze zunimmt, über die hinaus die steigende physiologische Erregung lustvermindernd wirkt und schließlich Gefühle von Unbehagen hervorruft. Lust entsteht andererseits auch durch Entspannung, durch eine deutliche Senkung des *arousal*-Niveaus. Der narrative Film basiert auf der entsprechenden ständigen Modulierung von Gefühl durch Anhebung und Senkung des Erregungsniveaus. Episode für Episode werden emotionale Erhöhungen der physiologischen Erregung erzeugt, auf die eine von Handlungen erzeugte Senkung des *arousals* folgt, die Lust hervorruft. In lyrisch-assoziativen Filmsequenzen findet sich hingegen keine entsprechende phasische Schwingung zwischen Reizerhöhung und Reizsenkung. Stattdessen erfolgt ein tonischer, d.h. konstanter Aufbau von Spannung, auf den nicht-phasisch ein Spannungsabfall folgt. Lyrisch-assoziativen Filmsequenzen fehlt die Voraussetzung für Entspannung, weil die hierfür notwendigen Handlungen und Ziele nicht definiert sind. Viele Zuschauer empfinden den tonischen Spannungsaufbau als unbehaglich und lehnen teilweise Darstellungen kategorisch ab, die keine phasische Modulation von *arousal* aufweisen. Dem sophistizierten Zuschauer bieten lyrisch-assoziative Elemente aufgrund der perceptiven und analytischen Anforderungen, die sie stellen, hingegen eine besonders reizvolle kognitive Herausforderung, und ihre analytische Arbeit kann zugleich auch zu teilweiser oder völliger Entspannung führen. Gerade gesättigte Bilder sind für dieses Publikum wegen ihrer erlebnismäßigen Komplexität eine besondere Quelle der Lust.

Perverse Filmsequenzen schaffen oftmals lyrisch-assoziative Erlebnisformen, weil keine klare narrative Ausgestaltung von Handlung vorliegt, in der ein perverser Impuls aufgehen könnte. Dies kann einerseits mit dem Charakter des

perversen Reizes zusammenhängen: So schildert von Trier oftmals masochistische Szenen, etwa in *THE ELEMENT OF CRIME*, wo ein junger Mann gezeigt wird, der auf scharfen Gegenständen liegt: eine bloße Kultivierung des Schmerzes, die – im Gegensatz zur orgiastischen Entspannung der sexuellen Lust – auf keine eindeutige Befriedigung zielt. Die narrative Blockierung perverser Situationen kann andererseits auch mit dem Objekt des Reizes zusammenhängen. In von Triers frühen Filmen werden oftmals Vergehen an kleinen Mädchen geschildert, und die narrative Darstellung dieser Szenen wird aus moralischer Rücksichtnahme blockiert, so daß sie eine lyrische Prägung erhält.

Anhand der Zeitlosigkeit und Handlungsblockierung, die lyrisch-assoziative Filme oder Sequenzen charakterisiert, läßt sich ein zentraler Aspekt von Lars von Triers Filmen beschreiben. Diese sind fast alle in einer deutlich ausgewiesenen Vergangenheit verankert, von der Antike bei *MEDEA* über die Zeit nach dem Zweiten Weltkrieg in *BEFRIELESBILLEDER* und *EUROPA* (Dänemark 1991) und den altmodischen siebziger Jahren in *BREAKING THE WAVES* bis hin zu *THE ELEMENT OF CRIME*, in dem die Darstellung einer von Verfall geprägten Zukunft von einem Erinnerungsprozeß gerahmt ist. Selbst bei *EPIDEMIC* (Dänemark 1987) bricht ständig die Vergangenheit in die Gegenwart ein. Eine freudianisch orientierte Analyse würde zur Erklärung dieser Eigenheiten vermutlich auf die Wiederkehr vergangener Traumata verweisen. Aus der Perspektive ästhetischer Funktionalität ist die Vergangenheit indessen zentrales Element der Handlungsblockierung, die ein lyrisch-assoziatives Erlebnis bewirkt. Selbst die vergangenen Situationen, die vermeintlich Handlungen motivieren oder hervorbringen könnten, werden in einer Retroperspektive erzählt, die verdeutlicht, daß die dargestellten Begebenheiten bereits ihren historischen Abschluß gefunden haben.

Aktive und passive Narrationen

Wurde in den vorhergehenden Abschnitten das Gegensatzverhältnis zwischen narrativen und lyrisch-assoziativen Darstellungsformen geschildert, so möchte ich im folgenden den Gegensatz von aktiven und passiven Narrationen zum Ausgangspunkt einer Analyse narrativer Formen machen. Eine sehr große Gruppe filmischer Erzählungen weist aktiv handelnde und zielorientierte Individuen als Hauptpersonen auf. Filmgenres wie Action-, Western- und Abenteuerfilm, aber auch zahlreiche Komödien gehören zu den Prototypen dieser aktiven Narrationsformen (auf Ausnahmen werde ich später zu sprechen kommen). Diese Erzähltypen folgen in der Regel klar definierten Zielen. Ist ein bestimmtes positives Resultat erreicht, hören die von Handlungen erzeugten emotionalen Spannungen auf. Eine etwas weniger große Gruppe von Filmen

basiert auf Handlungen, deren Hauptpersonen ganz oder teilweise zu passiven Opfern der filmischen Begebenheiten werden. Extrembeispiele wären Tragödien und moderne Splatterfilme, in denen alle oder fast alle Menschen einer furchtbaren Vorsehung geopfert werden. Doch auch in klassischen Horrorfilmen und Melodramen sind Menschen Übergriffen eines Schicksals ausgesetzt, dem sie sich nicht oder nur mit Mühe und Not entziehen können.

Dem Gegensatz zwischen aktiven und passiven Narrationen entspricht der Gegensatz zwischen Erlebnisformen, die auf einer aktiven Wirklichkeitskontrolle (meist aversiven Charakters wie im Actionfilm) basieren und Handlungsformen, die autonome, nicht willensgesteuerte Reaktionen wie Tränen, Trauer, Seufzer aktivieren. Erlebnisse von Liebe, denen eine schicksalsbestimmte Umgebung innewohnt, gehören jedoch ebenso zu den passiven Narrationen, so etwa *BREAKING THE WAVES*, aber auch andere Liebesmelodramen wie zum Beispiel *WILLIAM SHAKESPEARE'S ROMEO + JULIET* (USA 1996, Baz Luhrmann), *GONE WITH THE WIND* (*VOM WINDE VERWEHT*, USA 1939, Viktor Fleming), *THE FRENCH LIEUTENANT'S WOMAN* (*DIE GELIEBTE DES FRANZÖSISCHEN LEUTNANTS*, Großbritannien 1981, Karel Reisz). Passive Narrationen können stellenweise oder über längere Strecken hinweg eine lyrische Färbung annehmen, und zwar in dem Maße, in dem passive Erlebnisformen ihre Handlungsorientierung verlieren und in emphatische, zeitlose Assoziationsverläufe umgewandelt werden (zu den neurobiologischen Grundlagen dieser Erlebnisformen vgl. Grodal 1997, 48-61).

Einige der melodramatischen Effekte sind in der Filmforschung als „Exzeß“ beschrieben worden, d.h. als Überschreitungen und Unterminierungen des klassischen narrativen (Hollywood-) Films (vgl. Heath 1981, 8-14; Gledhill 1987, 7). Plausibel an dieser Behauptung scheint, daß die retardierenden, emphatischen und lyrischen Handlungselemente in den Melodramen etwa eines Douglas Sirk von der klassischen, zielorientierten Erzählung abweichen. Wird unter dem Begriff „Exzeß“ indes eine Art ideologische Partisanenarbeit verstanden, die eine Demontage des klassischen narrativen Films beabsichtigt, so scheint mir ein solches Verständnis irreführend. Melodramatisch-exzessive Darstellungen aktivieren zentrale angeborene Erlebnisweisen von Überwältigung, worauf auch zurückzuführen ist, daß wir affektive Prozesse als gesättigt und aus einer passiven Position heraus erleben. „Lyrizität“ deutet deshalb an, daß das Erlebnis subjektiv, Ausdruck innerer mentaler Zustände ist, die nicht oder nur in begrenztem Umfang ausagiert werden können. Setzen gespannte Emotionen eine bestimmte Form motorischer Aktivierung voraus, so ist eben diese in gesättigten Erlebnissen entweder nicht vorhanden oder blockiert und wird oftmals von einem auf autonome Reaktionen gerichteten Impuls ersetzt. Die

Rezeptionshaltung des Zuschauers basiert indes auf narrativen Erwartungen; subjektiv-assoziative Erlebnisformen setzen also narrative voraus, da es meist die Blockierung narrativer Erwartungen ist, die die subjektive Gefühlsmodalität erzeugt. Lars von Trier war bislang besonders davon fasziniert, passive Narrationen in verschiedenen Genres zu erproben. Film für Film hat er die den jeweiligen Genres innewohnenden Möglichkeiten zur Erzeugung passiver Emotionen und Gefühle eruiert, selbst wenn seine neuesten Filme nun aktivere Erzählformen aufweisen.

