

X. Das Labor als Filmstudio:

Das *Stanford Prison Experiment* (1971)

Im Sommer 1971 wurden im Inseratenteil der Lokalzeitung von Stanford Freiwillige für eine sozialpsychologische Studie gesucht: »Male college students needed for psychological study of prison life. 15 Dollar per Day for 1–2 weeks beginning August 14. For further information & applications come to room 248, Jordan Hall.« (Abb. 113)

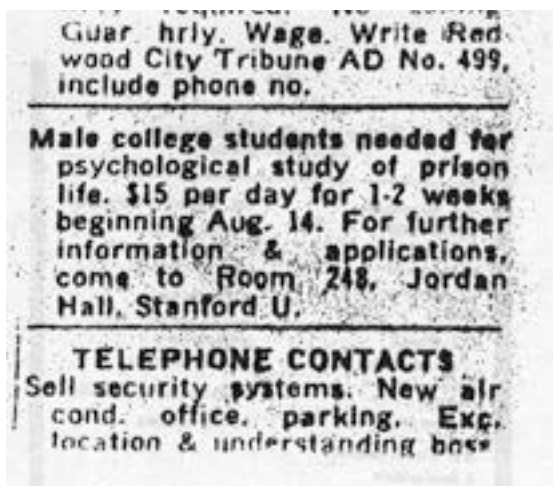


Abbildung 113: Die Ausschreibung

Auf die Anzeige antworteten über 70 Bewerber. Mit ihnen wurden diagnostische Interviews und Persönlichkeitstests durchgeführt, um Kandidaten mit psychischen Problemen, körperlichen Gebrechen, krimineller Vergangenheit oder Drogenmissbrauch ausschließen zu können (Zimbardo 1973: 38). Schließlich blieben 24 Studenten aus den USA und Kanada übrig (Zimbardo 1973: 39). In der Zwischenzeit wurde der Keller des Psychologischen Instituts der Universität Stanford in eine Gefängnisanlage umgebaut. Vor dem Eintritt in die Gefängnissimulation teilten die Versuchsleiter die männlichen College-Studenten in neun »Gefangene« und neun »Wärter« ein. Die beiden Gruppen wurden mit Uniformen ausgestattet: Die Wärter mit Sonnenbrille, Pfeife und Schlagstock, die Insassen mit einem grauen Kittel, auf dem ihre Gefangenenummer stand (Abb. 114).



Abbildung 114–116: *Quiet Rage* (USA 1992)

Die Uniformen sollten die Teilnehmer depersonalisieren, im Falle des durch die Sonnenbrillen verhinderten Augenkontaktes anonymisieren. Brillen, Schlagstöcke und Ketten verdichteten klischeierte Vorstellungen eines totalitären Strafvollzugs (Abb. 115, 116), erhöhten das Machtgefälle und sollten daher die Erwartbarkeit eines autoritären Verhaltens positiv stimulieren:

»We promoted anonymity by seeking to minimize each prisoner's sense of uniqueness and prior identity. The prisoners wore smocks and nylon stocking caps; they had to use their ID numbers; their personal effects were removed and they were housed in barren cells. Their smocks, which were like: dresses, were worn without undergarments, causing the prisoners to be restrained in their physical actions and to move in ways that were more feminine than masculine.« (Zimbardo 1973: 40)

Für die apparatetechnische Erforschung des menschlichen Verhaltens unter den Bedingungen der Gefangenschaft konzipierte der Versuchsleiter, der amerikanische Psychologe Philip G. Zimbardo, eine methodische Bild- und Tondokumentation. Neben anderen protokollarischen Medien setzten die Versuchsleiter Videokameras zur Aufzeichnung ein, die damit zum Bestandteil der sozialpsychologischen Versuchsanordnung wurden. Aus sozialpsychologischer Sicht wurde hervorgehoben, dass die Präzision eines ›unverfälschten‹ menschlichen Verhaltens nur möglich sei, wenn der gefilmte Proband nicht um die Anwesenheit der Kamera wisse. Durch eine kleine Öffnung an einem Ende des Flures konnten die Sozialpsychologen Videoaufzeichnungen und Tonbandaufnahmen der Ereignisse machen. In den fensterlosen Laborräumen, die ein Filmen unter optimalen Licht- und Tonverhältnissen ermöglichten, installierte man zusätzlich Abhöranlagen, die den Raum für die Wissenschaftler auch akustisch erfahrbar machten. Eine Gegensprechanlage erlaubte es ihnen, die Zellen heimlich abzuhören, die Gespräche der Gefangenen zu überwachen und allgemeine Durchsagen für die Gefangenen zu machen. Mit der Integration einer Bild- und Tondokumentation wurde das Labor im Kellergeschoss der Stanford University gleichermaßen in ein Filmset transformiert. In diesem Beitrag möchte ich den Stellenwert von Kameratechniken und filmischer Narration innerhalb der experimentellen Versuchsanordnung und ihrer späteren Popularisierung untersuchen. Meinen Ausgangspunkt bildet die Frage nach der Anwendung der analytischen, aber auch der disziplinarischen Potentiale des Kinos für wissenschaftliche Zwecke. Für die Herstellung einer modellhaften sozia-

len Konstellation nutzte Philipp Zimbardo die Produktionstechniken des Hollywood-Kinos. Ein den Filmstudios nachempfundenes *Production Design* sollte die Bedingungen entscheidungsgeladener Laborsituationen generieren. Dabei wurden die Studioräume gemäß den Erfordernissen der versteckten Kamera eingerichtet:

»A long corridor was converted into the prison »yard« by partitioning off both ends. Three small laboratory rooms opening onto this corridor were made into cells by installing metal barred doors and replacing existing furniture with cots, three to a cell. Adjacent offices were refurnished as guards' quarters, interview-testing rooms and bedrooms for the »warden« (Jaffe) and the »superintendent« (Zimbardo). A concealed video camera and hidden microphones recorded much of the activity and conversation of guards and prisoners.« (Zimbardo 1973: 40)

Das Prinzip der versteckten Kamera zur wissenschaftlichen Dokumentation sozialen Verhaltens zählte im engeren Forschungskontext sozialpsychologischer Experimente zur gängigen Praxis. Richtungsweisend war der von Stanley Milgram gestaltete und von der New York University produzierte Lehrfilm *Obedience* (1963), der fünf Beispiele der 1961 durchgeführten sozialpsychologischen Studie zum Gehorsamsverhalten gegenüber Autorität versammelte (Abb. 117).

