

Michael Braun

Sein und Zeit: Duncan Jones' Gedanken Spielfilm Source Code

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/22656>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Braun, Michael: Sein und Zeit: Duncan Jones' Gedanken Spielfilm Source Code. In: *Medienobservationen*, Jg. 15 (2011). DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/22656>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.medienobservationen.de/2011/braun-source-code/>

Nutzungsbedingungen:

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

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

Terms of use:

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

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

Michael Braun

Sein und Zeit:
Duncan Jones' Gedankenspielfilm *Source Code*

Duncan Jones' Source Code (2011) ist ein weiteres Beispiel des „Gedankenspielfilms“ (Elsaesser) und des „Bewusstseinsfilms“ (Jabraus). Aus dem Motiv der Zeitreise macht der Regisseur einen ebenso spannenden wie nachdenkswerten Film über Identität, Kommunikation und Bewusstsein. Der Beitrag untersucht die filmsprachlichen Mittel und die Plot-Strukturen, mit denen die eigentümliche Zeitregie des Films inszeniert wird.

Es gibt zwei Arten, die Zeit im Film zu traktieren. In der klassischen Variante wird die Handlung chronologisch erzählt, sie folgt einer stringenten *Plotline*. Brüche in der Zeitfolge werden vermieden, Rückblenden dienen der Erklärung der fortschreitenden Gegenwart. Dahinter steht das *Continuity system* des Hollywoodkinos, ein einflussreiches „Regelwerk zur unaufdringlichen Komprimierung von Raum und Zeit“¹. Seine Mittel sind der unsichtbare Schnitt, *Establishing shots*, *Point-of-view shots*; mit Parallelmontagen werden gleichzeitig ablaufende Episoden verknüpft. Der Film ist in dieser klassischen Variante ein narratives Medium.

Die andere Variante erzählt die Handlung, wenn man hierbei überhaupt von Erzählen und Handlung sprechen kann, in Sprüngen, querläufig, gegen den Uhrzeigersinn. Gestorbene Personen können etwa wieder im Plot auftauchen. Das erfordert besondere Aufmerksamkeit beim Zuschauer. Er wird nicht nur zum Zeugen, sondern auch zum insgeheimen Mitspieler des Plots gemacht. Die Mittel dazu sind Jump cuts, unzuverlässiges Erzählen, Bilder mit zwei Seiten, die einer „Schizo-Logik“ (Deleuze) folgen. Der Film in die-

¹ Thomas Elsaesser. *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg: Junius 2007, S. 113.

ser postklassischen Variante ist der *Mindgame movies*², der Gedankenspielfilm.

Source Code als Gedankenspielfilm

Source Code – der zweite Film des jungen Regisseurs Duncan Jones (übrigens des Sohns von David Bowie) – gehört eindeutig der zweiten Klasse an. Es ist ein Gedankenspielfilm, der das Urvertrauen des Zuschauers ausnutzt, um eine sehr eigentümliche Zeitregie zu organisieren. Die Lösung am Ende des Films ist nicht minder überwältigend, was für die Zumutung einer einigermaßen unlogischen, ja auch absurden Handlung entschädigt³.

Ein Mann mittleren Alters, sportlich, gutaussehend, mit Dreitagebart, findet sich zu Beginn des Films in einem Chicagoer Vorortzug voller Menschen, die auf dem Weg zur Arbeit sind. Gegenüber von ihm sitzt Christina Warren, eine attraktive schwarzhaarige Frau, die ihn mit Sean anredet. Doch „Sean“, der die Frau nicht kennt, ist nicht wirklich Sean Ventress, für den sie ihn hält. Das verraten „Seans“ überraschte Reaktionen auf die harmlosen Flirtversuche Christinas. Als er auf der Zugtoilette in den Spiegel blickt, starrt ihn ein anderer, jüngerer Mann an, ohne Bart: das Gesicht des echten Seans, eines gewöhnlichen Geschichtslehrers auf dem Weg zur Schule, wie der andere „Sean“ später herausbekommt. Der Zuschauer weiß jetzt schon ein wenig mehr als die Figuren im Zug. Er sieht, was sie nicht sehen: das „falsche“ Gesicht (oder den fremden Geist) im richtigen Körper. Diese Differenz zwischen Wissen und Sehen gehört zur Zeitdramaturgie von *Source Code*.