„Bilder der Befreiung“ als statische Tableaus

Bereits BEFRIELESBILLEDER [Bilder der Befreiung] zeigt von Triers Hang zu passiven Narrationen. Der Film beschränkt sich auf drei statische szenische Tableaus. Mit der historisch-nostalgischen Perspektive ist bereits eine Handlungsblockierung vorgegeben. Die Erzählung ist in eine deutlich ausgewiesene Vergangenheit verlegt: Einige Tage zum Zeitpunkt der Befreiung Dänemarks von der deutschen Besatzung. Der Film thematisiert Begebenheiten, die bereits ihren historischen Abschluß erfahren haben, so daß die Personen keine freien Handlungsmöglichkeiten besitzen; sie sind Bausteine in einem historischen Drama von überindividuellem Charakter. Hinzu kommen Handlungsblockierungen psychologischer und ethischer Art, vor allem dadurch, daß den Hauptpersonen ganz gegensätzliche Emotionen mit den dazugehörigen Handlungstendenzen zugewiesen werden. Leo, ein deutscher Soldat, tritt als Täter und als Opfer in Erscheinung, er ist kindlich fasziniert von der Natur und zugleich mitschuldig daran, daß einem Kind die Augen ausgestochen wurden. Die Dänin Esther rächt dieses Kind, in dem sie ihrerseits Leo die Augen austicht, obwohl sie sich gleichzeitig zu ihm hingezogen fühlt und sein Schicksal anschließend beweint. Der Film verdeutlicht, daß eine zielgerichtete narrative Darstellung ein gewisses Maß an Eindeutigkeit bei der Charakterisierung der Motive der Hauptpersonen voraussetzt. Wenn BEFRIELESBILLEDER Personen mit ambivalenten oder gegensätzlichen Handlungstendenzen darstellt, wird eine echte narrative Entwicklung blockiert. Der Zuschauer kann den Film deshalb nur lyrisch-assoziativ erleben, als ein Erproben verschiedener thematischer Gegensätze. Die emotionalen Impulse sind isoliert, schicksalsbestimmt und passiv. Von Trier stützt sich auf ein zum Teil von Tarkowskij entliehenes Arsenal passiver Elemente, um ein gesättigtes Passiv-Erlebnis hervorzurufen, z.B. Regen, lodernde Fackeln, mechanisch klirrende Metallräder und Ketten.

Die Ambivalenz in der Charakterisierung der Hauptpersonen hängt zusammen mit einem durchgehenden Thema nicht nur von Lars von Triers Filmen,

sondern einer großen Zahl von Kunstwerken insgesamt, nämlich der – oftmals zweideutigen – Kopplung von Sexualität (Genuß) und Schmerz (Leid). Zweideutig ist diese Kopplung aus einem einfachen Grund: Sowohl sexueller Genuß als auch Leid führen ein erhöhtes Niveau von *arousal* mit sich, das sich phänomenal in autonomen Reaktionen ausdrückt, die an unfreiwillige Muskelkontraktionen des Körpers und Gesichts gebunden sind. Die autonomen Reaktionen können nur durch eine komplexe situationale Analyse von ihren Ursachen unterschieden werden, die u.a. berücksichtigt, inwieweit das passionierte Selbst das Leid als Genuß etikettiert (interpretiert). Zugleich wird eine nicht-perverse Agens-Funktion vorausgesetzt, und zwar in Form einer Person, die nicht nur von den bloßen Zeichen einer Erregung bei einer anderen Person stimuliert wird, sondern deren Lust auch dadurch bedingt ist, daß die andere Person selbst Lust durch Erregung erlebt. Diese Vereindeutigung des Unterschieds zwischen Lust und Unlust bedarf jedoch nicht nur einer kognitiven Situationsanalyse, sondern auch der Empathie, einer Einfühlung in die Situation des anderen, die die Voraussetzung für die Fähigkeit des Menschen ist, Liebe als Gegenseitigkeitsverhältnis zu erleben. Bei einem perversen Erlebnis von Erregung wird empathische Gegenseitigkeit durch Gewalt ersetzt. Einmal abgesehen von Bess' erstem erotischen Kontakt mit Jan in *BREAKING THE WAVES* basieren in Lars von Triers Filmen fast alle erotischen Situationen auf Machtbeziehungen, wodurch in ihnen eine perverse Tilgung der Differenz zwischen Genuß und Leid zum Ausdruck kommt. Die narrative Inszenierung von passivem Leid wird gegenüber Erzählungen bevorzugt, bei denen die aktive Erzeugung von Lust auf Empathie beruht.

THE ELEMENT OF CRIME und die obsessive Erzählung

THE ELEMENT OF CRIME, Lars von Triers erster großer Erfolg, gestaltet die passive Erzählform weitaus komplexer und raffinierter als *BEFRIELESBILLEDER*. Der Film kann zum Genre der obsessiven Narration gerechnet werden (vgl. Grodal 1997, 168ff), das vorwärtsgerichtete und zielorientierte Handlungselemente mit solchen verbindet, die auf passiven und unwillentlichen, obsessiven Zügen basieren, wie sie vor allem aus verschiedenen vom Film noir inspirierten Kriminalerzählungen bekannt sind. Von Trier hat seinen Film selbst als „modernen Film noir“ (Schepelern 1997, 69) bezeichnet. *THE ELEMENT OF CRIME* weist eine passive Rahmenerzählung auf: Der seit längerem in Kairo ansässige Polizist Fisher begibt sich zu einem Psychiater, um diesem unter Hypnose von seinem letzten Auftrag zu berichten. Die eigentliche Handlung ist formal betrachtet aktiv: Fisher muß Sexualverbrechen an minderjährigen Mädchen

aufklären, die einem mysteriösen Harry Grey zugesprochen werden. Fishers früherer Lehrer Osborne ist Grey mit Hilfe einer besonderen Ermittlungstechnik auf die Spur gekommen, die darin besteht, sich vollständig in den Gedanken- gang des Verbrechers einzuleben. Fisher versucht sich nun an derselben Methode, was ihm nur zu gut gelingt: Er tötet ein kleines Mädchen. Kramer, ein anderer Polizist, meint jedoch beweisen zu können, daß die früheren Verbrechen von Osborne begangen wurden, dem nun auch der von Fisher verübte Mord zur Last gelegt wird. Die Handlung erscheint gleich in mehrerer Hinsicht als zwangsgeprägt: zunächst im Blick auf ihr kriminelles Hauptmotiv, einen sexuellen Impuls, der auf Minderjährige orientiert ist und mittels verschiedener ritueller Elemente in die Tat umgesetzt wird. Zwanghaft erscheint auch, daß Osborne wie Fisher einen Phantomverbrecher verfolgen, von dessen zwangsgeprägten Verhalten sie wiederum derart besessen werden, daß es sie passiv zu Verbrechen verleitet und ihre Fähigkeit zu eigenen, bewußten und willentlich gesteuerten Taten auslöscht. Die Handlung erscheint schließlich auch zwangsgeprägt durch die rahmende Erzählsituation der Hypnose.

Eine psychoanalytische Darstellung würde Obsessionen als Ausdruck unbewußter Traumata beschreiben. Diese Interpretation ist nicht ganz unvereinbar mit einem kognitiven Zugang, sofern man unter einem Trauma lediglich affektiv stark aufgeladene Vorstellungen und Handlungsimpulse versteht, die vom Bewußtsein verdrängt werden. Aus einer kognitiven Perspektive sind Obsessionen ein struktureller Effekt der mentalen Anlagen des Menschen. Teile des Gehirns basieren auf nicht-bewußten Funktionsmustern, von denen die meisten sich aus den mentalen Anlagen der Reptilien weiterentwickelt haben. Für höhere Säugetiere und insbesondere den Menschen gilt jedoch, daß wichtige Funktionen willentlich und bewußt gesteuert werden, was in zielgerichteten Handlungen resultiert. Das Bewußtsein muß bestimmten Gefühls- und Handlungsimpulsen den Vorrang geben und damit andere verdrängen. Diese verdrängten Elemente können sich jedoch, so sie an Stärke gewinnen, Zugang zur Handlungskontrolle (oder dem Bewußtsein) erzwingen, ohne daß ihre Motivation insgesamt bewußter Kontrolle unterliegt. Die Zwanghaftigkeit von Verhalten deutet demnach darauf hin, daß es sich nicht unter bewußter und flexibler kognitiver Kontrolle befindet.

Einige neuere Musikvideos stellen in größerem Umfang unfreies, zwangsgeprägtes Verhalten dar, um eine lyrisch-subjektive Färbung zu erzielen. Die expressive Wirkung von Obsessionen beruht u.a. darauf, daß das Verhalten nicht als willensgesteuert und zielorientiert verstanden werden kann. Im Gegensatz zu einem Verhalten, das sich auf äußere und damit objektiv erkennbare Ziele bezieht, wird Verhalten hier als passiv-deterministisch und expressiv

erlebt, weil es auf inneren und damit für den Zuschauer nicht erkennbaren Ursachen beruht. Der Mangel an bewußten Zielvorstellungen macht es für den Zuschauer unmöglich, sich Handlungen vorzustellen, die eine emotionale Entspannung oder Umwandlung erzeugen können. Französische und italienische Filme der sechziger Jahre stellen oftmals Personen mit einem markanten, nicht zielorientierten Verhalten dar (vgl. Bordwell 1985, 207ff), um einen Eindruck starker innerer und damit subjektiver Vorstellungen zu vermitteln. Lars von Trier setzt in *THE ELEMENT OF CRIME* auf ähnliche Weise obsessives Verhalten ein. Unbewußte und innere Obsessionen sind ein zentrales ästhetisches Mittel, um expressive Wirkungen hervorzurufen, d.h. Wirkungen, die sich nicht teleologisch auf ein äußeres Ziel beziehen, sondern kausal auf starke innerpsychologische Anlässe zurückgehen.