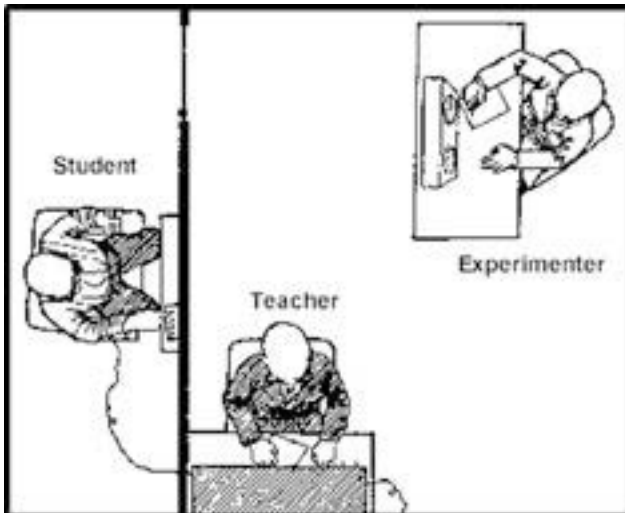


Abbildung 117: Versuchsaufbau zur Erforschung der Gehorsamkeit gegenüber Autorität, Stanley Milgram, 1963

Das erzählerische Grundmotiv von *Obedience* reproduziert den Suspense der Versuchsreihe. Dabei darf der Zuschauer mehr wissen als die handelnden Figuren auf der Leinwand. So werden Probanden vorgeführt, die weder über das Forschungsdesign noch über die videotechnische Dokumentation

ihrer Verhaltens aufgeklärt wurden. Auch die unter dem späteren Titel *Stanford Prison Experiment* bekannte Studie zum autoritären Verhalten basierte auf der Strategie der doppelten Täuschung und des einseitigen Mehrwissens seitens der Forscher. Damit brechen beide Studien mit den Grundbedingungen des Nürnberger Codex von 1947. Nach diesem Codex hat die ›freiwillige Teilnahme‹ als eine der grundlegenden Voraussetzungen zu gelten, die für die Durchführung wissenschaftlichen Experimentierens mit Menschen erfüllt sein müssen (Greenwald/Ryan/Mulvihill 1982: 231–233).

In der Sozialpsychologie zeigte sich seit den mit der Krise der Autorität behafteten 1960er Jahren ein zunehmendes Interesse an der sozialen Abweichung und an der Gewalt (Pethes 2003: 165–194). Für das Studium von Gewalt wurden seit Milgrams Gehorsamkeitsstudie zahlreiche sozialpsychologische Milieus modelliert, von denen seitens der Forscher erwartet wurde, systemische Gewalt produzieren zu können (Parker 2000: 102f). Insofern erzeugen sozialpsychologische Versuche wie die Schule machende Milgram-Studie und das Experiment in Stanford aktiv Situationen autoritären Verhaltens. Von der künstlichen Herstellung anormaler und abweichender Situationen und Konstellationen wurde erwartet, die Genese von Gewalt effektiver beobachten zu können (Zimbardo 1973: 39f). Damit wird das Labor zum Schauplatz von gezielt herbeigeführten Exzessen der Gewalt, die außerhalb der geschlossenen Laborräume vielleicht möglich sind, dort aber nicht beobachtet werden können (Zimbardo 1983: 196–215).

Über das geschlossene Milieu des Labors hinausgehend wurden die angewandten Kinotechniken auf mehrfache Weise in die wissenschaftlichen Zweckzusammenhänge des Prison Experiments integriert. Zunächst wurden Kinotechniken für die konkrete Herstellung von experimentellem Wissen (Datengenerierung) eingesetzt; dabei verwendete man das bedienerfreundliche Video als Medium der Aufzeichnung (Datenspeicherung). Schließlich wurde für die filmische Konstruktion des wissenschaftlichen Produkts das Video als Quellenmaterial (Datenabruf) herangezogen. Beginnen wir mit der Betrachtung des ersten Schauplatzes und wenden uns der Verwandlung des psychologischen Labors in ein Filmset zu.

X.1. Production Design und die experimentelle Anordnung

Die Einbeziehung des Videos im *Stanford Prison Experiment* führte zur Transformation des Labors in einen Drehort. Das gesamte Setting im Labor folgte dabei der kinotechnischen Ästhetik und Organisation des *Production Design*. »Production Design« ist ein Begriff, den der Produzent von *Gone with the Wind* (1938/39), David O. Selznick prägte. Er bezeichnete damit die künstlerische und planerische Leistung des Ausstatters William Cameron Menzies (vgl. Vertrees 1997).