Nach acht Minuten lässt eine Bombe den Zug explodieren. „Sean“ kommt in einer hermetisch abgeriegelten Kapsel zu sich, es ist das dreitagebärtige Gesicht aus dem Zug. Er sitzt angeschnallt in einem Pilotensitz und trägt eine

² Vgl. Thomas Elsaesser: „Film als Möglichkeitsform: Vom „post mortem“-Kino zu mindgame movies“. Ders.: *Hollywood heute. Geschichte, Gender und Nation im postklassischen Kino*. Berlin: Bertz+Fischer 2009, S. 237-263.

³ Vgl. dazu vor allem David Bordwell. „Forking tracks: Source Code.“ *Observations on Film Art*.

URL: <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/05/03/forking-tracks-source-code/> (zit. 17.6.2011).

paramilitärische Uniform. Über den Monitor redet ihn eine Frau, Captain Goodwin, als Captain Colter Stevens an. Sie wiederum sitzt in einem laborartigen Raum des Nellis Konzerns, der wie einer der aus zahllosen Agentenfilmen bekannten Computerräume der CIA ausgestattet ist.

Der Zuschauer erfährt in den knappen, gehetzten Dialogen zwischen Stevens und Goodwin allmählich, was es mit der Doppelidentität von Stevens/Sean auf sich hat. Sean ist bei einer Zugexplosion, Stevens ist bei einem militärischen Einsatz in Afghanistan ums Leben gekommen, aber Stevens' Körper wird künstlich am Leben erhalten, sein Gehirn funktioniert noch. Damit eignet er sich bestens für ein geheimes Experiment, den Source Code, der darin besteht, das Gehirn eines klinisch toten Komapatienten (Stevens') in den Körper eines anderen Menschen (Seans) zu schicken, der gerade die letzten acht Minuten seines Lebens erlebt. Diese acht Minuten sollen sich nämlich, so die dem Zuschauer ohne weiteres aufgenötigte neurologische Voraussetzung, derart in das Kurzzeitgedächtnis im präfrontalen Kortex einbrennen, dass das Gehirn auch nach dem Tod noch elektrische Impulse aussendet.

Avatar als Katastrophenschutz Helfer

Der Avatar als Katastrophenschutz Helfer: Das ist die Rolle, die für Captain Stevens aufgrund der anatomischen Ähnlichkeit seines Gehirns mit dem von Sean vorgesehen ist. Wieder und wieder wird er mit dem Auftrag in den Zug zurückbeordert, die Bombe und den Attentäter zu finden. Dabei erhält er – sowohl in der extradiegetischen Rahmenhandlung (in der Kapsel) wie auch in der intradiegetischen Binnenhandlung (im Zug) – fortwährend erweiterte Informationen, die ihm dabei helfen sollen, seinen Auftrag möglichst zügig zu erledigen. So verrät ihm Goodwin, dass der Schaffner in einem Tresor seines Abteils eine geladene Waffe hat (die Sean/Stevens aber beim ersten Versuch zu spät erreicht).

Eigentlich werden zwei Gedankenspielfilme inszeniert. Der eine spielt mit dem Wissen des Helden und des Zuschauers um die nach exakt acht Minuten explodierende Bombe, ist also im Sinne Hitchcocks ein typisches Beispiel

für Suspense als gedehnte Erwartung und emotionale Neugier⁴: Wird es gelingen, das scheinbar unausweichliche Ende zu verhindern? Der andere „Film“ ist das Rätsel um Stevens' Identität, seine *Back story wound*, seinen Tod und die Möglichkeit seiner *Post-mortem*-Mission für den Nellis Konzern. Verbunden sind beide Teile durch das Zeit-Regiment des 93 Minuten langen Films. Die Zeit ist nicht nur das zentrale Suspense-Motiv, sie steuert den Film bis in kleinste Einzelheiten hinein. Die Großeinstellung der tickenden Uhr, auf die Sean so häufig schaut, dass es Christina bald auffällt, bestimmt auch den Verhaltenscode Goodwins und ihres Chefs Rutledge, die den toten Corpus von Stevens als Avatar ausnutzen, um das nächste verheerende Bombenattentat in Downtown Chicago zu verhindern. Die Zeit bestimmt die Frage nach Bewusstsein und Identität, in Realität und Parallel-Realität läuft den Hauptfiguren die Zeit davon.