Die Blockierung eines willens- und zielgesteuerten Verhaltens wird in *THE ELEMENT OF CRIME* von verschiedenen Darstellungsmitteln verstärkt, darunter insbesondere der Inszenierung und deren Verwendung von lyrischen Sequenzen, die zur Handlungsverzögerung eingesetzt werden. Die Geschichte ist in einem heruntergekommenen, in sozialer Auflösung befindlichen Europa der Zukunft angesiedelt, das aktive Taten sinnlos erscheinen läßt. Im Gegensatz zu Godards *ALPHAVILLE: UNE ÉTRANGE AVENTURE DE LEMMY CAUTION* (*LEMMY CAUTION GEGEN ALPHA 60*, Frankreich/Italien 1965), Tarkowskijs *SOLJARIS* (*SOLARIS*, UdSSR 1972) oder Ridley Scotts *BLADE RUNNER* (USA 1982) ist hier nicht die Spur einer sich stolz entfaltenden Modernität übriggeblieben. Die ruinenhafte Welt ist in eine ewige Dunkelheit getaucht, die nur von gelblichem Natriumlicht erhellt und meist von der kalten Feuchtigkeit des Regens durchdrungen ist. Der moralische Verfall spiegelt sich somit direkt im physischen Verfall. Ebenso bedeutungsvoll für die ästhetische Wirkung des Films ist indessen, wie dieser Verfall mit handlungsverzögernden, lyrischen Sequenzen gekoppelt wird. Einige dieser Szenen werden vom Psychiater explizit als Ausdruck dafür interpretiert, daß Fishers Bewußtsein einem *drifting* unterworfen sei, also passiv von der von Fisher zu erzählenden *story* fortgetrieben werde. Hierin irrt er jedoch, weil eben dieses *drifting* die Umwandlung von Handlung in passive Hingebung oder Obsession darstellt.

Drei große lyrische Szenen treten in besonderer Weise hervor, wovon ich eine (das sterbende Pferd) bereits oben beschrieben habe. Eine zweite thematisiert ebenfalls tote Tiere und Wasser: Die Kamera folgt dem Flug eines Hubschraubers über das selbst im Dämmerlicht noch rötlich gefärbte Meer. Der Eindruck der Unwirklichkeit wird von Wachfeuern an der Felsenküste verstärkt. Dort werden verschiedene tote Tiere, die der Maul- und Klauenseuche zum Opfer gefallen sind, aus dem Wasser gezogen, womit deutlich wird, daß die Szene

thematisch auf tierischen Tod fokussiert. In der dritten Szene sind Bungeejumper zu sehen, die von einem nicht mehr funktionstüchtigen Kran ins rötliche Wasser hinabspringen. Sie zeigt den gewaltsamen Übergang von der Aktivität des Sprungs zu der Versteifung im Moment des Todes. Von Triers Interesse an detaillierten Todesdarstellungen könnte also mit Recht als nekrophil charakterisiert werden. Wenn der Tod normalerweise mit starken Tabus belegt ist, so hängt dies mit evolutionären Gründen zusammen, darunter solchen hygienischer oder motivationeller Art. Der Tod bewirkt im allgemeinen eine starke emotionale Aktivierung, wohingegen die passive lyrische Betrachtung des Todes in *THE ELEMENT OF CRIME* die menschliche Spezies wohl kaum zum Überleben motiviert. Doch dämpft die lyrische Darstellung die morbiden Züge dieser Szenen und wandelt die aktive Faszination in eine eher kontemplative Form um.

Der Film weist auch einige weniger lyrische Handlungsverzögerungen auf, etwa Szenen, die passiv durch die Nacht getriebene (*drifting*) Flöße oder Boote zeigen, oder andere, die über die Zeit hinaus, die eine rein deskriptive Darstellung benötigen würde, lyrisch-emphatisch bei den Gegenständen verweilen. Lars von Trier greift zudem massiv auf optisch-lyrische Effekte zurück, um die objektiven und eindeutigen Konturen von Zeit und Raum zu verwischen, von Überblendungen und Doppelbelichtungen über *slow-motion* bis hin zur lyrischen Verwendung von Tiefenschärfe und langen *takes*. Ein Beispiel: Im Mittelgrund einer tiefenscharf fotografierten Einstellung ist die nackte Prostituierte Kim zu sehen, die angst-passioniert aus dem Fenster zu springen versucht, während der im Hintergrund stehende Fisher sie mit einem Griff um den Fuß zurückhält. Die Kamera fährt zurück und zeigt nun im Vordergrund den Stromabnehmer eines Zuges, der durch Kontakt mit dem stromführenden Drahtseil starken elektrischen Funkenschlag verursacht. Das pornographische Bild der Frau wird lyrisiert, in dem es nach Art der Eisensteinschen Attraktionsmontage mit Zug und Funken in Verbindung gebracht wird. Genau diese innerhalb einer Einstellung durch Kamerabewegungen erzeugte Montage ist eine Eigenheit von Triers visueller Meisterschaft. Sie bewirkt zum einen ein Erlebnis von Zufälligkeit, das durch den Schnitt zweier Einstellungen so nicht hervorgerufen wäre, und zum anderen das Erlebnis einer schicksalhaften Vorahnung. Die Attraktionsmontage ist bei dem genannten Beispiel besonders wirkungsvoll, weil sie melodramatische Klischees von Zügen und Funken als Symbolen passiver Agens-Gegebenheiten aktualisiert.

Das Hauptformat der Erzählung ist das der obsessiven Erzählung, auch wenn von Trier die lyrischen Elemente durch die postmoderne Integration anderer Genre-Elemente verstärkt. Er synthetisiert hochkulturelle Elemente mit Elementen des *b-pictures* und einer pornographischen Unterströmung; der hochkulturelle

Lyrismus Tarkowskijs wird mit Elementen des amerikanischen Kriegsfilms, B-Krimis, Science-Fiction und Pornos derart verschweißt, daß diese Genreelemente eine innere Verbindung eingehen. Das Resultat dieser Genre-Amalgamierungen ist die Auflösung der ursprünglichen narrativen Dynamik der Genreelemente zugunsten eines rein expressiv-lyrischen Effekts. Hinzu kommt, daß *THE ELEMENT OF CRIME* ähnlich wie *BLADE RUNNER* die diegetische Welt recht unvermittelt aus Elementen der ‚Ersten‘ und der ‚Dritten Welt‘ zusammenstückelt. Dennoch huldigen *THE ELEMENT OF CRIME* und auch *EUROPA* nicht etwa der postmodernen Idee vom Ende der ‚großen Erzählungen‘, sondern nutzen im Gegenteil die Vorstellungen von Europa, um einen gewaltigen Schicksalsverlauf nachzuzeichnen. Die thematische Vielfalt verfolgt dagegen das Ziel, eine assoziative Fülle zu schaffen, die durch die Aktivierung der verschiedenen gesättigten Gefühle verstärkt wird, welche an die Bildelemente gebunden sind.

EUROPA und das klassische Melodrama

Nach *THE ELEMENT OF CRIME* drehte Trier den Metafilm *EPIDEMIC*, zu dem ich jedoch später zurückkehren möchte, um zunächst auf *EUROPA* einzugehen, in dem die in *BEFRIELESBILLEDER* und *THE ELEMENT OF CRIME* angelegte obsessive Narration und Thematik Züge einer eher klassischen melodramatischen Erzählung annehmen. Wie *BEFRIELESBILLEDER* ist auch *EUROPA* in der unmittelbaren Nachkriegszeit angesiedelt, spielt jedoch wie *THE ELEMENT OF CRIME* in Deutschland. Die klassischere melodramatische Prägung des Films geht darauf zurück, daß seine Hauptperson nicht von inneren Obsessionen getrieben wird, sondern formal betrachtet handelt, auch wenn sie von äußeren, machtvollen Kräften geleitet wird, vor allem durch die Begegnung mit einer Femme fatale. Auch das Eisenbahn-Milieu der Erzählung stellt einen Rekurs auf die Vorstellungswelt der klassisch- melodramatischen Vorstellungswelt dar.

Leo Kessler, ein junger Amerikaner deutscher Abstammung, kommt kurz nach Kriegsende nach Deutschland, um Schlafwagenschaffner zu werden. Der schwache Leo wird rasch zur Beute von Katarina, der Tochter des Eigentümers der Bahngesellschaft Zentropa, die Mitglied der Werwölfe, einer nationalsozialistischen Terrororganisation, ist. Katarina nutzt Leo aus und zwingt ihn am Ende des Films mithilfe einer vorgetäuschten Entführung, eine Bombe im fahrenden Zug anzubringen. Obwohl sie und ihre Mitverschwörer rechtzeitig enttarnt werden, explodiert die Bombe, als der Zug über eine Brücke fährt, und Leo stürzt mit einem Waggon ins Wasser und ertrinkt.

Die narrative Grundstruktur des Films basiert auf dem klassischen Konflikt zwischen Tugend und Laster. Der schwache Leo will moralisch handeln, wird

aber von seiner erotischen und gefühlsmäßigen Bindung an Katarina zu Verbrechen und schließlich in den Tod getrieben. Die melodramatische Wirkung des Films hängt damit zusammen, daß Leos Entscheidungen als Konsequenz eines übermächtigen Schicksals dargestellt werden. Bevor ich darauf eingehe, wie dies in der Gestaltung umgesetzt wird, möchte ich zunächst den funktionellen Kern des Begriffs ‚Schicksal‘ herausstellen, um dessen metaphysische Prägung abzustreifen. Schicksal steht im Gegensatz zum freien Willen, zur Fähigkeit des Menschen, sein Leben zu gestalten. Jede Beschreibung eines Lebensverlaufes, die sich auf die Schilderung willensgesteuerter Handlungen beschränkt, ist zwangsläufig ein relatives Unterfangen, zumal sie alle Elemente ausklammert, die der Kontrolle des Individuums nicht unterliegen. Jeder Lebensverlauf wird auch von verschiedenen äußeren kausalen Umständen bestimmt – Sozialisierung, Kriegen und Konjunktumschwüngen, dem Spiel der Zufälligkeiten –, die auf das Individuum einwirken. Statt diese Faktoren als Ausdruck einer übernatürlichen Absicht zu begreifen, kann das Erlebnis von Schicksal also auch als rationelle Beschreibung der Erfahrung von Fremdbestimmtheit verstanden werden. Die Vorstellung einer Schicksalhaftigkeit erzeugt starke passive Gefühle, die sich oft nur in autonomen Reaktionen wie Weinen und Trauer entladen können.