Von einem Dreh *on location*, das heißt an Originalschauplätzen, wurde

abgesehen, da auf der vorgefundenen Materialbasis des routinierten Rollenverhaltens zwischen Gefangenen und Wärtern keine aussagekräftigen Versuche gemacht hätten werden können:

»Why didn't we pursue this research in a real prison? First, prison systems are fortresses of secrecy, closed to impartial observation, and thereby immune to critical analysis from anyone not already part of the correctional authority. Second, in any real prison, it is impossible to separate what each individual brings into the prison from what the prison brings out in each person.« (Zimbardo 1973: 39)

Wie auch im Spielfilm übernimmt die Filmarchitektur in der Versuchsanordnung in Stanford eine manipulative Rolle innerhalb der Handlung. Durch Proportionsverschiebungen und Stilisierungen wird sie zum *agent provocateur* von Handlungen. Sie übernimmt also eine thematische Funktion. Der filmisch dokumentierte Spielort im Kernstück des *Stanford Prison Experiment* war auf den schmalen Gang vor den Zellen beschränkt. Der Gefängnisgang wurde derart konstruiert, dass mit den Darstellungstechniken der Videokamera und ihrer Bildwiedergabe am Monitor das räumliche Ausmaß der Laborsituation wiedergegeben werden konnte. Dabei hielt sich die Herstellung des Aktionsraums im Labor an die Konventionen filmischer Repräsentation. Filmbild und Kameratechnik stellten eine zentralperspektivische Konstruktion her, die von der Statik der Stativkamera getragen wurde. Damit wurde die Gewissheit alltäglicher Raumkonstitution von der filmischen Repräsentation übernommen und ging stillschweigend als forschungstechnische Normalie in die Reliabilität der Versuchsanordnung ein. Die Filmkulisse hatte die soziale Rangordnung der Hierarchien und Abhängigkeiten mit kinotechnischen Mitteln zu verstärken (Zimbardo 1973: 45). Sämtliche Details – das experimentelle Design der Kulissenarchitektur, die Studiobeleuchtung und die Kostümierung – waren darauf ausgerichtet, das Aggressionspotential der Probanden zuverlässig zu stimulieren (Haney/Banks/Zimbardo 1973: 71). Die Herbeiführung von aggressivem Verhalten wurde dabei als ein gelungenes Laborresultat gewertet.

Zusammen mit dem Umbau des Labors in eine geschlossene Anstalt sind es die Produktionsbedingungen der Filmstudios, die dazu beitragen, geschlossene Modellsituationen zu schaffen, in denen Menschen für Subjekte in generalisierbaren Situationen stehen. Mit dem *Production Design* wurde insgesamt eine visuelle Dramaturgie für die Inszenierung wissenschaftlicher Ereignisse erschaffen. Die Versuchsanordnung des *Stanford Prison Experiment* oszillierte also bereits im Forschungsdesign zwischen unterschiedlichen Techniken der Fiktionalisierung, narrativen Inszenierungen, sowie hypertextuellen und intermedialen Bezügen. Damit wurde die Fiktionalisierung der Gefängnissituation zur Grundlage der Wissensgewinnung. Die Kulissenarchitektur wurde schließlich auch auf den von der Kamera aufgezeichneten Bildraum übertragen. Die statische Kameraeinstellung auf den Gefängnisgang verstärkte die klaustrophische Raumwirkung im filmi-

schen Ausschnitt. Als ein für den filmischen Blick entworfenen Setting, in dem Darsteller in Kostümen vor einer Studiokulisse mit Rollenanweisungen in Szene gesetzt werden, um möglichst effektiv Aggressionsverhalten zu evozieren, überschreitet das *Stanford Prison Experiment* damit die gattungsspezifischen Rahmenbedingungen des sogenannten ›Studienfilms‹ im Labor.

Die Fixierung der Kamera gewährleistete auch die visuelle Kontrolle über den Bildraum. Die sozialen Ereignisse im Labor nahmen die Forscherinnen und Forscher jedoch selbst nicht augenscheinlich wahr. Auch sie betrachteten Monitore, die damit zum maßgeblichen Indikator für die Beurteilung der Laborsituation und eine mögliche Intervention bis zum Abbruch des Experiments avancierten. Mit den räumlich angeordneten Monitoren im *Supervising Room* wurde ein zusätzliches Koordinatensystem der Überwachung im Labor etabliert, das nun ohne privilegierte Perspektive den Raum des Gefängnisses fragmentierte und in Parzellen gliederte. In der Versuchungsanordnung kam es also zu einer Überlagerung der Funktionsweisen des Videos: so fungierte die Videoaufzeichnung primär zur Überwachung der Laborsituation und wurde erst nachträglich als eine »materialisierte Theorie« (Bachelard 1988: 18) reinszeniert.

Wenn in Betracht gezogen wird, dass das *Prison Experiment* optimale Laborergebnisse in behavioristischen Versuchsanordnungen erbringen soll und dass die Studiokulissen und die Kostümierung selbst an der Herstellung dessen beteiligt sind, was nachfolgend als ein Maßstab behauptet wird, dann demonstriert die Überlagerung von Labor und Filmstudio eine funktionelle Gemeinsamkeit: Beide Schauplätze sind als totale Räume entworfen, in denen der Kamerablick für die Einheit von Sicht- und Kontrollraum sorgt.

Mit der Statik der Stativkamera und der Stabilität des filmischen Bildraums wurde eine ›neutrale‹ Repräsentation der Laborsituation in Szene gesetzt. Während der gesamten Dauer der Versuchsanordnung blieb die Kameraposition stabil. Schwenks, Zooms und Fahrten wurden als filmische Stilmittel der subjektiven Kamera vermieden. So sollte nicht nur die medial hergestellte Beständigkeit und Kohärenz des Abgebildeten, sondern auch die voyeuristische Position des forschenden Subjekts unangetastet bleiben. Allerdings handelt es sich bei der filmischen Herstellung eines experimentellen Kontrollraumes nicht um die letztgültige Wahrheit objektiver Dokumentation, sondern um eine Raumkonstitution, die selbst einer bestimmten Konvention, nämlich ein Filmbild räumlich zu konfigurieren, entspricht.

