

4 2013
Gesichtsaufösungen

MONA KÖRTE

JUDITH ELISABETH WEISS

(HG.)

Interjekte

Herausgegeben vom Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin

INTERJEKTE ist die thematisch offene Online-Publikationsreihe des Zentrums für Literatur- und Kulturforschung (ZfL). Sie versammelt in loser Folge Ergebnisse aus den Forschungen des ZfL und dient einer beschleunigten Zirkulation dieses Wissens. Informationen über neue Interjekte sowie aktuelle Programmhinweise erhalten Sie über unseren Email-Newsletter. Bitte senden Sie eine E-Mail mit Betreff »Mailing-Liste« an zimmermann@zfl-berlin.org.

Bisher in dieser Reihe erschienen:

- Interjekte 1** SIGRID WEIGEL: Embodied Simulation and the Coding-Problem of Simulation Theory. Interventions from Cultural Sciences (2011)
- Interjekte 2** Z. ANDRONIKASHVILI, S. FRANK, G. MAISURADZE, F. THUN-HOHENSTEIN, S. WILLER: »Freundschaft: Konzepte und Praktiken in der Sowjetunion und im kulturellen Vergleich« (2011)
- Interjekte 3** VANESSA LUX, JÖRG THOMAS RICHTER (HG.): »Kulturelle Faktoren der Vererbung« (2012)

Impressum

Hrsg. vom Zentrum für Literatur- und Kulturforschung Berlin (ZfL)
www.zfl-berlin.org

Direktorin Prof. Dr. Dr. h.c. Sigrid Weigel

© 2013 · Das Copyright und sämtliche Nutzungsrechte liegen ausschließlich bei den Autoren, ein Nachdruck der Texte auch in Auszügen ist nur mit deren ausdrücklicher Genehmigung gestattet.

Redaktion Dr. Christine Kutschbach

Gestaltung Carolyn Steinbeck · Gestaltung

Layout / Satz Marietta Damm, Jana Sherpa

gesetzt in der ITC Charter

Effacement. Zur Auslöschung des Gesichts bei Gilles Deleuze

Petra Löffler

1.

Eine besondere Affinität zwischen dem Gesicht als Eindrucks- und Ausdrucksfläche für Emotionen und dem Film ist in filmtheoretischen Schriften häufig festgestellt worden. Namentlich Béla Balázs hat sich in seiner 1924 erschienenen Abhandlung *Der sichtbare Mensch oder die Kultur des Films* ausgiebig mit der filmischen Gestaltung der natürlichen Physiognomie von Menschen und Dingen beschäftigt. Sein besonderes Interesse galt dabei den Affektpotentialen des menschlichen Gesichts.¹ Wie bereits Hugo Münsterberg in seiner 1916 erschienenen Schrift *The Photoplay* bemerkt hat, rückt der Film vor allem durch die Technik der Großaufnahme Gesichter wie Dinge ins Zentrum der Aufmerksamkeit von Zuschauern. Die Vergrößerung stellt sie nicht nur von ihrer räumlichen Umgebung frei, sondern hebt auch mimische Details hervor, die sonst meist übersehen werden. Deshalb spielt die Großaufnahme eine wichtige Rolle in der filmischen Montage. Bereits Anfang des 20. Jahrhunderts fungiert sie vor allem im Kino der Attraktionen als Technik der Aufmerksamkeitslenkung und inszeniert die filmischen Schauwerte publikumswirksam. Damals waren so genannte *Facial Expression Films* wie *Grandma's Reading Glass* (George Albert Smith, 1900), *The Big Swallow* (James Williamsen, 1901) oder *The Laughing Gas* (Edwin S. Porter, 1907) aufgrund der ausgestellten Verzerrungen des Gesichts beliebt.

In diesen kurzen Filmstreifen findet durch die extreme Vergrößerung eine Deformation des menschlichen Gesichts statt: George Albert Smith's *Grandma's Reading Glass* zeigt nicht nur das Auge monströs vergrößert, die Pupillenbewegungen verselbständigen sich geradezu. (Abb. 1) Sie sollen beim Publikum Erstaunen und Erschrecken gleichermaßen provozieren. In James Williamsons *The Big Swallow* ist es dagegen ein immens aufgerissener Mund, der das Gesicht entstellt, bevor er Kamera und Kameramann verschlingt. (Abb. 2) Im Vergleich dazu wirkt Edwin S. Porters *The Laughing Gas* geradezu harmlos. Die medizinische Verabreichung von Lachgas versetzt den Körper der Darstellerin in Konvulsionen, die auf ihrem Gesicht als grimassenartige Verzerrungen sichtbar werden.² Aber genau diese explizite Deformation

1 Vgl. Petra Löffler: *Affektbilder. Eine Mediengeschichte der Mimik*, Bielefeld: transcript 2004.

2 Vgl. Petra Löffler: „Grimasse“, in Joanna Barck/Petra Löffler u.a.: *Gesichter des Films*, Bielefeld: transcript 2005, S. 95 ff.