Eben ein solches Schickalserlebnis steht im gestalterischen Mittelpunkt von *EUROPA*. Indem die Handlung in das Deutschland von 1945 und damit in einen Zeitraum verlegt wird, in dem eine Epoche abgeschlossen ist, ohne daß eine neue begonnen hat, wird dem historischen Verlauf die Handlungsdimension entzogen. Die Ursachen der Tragödie werden nicht analysiert, Täter wie Opfer erleiden das gleiche Schicksal, nämlich Tod und Zerstörung. Um passive melodramatische Erlebnisse zu gestalten, greift von Trier auf die gesättigten, passiven Gefühle zurück, die in den Bildern von den Insassen der Konzentrationslager und denen der nationalsozialistischen Herrscher gleichermaßen angelegt sind.

EUROPA unterstützt ein passives und subjektives Erlebnis durch verschiedene visuelle Effekte, wobei ich insbesondere auf drei hinweisen möchte: die Verwendung von Frontprojektionen, von einem Kontrast zwischen schwarz-weißen und farbigen Elementen und von komplizierten, langen Kamerabewegungen. Der Zuschauer kann im Prinzip alle drei genannten Elemente als selbstreflexive metafiktionale Elemente erleben, die verdeutlichen, daß der Film Konstruktion und nicht Wirklichkeitsnachahmung zu sein beabsichtigt. Da die filmische Darstellung stark davon abweicht, was sich der Zuschauer normalerweise unter dem mimetischen Erscheinungsbild der äußeren Wirklichkeit vorstellt, kann er diese Abweichung darauf zurückführen, daß der Regisseur hier sein filmisches Handwerk selbstreflexiv ausstellt. Er kann diese Effekte jedoch auch als *cues* für

eine Darstellung des inneren Lebens der Personen interpretieren, so er davon ausgeht, daß das, was nicht in einer äußeren Wirklichkeit existiert, in einer inneren, subjektiven und mentalen Wirklichkeit vorliegen muß. Dies läßt sich zunächst anhand Lars von Triers Verwendung von Frontprojektionen veranschaulichen, die oftmals dazu dienen, eine Inkongruenz zwischen den Proportionen zweier Objekte zu schaffen, z.B. zwischen Kesslers natürlichem Gesicht im Vordergrund und seinem übernatürlich großen Gesicht in der Projektion. Die Inkongruenz kann als Ausdruck der seelischen Wirkung verstanden werden, die die projizierten Bilder im Bewußtsein der Hauptpersonen bzw. des Zuschauers besitzen. Die Übergröße der in der Frontprojektion gezeigten Objekte ist zugleich an eine Blockierung konkreter Interaktion gebunden, da eine Interaktion mit diesen Mega-Wirklichkeiten nicht möglich ist. Ein ähnlicher Einsatz proportionaler Inkongruenz ist aus Bergmans *PERSONA* (Schweden 1966) bekannt, in dem ein Junge vergeblich versucht, einen Kontakt zu einem übergroßen Mutter-Bild zu etablieren, das zugleich für die große psychische Präsenz der Mutter im Bewußtsein des Jungen stehen kann. Tatsächlich verweist von Trier in *EUROPA* in einer expliziten intertextuellen Referenz auf diese Szene (Kesslers Versenkung in eine übergroße Projektion Katarinas), damit verdeutlichend, daß die Frontprojektionen auf eine psychologisch realistische Darstellung von Handlungsblockierungen abzielen.

Ein weiteres selbstreflexives Unterfangen besteht darin, einzelne Figuren und Objekte des schwarz-weißen Bildes bei der Nachbearbeitung einzufärben. Doch auch diese Technik hat einen dazugehörigen psychologisierenden Effekt. Das rote Blut, das aus Katarinas Vater hervorspritzt, ist einerseits von einer unmittelbaren expressiven Wirkung, andererseits funktioniert die partielle Kolorierung dieser zentralen Person handlungsblockierend und psychologisierend, denn die eingefärbten Personen und Objekte werden einer anderen Wirklichkeitsebene zugeordnet, als die in schwarzweiß gehaltenen. Deutschland im Jahre null wird von einer Wirklichkeit in ein Sinnbild verwandelt.

Lars von Trier setzt schließlich auch lange und komplexe Kamerabewegungen als antinaturalistisches Gestaltungsmittel ein. Wie bereits angedeutet, verwendet er sie einerseits für die interne Montage von Szenen und Räumen, andererseits dazu, um Diffusität und räumliche Unübersichtlichkeit zu schaffen. Überdies greift er auf verschiedene theatrale Verfahren zurück, vor allem auf Tableaus, d.h. Szenen, die eine von der narrativen Funktion losgelöste figurative Bedeutung haben.

Narrativ betrachtet hat der Film einen ‚schwarzen‘ Schluß: Die Femme fatale und ihre Mitverschwörer werden verhaftet, der zwischen zwei unvereinbaren Loyalitäten hin- und hergerissene Leo Kessler kommt um. Lars von Trier insze-

niert Kesslers Tod jedoch mithilfe eines von Tarkowskij entlehnten Lyriismus: Leo wird im Tod mit dem großen passiven Agenten, dem Wasser, vereint. Während die Hauptpersonen in *THE ELEMENT OF CRIME* zu Opfern ihrer eigenen inneren Neigungen wurden, besteht Leo Kesslers Schwäche darin, gegenüber den äußeren Einflüssen zu nachgiebig zu sein. Er kann deshalb auf der symbolischen Ebene im Tod erlöst werden, der ja das Ende seiner Anstrengungen bedeutet. Aus einem kognitiven und funktionalen Blickwinkel muß man nicht auf metaphysische Erklärungen zurückgreifen, um den narrativen Verlauf zu beschreiben. Das Ende des Films stellt nur den Übergang von einer an handlungs- verzögernde Emotionen gebundenen Situation zu einer anderen dar, die an passive, akzeptierende Gefühle geknüpft ist. Die Funktion des Films ist es, Affekt- Modulationen zu erzeugen, und philosophische Deutungen werden nicht unbedingt zu einem Verständnis seiner ästhetischen Funktionen beitragen.

MEDEA und die Tragödie

Stand *EUROPA* mit seinen dem Fatum unterworfenen Personen ganz im Zeichen des passiven Melodramas, so stellt von Triers Fernsehbearbeitung von *MEDEA* vor allem den Konflikt zwischen aktiven und passiven Elementen dar. Einerseits ist Medea die Heldin einer klassischen Tragödie, deren Hauptpersonen getötet oder durch die Ereignisse mental angegriffen werden. Sie wird zu Beginn von Jason verstoßen, der sich mit Kreons Tochter Glauke vermählen will. Medea bringt daraufhin nicht nur Kreon und Glauke, sondern auch ihre eigenen beiden Söhne um. Jason wird in einen wahnsinnsähnlichen Zustand getrieben, während Medea in ein anderes Land fortsegelt. Andererseits ist Medea auch eine aktive Protagonistin, die sich nicht nur an ihrer Rivalin, sondern auch an Jason rächt. Während der schwache Leo Kessler erst im Tod mit den passiven, erlösenden Kräften des Wassers versöhnt wird, führt Medeas eigenes aktives Handeln zu ihrer Befreiung: Am Ende leiten Wind und Wasser ihr Schiff in die Freiheit, fort vom Ort der Tragödie. Die ästhetische Herausforderung des Tragödienstoffes besteht für Lars von Trier offenbar gerade darin, die aktiven Handlungen (und darunter insbesondere Medeas perversen Mord an den eigenen Kindern) so in passive, schicksalsmotivierte umzuformen, daß diese keine moralische Entrüstung, sondern passive Trauer beim Zuschauer hervorrufen.

Dazu setzt er verschiedene stilistische Mittel ein. Vor allem greift er auf spätromantische Naturdarstellungen zurück, um Eindrücke einer anonymen und überwältigenden Agens-Funktion zu erzeugen. Der Wind läßt die Zeltleinwand flattern und das Gras wogen. In einigen im Sumpf spielenden Szenen lösen sich alle Konturen in den amorphen Umgebungen des Nebels und Wassers auf. Lars

von Trier schafft es, romantischen Klischees wie dem der rollenden Brandung neues Leben einzuhauchen, in dem er ausgebleichte Farben, grobkörniges Filmmaterial und überraschende Kameraperspektiven wählt. Zudem gebraucht er mehrfach Pferde als Symbole autonomer Tätigkeiten, unter anderem stellt er ein vergiftetes Pferd dar, das sich in Todeskrämpfen windet, und inszeniert Jasons Verzweiflung romantisch in Form eines wilden Rittes durch die Natur. Schließlich verwendet er oftmals Doppelbelichtungen und langsame Überblendungen, die eine assoziative Subjektivierung des visuellen Erlebnisses ermöglichen.

Die Blockierung der vorwärtsorientierten Handlungstendenzen durch lyrische, visuelle und akustische Mittel erfüllt ihren oben beschriebenen Zweck: Selbst die brutalen Morde an den Kindern erscheinen als Ausdruck von Medeas Schicksal, als eine Folge des emotionalen Drucks, dem sie ausgesetzt ist. Im Gegensatz zu den privaten Obsessionen, von denen die Personen in *THE ELEMENT OF CRIME* getrieben werden, wird Medeas Entwicklung von einem äußeren Schicksal motiviert, das nicht wie in *EUROPA* von historisch spezifischer Art, sondern ein quasi naturgegebener existenzieller Umstand ist. Das passiv-tragische Element wird in einer Szene verstärkt, in der das älteste von Medeas Kindern die Notwendigkeit seiner eigenen Erhängung akzeptiert, was diese Episode zu einer der tragischsten und perversesten Darstellungen von Mutterliebe in der Filmgeschichte macht.