Insofern ist die von Gaston Bachelard aufgeworfene Wissenschaftskritik der Objektivität der Experimentalforschung auch für die Studie in Stanford gültig (Bachelard 1978: 347). Der Gebrauch von Video als bild- und tondokumentarisches Aufzeichnungsmedium im *Prison Experiment* verweist auf zwei unterschiedliche Aspekte wissenschaftlicher Kontextualisierung. Der erste Aspekt umfasst die konstruktive Wissensinterpretation durch das filmische Setting im Laboratorium und thematisiert den genuinen Ort der

Forschung. Der zweite Aspekt impliziert die komplexen Verfahren der Wissensvermittlung (Bericht, Publikation, Interview und filmische Selbstdarstellung u.a.), die das im Versuch hervorgebrachte Wissen mit zusätzlichen Erzählungen als Kohärenz und Sinn stiftendes Darstellungselement bereichern.

Wenn es also im Prison Experiment der filmische Blick ist, der das wissenschaftliche Objekt als ›Tatsache‹ induziert, dann kehren sich damit die konventionellen Hierarchien zwischen dem sozialwissenschaftlichen Experiment und dem Film als protokollarisches Instrument der objektiven Aufzeichnung um. Mit der Integration der Videodokumentation durchläuft das Experiment unterschiedliche Transformationen der filmischen Fiktionalisierung: Das Labor übernimmt die Funktionen des Studiobaus; die Versuchsreihe wird als Set geplant und erhält ein Drehbuch; das Medienformat Video und seine Bildästhetik (Grobkörnigkeit und Schwarz/Weiß) wird für Authentifizierungsstrategien eingesetzt; die Kameraeinstellungen konfigurieren einen narrativen Raum, einen *Story Space*; der *Context of Discovery* folgt einem Script mit Rollenzuweisungen (Haney/Zimbardo 1976: 266–274); die Probanden werden gecastet und werden vor der Kamera zu heimlichen Darstellern; deren Zivilkleidung wird durch Kostüme ersetzt; der Versuchsleiter übernimmt die kinotechnische Position des Regisseurs und legt Aufnahme und Schnitt fest. Begriffen als eine szenische Anordnung im Kontext artifizierender Studiofilme bildet das *Stanford Prison Experiment* folglich keine Rückschlüsse auf eine tatsächlich vorhandene soziale Beziehungsstruktur ab, sondern verweist vielmehr auf den narratologischen und theatralischen Gehalt wissenschaftlicher Kontextualisierungen im Labor.

Das Experiment zielte im Unterschied zum Feldversuch nicht auf die biographische Lebenswirklichkeit ab, sondern versuchte, situativ bedingtes Handeln in einem Modellhabitat herzustellen. Dabei wurden die Kernfunktionen des Studienfilms – erstens die instrumentelle Bildaufzeichnung und zweitens der objektiv-unparteiliche Beobachterstatus – mit fiktionalen Techniken verflochten. Unter diesen Rahmenbedingungen kamen die inszenatorischen Techniken des Kinos zum Einsatz und organisierten eine neue filmische Wahrnehmung im Labor. Mit ihnen wurde darauf abgezielt, den Realismus des unverstellten Ausdrucks und die Natürlichkeit der menschlichen Äußerung sicht- und sagbar zu machen (vgl. zur Problematik der ›Geste‹ des Zeigens im Dokumentarfilm Elsaesser 2003: 125–127).

Es ist also nicht erst das nachträgliche Narrativ der Forschungsergebnisse im zwanzig Jahre später gedrehten Dokumentarfilm *Quiet Rage* (1992), sondern bereits das im filmischen Blick des wissenschaftlichen Rasonierens integrierte Narrativ, das die Versuchsanordnung und deren Ergebnisse auf entscheidende Weise prägt. Entlang dieser Perspektivierung können Kintekniken in der Verwissenschaftlichung des Wissens nicht bloß als nachträgliche Erzählstrategie der wissensvermittelnden Popularisierung, son-

dern vielmehr als ein wissensgenerierendes Performativ begriffen werden. Begriffen als Performativ verweist die kinotechnische Transformation des Labors in einen filmischen Schauplatz auf eine soziale Praxis, in welcher die Forschsubjekte »nicht über die ganze Bedeutung ihres Verhaltens als unmittelbares Datum des Bewusstseins verfügen, weil ihr Verhalten stets mehr an Sinn umfasst, als sie wissen und wollen« (Bourdieu 1983: 12). Das Medienformat Video kann als ein Produktionsmodus angesehen werden, materiale Gegebenheiten, die sich zu einer bestimmten Zeit ergeben, für ein Projekt zu nutzen. Generell repräsentiert das Labor für die wissenschaftlichen Diskurse den Ort der praktischen Rationalität, in welchem die Wissensinterpretation auf eine bestimmte Weise konfiguriert wird (Knorr-Cetina 1984: 23ff). Aus dieser Sichtweise heraus ergeben sich zwei allgemeine Schlussfolgerungen für den Gebrauchsfilm. Einerseits bildet der filmische Apparat und das Video als Bestandteil der Versuchsanordnungen im Labor nicht einfach faktische Sachverhalte ab, sondern generiert die Bedingungen der Möglichkeit des Wissens (Comolli 1980: 121–143). Andererseits ist die so genannte ›instrumentelle Nutzung‹ des Videos als objektivierendes Medium der datenspeichernden Aufzeichnung immer schon in Erzählhaltungen der Kinotechniken involviert. In Abgrenzung zu einer puristischen Definition von Wissenschaft kann davon ausgegangen werden, die kinotechnischen Narrative im Labor nicht als Zweckentfremdung oder Verunreinigung, sondern als Voraussetzung von Wissenschaftlichkeit anzusehen. Es kann folglich davon ausgegangen werden, dass experimentelles Wissen an einem Schauplatz hergestellt wird, in welchem sich Laboratorium und Filmset wechselseitig voraussetzen. Insofern ist der *Process of Discovery* hier eng an die Verfahrensweisen des fiktionalen und narrativen Films geknüpft, aus denen er seine Erkenntnisse schöpft.