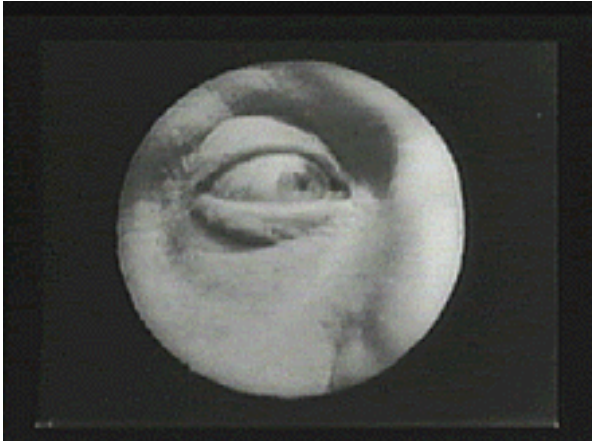


Abb. 1



Abb. 2

der Gesichtszüge macht den Reiz solcher Filme aus. Sie betreiben eine Auslöschung des Gesichts durch monströse Vergrößerung und Verzerrung seiner Proportionen. Die Proportionalität des menschlichen Gesichts spielt bekanntlich sowohl in der (pseudo-) wissenschaftlichen Anthropometrie wie in kunsttheoretischen Proportionslehren, die normative bzw. idealisierte Körperschemata entwerfen, eine wichtige Rolle. Kritik an der Regulierungsmacht solcher Schemata sind besonders im Zusammenhang mit Rassen- theorie und Eugenik laut geworden. Sie steht auch im Zentrum der sehr grundsätzlichen Überlegungen, die Gilles Deleuze und Félix Guattari zum menschlichen Gesicht angestellt haben. In dem gemeinsam verfassten, 1980 als zweiten Band ihrer umfangreichen Untersuchung zu Kapitalismus und Schizophrenie veröffentlichten *Mille Plateaux*³ entwerfen sie ein allgemeines Schema von Gesichtshaftigkeit, französisch *visagité*, das sie als „*système mur blanc-trou noir*“, „System Weiße Wand-Schwarzes Loch“ bezeichnen.⁴ Ihre Auffassung zu Genealogie und Bedeutung des Gesichts in der abendländischen Kultur spiegelt sich in der Struktur des genannten Schemas, dem sie die Funktionen der Subjektivität und der Signifikanz zuordnen, wider.

Im Plateau „*Année Zéro – Visagité*“ entwickeln Gilles Deleuze und Félix Guattari ihre Thesen von der „Erschaffung des Gesichts“ in und durch die abendländische Kultur.⁵ Sie betrachten das Gesicht nicht als Ausweis von Identität, sondern als eine „abstrakte Maschine“, die Subjektivität und Bedeutung mittels unterschiedlicher maschineller Operationen herstellt: „Das System Schwarzes Loch-Weiße Wand ist also noch kein Gesicht, sondern vielmehr eine abstrakte Maschine, die ein Gesicht nach veränderbaren Kombinationen ihres Räderwerks produziert.“⁶ Deleuze und Guattari vollziehen in der Rede von der abstrakten Maschine einen radikalen Perspektivwechsel, der das Gesicht als „Humanum ersten Ranges“ (Thomas Macho) entmachtet – nicht von ungefähr sprechen sie davon, das Gesicht sei eine „Horrorgeschichte“: „*le visage est un conte de terreur.*“⁷ Das Gesicht, so heißt es, ist eine Geschichte – eine Geschichte von der Art, die Angst macht. Angst ist zugleich der Affekt, der für Deleuze und Guattari am stärksten mit dem Gesicht verbunden ist.

3 In diesem Buch nehmen die Autoren zentrale Themen und Thesen des bereits 1972 erschienenen und Furore machenden ersten Band, *Anti-Ödipus*, auf – besonders die brennende Frage nach den Möglichkeiten von Subjektivität unter kapitalistischen Produktionsbedingungen.

4 Gilles Deleuze, Félix Guattari: *Mille Plateaux*, Paris: Éditions du Minuit 1980, S. 205; dt. *Mille Plateaux/Tausend Plateaus*, Berlin: Merve 1992, S. 230.

5 Vgl. zum Folgenden Joanna Barck/Petra Löffler: „Facialität“, in: *Handbuch der Mediologie. Signaturen des Medialen*, hg. von Christina Bartz, Ludwig Jäger, Marcus Krause und Erika Linz, München: Fink 2012, S. 96–102.