Statischer Lyrismus, obsessive Narration, Melodrama und Tragödie

Lars von Triers frühe Filme greifen auf verschiedene Formen der passiven Narration zurück. Sie basieren auf einer Schilderung übergeordneter Mächte oder Gewalten, die sich der willensgesteuerten Kontrolle des Einzelindividuums entziehen. Diese Gewalten werden als Variationen überindividueller sozialer Prozesse (Deutschlands oder Europas verhängnisvolle Geschichte), als biologische (der Übergang vom Leben zum Tod) oder allgemeinere Gegebenheiten (ein naturlyrisch begründetes Schicksal) gestaltet. Die aktive Willenssteuerung der Personen ist jedoch nicht nur äußeren Mächten unterworfen, sondern wird – gewissermaßen von Innen heraus – auch durch individuelle Obsessionen unterwandert, wie dies bei Kessler der Fall ist. Am komplexesten erscheint die Darstellung von Medeas Verhängnis: Sie zeigt einen starken Eigenwillen, der durch den Druck äußerer Schicksalskräfte derart pervertiert wird, daß sie ihre Rivalin Glauke, deren Vater und ihre Kinder tötet.

Die Entwicklung der Hauptpersonen von impulsgesteuerten Opfern hin zu Personen, die eine aktive, tragische Mitverantwortung tragen, spiegelt sich im

emotionalen Erlebnis der Zuschauer wider. Während von Triers frühe Filme nur statische oder passiv-dynamische, gesättigte Gefühle erzeugen, die meist um Zustände der Melancholie kreisen, rufen die späteren Filme nicht nur lyrische Gefühle, sondern auch passive Emotionen hervor, was dadurch möglich wird, daß der Zuschauer Mitgefühl gegenüber den einem äußeren Schicksal unterlegenen Personen hegt. *EUROPA* erzeugt Anteilnahme, weil es Kessler mißlingt, den Zug vor der Bombe zu retten. Medeas Schicksal bewirkt in noch größerem Umfang Trauer darüber, daß sie auf tragische Weise von äußeren Kräften dazu gebracht wurde, ihre geliebten Kinder zu töten, obwohl ihr Verhalten ein hohes Maß an Willenssteuerung aufweist. Die Trauer wird deshalb teilweise in eine lyrische, gefühlsmäßige Erlösung umgewandelt, weil nur Teile von Medea sterben, während andere sich passiv einer unbekanntem Zukunft entgegen bewegen. Ich habe in *Moving Pictures* den Begriff „paratelic“ benutzt, um eine solche, nicht zielgerichtete Handlungsform zu bezeichnen, die von autonomen Kräften gesteuert wird (1997, 61).

BREAKING THE WAVES und das Liebesmelodram

Mit *BREAKING THE WAVES* vollzieht sich eine entscheidende Veränderung gegenüber der narrativen und visuellen Komposition von Lars von Triers früheren Filmen. Die Erzählung wird deutlich aktiver und zielorientierter. Auch wenn sich immer noch melodramatische und lyrische Handlungsverzögerungen finden, tritt die Hauptperson Bess doch als aktive, zielorientierte Heldin in Erscheinung. Sie ist eine religiöse, neurotische und leicht geistesschwache Frau, die in einem altmodischen Milieu an der schottischen Atlantikküste aufwuchs. Ihre Eingenommenheit für den auf einer Bohrinsel arbeitenden Jan trägt auch starke erotische Züge. Nach der gemeinsamen Hochzeit muß Jan auf die Bohrplattform zurückkehren, woraufhin Bess zu Gott betet, er möge ihn zurückbringen. Ihr Wunsch wird auf tragische Weise erfüllt, denn Jan wird zum Opfer eines Unfalls, der ihn lähmt. Er fordert von Bess, daß sie sexuelle Verhältnisse mit anderen Männern eingehe, und behauptet, daß es ihn am Leben erhalte, wenn sie ihm anschließend von ihren Erlebnissen erzähle. Bess empfindet Schuldgefühle, weil sie meint, Jans Lähmung durch ihr Gebet bewirkt zu haben, und unterwirft sich den zunehmenden sexuellen Demütigungen, bis sie an den Folgen einer sexuell motivierten Gewalttat stirbt. Dadurch erlöst sie jedoch Jan, der seine Gesundheit wiedererlangt, und bei ihrer Beisetzung auf dem Meer läuten große mystische Glocken oben am Himmel.

Selbst wenn Bess somit zum Opfer einer Vorsehung wird, handelt sie zugleich aktiv: Sie erobert Jan, holt ihn von der Plattform zurück, befreit ihn von seiner

Lähmung. Auf der gestalterischen Ebene korrespondieren diese neuen aktiven Handlungselemente damit, daß *BREAKING THE WAVES* über weite Strecken dichter an einem Realismus bleibt, als dies bei Lars von Triers früheren Filmen der Fall ist. Zugleich werden die aktiven Elemente und der größere partielle Realismus auf der thematischen Ebene doch wiederum dadurch ‚vergolten‘, daß der Erzählung eine metaphysische Dimension beigefügt wird, die es ermöglicht, durch selbstaufgelegtes Leiden die Erlösung eines anderen Menschen zu erzwingen. Auch wenn die Erzählung an einigen Stellen eine realistisch-psychologische Deutung zulässt (Bess als Porträt eines psychotischen Menschen, der in den Untergang getrieben wird), kann diese doch nicht das metaphysische Opfer- und Erlösermotiv erklären, das eine passive Handlung, die Aufopferung, in eine aktive umdeutet.

Hiermit möchte ich jedoch nicht sagen, daß *BREAKING THE WAVES* ganz auf romantisch-melodramatische Effekte verzichten würde. Schon der Titel bringt die Natur ins Spiel. Der Film ist in dem rauhen und vorzeithaften Schottland und damit in einer typisch frühromantischen Landschaft angesiedelt. Ein Teil der Handlung vollzieht sich in der melodramatischen Welt des Krankenhauses und der Krankheit, wobei der Körper als Zentrum der schicksalsbestimmten Fremdsteuerung fungiert. Und nicht zuletzt bedient sich von Trier eines romantisch-metafiktionalen Effektes: Er stellt den Episoden des Films Kapitelüberschriften voraus, die vor den Hintergrund hochromantischer Szenenbilder gesetzt sind. Dieses metafiktionale Element hat zum Ziel, das Erlebnis des dramatischen Gegenwartsbezuges der Geschichte zugunsten des Erlebnisses einer lyrisch zeitlosen Vorzeitlichkeit zu blockieren.

Bess handelt zwar aktiver als Fisher oder Kessler, ist aber wie diese einer Vorsehung unterlegen, die in ihrer anfangs egoistischen und später heiligenhaften Liebe angelegt ist. Da Bess‘ planmäßiges Handeln eine weitaus tiefere Identifikation mit ihren gefühlsmäßigen Zielen erzeugt als jene, die wir gegenüber Kessler und Medea empfinden, ist die dominierende Emotion, die der Schluß des Films hervorruft, auch viel eher als Trauer zu bezeichnen. Alle drei Filme sind jedoch mit einer lyrisch-melancholischen Ausblende versehen, die die aktive Handlungstendenz der Trauer in die passive Akzeptanz der Melancholie umwandelt.

EPIDEMIC, Metafiktion und affektive Filter

Ich habe oben zwei zentrale Parameter von Fiktionen, nämlich den Gegensatz von narrativen und lyrischen Strukturen sowie den Gegensatz von aktiven und passiven Handlungsformen, erläutert. Im folgenden möchte ich einen dritten zentralen Parameter – die Artikulation der empathischen Beziehung des

Zuschauers zu den Personen der Diegese – behandeln. Die emotionale Wirkung normal handlungsorientierter Filme beruht darauf, daß der Zuschauer in variierendem Maß eine affektive und kognitive Simulation der Situation der Hauptperson(en) des Films vornimmt. So werden ihm z.B. in *BREAKING THE WAVES* filmische Informationen oftmals mit Bess' Augen bzw. aus einem erzählerischen Blickwinkel vermittelt, der ihrem eigenen Verstehenshorizont nahekommmt. Mit dieser partiellen kognitiven Simulation von Bess' Erlebnissen geht eine emotionale Simulation ihrer Gefühle einher. Der Begriff Identifikation bezeichnet das Erlebnis von empathischer Nähe zu Personen, das eine solche kognitive und emotionale Simulation erzeugt (Smith 1995, 73-86; Grodal 1997, 81-96; Gaut 1999, 200-216).

Es gibt indessen zwei ‚Filter‘, zwei ästhetische Verfahrensweisen, die zur Anwendung gelangen können, um diese empathische Identifikation mit der Hauptperson zu modifizieren. Das erste Verfahren basiert auf Gelächter, Humor und Ironie. Die Hauptfunktion von Gelächter und verwandten Reaktionen ist es, eine radikale Veränderung der emotionalen Beziehungen, die zwischen einem bestimmten Zuschauer und einem Element der Fiktionswelt bestehen, zu erzeugen. Dies läßt sich damit illustrieren, wie wir Clowns und andere komische Figuren erleben. Ein Zuschauer, der unverwandt an einer empathischen Beziehung zu einem Clown festhielte, würde (wie es viele kleine Kinder tun) über die von dieser Figur erlebten Erniedrigungen und Leiden bitterlich weinen. Die Funktion von Gelächter besteht darin, das zunächst durch die Einfühlung erzeugte Moment von *arousal* in ein lustvolles Erlebnis umzuetikettieren, wodurch eine Empathierelation verhindert wird. Die Fähigkeit, Emotionen und *arousal* derart umzuetikettieren, basiert auf angeborenen Mechanismen. Gelächter funktioniert somit als eine Art autonomes Sicherheitsventil für starke und schmerzverursachende Erlebnisse. Wie ich noch zeigen werde, bestehen auch die komischen Episoden in *RIGET* aus Darstellungen schmerzlicher, peinlicher oder absurder Episoden, und könnte der Zuschauer sich nicht den empathischen Relationen zu Personen innerhalb dieser Szenen entziehen, wäre diese Fernsehserie eher ein niederschmetterndes als ein komisches Erlebnis.