X.2. Erzählstrategien in *Quiet Rage* (1992)

Zwanzig Jahre nach dem legendären Experiment im Keller des Stanford Psychologieinstituts produzierte Philip Zimbardo gemeinsam mit seinem Kollegen Ken Musen die Videodokumentation *Quiet Rage. Stanford Prison Experiment* (1992), die erstmals einen Teil der originalen Videoaufzeichnungen der Öffentlichkeit zugänglich machte. Das Prison Experiment durchlief unterschiedliche Prozeduren der Wissensvermittlung – von der literarischen Konstruktion wissenschaftlicher Rationalität in der Publikation, den Fragebögen und Interviews mit den Versuchspersonen bis zur dramaturgischen Inszenierung für kommerzielle Zwecke (Zimbardo 2000: 193–237).

Bei *Quiet Rage* handelt es sich primär um eine mediale Selbstdarstellung, die mit unterschiedlichen Popularisierungsstrategien verflochten ist. So ist die mit rasanten Schnittwechseln gegliederte Eingangssequenz, welche die Festnahme der Probanden in ihrem jeweiligen Wohnviertel durch die Polizei von Palo Alto zeigt, mit einer extradiegetisch motivierten Filmmusik im

Stile eines Krimivorspanns versehen; die Ankunft der neuen Häftlinge im Gefängnis wird in detaillierten Ritualen ihrer Registration angezeigt, die planmäßigen Routinen vermitteln die militärische Strenge der Tagesordnung im Gefängnis. Die Erzählweise der Videodokumentation bedient sich dabei der Kintotechniken des sukzessiven Spannungsaufbaus und des Suspense. Erzählt wird ein Drama, eine sich steigernde Handlung, in welche die Akteure verstrickt sind. Jeder neue Tag stellt in *Quiet Rage* eine Steigerung dar: von den ersten Versuchen, die Grenzen des Rollenspiels zu überschreiten, subtilen Ungehorsamkeiten seitens der ›Gefangenen‹ und anfänglichen Experimenten seitens der ›Wärter‹, die eigene Machtposition auszugestalten, den verzweifelten Ambitionen, aus dem Experiment auszusteigen, dem Besuch der Eltern, den Gesprächen mit dem Seelsorger bis zur Dramatik der Rebellionsversuche und dem Sadismus der anschließenden Bestrafung durch die Wärter.

Quiet Rage folgt mit diesem dramatischen Aufbau des narrativen Handlungsbogens dem allgemeinsten Aufbauprinzip des Erzählens, der fortschreitenden Sukzession. In erzähltechnischer Hinsicht werden Anfang und Ende des Films als etwas in sich Geschlossenes begrenzt und strukturiert. Alle Sequenzen werden als Ereignisse aufeinander bezogen, damit die gesonderten Teile ein wohlgeordnetes Ganzes ergeben. Aus diesem wohlgeordneten Zusammenhang sukzessiver Erzählung wird dann die Funktionalität der einzelnen Elemente erklärend abgeleitet, wodurch sie einen Sinn und einen kausalen Ablauf erhalten. Zu Beginn von *Quiet Rage* wendet sich der Versuchsleiter des *Stanford Prison Experiment* und Autor der Dokumentation, Philip G. Zimbardo, an den Zuseher. Mit dem frontalen Blick in die Kamera etabliert er eine I-and-You-Dyade. Mit der direkten Adressierung durch den Versuchsleiter und Autor, Philip Zimbardo, stellt *Quiet Rage* zu Beginn einen diegetischen, narrativen Raum her, der die gesamte Erzählung des Versuchs rahmt. Die den Anfang prägende direkte Adressierung im innerdiegetischen *Story Space* geht in der Folge über in eine Voice Over, mit der die Bilder der protokollarischen Medien des Versuchs (Fotografie, Video) mit einem zusätzlichen Kommentar versehen werden. Dabei fungiert Zimbardo während der gesamten Dokumentation als ein Kinoerzähler. Anfänglich bildimmanent, später aus dem Off führt er mit der Stimme des Erklärs die unterschiedlichen Dokumente des Versuchs (Foto, Zeitungsausschnitt, Briefe, Fragebögen, Farbfilm, S/W-Video) in eine stringente Geschichtsschreibung der Versuchsanordnung über. Die mimetisch-authentische Funktion des Filmmaterials von der historischen Überwachungssituation von 1971 (nämlich die doppelte Überwachung der Probanden in ihrer Funktion als Versuchssubjekte und potentielle Gewalttäter) wird also in *Quiet Rage* relativiert und einem erzählenden Handlungsbogen angepasst. Das die ›außerfilmische Wirklichkeit‹ repräsentierende Filmmaterial wird dabei in mehrfacher Weise angezeigt. Eine in das Filmmaterial eingeblendete Schrift besitzt eine bezeugende Funktion und nimmt den Dialog mit dem Betrachter auf. Die Schrift beglaubigt das his-

torische Datum des Versuchs, sie hält Uhrzeit, Datum und das Stadium des Versuchs, den jeweiligen Tag, fest. Die Aufgabe der schriftlichen Einschreibung in das bewegte Bild ist es, die Einstellungen und Sequenzen zu gliedern und zu ordnen, Figurenkonstellationen zu verdeutlichen, Ereignisse und Situationen auszuzeichnen und die Darsteller vorzustellen. Die Schrift-Inserts kodieren die Chronologie der Bilder, subsumieren sie in Kapitelüberschriften (Day 1, Day 2 usw.), ordnen szenisches Material semantischen Einheiten zu (Abb. 118, 119).