6 Deleuze/Guattari, *Mille Plateaux/Tausend Plateaus*, S. 231.

7 Deleuze/Guattari, *Mille Plateaux*, S. 206.

In *Mille Plateaux* wird das Gesicht sowohl als „Oberfläche“, bestehend aus „Gesichtszügen, Linien und Falten“, bezeichnet als auch als „Karte“ und so als zweidimensionales Gefüge,⁸ genauer: als „Raster“⁹ charakterisiert. Die Begriffe ‚Oberfläche‘ und ‚Karte‘ unterstreichen die Flächigkeit und Vektorisierung des Gesichts, das nicht nach Vorgaben der Ähnlichkeit, sondern nach „Proportionsverhältnissen“¹⁰ geschaffen werde. Das Gesicht wird in dieser Perspektive einer maschinellen Logik unterstellt, die genau diese Proportionsverhältnisse im Sinne eines facialen Koordinatensystems generiert und das mimetische Vermögen des Menschen außer Kraft setzt, Ähnlichkeiten zwischen Physiognomien herzustellen bzw. zu erkennen. Das bedeutet, das Denken in Proportionen setzt ein Erkennen ins Werk, das weder auf das menschliche Gesicht beschränkt noch auf einen menschlichen Blick angewiesen ist. In der mittlerweile institutionell zum Einsatz kommenden maschinellen Gesichtserkennung lässt sich eine Ausprägung dieser abstrakten Maschine erkennen.

In diesem Sinne wird auch der Begriff ‚Facies‘ gebraucht, der – wie Georges Didi-Huberman herausgearbeitet hat, „zugleich die eigenartige *Miene* eines Gesichts, die Besonderheit seines Ausdrucks – und auch die *Gattung*, vielmehr die *Art*, unter welcher dieser Ausdruck subsumiert werden muß“ umfasst: „Die Facies wäre demnach ein Gesicht, das der synthetischen Verbindung zwischen dem Allgemeinen und dem Besonderen zugewiesen wird; das zugeordnete Gesicht unter der Herrschaft des *Ausdrucks* [...]“¹¹ Das Gesicht unter der Herrschaft des Ausdrucks bezeichnet demnach ein synthetisches Zeichenregime, eine faciale Ordnung, die sich auf ein bestimmtes Vor-Bild, eine bestimmte Gattung beziehen lässt. Dieses Vor-Bild bzw. diese Bild-Gattung ist für Deleuze und Guattari die Facies Jesu Christi und die gesamte abendländische Tradition der Gesichtsbildung, angefangen von Effigies bis zu Portraits oder synthetischen Gesichtsbildern. ‚Facies‘ bezeichnet also nicht das Gesicht an sich, sondern das Gesicht als Symptom oder Zeichenrelation – kurz: das Gesicht unter dem Regime der abstrakten Maschine.

Dabei geht es, wie gesagt, keineswegs um die Produktion von Ähnlichkeiten, sondern um die Herausbildung von Proportionsverhältnissen, die in „*traits de visag  t  *“¹², in „Zügen der Gesichtshaftigkeit“¹³ erkennbar werden. Der Begriff ‚visag  t  ‘ bezeichnet im Denken von Deleuze und Guattari die über das menschliche Gesicht hinausweisenden Formen der Herstellung von Subjektivität und Signifikanz. Von daher können für sie auch ganz gewöhnliche Dinge wie etwa eine Pendeluhr gesichtshaft sein.¹⁴ ‚Visag  t  ‘ bedeutet für Deleuze und Guattari stets eine Mannigfaltigkeit zeichenhafter Relationen zwischen Eindruck und Ausdruck – vieles und Verschiedenes kann daher für sie aufgrund des allgemeinen Schemas „Wei   Wand-Schwarzes Loch“ zum Gesicht werden und in den Prozess der De- und Reterritorialisierung von Facialit  t eingreifen¹⁵.

Die besondere Tektonik dieses Systems besteht darin, dass die Oberfl  che des Gesichts an einer Stelle durchsto  en wird und eine zus  tzliche r  umliche Dimension, die der Tiefe, schafft. Die abstrakte Maschine reguliert das Zusammenspiel dieser beiden r  umlich-proportionalen Dimensionen der Oberfl  che und der Tiefe:

Das Gesicht bildet eine Wand, die der Signifikant braucht, um abprallen zu k  nnen, es bildet die Wand des Signifikanten, seinen Rahmen oder Bildschirm. Das Gesicht h  hlt das Loch aus, das die Subjekti-

8 Deleuze/Guattari, *Mille Plateaux/Tausend Plateaus*, S. 233.

9 Ebd., S. 246.

10 Ebd., S. 234.

11 Georges Didi-Huberman: *Erfindung der Hysterie. Die photographische Klinik von Jean-Martin Charcot*, M  nchen: Fink 1997, S. 60.