Der zweite ‚Filter‘ zur Schaffung von Distanz besteht darin, Wahrnehmungsbedingungen zu schaffen, die es dem Zuschauer ermöglichen, nur neugieriger Beobachter von Personen zu sein, also keine affektive und kognitive Simulation der Situation dieser Personen vorzunehmen. Eine extreme Form solcher Distanz wird durch Metafiktionen erzeugt, worunter ich Erzählungen verstehe, die in eine deutlich ausgewiesene Erzähler- und Beobachterebene einerseits und eine Fiktionsebene andererseits unterteilt sind. Die kognitive und emotionale Aktivierung des Zuschauers wird auf der Ebene der Zuschauerhandlung veran-

kert, so daß für die Simulation von fiktionalen Personen und Handlungen nur eine geringe mentale Kapazität zur Verfügung steht.

Ich möchte die Wirkung metafictionaler Distanz an *EPIDEMIC* illustrieren. Ein wesentlicher Teil des Films besteht aus einer metafictionalen Rahmenhandlung, in der von Trier und sein Drehbuchautor Niels Vørsel als Hauptfiguren auftreten. Die beiden haben zugesagt, ein Filmdrehbuch fertigzustellen. In den fünf Tagen der Rahmenhandlung versuchen sie, ein Manuskript mit dem Titel *EPIDEMIC* zu schreiben. Parallel zu der voranschreitenden Arbeit werden Fiktionssequenzen in die Rahmenhandlung eingefügt, Episoden des zukünftigen Films, der von einer vergangenen Pestepidemie handelt. Eine affektive und kognitive Simulation der Pestgeschichte wird jedoch von mehreren Umständen behindert: Zum einen sind die Episoden zu kurz, als daß der Zuschauer eine umfassendere Simulation der von den Figuren ausgeführten Handlungen vornehmen könnte; zum anderen wird ihm die ganze Zeit signalisiert, daß die Pestgeschichte nicht wirklich, sondern das Werk eines Regisseurs und eines Drehbuchautors ist. Der Film wendet jedoch auch einen klassischen Kniff von Rahmenerzählungen an, indem er zeigt, wie die Welt der Fiktion derart auf die ‚Wirklichkeit‘ der Rahmenhandlung übergreift, daß das Erfundene Realitätsstatus erhält.

Metafictionale, selbstreflexive Distanz wird oftmals benutzt, um eine kognitive oder affektive Zensur zu umgehen. Manche erwachsenen Zuschauer werden sich zum Beispiel bestimmten Themen des Kinderfilms verweigern. Spielberg baut in *RAIDERS OF THE LOST ARK* (*JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES*, USA 1981) daher metafictionale Elemente ein, die bezwecken, dem erwachsenen Zuschauer eine kognitive Entschuldigung für seinen jugendlichen Spaß an der Fiktion zu liefern. In *RIGET* werden metafictionale Elemente benutzt, um den Film als fiktives Spiel kenntlich zu machen, was dem Zuschauer ermöglicht, sich der Geschichte in höherem Maße hinzugeben. Lars von Trier tritt am Ende jeder Episode der Serie als wirklicher Regisseur auf, der die Welt der Fiktion, die Tricks ihrer Darstellung und die Erwartungen der Zuschauer kommentiert und so die Einfühlung in die Fiktion legitimiert. Eine filmisch selbstreflexive Darstellung führt somit nicht unbedingt zu einer kognitiven und affektiven Distanzierung, sondern kann emotionale Erlebnisse sogar noch verstärken. Die in *EPIDEMIC* eingesetzten metafictionalen Elemente dienen hingegen meist der Schaffung von Distanz. Dadurch gelingt es Lars von Trier, mit der Schlußszene, in der die verdrängten Erlebnisse von Leid und Tod plötzlich auf die Rahmengeschichte übergreifen und Vørsels Wohnung in eine Horrorszenarie verwandeln, eine umso stärkere Wirkung zu erzielen. Die kühle metafictionale Distanz verfolgte hier also nur den Zweck, das melodramatische Entsetzen vorübergehend zu bannen.

Neben der Metafiktion finden sich andere, wenn auch weniger markante Mittel, um eine beobachtende Distanz zur Welt der Fiktion zu erzeugen. Eine Möglichkeit besteht darin, optische Distanz zu einer Person zu schaffen, etwa in Form einer Totalen und durch die damit ermöglichte Auslöschung der individuellen Dimension, die einer empathischen Identifikation zugrundeliegen könnte. Wird die optische Distanz einer Totalen oft benutzt, um melodramatische oder lyrisch gesättigte Gefühle hervorzurufen, so ist dies gerade darin begründet, daß auf zielgerichtete Handlung und Empathie gegründete Emotionen mithilfe optischer Distanz in gesättigte Gefühle umgewandelt werden können. Eine weitere Distanzierungstechnik besteht darin, die Zeit für die Darstellung eines menschlichen Schicksals zu verkürzen oder über längere Zeit ganz auf Handlungselemente zu verzichten. Die Einfühlung des Zuschauers läßt sich überdies blockieren, in dem perverse oder unmoralische Hauptpersonen dargestellt werden. Von Triers früher Experimentalfilm *ORCHIDÉGARTNEREN* [Der Orchideengärtner] (Dänemark 1977) schafft Distanzierung durch die Perversion der Hauptperson, die u.a. mittels sadomasochistischer Szenen dargestellt wird. Die Blockierung der einfühlenden Identifikation des Zuschauers mit den in der Fiktion angelegten Handlungszielen dient dazu, die Erzeugung von Emotionen zugunsten der von Gefühlen zu behindern. Darstellungen stark affektverursachender und perverser Szenen rufen eine Blockierung von Empathierelationen hervor, so daß die gezeigten Affekte als gesättigte lyrische Gefühle erlebt werden, wie es etwa in Cronenbergs *CRASH* (Kanada/Frankreich/Großbritannien 1996) der Fall ist.

In Konsequenz des Vorangegangenen kann man lyrisch-assoziative Darstellungsformen auch als affektive Filter bezeichnen, die auf die modale Form der Emotionen und Gefühle einwirken, wandeln sie doch die von der Narration hervorgerufenen gespannten Emotionen in die gesättigten Gefühle lyrischer Formen um. Als affektive Filter lassen sich auch metafiktionale Elemente beschreiben, die Darstellungen von Emotionen in lyrische Gefühle transformieren, worauf ich in Verbindung mit der Verwendung metafiktionaler Zwischentitel in *BREAKING THE WAVES* bereits hingewiesen habe. Zusammenfassend können somit drei Funktionen affektiver Filter genannt werden: die affektive Umwertung eines Erlebnisses (die Umwandlung von Schmerz in Lust), die Regelung der Intensität oder Temperatur eines Erlebnisses (die Verwendung von Distanz zur Dämpfung der affektiven Involvierung) sowie die Regelung der modalen Form der Affekte (gespannte Emotionen vs. gesättigte Gefühle).

RIGET, Horror und Komödie

Die drei Funktionen affektiver Filter, insbesondere die von Komik als emotionalen Umetikettierungsmechanismus, lassen sich beispielhaft an RIGET verdeutlichen. In thematischer und visueller Hinsicht knüpft RIGET an von Triers frühere Filme an. Schon der dänische Titel der Serie [A.d.Ü.: wörtlich ‚das Reich‘] verweist auf den Zusammenhang zwischen dem Schauplatz – dem wichtigsten dänischen Krankenhaus [A.d.Ü.: Rigshospitalet, dem Reichshospital] – und von Triers Filmen über den Untergang des Dritten Reiches. Die labyrinthischen Gebäude des Krankenhauskomplexes bilden den situativen Rahmen für eine Reihe tragischer, peinlicher und absurder Ereignisse. Die Serie beginnt mit der lyrischen Darstellung des Blegedam [A.d.Ü.: wörtlich ‚Bleichweiher‘], also jenes sumpfigen Grundes, auf dem das Krankenhaus errichtet und an dem vor langer Zeit Wäsche gewaschen und gebleicht wurde. Die Horror-Mythe dieses Ortes berichtet, ein grausamer Arzt habe dort 1919 im Zuge eines Experimentes seine Tochter Mary mit Chlor getötet (womit auf das Bleichen angespielt wird). Lars von Trier geht also wieder von seinem zentralen Thema der Kindesmisshandlung aus, das auch in der Geschichte von Mona neu aufgenommen wird, einem kleinen Mädchen, das aufgrund einer Fehloperation geistig behindert ist. Das Krankenhaus wird wegen der dort verübten Verbrechen von bösen und guten Geistern und somit von einer übernatürlichen Vorsehung heimgesucht. Bekanntlich ist es die Funktion von Krankenhäusern, leidende Menschen zu behandeln, und entsprechend arbeitet RIGET mit der für Krankenhaus-Soaps üblichen Darstellung von sterblichen Leibern und den Gefühlen, die deren Vergänglichkeit im Zuschauer zu wecken vermag. Die Serie setzt die aus anderen Filmen von Triers bekannte lyrische Überformung von Schicksalseinflüssen fort, in dem sie mittels visueller Lyrik gespannte Emotionen in passive, gesättigte Gefühle umwandelt. RIGET ist zwar durchgehend komisch gefiltert, enthält aber lyrisch-melodramatische Beschreibungen von stark aufgeladenen Passiv-Erlebnissen. So zum Beispiel in der Vorgeschichte, die eben jenes hohe *arousal*-Niveau erzeugt, das dann durch komische Effekte umetikettiert werden kann. Die melodramatischen und lyrischen Elemente gehen mit einer für Fernsehserien typischen Darstellungsform einher, die sich aus der Verbindung von narrativem Fortgang und alltäglichen Wiederholungen von Handlungen speist. Das Krankenhaus bildet den Rahmen für wiederkehrende Ereignisse (wie z.B. die tägliche Morgenkonferenz) und einzigartige Geschehnisse. Der repetitive Charakter der dargestellten Handlung wird von nicht-narrativen, emphatischen oder lyrischen Wiederholungen visueller Elemente betont, die von Trier aus Musikvideos und TV-Serien entliehen hat. Zu diesen Elementen gehört erstens