Abbildung 118, 119: *Quiet Rage* (USA 1992)

Insofern haben wir es hier mit einer ideographischen Filmschrift zu tun, deren Aufgabe es ist, die mögliche Polysemie des Filmbildes und die Kontingenz der Schrift-Bild-Relation zu bändigen und auf identifizierbare Sachverhalte und chronologische Abfolgen demonstrativ hinzuweisen. Die Schrift wird dabei als ordnungsstiftende Instanz hierarchisch über das Filmbild gestellt. Insgesamt wird die Einschreibung diegetisiert, wenn die Schrift-Inserts mit Datum, Uhrzeit und Aufzählung des Versuchstages auf das schon laufende Filmmaterial projiziert werden. Mit wortschriftlichen, grafischen und figurativen Gestaltungen des Filmbildes wird das historische Roh-Material von 1971 in eine lesbare Ordnung gebracht. Gleichmaßen wird ein analytischer Blick in Szene gesetzt, der die komplexe Mannigfaltigkeit des filmischen Materials in jedem Falle zu überblicken weiß. Gleichmaßen wird die wissenschaftliche Definition des Wortschriftlichen unterlaufen, wenn Bezüge zu den vielfältigen Erzählstrategien und Dramaturgien von Schrift-Inserts im Kinofilm hergestellt werden. Dann erweist sich die wortschriftliche Präzisierung als inszenatorisches Merkmal typischer (auch: genrespezifischer) Authentisierungsstrategien – *Quiet Rage* imitiert Science-Fiction-Geschichten nach sogenannter ›wahrer Begebenheit‹.

Andererseits kann die schriftliche Einschreibung ins Filmbild auch so gelesen werden, dass mit ihr zugleich die Krise der piktoralen Repräsentation ausgesagt wird. Denn dieses, was das Filmbild in einer bestimmten Abfolge präsentiert, erschließt sich nicht unmittelbar. Das Filmbild ist nicht *per se* anschaulich und selbstevident, sondern bedarf – so die Verfahrenstechnik in *Quiet Rage* – eines zusätzlichen Zeigecharakters. Dieses schrift- oder verbalsprachliche Zeigen ist es dann, das dem mehrdeutigen Filmbild erst seine anschauliche Evidenz zuweist.

Andererseits sollen die Gesten des Zeigens mittels der Material-ästhetik und der schriftlichen Einschreibungen auf eine ›nicht-fiktionale‹ Lesart der filmischen ›Abbildung‹ verweisen. Dieses demonstrierende Zeigen bleibt jedoch dem auktorialen Gestus verhaftet, insofern im Zeigen bereits eine bestimmte Deutung und Interpretation nahegelegt wird. Das sogenannte ›Faktische‹ des ›authentischen‹ Ereignisses ist jedoch auch immer schon kulturell interpretiert und medial konstruiert. So geht im filmischen Setting von 1971 dem Faktischen des Ereignisses bereits ein filmischer Blick voraus, der das faktisch Gehaltvolle in einem Bild komponiert und arrangiert.

Neben der narrativen Strategie der Schrift-Inserts sind es die Montage der Zwischentitel, die Voice Over und die *I-and-You*-Dyade der *Face-to-Face*-Adressierung des Versuchsleiters, welche die Bilder einer bestimmten Argumentation unterordnen. So werden die 1971 im Labor gedrehten Szenen vor allem mit kausal-narrativen, explikativ-belehrenden und wissenschaftlich-legitimierenden Aussagen verknüpft. Diese formgestaltenden Elemente des Erzählens gliedern die Episoden und fassen die vorhergehende oder darauf folgende Handlung zusammen.

Mit *Quiet Rage* erhält das Experiment

1. einen klaren Anfang und ein Ende, die kausallogisch durch einen linearen Ablauf verknüpft werden. Damit rückt die Linearität der Handlungsabfolge in den Vordergrund (Aufzählungen, Datierungen, Prognosen, Repliken, Schlussfolgerungen);
2. eine dramaturgische Entwicklung von Figurenkonstellationen, erzieherische Adressierungen, die den Verlauf der Rezeption lenken sollten;
3. eine *Point of View* und klar gegliederte Erzählsituationen (auktorialer Ich-Erzähler im szenischen Off);
4. dramaturgisch strukturierte Zeitmodi der Zeitraffung und -dehnung des Erzählens (Beschleunigungen, Verlangsamungen, Wiederholungen), die zusätzlich mit dem erklärenden Off-Kommentar von Zimbardo versehen sind.