12 Deleuze/Guattari: *Mille Plateaux*, S. 205.

13 Deleuze/Guattari, *Mille Plateaux/Tausend Plateaus*, S. 232

14 Vgl. ebd., S. 251.

15 Vgl. ebd., S. 240.

vierung braucht, um durchdringen zu können, es bildet das schwarze Loch der Subjektivität als Bewußtsein oder Passion, die Kamera, das dritte Auge,

heißt es zu Beginn des Kapitels über die „Erschaffung des Gesichts“ in *Mille Plateaux*.¹⁶

Bereits hier wird deutlich, dass Deleuze und Guattari ihre Vorstellung vom Gesicht über die Vektoren Oberfläche und Tiefe organisieren und als medial vermittelte Erscheinung begreifen – nicht von ungefähr wird die Kamera als „drittes Auge“ erwähnt. Im nächsten Absatz konkretisieren sie diesen Gedanken, wenn sie schreiben: „Das Gesicht, zumindest das konkrete Gesicht, beginnt sich eher verschwommen auf der weißen Wand abzuzeichnen. Es beginnt sich verschwommen im schwarzen Loch abzuzeichnen.“¹⁷ Als Beispiel nennen sie die Licht- und Schattenzonen des Films. Von Anfang an ist das Gesicht für beide Theoretiker eine flüchtige Erscheinung, nichts Substanzielles oder per se Gegebenes.

Man kann sich dieses Werden des Gesichts in den filmischen Licht- und Schattenzonen kaum vorstellen, ohne unweigerlich an den Anfang von Ingmar Bergmans Filmparabel *PERSONA* (SW 1966) zu denken. Bergmans Film bildet tatsächlich so etwas wie eine Blaupause für Deleuze' Denken mit Film, das er 1983, also fast zeitgleich mit *Mille Plateaux*, in seinem ersten, dem Bewegungs-Bild gewidmeten Kinobuch öffentlich gemacht hat. Es liegt daher nahe, darin eine Fortsetzung der Überlegungen zum Gesicht als abstrakte Maschine zu vermuten. In einer der ersten Einstellungen des Films ist ein Junge zu sehen, der einen Bildschirm berührt, auf dem ein, den gesamten Kader füllendes Gesicht zu sehen ist, das immer



Abb. 3

wieder sein Aussehen, seine Konturen ändert. (Abb. 3) Genauer gesagt: es handelt sich nicht um ein Gesicht, sondern um die überblendeten Gesichter der beiden Hauptdarstellerinnen Bibi Andersson und Liv Ullmann. Der Junge berührt dieses Leinwandgesicht in Großaufnahme, um in Kontakt zu kommen mit einer Frauengestalt, die seine Mutter sein könnte.¹⁸ So legt es jedenfalls die Filmhandlung nahe.

Die Facies in dieser filmischen Einstellung ist aber besonders deshalb so aufschlussreich, weil sie ein Kompositbild der beiden Gesichter zeigt, das aus jeweils einer Gesichtshälfte zusammengesetzt ist. Dieses synthetische Gesicht ist nicht nur „hässlich“, wie Liv Ullmann ausgerufen haben soll, sondern geradezu unheimlich, weil es das Inhumane des Gesichts

¹⁶ Ebd., S. 232.

¹⁷ Ebd., S. 230 f.

¹⁸ Deleuze und Guattari deuten die abstrakte Maschine auch hinsichtlich der Mutter-Kind-Beziehung; vgl. ebd., S. 232.

offenbart: „Aber das ist ja ein scheußliches Gesicht von Bibi!“¹⁹ Diese antwortet: „Nein, das bin ich doch nicht, das bist du!“ Bergman kommentiert wiederum die verblüffte Reaktion der beiden so: „Im ersten Schreck erkannten sie ihre eigenen Gesichter nicht.“²⁰ Gerade die Kompositfotografie, die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts u.a. von Francis Galton für anthropometrische Studien entwickelt und eingesetzt wurde, kann als Beleg für die These gelten, dass Gesichter gemacht und normativ verwendet werden. Schließlich wurde sie u.a. in der Kriminologie verwendet, um ‚das‘ Gesicht des Verbrechers zu generieren. Solche Bildpraktiken des Gesichts offenbaren die Subjektivität und Bedeutung setzende Kraft des facialen Schemas.