Abb. 1: Übernatürlicher Hintergrund in Verbindung mit realistischem Vordergrund (Frau Drusse) in RIGET (aus dem Privatarchiv von Peter Schepeleern).

die stimmungserzeugende lyrische Anfangssequenz jeder Episode, auf die jeweils eine thematische Aktivierung bestimmter Highlights in der Titelsequenz folgt; zweitens der lyrische, aus starker Aufsicht fotografierte *establishing shot* des Krankenhauses; drittens eine wiederkehrende Einstellung, die einen Fahrstuhl schacht zeigt; viertens das Bild eines mysteriösen Krankenwagens. Hinzu kommt weiterhin ein wiederkehrender ‚griechischer Chor‘ in Form zweier Personen mit Down-Syndrom, die Metakommentare abgeben, welche mit von Triers eigenen Metakommentaren am Ende jeder Episode korrespondieren. Alle diese Elemente tragen zu der für RIGET typischen Mischung aus lyrischen Wiederholungen und einmaligen, vorwärtsgerichteten Handlungen bei.

Ein Vergleich zu Lars von Triers früheren Filmen läßt vor allem zwei neue Elemente erkennen. Zum einen einige deutlicher zielorientierte Handlungselemente. Eine der Hauptpersonen von RIGET, die hellseherische Frau Drusse, ist trotz ihres formalen Passiv-Status als Patientin eine zielorientierte Person, die aktiv daran arbeitet, das Krankenhaus von dem über ihm lastenden Fluch zu erlösen. Ihre Unternehmungen wirken infolge ihres Aberglaubens absurd und peinlich, besitzen aber

eine innere Logik und erweisen sich als wirkungsvoll. Eine Abkehr von früheren passiven Darstellungen zeigt sich auch bei anderen Personen und vor allem im Blick auf die Kindesmißhandlungen, die in früheren Filmen nicht zu strafenden oder lindernden Handlungen veranlaßten, hier aber zwei der zentralen Handlungsstränge motivieren: die Erlösung von dem Fluch, der als Folge des Mordes an Mary über dem Krankenhaus lastet, und der Versuch, den für Monas Behinderung verantwortlichen schwedischen Arzt zu bestrafen.

Das zweite neue Element hängt mit der erzeugten emotionalen Etikettierung zusammen. Während die frühen Filme an dem schmerzlichen oder peinlichen Gefühl einer gegebenen Situation festhielten, das auf der blockierten empathischen Relation mit den Leidenden basierte, wird diese in *RIGET* zugunsten einer komischen Umetikettierung von Leiden, Peinlichkeit oder Absurdität verworfen. Die Umetikettierung wird u.a. durch ständige Manipulationen des Wirklichkeitsstatusses der Handlungselemente ermöglicht. Die Serie ist als Farce gestaltet, d.h. als eine übertriebene Darstellung der Wirklichkeit. Und auch die Horror-Elemente schaffen eine andauernde Ambivalenz im Erlebnis des Wirklichkeitsstatusses der Handlungselemente, indem sie in visueller und akustischer Hinsicht als wirklich rezipiert, aus kognitiver Perspektive hingegen von den meisten Zuschauern zugleich als unwirklich interpretiert werden.

Wenn *RIGET* auch reale aktive Handlungen schildert, dann hängt dies mit der seit *BREAKING THE WAVES* zunehmenden Veränderung in Lars von Triers Darstellung von Figuren zusammen: Im Gegensatz zu den früher oft gespaltenen oder perversen Hauptpersonen sind diese nunmehr von einer altruistischen (Mutter-) Liebe und dem Bedürfnis getrieben, die Schwachen zu pflegen. Frau Druse setzt alles daran, Mona und ‚das Reich‘ von dem Fluch zu erlösen, der über ihnen lastet. Selbstlose ‚Mutterliebe‘ charakterisiert auch die Ärztin Judith, die eine von Krüger, dem bösen Dämon der Serie, gezeugte Mißgeburt gebiert. In *BREAKING THE WAVES* wandelt sich Bess‘ anfangs egoistische Liebe in selbstlose Aufopferung für den behinderten und pervertierten Mann, und auch *IDIOTERNE* weist eine ähnliche Figurencharakteristik auf, auf die ich noch zu sprechen komme.

An der Art, wie von Trier in seiner späteren Produktion Erlösung durch Liebe von Frauen thematisiert, läßt sich das Zusammenspiel von thematischer Gestaltung und genremäßiger Filterung beleuchten. Die Thematik ist für sich genommen nicht nur politisch unkorrekt, sondern auch derart sentimental, daß sie geradezu gegen den guten Geschmack verstößt. Sie wird deshalb mithilfe von Genreformeln, die Distanzierung erzeugen, gefiltert. Die Liebe von Bess wird sowohl durch ihre Einbettung in ein religiöses Melodrama als auch durch pornographische Elemente gefiltert; Frau Drusses weltumgreifender Altruismus

mus wird dadurch gefiltert, daß er als absurder spiritistischer Aberglauben inszeniert wird; usw.

Einige der Personen der Serie lassen obsessive Züge erkennen, insbesondere der Oberarzt Moesgaard, dessen Aufklärungskampagnen immer mit absurden oder tragischen Zwangshandlungen enden. Wenn Lars von Trier in seinen neueren Produktionen vermehrt auf zielgerichtete Handlungen zurückgreift, dann heißt dies also nicht, daß er auf jene obsessiven Figuren verzichten würde, die *THE ELEMENT OF CRIME* und andere seiner frühen Filme bevölkerten. Er hat lediglich den dynamischen Lyrismus der obsessiven Erzählung gegen die autonomen Affekt-Entladungen des Gelächters vertauscht.

IDIOTERNE und die ‚realistischen‘ Dogmen

IDIOTERNE ist formal betrachtet bislang von Triers deutlichster Versuch eines realistischen Films. Mit dem Dogma-Konzept hat er sich die äußerste Askese im Hinblick auf den Gebrauch eben der technischen Mittel auferlegt, die daran beteiligt waren, seine früheren Filme zu lyrischen Meisterwerken zu machen. Lars von Triers Dogma-Konzept – das zu akzeptieren er andere dänische Regisseure überredete – besteht schlicht in der Negation jener ‚Dogmen‘, auf denen seine früheren Filme basierten. Die Verwendung von extra gesetztem Licht, nachträglich unterlegter Musik, effekthascherischer (äußerer) Handlungselemente und Genreformeln sowie die optische und akustische Nachbearbeitung sind verboten. *IDIOTERNE* ist dennoch kein fiktionales Gegenstück zum *direct cinema*. Ein Grund hierfür ist, daß der Film zwar konventionellen Effekten wie Pistolen und hochdramatischen Begebenheiten abschwört, dennoch aber eine Reihe provokanter Szenen aufweist. Die Handlung spielt in einer Wohngemeinschaft von Personen, die Geistesschwache spielen. Sie tun dies einerseits, um ihren ‚inneren Idiot‘, authentische, idiotische Aspekte ihrer eigenen Persönlichkeit zu entdecken, andererseits um ihr bürgerliches Umfeld zu provozieren und die öffentliche Diskriminierung von geistig Behinderten anzuprangern. Im Film finden sich desweiteren zahlreiche pornographische Szenen, darunter Darstellungen von Grupensex und Voyeurismus. Das Problem dieser ‚Affektbomben‘ besteht darin, daß sie in keinem eindeutigen Zusammenhang mit dem narrativen Grundkonzept des Films stehen. Anstatt zu verdeutlichen, daß sie von dem Wunsch motiviert sind, ‚Peinlichkeit‘ darzustellen, und daß die Sexzenen eine pornographische Absicht verfolgen, tut von Trier so, als ob sie sozialkritisch motiviert seien. Das Grundkonzept des Films besteht zum einen in einem mißglückten ‚antipsychiatrischen‘ Versuch der Persönlichkeitsentwicklung durch Regression in die ‚Idiotie‘; zum anderen kreist es um die absolute Mutterliebe, um den Mutterinstinkt der einfälti-

gen Karen, der durch die Begegnung mit der ‚Idioten‘-Gruppe geweckt wird und am Ende zu ihrer völligen Identifizierung mit den Geistesschwachen und Hilflosen führt. Karen durchlebt in der zweideutigen Schlußszene eine idiotische Trauer, die sowohl tragisch als auch positiv ist, weil sich darin das Projekt der ‚Idioten‘ realisiert.