Schließlich wird in *Quiet Rage* der Abbruch des Experiments zusätzlich dramatisiert. Die dokumentarische Authentizität des Video-Materials wird verstärkt an die personalisierende Erzählung von Einzelschicksalen geknüpft. Während die Wärter die Gefangenen auffordern, einen Gefangenen mit der Textzeile »819 is a bad prisoner. Because of what 819 did to prison property we all must suffer. 819 is a bad prisoner« (Zimbardo 1973: 41) zu diffamieren, sitzt dieser mit einem Schock in seiner Zelle. In weiterer Folge werden die verzweifelten Schreie des Gefangenen Nr. 8612 »I want out« eingespielt. In der nächsten Szene wird gezeigt, wie der von den Insassen »John Wayne« genannte Wärter den hungerstreikenden Gefangenen Nr. 416 zu den Liegestützen seiner Gefährten den Sklaven-Gospel »Amazing Grace« singen lässt. Direkt im Anschluss an diese historische Szene zeigt *Quiet Rage*

ein quälendes Streitgespräch von Nr. 416 und »John Wayne« zwei Monate nach dem Experiment. Es handelt sich also um Elemente des von Bill Nichols als »interactive mode« beschriebenen Stils des Dokumentarfilms, bei dem die Montage die Charaktere positioniert und die Argumentationslinie schafft. Ohne Leitfigur des Sprechers wird hier die Möglichkeit der Identifikation mit den zentral positionierten Charakteren fixiert (Nichols 2006: 155–161). Die schriftliche Kodierung der einzelnen Szenen wird in dieser Sequenz nur dann eingesetzt, wenn es darum geht, die Unterbrechungen und Lücken des sichtbar Dargestellten der bewegten Bilder argumentativ zu überbrücken, d.h. die Willkürlichkeit der Montage zu vermeiden.

In ihrer grobkörnigen und unscharfen Materialästhetik und statischen Teilnahmslosigkeit inszenieren die verschwommenen Schwarz-Weiß-Bilder der Videoaufzeichnung nicht nur ein »glaubwürdiges« Filmbild eines historischen Ereignisses im Labor, sondern gleichermaßen ein »authentisches« Menschenbild und werden als ein medialer Zeuge für die »faktisch« wahrnehmbare Gewalt in Szene gesetzt. Der Materialcharakter der Videoaufnahme, nämlich das grobkörnige Videoformat in Schwarz/Weiß, ist ein impliziter Verweis auf eine historische Gegebenheit und dient der Strategie der Authentifizierung. In der Engführung von Video und experimenteller Beobachtung suggerieren die indexikalischen Bilder der Videoüberwachungskamera, dass wissenschaftliches *Fact Finding* von filmischer Realaufzeichnung abhängig ist. Dieser Originalitätssimulation widerspricht jedoch der Gebrauch des Videos nach dem Ende der Versuchsanordnung. Obwohl das Medienformat Video die Konzeption, den Verlauf und die Resultate des *Prison Experiment* auf entscheidende Weise prägte, wurde es nie als Quelle für die wissenschaftliche Auswertung herangezogen. Dieser Umstand stützt die Annahme, dass die Videoaufzeichnung primär die Funktion einer bildmedialen Nachrichtenübermittlung zur Überwachung der Laborsituation erfüllen sollte. Insofern sorgt die Installation von Videokameras im *Prison Experiment* für eine überwachungstechnische Ausweitung des Blickraums und transformiert das Labor in einen Kontrollraum, in welchem Sichtraum und Überwachungsarchitektur totalitär geschlossen werden. Damit setzt die Videoanlage, eng verknüpft mit dem für ihr Sichtfeld entworfenen Gefängnisraum, konsequent fort, was bereits Michel Foucault in »Überwachung und Strafen« als »die moderne Strafpraxis der permanenten Überwachung« beschreibt (Foucault 1977: 262). *Quiet Rage* hingegen dekontextualisiert das Filmmaterial und reinszeniert es als historisches Quellenmaterial für die Popularisierung des »classic experiment in social psychology« (Paratext auf der VHS-Kassette von *Quiet Rage*).

Im Falle des *Stanford Prison Experiment* wurde die Videotechnik von den Wissenschaftlern als eine wertvolle Gelegenheit eingeschätzt, über ein zusätzliches Instrument objektivierender Aufzeichnung zu verfügen (Zimbardo/Maslach/Craig 2000: 201ff). Im Labor wurde mit dem Video selbst experimentell verfahren. Dieser implizite Opportunismus im experimentellen Verfahren steht dem Modus der *bricolage* (»Bastelei«) nahe, welchen Claude

Levi-Strauss in »Das wilde Denken« anhand der Taktiken des *bricoleur* (in der deutschen Übersetzung als »Bastler« wiedergegeben) ausführlich beschreibt:

»Die Welt [der Bastler] Mittel ist begrenzt, und die Regel [ihres] Spiels besteht immer darin, jederzeit mit dem, was [ihnen] zur Hand ist, auszukommen, d.h. mit einer stets begrenzten Auswahl an Werkzeugen und Materialien, die überdies noch heterogen sind, weil ihre Zusammensetzung in keinem Zusammenhang zu dem augenblicklichen Projekt steht, wie überhaupt zu keinem Projekt, sondern das zufällige Ergebnis aller sich bietenden Gelegenheiten ist, den Vorrat zu erneuern oder zu bereichern oder ihn mit den Überbleibseln von früheren Konstruktionen oder Destruktionen zu versorgen.« (Levi-Strauss 1968: 32)

Wie der *bricoleur*, »der alles verwendet, was er um sich herum findet, um irgendein praktikables Objekt herzustellen« (Levi-Strauss 1968: 32), kümmernten sich die Wissenschaftler 1971 (wie auch später in *Quiet Rage*) weder um die Konstitutions- und Konstruktionskontexte des Videos noch hatten sie zielführende Vorstellungen über operationale Verwendungskontexte der Videoaufzeichnung.