Bergmans Film führt die Frage nach der Ähnlichkeit der beiden Gesichter dennoch nicht ad absurdum; er lotet vielmehr die uneingestanden mimetischen Wünsche nach einem Ähnlichwerden aus, um sie als Wirken der abstrakten Maschine zu begreifen: Denn so sehr sich die Gesichter von Liv Ullmann und Bibi Andersson äußerlich auch gleichen mögen, so verschieden sind jedoch die Charaktere, die sie in Persona verkörpern. Gleichzeitig verlieren die Gesichter in diesem Film ihre Geltung als Ausweis von Identität. Ihre vermeintliche Ähnlichkeit macht vielmehr den Abgrund der Identität deutlich, gerade dort, wo sie als Spiegel eines Ich im Anderen auftritt. Die Vermischung der beiden Gesichtshälften setzt einen Rollen- bzw. phantasmatischen Identitätstausch in Szene.²¹ Dabei bringen Bergmans explizite Verweise auf die kinematographische Apparatur, die über den gesamten Film verteilt sind, immer wieder in Erinnerung, dass es sich um einen Spielfilm handelt, in dem zwei Schauspielerinnen agieren, die sich vielleicht äußerlich ähnlich sehen mögen, aber gleichwohl zwei kontrastiv angelegte fiktive Charaktere spielen, die einzig in der imaginären Welt des Films zeitweise und partiell ihre Identitäten tauschen. Nicht von ungefähr wollte Bergman seinen Film ursprünglich „Kinematographie“ nennen.²²

Das Kompositgesicht der beiden Schauspielerinnen befremdet, weil individuelle Merkmale nicht eindeutig zugeordnet werden können und damit das Erkennen vermeintlicher Ähnlichkeiten verwirrt wird. Dafür tritt das Gesicht als abstrakte Maschine hervor: An seiner Oberfläche prallen die Signifikanten ab. Der Schattenriss des Jungen, der in der erwähnten Einstellung von hinten zu sehen ist und dessen Hand die weiße Wand der Signifikanz berühren will, führt die Dimension der Tiefe in diese Einstellung ein. Er bildet das schwarze Loch der Subjektivität, das die Signifikanz der Oberfläche durchschlagen kann. Dass diese Dimension von der Kamera als drittes Auge eingenommen wird, wie Deleuze und Guattari behauptet haben, wird in Bergmans Film ebenfalls evident. Denn bevor das Kompositbild der beiden Frauengesichter für den Zuschauer sichtbar wird und von seinem Blick wie von der Hand des Jungen abgetastet werden kann, hatte es die Position der mit der Kamera identischen Blickquelle eingenommen. Dieser Perspektivwechsel wird im Film durch einen einfachen Umschnitt vollzogen.

Gesichter sind für Deleuze und Guattari also stets gemacht – in ihrem Verständnis kann etwas oder man durchaus ein Gesicht haben, aber nicht ein Gesicht sein. Die provozierende Feststellung des Gemachtseins von Gesichtern ist für sie unauflösbar mit der Geschichte der abendländischen Kultur und insbesondere mit dem Christentum verknüpft. Die abstrakte Maschine, das „System Weiße Wand-Schwarzes Loch“ ist demnach zusammen mit einer bestimmten Geschichte entstanden, die das Gesicht ausmacht, die es ist – nämlich „eine Horrorgeschichte“. Was also macht den Horror, den Schrecken des Gesichts für Deleuze und Guattari aus? Der Schrecken, behaupten sie, wird produziert durch die Hegemonie des Gesichts des „Weißen Mannes“, mit der zugleich für die abendländische Kultur bestimmende Herrschaftsverhältnisse und Hierarchien zwischen Mann und Frau, Mutter und Kind, Lehrer und Schüler gebildet werden. Deshalb

19 Stig Björkman, Torsten Manns, Jonas Sima: Bergman über Bergman. Interviews mit Ingmar Bergman über das Filmemachen, Berlin: Ullstein 1982, S. 225.

20 Alle Zitate ebd.

21 Vgl. Jean-Louis Baudry: „Person, Personne, Persona“, in: Filmkritik 11. Jg. (1967), Nr. 11, S. 608 (zuerst in: Cahiers du Cinéma Nr. 185, 1966).

22 Ebd., S. 224.

schlussfolgern Deleuze und Guattari: „Das Gesicht ist nichts Universelles, sondern bezeichnet den Weißen Mann, Christus, *facies totius universi*“.²³ Wegen dieses universalen Geltungsanspruchs verschmelzen beim Gesicht des weißen Mannes für Deleuze und Guattari die Elemente des „Systems Weiße Wand-Schwarzes Loch“ zur perfekten Maschine. Immer wieder betonen sie, dass dieses Gesicht des „Weißen Mannes“ eine Disziplinierungsmaschine darstellt und Ausdruck eines historisch spezifischen Machtgefüges ist.