Strukturgesetze der Geschichte

Jones unternimmt also – ähnlich wie Tom Tykwer in *Lola rennt* (1998) und Christopher Nolan in *Inception* (2010) – ein Experiment mit der filmischen Zeit. Eine Situation mit den gleichen Protagonisten, die aber verschieden reagieren: Dadurch wird unser Verständnis von Realität und Fiktion auf die Probe gestellt. Was ist wirklich, was nicht? Welcher Geschichte soll der Zuschauer trauen? Hier hilft es, einen Blick auf die klassischen Gesetze des Geschichtenerzählens im Hollywoodkino zu werfen, wie sie David Bordwell untersucht hat⁵. Jones hat diese Regeln angenommen, aber zugleich variiert.

1. Zielorientierung (*Goal orientation*): Der Held verfolgt ein festes Ziel, welches das Ziel seines Widersachers, des unbekanntes Attentäters, vereiteln soll. Er muss die Bombe finden und den Bombenleger identifizieren. Ein

⁴ Vgl. François Truffaut. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?* Hg. v. Robert Fischer. Übs. aus dem Französisch v. Frieda Graefe und Enno Patalas. 2. Aufl. München: Heyne 1999, S. 62f.

⁵ David Bordwell. "Anatomy of the Action Picture." *Observations on Film Art* (2007). URL: <http://www.davidbordwell.net/essays/anatomy.php> (zit. 17.6.2011). Vgl. auch Ders. *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press 1985, S. 27-147 und passim.

weiteres Ziel entwickelt sich parallel und kontrastiv dazu. Christina hat sich in ihn verliebt, aber er hat wenig Zeit, darauf einzugehen.

2. Doppelte Handlungslinie (*Double plotline*): Es gibt neben der Suche nach dem Attentäter eine romantische Handlung, und der Held muss sich in dieser Spannung zwischen Mission und Liebe entscheiden; beides gelingt am Ende auf verschiedenen Ebenen.

3. Diskrete Teilstruktur: Der Aufbau der Handlung folgt einem vierteiligen Schema (nach Bordwell). In der Exposition (der ersten Zug-Episode) werden uns der Protagonist, sein Umfeld und sein Dilemma vorgestellt (*Set-up*). Dann wird die Handlung komplexer, er muss Aufträge erfüllen, die Bombe finden, sie entschärfen, den Attentäter entlarven (*Complicating action*). Dieser offizielle Teil der Mission ist nach 58 Minuten erledigt, als der Terrorist, ein dicklicher Nerd, enttarnt ist. Das größere Attentat kann verhindert werden. Doch die Zugbombe explodiert, Sean und Christina werden bei der Enttarnung erschossen. Nach diesem *Plot point* beginnt ein dritter Handlungsteil, in dem Sean/Stevens sein Handeln auf beiden Ebenen des Plots selbständiger als zuvor bestimmt (*Development*), bis zur finalen Entscheidung, noch einmal in den Zug zurückkehren zu dürfen. Ein knapp dreiminütiger *Epilog* auf beiden Plot-Ebenen beschließt das Geschehen.

4. Vorbereitete, ‚baumelnde‘ Handlungen (*Dangling causes*): Die Struktur des Resets, der wiederholten Zeitschleifen im Zug, ermöglicht es, mit dem Wissen um die nächste Zukunft zu spielen. Sean weiß (und sagt es bei einem Reset), dass ihm die vorbeigehende Frau im nächsten Moment Kaffee auf den Schuh verschüttet und dass Christina auf ihrem Mobiltelefon einen Anruf ihres Ex-Freundes bekommt.

5. *Deadline*: Das vorgezeichnete Ende der Binnenhandlung ist die Detonation der Bombe, in der Rahmenhandlung ist es die erfüllte Mission und das Abschalten der Lebensfunktionen des komatösen Probanden. Auch dieses Ende wird in dem an sich verbotenen letzten Reset variiert. Der Held überlebt beide Plots, als Agent und als Verliebter im Zug.

Plot und Alternativ-Plot: Die ‚Scheideweg-Theorie‘

Jones' Zeitregie besteht in einem virtuosen Doppelspiel mit den von Bordwell aufgezeigten Strukturgesetzen. Einerseits wird der Held mehrmals in das gleiche raumzeitliche Koordinatensystem versetzt, das Zugabteil mit den gleichen Reisenden. Anfang und Ende dieser Episoden stehen fest, es geht um das, was dazwischen passiert. Die erzählte Zeit koinzidiert mit der Erzählzeit. Andererseits befindet sich der Held, bezeichnenderweise angeschnallt und also unbeweglich, in einem alternativen Raum-Zeit-Kontinuum, einer engen Kapsel, die an eine embryonale Situation, aber auch an einen Sarg erinnert. Diese Situation ist unumkehrbar (Captain Stevens ist ein toter Mann). Hier herrscht ebenfalls eine unerbittlich fortschreitende Zeit. Aber eine Uhr ist nicht sichtbar. Es geht um das, was Stevens bzw. sein Gehirn in der Kommunikation mit Goodwin lernt.