IDIOTERNE verwendet teilweise eine metafiktionale Filterung, die darin besteht, daß der Film keine sozialrealistische Darstellung geistig Behinderter versucht, sondern die Darstellung vielmehr als solche ausweist, u.a. durch eingestreute metafiktionale Interviewausschnitte, in denen die Schauspieler über ihre Arbeit und den Film reflektieren. Lars von Triers Dogma-Film verzichtet nicht nur auf viele der lyrischen visuellen Effekte, die in seinen früheren Werken starke Emotionen in passive lyrische Empathie umbildeten, sondern auch auf jene personenbezogene Empathie, die für aktive, zielorientierte Erzählungen charakteristisch ist. Er schafft es deshalb nicht, eine Einfühlung des Publikums zu bewirken. Ergriffen werden nur die Zuschauer, die gegenüber der Botschaft von der mentalen Regression und der totalen Fürsorge von vornherein positiv eingestellt sind. Aus ihrem Blickwinkel wird der Film zu einem aktiven psychodynamischen Entwicklungsverlauf mit einem positiven Ausgang. Jene Zuschauer aber, die von Anfang an ein eher zwiespältiges Verhältnis zur Darstellung mentaler Regression und totaler Fürsorge haben, werden von dem Film eher abgestoßen. Auch wenn von Trier sich den Dogma-Regeln unterworfen hat, ist IDIOTERNE doch in der Hinsicht ‚undogmatisch‘, als er keine narrative und empathische Vereinfachung benutzt, sondern im Gegenteil eine Gestaltung vorgezogen hat, die gefühlsmäßige Ambivalenz und affektive Reizung hervorrufen kann.

Der eindeutig aktive Film setzt positive Handlungsziele voraus, etwa Wünsche nach Rache, Reichtum, Liebe oder danach, die Welt oder einen begrenzten Personenkreis zu erlösen, und meist auch eine enge empathische Beziehung zu einer Hauptperson. Lars von Trier fällt es indes immer noch schwer, eindeutig positive Handlungsziele darzustellen, und deshalb greift er in seinen aktiven Erzählungen entweder zu den metafiktionalen und komischen Filtern oder stellt Leiden als aktives Handlungsziel dar, wie z.B. bei Bess und Karen.

Emotions- und Gefühlsgenres als Typologie und Rahmen künstlerischer Entwicklung

Die verschiedenen Emotionsgenres sind universelle Schemata, um bestimmte Emotionen und Gefühle zu erzeugen. Der Mensch verfügt nicht über unendlich viele zentrale Emotionen; in der Literatur werden meist nur sechs bis zehn ange-

borene Emotionen genannt (vgl. Ortony/Clore/Collins 1988, 27). Auf Grundlage dieser Emotionen lassen sich verschiedene Genreformen beschreiben, die jeweils auf eine bestimmte Emotion oder ein Gefühl als zentrale Reaktion abzielen. Der individuelle Zuschauer kann für sich entscheiden, ob er Lust zu lachen hat und deshalb eine Filmkomödie sehen, ob er den Schauer eines Horrorfilms oder Thrillers erleben möchte, nach einem tragischen Melodrama und befreienden Tränen oder aber nach einem gesättigten lyrischen Erlebnis verlangt. Unser Erlebnis von ‚Bedeutung‘ im Film ist ein Produkt der affektiven Inszenierung, was sich daran veranschaulichen läßt, das von Trier verwandte thematische Welten mit stark variierender emotionaler Orchestrierung inszeniert hat. Seine früheren Filme werden von vielen Zuschauern als ‚tiefsinniger‘ verstanden, weil sie ihre Thematik in einer tragisch oder melancholisch eingefärbten, lyrisch-gesättigten Form inszenieren, während RIGET aufgrund seiner Handlungselemente und dem komischen Grundton als weniger ‚tiefsinnig‘ aufgefaßt wird, obwohl die Serie thematisch komplexer scheint als von Triers ältere Filme.

Ein Regisseur, der sich für bestimmte Emotionen entscheidet, muß auch bestimmte Handlungsstrukturen und audiovisuelle Darstellungsformen wählen, mit der die gewünschte Emotion und deren eventuelle Modalisierung oder Filterung zu erzeugen ist. An Lars von Triers Filmen lassen sich die Zusammenhänge veranschaulichen, die zwischen Handlungsstrukturen, audiovisuellen Darstellungsformen, Emotionen und Gefühlen existieren. Es ist jedoch keine zufällige oder rein individuelle Entscheidung, wenn er etwa in MEDEA die romantische Naturlyrik und die Darstellung von Emotionen nutzt, um eine melodramatische Tragik zu erzeugen. Generationen von Künstlern haben daran gearbeitet, jene Aspekte unseres Naturerlebnisses herauszudestillieren, die starke, passive Erlebnisse hervorrufen können. Lars von Triers Verwendung grobkörniger Bilder ist jedoch zugleich ein Beispiel dafür, wie neue Techniken entwickelt werden können, um Handlungsblockierungen hervorzurufen. Stil- und Genreschemata stehen also für einen kollektiven ‚Erkenntnisprozeß‘, mittels dessen Regisseure Zusammenhänge zwischen Handlungen, Darstellungsformen und Emotionen erproben. Lars von Triers Innovativität geht Hand in Hand mit seinen Anleihen aus der Filmgeschichte.

Filmemacher können die verschiedenen Genres als frei zu wählende Möglichkeiten betrachten, wie Emotionen und die dazugehörigen ästhetischen Erlebnisse darzustellen sind. Ingmar Bergman hat nicht nur bei psychologischen Tragödien, sondern auch bei Komödien Regie geführt, John Ford hat Action, Komödien und tragischen Sozialrealismus inszeniert. Der Regisseur muß bei jedem Film existenzielle Entscheidungen treffen, etwa ob die ‚Welt tragisch und die Menschen Opfer‘ sind, selbst wenn er im nächsten Film eine entgegenge-

setzte Wahl treffen und das ‚Leben als Komödie‘ inszenieren kann. Was nun Triers Œuvre betrifft, so ist es schwierig, keine Entwicklungslinie in seiner Wahl von Genres zu sehen. Er bewegt sich von lyrischen zu epischen Genres, von passiven zu aktiven Hauptpersonen und Handlungsverläufen, auch wenn er Schwierigkeiten dabei zu haben scheint, eindeutig positive Handlungsziele zu formulieren. Und er hat sich zunehmend für die Verwendung von Genreformeln entschieden, die die empathische Einfühlung in das Leben der Personen regulieren, etwa durch den Gebrauch von metafictionaler Distanz und komischer Umetikettierung, wohingegen er in *BREAKING THE WAVES* und *IDIOTERNE* die Verwendung von audiovisuellen Effekten als Mittel der Affekt-Modalisierung jedoch eingeschränkt hat. Genreformeln funktionieren deshalb als eine Art kognitiver und emotionaler Laborversuch, der zugleich das existenzielle Austesten und die Entwicklung von persönlichen Haltungen ermöglicht.

Lars von Triers Filme stellten von Anfang an einen bewußten Bruch mit der dänischen realistischen Tradition zugunsten einer Synthetisierung von Kunst- und Genrefilm dar. Wenige europäische Regisseure haben in den letzten zwei Jahrzehnten so ehrgeizig, konsequent und avantgardistisch mit Film und Fernsehen experimentiert. Er ist zum Vorbild geworden für viele der jüngeren dänischen Regisseure, die experimentelle, auf den europäischen Kunstfilmmarkt ausgerichtete Filme gemacht haben, so etwa für Thomas Vinterberg mit *FESTEN* (*DAS FEST*, Dänemark 1998). Es erscheint jedoch paradox, daß die Dogma-Regeln größtenteils eine Negation all dessen sind, wofür der frühe von Trier stand: die raffinierte audiovisuelle Gestaltung. Aber für Lars von Trier existieren Dogmen und neue ‚Wellen‘ nun einmal dazu, um ‚gebrochen‘ zu werden. Wo seine Lust am Experiment hinführen wird, vermag ich deshalb nicht zu prophezeien. Nach dem Drehbuch zu urteilen, wird sein neuester Film *DANCER IN THE DARK* jedoch ein ‚undogmatisches‘ melodramatisches Musical, in dem die grenzenlose Mutterliebe der Hauptperson mit dem Tod am Strang endet. Das Dogma-Konzept erweist sich somit lediglich als Etappe in Lars von Triers Entwicklung.

Aus dem Dänischen von Patrick Vonderau

Literatur

- Anderson, Joseph D. (1996) *The Reality of Illusion. An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Barkow, Jerome H. / Cosmides, Leda / Tooby, John (1992) *The Adapted Mind. Evolutionary Psychology and the Generation of Culture*. New York: Oxford University Press.
- Bondebjerg, Ib (1999) Interview mit Lars von Trier. Unveröff. Ms. Kopenhagen.
- Bordwell, David (1985) *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- Deleuze, Gilles (1991) *Cinema 2: The Time Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Frijda, Nico H. (1986) *The Emotions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gaut, Berys (1999) Identification and Emotion in Narrative Film. In: Plantinga/Smith 1999, S. 200-216.
- Gledhill, Christine (1987) The Melodramatic Field: An Investigation. In: *Home Is Where the Heart Is. Studies in Melodrama and the Woman's Film*. Hrsg. v. Christine Gledhill. London: BFI Publishing, S. 5-39.
- Grodal, Torben (1997) *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings and Cognition*. Oxford [usw.]: Clarendon Press.
- Heath, Stephen (1981) *Questions of Cinema*. London: Macmillan.
- Lauretis, Teresa de (1984) *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.
- Mulvey, Laura (1989) Visual Pleasure and Narrative Cinema [1975]. In: Dies.: *Visual and Other Pleasures*. London: Macmillan, S. 14-26.
- Ortony, Andrew / Clore, Gerald L. / Collins, Allan (1988) *The Cognitive Structure of Emotions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Plantinga, Carl / Smith, Greg (1999) *Passionate Views. Film, Cognition, and Emotion*. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press.
- Schepelern, Peter (1997) *Lars von Triers Elementer. En filminstruktørs arbejde* [Lars von Triers Elemente. Die Arbeit eines Regisseurs]. Kopenhagen: Munksgaard.
- Smith, Murray (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford: Clarendon Press.