Wie soll man sich nun aber diese Maschine vorstellen, wie arbeitet sie konkret und wann? Auf diese Frage gibt es keine ganz leichte Antwort. Dennoch geben Deleuze und Guattari einen beredten Hinweis: Sie „beginnt dann zu arbeiten, wenn man es nicht erwartet, beim Einschlafen, in einem Dämmerzustand, bei einer Halluzination, bei einer angenehmen körperlichen Betätigung“.²⁴ Die abstrakte Maschine arbeitet an den Randzonen des Bewusstseins, in denen das Subjekt die Herrschaft über sich selbst verloren hat. Sie entzieht sich dem menschlichen Bewusstsein und Willen und gehört demnach dem Bereich des Unbewussten, der Vorurteile und unbewussten Schlüsse an – genauso wie die Wunschmaschine, die Deleuze/Guattari in ihrem Buch *Anti-Ödipus* analysiert hatten. Deleuze und Guattari haben deshalb behauptet, das Gesicht sei von Anfang an das Unmenschliche im Menschen, es sei „von Natur aus eine Großaufnahme, mit seinen unbelebten weißen Oberflächen, seinen glänzenden schwarzen Löchern, mit seiner Leere, seiner Öde.“²⁵

2.

An die Konzeption der abstrakten Gesichts-Maschine in *Mille Plateaux* schließen sich Überlegungen an, die Gilles Deleuze wenige Jahre später in seinem 1983 veröffentlichten ersten Kinobuch, *L'image-mouvement*, im Rahmen seiner Beschäftigung mit dem Affekt-Bild und seiner Gegenüberstellung der Großaufnahme bei Griffith und bei Eisenstein wieder aufgenommen hat. In diesem Buch behandelt er das Gesicht erneut als theoretischen Gegenstand und unterscheidet zwischen dem reflexiven und dem intensiven Gesicht als zwei Ausprägungen des Affektbildes, der „image-affection“. Im Verlauf seiner Argumentation setzt er Affektbild, Großaufnahme und Gesicht einander gleich: „*L'image-affection, c'est le gros plan, et le gros plan, c'est le visage.*“²⁶ – „*Ein Affektbild ist eine Großaufnahme, und eine Großaufnahme ist ein Gesicht.*“²⁷ Das Gesicht besitzt als Affektbild wiederum eine bestimmte Tektonik: Es setzt sich zusammen aus einer passiven Einschreibfläche und aktiven Bewegungsimpulsen, die eine Intensitätsreihe bilden und diese Fläche durchbohren: es ist „*reflektierende und reflektierte Einheit*“.²⁸ Diese Begriffsbildung stellt eine Adaption des „Systems Weiße Wand-Schwarzes Loch“ dar: Das Abprallen des Signifikanten an der „Weißen Wand“ entspricht hier der reflektierenden passiven Einschreibfläche und das „Schwarze Loch“ der Subjektivität übersetzt Deleuze in die Intensität mimischer Bewegungen. In dieser Perspektive fungiert etwa die Umrisslinie eines unbeweglichen Gesichts als reflektierende Einheit, das intensive, sich steigernde Mienenspiel hingegen als reflektierte Einheit. Beide zusammen bilden die Pole des Affektbildes. Zwischen diesen beiden Polen, dem Affekt als Potential (intensives Gesicht) und dem Affekt als Qualität (reflexives Gesicht) sind vielfältige Übergänge möglich.

23 Deleuze/Guattari, *Mille Plateaux/Tausend Plateaus*, S. 242 f.

24 Ebd., S. 231.

25 Ebd., S. 234.

26 Gilles Deleuze: *CINÉMA 1: L'image-mouvement*, Paris: Les éditions de minuit 1983, S. 125.

27 Gilles Deleuze: *Das Bewegungs-Bild*. Kino I, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1985, S. 123.

28 Ebd.

Das Besondere der Großaufnahme besteht für Deleuze darin, dass sie ihrem Objekt den „Status einer Entität“ verleiht, indem sie es von seinen raumzeitlichen Koordinaten abstrahiert: „sie ist eine absolute Veränderung, Mutation einer Bewegung, die aufhört, Ortsveränderung zu sein, um Ausdruck zu werden“.²⁹ Die Großaufnahme, so lässt sich schlussfolgern, das ist nicht einfach eine Einstellungsgröße, sondern eine Erscheinungsform der abstrakten Maschine. Sie macht, um eines der Beispiele von Deleuze anzuführen, aus dem Gesicht eines Feiglings die Feigheit in Person, mit anderen Worten: aus einem besonderen konkreten Gesicht einen allgemeinen unpersönlichen Affekt. In diesem Zusammenhang steht seine These, das Gesicht verlöre durch die Großaufnahme alle Funktionen, die ihm allgemein zugesprochen werden – nämlich die der Individuation, der Sozialisation und der Kommunikation: „Es individuiert (es unterscheidet oder charakterisiert jeden), es sozialisiert (es spielt eine wesentliche gesellschaftliche Rolle), es ist relational oder kommunizierend (es sorgt nicht nur für die Kommunikation zwischen zwei Personen, sondern auch für die innere Übereinstimmung einer Person zwischen ihrem Charakter und ihrer Rolle).“³⁰