Und das ist eine Menge. Zunächst macht der Held die schmerzhaft emotionale und physische Erfahrung, dass sich der Terrorist nicht unbedingt hinter einer islamisch anmutenden Fassade verbergen muss, sondern auch ein unscheinbarer *Nerd* aus dem eigenen Land sein kann. Der wahre Feind kommt von innen. Sean/Stevens lernt, mit Christinas Liebesbedürfnis umzugehen (obwohl der Film diesen romantischen Faden anfangs episodisch stark vernachlässigt). Er nimmt seinen neuen Charakter an (sein Bekenntnissatz „It's the new Me“ fällt zweimal). Und er ändert das Ziel seiner äußeren Mission, indem er aus der Tätersuche eine Opferrettung macht. Er erzwingt eine letzte Rückkehr in den Zug und schafft es entgegen Goodwins Erklärung, dass die Passagiere des Zuges unumkehrbar tot sind, der Geschichte eine andere, glückliche Wendung zu geben.

Happy ending mit Widerhaken

Diese nicht-katastrophale Wendung ist kein konventionelles *Happy ending*. Es wird subtil eingeleitet nach dem Ende der normalerweise tödlichen Achtminutensequenz. Sean hat mit einem größeren Geldbetrag den anfangs noch fälschlicherweise verdächtigten Comedian dazu gebracht, das Zugabteil zu unterhalten. Er und Christina küssen sich. Dann werden der Kuss des

Paars und das Lachen des Publikums als Bild eingefroren. Jetzt könnte der Film zu Ende sein, Goodwin mit ihrem glücklichen Namen hat die Lebensfunktionen des Captains abgeschaltet, der Patient als Held findet sein glückliches Ende. Dann aber läuft der Film weiter. Sean und Christina haben eine Zukunft. Sie spielt in einer Parallelwelt.

Der Regisseur Duncan Jones hat diese Option des Helden am ‚Scheideweg‘ (Bordwell) als wichtige Lösung für seinen Gedankenspielfilm bezeichnet:

obviously in that final passage, that final source code where Colter has gone off to that parallel reality and has stopped the train from going off, we now exist in a new reality where because the train was never blown up, he was never sent on the mission in the first place, so he must still exist in the facility where [his military handler] Goodwin is. That is the same Goodwin in this parallel reality who receives the email he sends from the train. I love the paradox of that ending, which was why I was so keen that was part of the film.⁶

Zeit-Paradoxie des Epilogs

In der Paradoxie des Epilogs liegt das eigentliche Potenzial des Gedankenspiels, das der Film mit dem Zuschauer anstellt. Wie kann ein toter Körper sich ein neues Leben imaginieren? Kann die geschehene Geschichte unter einer anderen Voraussetzung ganz anders weitergehen? Wie überzeugend ist ein solches Zeitparadox für den Zuschauer? Die kognitivistische Filmtheorie gibt darauf die Antwort: Das Kino zeigt das Sein unserer Zeit, indem er das Verhältnis zwischen Film und Zuschauer nicht als Simulation oder als Verdinglichung beschreibt, sondern als Nachahmung unseres Bewusstseins und unserer Gehirntätigkeit. Der Kognitivist Torben Grodal hat dieses Bewusst-

⁶ Alex Fitch. „Interview with Duncan Jones“. *Electric Sheep Magazine*, 11.4.2011. URL: <http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2011/04/11/source-code-interview-with-duncan-jones/> (zit. 17.6.2011).

seinskino im Rückgriff auf neurologische Erkenntnisse untersucht⁷. Er entwickelt ein dreistufiges Modell, das die „Tätigkeiten des Bewusstseins an die Leistungen des Körpers koppelt“⁸: Das „komatöse Selbst“ steuert vegetative Tätigkeiten, das „verkörperte Kernbewusstsein“ ist so etwas wie ein sensorisch-kognitiver Reiz-Reaktions-Mechanismus, das „autobiographische Selbst“ entwickelt eine Identität über Erinnerungen an die Vergangenheit und über Erwartungen an die Zukunft.