Die Art und Weise, wie das bild- und tondokumentarische Material in *Quiet Rage* erzählerisch komponiert wird, verdeutlicht, dass der Videoaufzeichnung im Versuch nicht bloß eine registrierend-instrumentelle Funktion als Gebrauchsfilm vorbehalten ist. Die Videoaufzeichnung konstruiert einen Modellfall, mit dem die von der medialen Perspektive geprägten Vorannahmen der Experimentatoren bestätigt wird. Mit Hans Blumenberg kann folglich die technisch-apparative Weise der Sichtbarmachung und Sichtbarkeit als letzte Instanz wissenschaftlicher Evidenzstiftung nicht als »Entbergung« aufgefasst werden, sondern als »Antinomie« (Blumenberg 1993: 38). In seinem Aufsatz »Das Fernrohr und die Ohnmacht der Wahrheit« beschreibt Blumenberg die medientechnische Repräsentation von Evidenz als Risiko der Sichtbarkeit, welches er als die »letzte Instanz der Wahrheit« benennt (Blumenberg 1965: 19). Nun spiegelt die mittels der technischen Apparatstruktur hervorgebrachte Sichtbarkeit nicht einfach die sich selbst abbildende Präsenz, sondern ist ein von unterschiedlichen technischen Instrumenten hergestellter Möglichkeitsraum, dessen Lesbarkeit abhängig ist von kulturellen Bedingungen und Konjunkturen des Sehens. Diese Perspektivierung von visuellen Kulturtechniken kann auch auf den wissenschaftlichen Film bezogen werden, der immer auch vor dem Hintergrund eines medialen – und nicht zuletzt eines filmischen, kinotechnischen – Dispositivs hergestellt wird.

Der Gebrauch von Video als Bestandteil der Versuchsanordnung im *Stanford Prison Experiment* und als beweisendes Quellenmaterial für die Wissenschaftsdokumentation *Quiet Rage* verweist auf eine Konstellation, mit der ich – zusammenfassend – sowohl auf transepidemische als auch auf transwissenschaftliche Bezüglichkeiten hinweisen möchte. Das Video

kann als transepistemisch bestimmt werden, insofern es im Prozess der Bildaufzeichnung die Ereignisse und Objekte filmisch konfiguriert; es stellt transwissenschaftliche Bezüge her, etwa wenn die Filmbilder in der Postproduktion in eine zusätzliche Narration einbezogen werden. Diese beiden Strategien der narrativen Kontextualisierung von wissenschaftlichen Produkten verfahren nach zwei verschiedenen Möglichkeiten, die nach David Bordwell als die diegetische und die mimetische Narration beschrieben werden können (Bordwell 1985: 3f). Diese Analyse von Erzählstrategien unterscheidet das Zeigen eines Gegenstandes in einer dramatischen Handlung, die als Mimesis begriffen wird, in welcher der Autor durch die Figuren spricht, von dem Erzählen einer Handlung durch eine auktoriale Instanz, dem Erzähler. Im Erzählen einer Handlung wird verdeutlicht, dass es der Erzähler selbst ist, der die Geschichte präsentiert und über etwas spricht, das nicht selbst im Bild zu sehen ist. Beide Strategien dienen dazu, die Glaubwürdigkeit des wissenschaftlichen Ereignisses zu bezeugen, einerseits durch die Diegese des Zeigens, andererseits durch ihre wissenschaftliche Narration, die das gefundene Material zur wissenschaftlichen Tatsache innerhalb des *Progress of Invention* bestimmt.

Mit *Quiet Rage* werden schließlich die beiden losen Enden des medialen Dispositivs des Labors wieder verknüpft: Das gemeinsame medientechnische Interesse von Reality-TV-Formaten und sozialpsychologischen Versuchsanordnungen besteht darin, Beobachtungssituationen zu schaffen, in denen der ›wahre‹ Mensch sich selbst entweder in seiner immergleichen Alltäglichkeit oder in seiner latenten Tiefe präsentiert. Diese mediale Konstellation gilt auch für die von Bill Nichols beschriebene indexikalische Überlagerung von Bild und Wirklichkeit und Erzählung (*story*) und Geschichte (*history*) im Dokumentarfilm. Die Subjekte des dokumentarischen Films beschreibt Nichols als »social actors« (Nichols 1991: 42), die hauptsächlich als Objekte der Beobachtung präsentiert werden: als Fallbeispiele, Informanten oder Zeugen. Diese visuelle Strategie der Authentifizierung prägt strukturell das dokumentarische Genre und findet sich bereits in den Arbeiten der Pioniere des dokumentarischen Stils, etwa in *Nanook of the North* (1922) von Robert Flaherty oder in den ethnographischen Filmen Jean Rouchs (z.B. *Le Jaguar*, 1954/1962). In den Filmen von zeitgenössischen Regisseuren wie etwa Michael Moore (*Roger and Me*, *Bowling for Columbine*), Nick Broomfield (*Biggie and Tupac*, *Kurt and Courtney*), Michael Winterbottom (*In this World*) oder Ulrich Seidl (*Hundstage*) wird das »social acting« vor allem für das Erklären der sozialen Welt und die direkte Adressierung des Zuschauers eingesetzt.

Zwischen Massenmedium und Menschenexperiment zeigt sich hier also ein entscheidender Berührungspunkt, wenn es um Einblicke in Aspekte ›unverstellten‹ Verhaltens geht und dabei auf einen ganzheitlichen Menschenversuch abgezielt wird. Allerdings bleibt das ›Mehrwissen‹ der versteckten Kamera darauf beschränkt, eine unwissende Person in Modellsituationen vorzuführen. Beide Medieninszenierungen des Realen, die Re-

ality-TV-Formate der Massenmedien und die experimentellen Wissenschaften vom Menschen, arbeiten also am gleichen Set und versuchen, die medialen Konstruktionen eines unverstellten Exhibitionismus und eines idealen Voyeurismus zu perfektionieren.