Auffällig an Deleuze' Darstellung der „image-affection“ ist, dass sie Bergmans PERSONA als Beleg dafür wählt, dass das Gesicht als Großaufnahme diese drei Funktionen aufgeben und so zum „Gespenst“ bzw. „Vampir“ werden kann:

Aber mehr noch macht die Großaufnahme aus dem Gesicht ein Gespenst und liefert es den Gespenstern aus. Das Gesicht ist der Vampir [...]. Die Gesichter konvergieren, leihen sich ihre Erinnerungen aus und verlieren tendenziell ihre Grenzen. Vergeblich fragt man sich in Persona, ob es sich um zwei Personen handelt, die sich vorher ähnlich waren, oder ob es sich im Gegenteil um eine Person handelt, die sich verdoppelt.³¹

Die Qualität von Bergmans filmischer Erkundung des Gesichts liegt für Deleuze nicht in seiner durch die Großaufnahme bewirkten monströsen Sichtbarkeit, sondern im Gegenteil, in der Art und Weise, wie



Abb. 4

er das Gesicht durch Überblendungen, Überlappungen, Schichtungen und Blockaden, inhuman, klandestinität macht und damit letztlich auslöscht. Unübersehbar ist, wie oft sich die Gesichter von Liv Ullmann und Bibi Andersson in PERSONA überlagern, miteinander verschmelzen und dadurch teilweise bzw. zeitweise auslöschen. (Abb. 4, 5) Auch setzt Bergman immer wieder Vorhänge, Hüte oder Sonnenbrillen ein, um die Sicht auf die Gesichter seiner beiden Hauptdarstellerinnen zu blockieren. Außerdem verwendet er spezielle Filter, wodurch sich die Konturen der Räume, Körper und Gesichter fast bis zur Unkenntlichkeit verwischen. In

29 Ebd., S. 134.

30 Ebd., S. 138 f.

31 Ebd., S. 139.



Abb. 5

einer Einstellung wird das Gesicht Liv Ullmanns ausgelöscht, weil die Kamera direkt auf die sich hinter ihrem Kopf befindliche Sonne gerichtet ist und von deren Licht ‚geblendet‘ wird. Das folgende Zitat bezieht sich direkt auf PERSONA: „Die Großaufnahme hat das Gesicht nur bis in Regionen getrieben, in denen das *principium individuationis* seine Geltung verliert. Sie verschmelzen nicht deswegen, weil sie sich ähnlich sehen, sondern weil sie die Individuation ebenso wie ihre Sozialisation oder

Kommunikation verloren haben.“³² Mit den Begriffen von *Mille Plateaux* formuliert, heißt das: Die Verschmelzung der beiden Gesichter ist möglich, weil sie nach demselben abstrakten Muster generiert wurden, weil sie das „System Weiße Wand-Schwarzes Loch“ realisieren. In aller Deutlichkeit vertritt Deleuze diese These: „Die Großaufnahme verdoppelt kein Individuum und vereinigt auch nicht zwei: Sie suspendiert die Individuation. [...] Es absorbiert zwei Wesen und läßt sie im leeren Raum verschwinden. In der Leere ist es dann selbst das brennende Photogramm mit der *Angst* als einzigem Affekt: die Großaufnahme des Gesichts ist das Angesicht (*la face*) und seine Auslöschung (*effacement*) zugleich.“³³

Die Angst, von der bereits eingangs die Rede war, ist die Angst vor der Auslöschung des Gesichts, die zugleich seine Faszination ausmacht. Es gibt eine Einstellung in PERSONA, die genau diesen Vorgang der Angst auslösenden Auslöschung des Gesicht ins filmische Bild setzt. In dieser Einstellung wird das Gesicht von Bibi Andersson von einem Filmriss ‚geschluckt‘: Zunächst sieht man es in Großaufnahme halb von einem Vorhang verdeckt, hinter dem sie die andere Frau belauert. Dann plötzlich scheint der Filmprojektor ins Stocken zu geraten, der Film reißt scheinbar und beginnt sich schließlich sogar zu entzünden. Diese Auslöschung des Gesichts wird hier ebenso fundamental wie unumkehrbar kinematographisch in Szene gesetzt – fundamental, weil sie mit der Zerstörung des Filmmaterials als materiellem Träger des Bewegungs-Bildes einhergeht; unumkehrbar, weil diese Zerstörung entgültig ist, denn verbrannte Kader des Films sind auf immer verloren. An dieser Stelle treibt Bergman die Auslöschung des Gesichts an ein Ende: Sie findet nicht mehr auf der diegetischen Ebene des Films statt, wird nicht durch Requisiten, Filter und Kadrierung bewerkstelligt, sondern greift auf die Metaebene der filmischen Materialität über. Daher verwundert es nicht, dass Bergman für Deleuze den „Nihilismus des Gesichts am weitesten getrieben“³⁴ hat.