In diesem Sinne ist der nur künstlich am Leben gehaltene Stevens das „komatöse Selbst“. Es ist nur in einer Einstellung als entstellter Rumpf mit Kopf sichtbar, leblos und unbewegt; allein sein Gesicht verrät etwas Menschliches. Das „Kernbewusstsein“ ist die Selbstprojektion von Stevens in seiner sargähnlichen Kapsel; hier herrscht die reine Gegenwart, das Gedächtnis wird erst durch Labortests aktiviert. Aber das Kernbewusstsein ist lernfähig. Stevens erzwingt bei Goodwin einen letzten Reset, bevor sie ihn – in der Rahmenhandlung – ‚abschaltet‘. Das autobiographische Selbst nun ist Stevens’ Geist in Seans Körper. Es kann aktiv handeln. Es entwickelt Theorien über Vergangenheit und Zukunft. So ruft der Held unter fremdem Namen seinen über den im Krieg abwesenden Sohn verbitterten Vater an und erreicht eine partielle Versöhnung; er identifiziert das Logo seiner Militäreinheit und schickt Goodwin eine E-Mail. Diese Verbindung der beiden diegetischen Welten ermöglicht das abschließende Zeitparadox. Denn in der E-Mail, die Goodwin auf ihrem Mobiltelefon bezeichnenderweise vor dem Attentat im Zug erhält, begründet Sean/Stevens den Erfolg des Source Codes. Dieses Programm ist sogar noch besser, als es sein Schöpfer (Goodwins Vorgesetzter) für vorstellbar hält. Es führt den Menschen an die Grenzen seines Lebens und darüber hinaus⁹. Damit verschafft sich unser Held die Legitimation, sein Leben auf beiden Plot-Ebenen weiterzuführen, als Agent im Source Code und als Liebender in einem Paralleluniversum.

⁷ Vgl. Torben Kragh Gordal. „Art Film, the Transient Body, and the Permanent Soul“. *Aura* 6 (2000) No. 3, S. 33-53. Vgl. dazu ausführlich Elsaesser. *Filmtheorie* (wie Anm. 1), S. 206f.

⁸ Elsaesser. *Filmtheorie* (wie Anm. 1), S. 206.

⁹ In der Programmiersprache bezeichnet der Source Code einen Quelltext, ohne den die Software nicht funktioniert.

Die doppelte Regie der Zeit

Jones überbrückt, indem er auf diese Weise Bewusstseinsdrama und Actionkino aneinanderbindet, die Spannung zwischen europäischem Kunstkino und Hollywoodfilm, zwischen „Zeit-Bild“ und „Bewegungs-Bild“ (Deleuze)¹⁰. Die Zeit übernimmt selbst die Regie, allerdings auf eine zweideutige, ‚schizo-logische‘ und nicht-logische Art, die nicht jedem einleuchten mag. Darauf jedoch kommt es beim Filmsehen nicht an. Wie stark der Zuschauer ins Geschehen einbezogen wird, zeigt ein Kunst-Bild in *Source Code*, das Cloud Gate im Millennium Park von Chicago. Es ist eine 110 Tonnen schwere Skulptur aus Spiegelglas, die die Skyline der Stadt und die Menschen auf dem Platz eindrucksvoll reflektiert. Im Epilog wird die Skulptur überdeutlich in Szene gesetzt, als Sean und Christina über den Platz in eine neue gemeinsame und womöglich glückliche Zukunft gehen. „Glaubst Du an Schicksal?“ fragt Sean, Christina antwortet ausweichend: „I’m more of a dumb luck kind of girl.“

In den rasant geschnittenen, assoziativen Montagen zwischen den Plotebenen taucht die Skulptur ebenfalls auf. Hier ist sie ein Emblem der verspiegelten Doppelhandlung, ein Symbol des vollen Menschenlebens (das Sean/Stevens gerettet hat), eine Selbstreferenz des Gedankenspiels, das zurück in die Realität einer nordwestamerikanischen Metropole verweist. Die Arbeit der Traumfabrik geht weiter, auch und gerade mit veränderten Mitteln.

¹⁰ Vgl. Gilles Deleuze. „Über *Das Bewegungs-Bild*.“ „Über *Das Zeit-Bild*.“ Ders. *Unterhandlungen. 1972-1990*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp 1993, S. 70-85 u. S. 86-91.