Bergman ist in seiner Analyse auch der Regisseur, der die Krise des Affektbildes und damit auch des Bewegungs-Bildes, die Deleuze mit dem europäischen Autorenkino der Nachkriegszeit ansetzt, am

32 Ebd., S. 139 f.

33 Ebd., S. 140.

34 Ebd. Ingmar Bergman schreibt 1959 in den Cahiers du cinéma: „In der Möglichkeit, dem Gesicht näherzukommen, liegt die ursprüngliche und wesentliche Eigentümlichkeit des Films.“ (Zit. ebd., S. 139.)



Abb. 6



Abb. 7

deutlichsten evident werden lässt. Der Entmachtung des menschlichen Gesichts haben sich jedoch auch andere Regisseure wie zum Beispiel Michelangelo Antonioni verschrieben. Er betreibt in seinen Filmen der 1960er Jahre ebenfalls auf subtile Weise seine Auslöschung als privilegiertem Ausdrucksträger. In *IL DESERTO ROSSO* (IT 1964) etwa verbirgt Antonioni das Gesicht seiner Hauptdarstellerin Monica Vitti, indem er es hinter ihrem üppigen, vom Wind verwehtem Haar verschwinden lässt, die von ihr verkörperte Figur an den Bildrand rückt oder in Rückenansicht zeigt, so dass nur ihr Hinterkopf zu sehen ist.



Abb. 8

Außerdem arbeitet er ebenfalls gezielt mit unscharfen Bildern. So lösen sich in *IL DESERTO ROSSO* die Figuren im Nebel fast vollständig auf. (Abb. 8) Der italienische Regisseur hat sicher mehr als Bergman das Affektbild verräumlicht und damit zum *espace quelquonc*, zum beliebigen Raum hin geöffnet. Der beliebige Raum stellt für Deleuze eine Möglichkeit dar, die Krise des Affektbildes, die auch eine Krise des Gesichts im Film ist, zu überwinden. Dabei hat er nicht nur auf die Schatten, die Hell-Dunkel-Kontraste und das indifferente Grau des Schwarz-Weiß-Films gesetzt, sondern verstärkt Farben atmosphärisch eingesetzt. Für Deleuze wird der Raum dadurch affektiv und taktile – er wird zu einem Raum reiner Potentialität, einem „Raum virtueller Verbindung, der als ein bloßer Ort des Möglichen gefaßt wird“.³⁵

Im beliebigen Raum wird die Montage von Bildern weder durch Handlungen von Figuren noch durch Schnittkontinuität motiviert, sondern allein durch dessen Affektqualitäten. Farbe wird dabei in erster Linie rein affektiv eingesetzt und verbindet zum Beispiel durch Farbkontraste oder feine Farbabstufungen Gegenstände und Räume virtuell: „Mit Antonioni treibt die Farbe den Raum bis zur Leere, sie tilgt, was sie absorbiert hat“,³⁶ schlussfolgert Deleuze an gleicher Stelle. Deshalb hat sich der Regisseur vor allem für leere, flache Räume interessiert und immer wieder Wüsten aufgesucht (*ZABRISKIE POINT*, *PROFESSIONE: REPORTER*). Gleichzeitig verlieren die Figuren den Kontakt zu ihrer Umgebung. Sie werden zu Umherschweifenden, die keinen Halt finden, im Raum verschwinden und unsichtbar werden. Antonionis leere, beliebige Räume betreiben eine konsequente Auslöschung des Gesichts als Ausdrucksfläche von Affekten und somit auch der filmischen Großaufnahme. Die Ebenen der Signifikanz und der Subjektivität zerstreuen sich buchstäblich im Raum, der die Züge von Gesichtshaftigkeit freisetzt und ein rhizomartiges Diagramm wirklicher Mannigfaltigkeiten bildet: „Ein wenig Wespe und ein wenig Orchidee.“³⁷ Die Horrorgeschichte des Gesichts ist hier tatsächlich zu Ende.

³⁵ Deleuze, *Das Bewegungs-Bild*, S. 153.

³⁶ Ebd., S. 165.

³⁷ Deleuze/Guattari, *Mille Plateaux/Tausend Plateaus*, S. 261.