

SÖREN HATJE & MALTE SURMEIER



FILMMUSIK-ANALYSE
THE GAME

INHALT

03 FACTS

04 DIE MACHER

09 HANDLUNG

08 MUSIK

19 FAZIT

04 DAVID FINCHER

05 HOWARD SHORE

06 DARSTELLER

08 GESTALTUNG

15 EINFLÜSSE & FREMDMUSIK

18 VERTEILUNG

FACTS

Titel:	The Game
Dt. Untertitel:	Das Geschenk seines Lebens
Jahr:	1997
Land:	USA
Originalsprache:	Englisch
Länge:	129 Minuten
Regie:	David Fincher
Drehbuch:	John Brancato Michael Ferris
Produktion:	Ceán Chaffin Steve Golin
Kamera:	Harris Savides
Schnitt:	James Haygood
Musik:	Howard Shore

Besetzung:

Michael Douglas
Sean Penn
Deborah Kara Unger
James Rebhorn
Peter Donat
Carroll Baker
Anna Katarina
Armin Mueller-Stahl
Charles Martinet
Tommy Flanagan



DIE MACHER

REGIE: DAVID FINCHER

- *1962 in Denver, Colorado
- begann mit Musikvideos und Werbespots
- Arbeitete bei *Industrial Light and Magic* an Filmen wie *Star Wars Ep. 6* mit
- Mitbegründer der Produktionsfirma *Propaganda Films* (1986)
- Erster Spielfilm: *Alien 3* (1992)
- Durchbruch mit *Sieben* (1995)
- Weitere bekannte Filme: *Fight Club* (1999), *Der seltsame Fall des Benjamin Button* (2008), *The Social Network* (2010), *Gone Girl* (2014)
- Zwei Oscar-Nominierungen für die beste Regie für *Der seltsame Fall des Benjamin Button* und *The Social Network*

Stil:

- jeder Film hat eine spezielle Farb- und Lichtdramaturgie

- Dunkle Bilder mit reduziertem und eingefärbtem Weiß, meistens blau oder orange und grün
- Fincher bedient sich oft beim Film Noir, speziell auch in *The Game*
- ausgebrannte Lichtflächen, z.B. große Fenster
- vermeidet so gut es geht den Einsatz einer verwackelten Handkamera und benutzt feste Einstellungen bzw. Schwenks mit Stativen oder Kränen

Inhaltlich:

- -Plot Twists
- Vorliebe für Charaktere, die der „Generation Propaganda“ entsprechen: Yuppies, kalte Erfolgsmenschen mit ihren Konsum- und Sicherheitsfantasien
- Spielt mit der Wahrnehmung des Publikums.

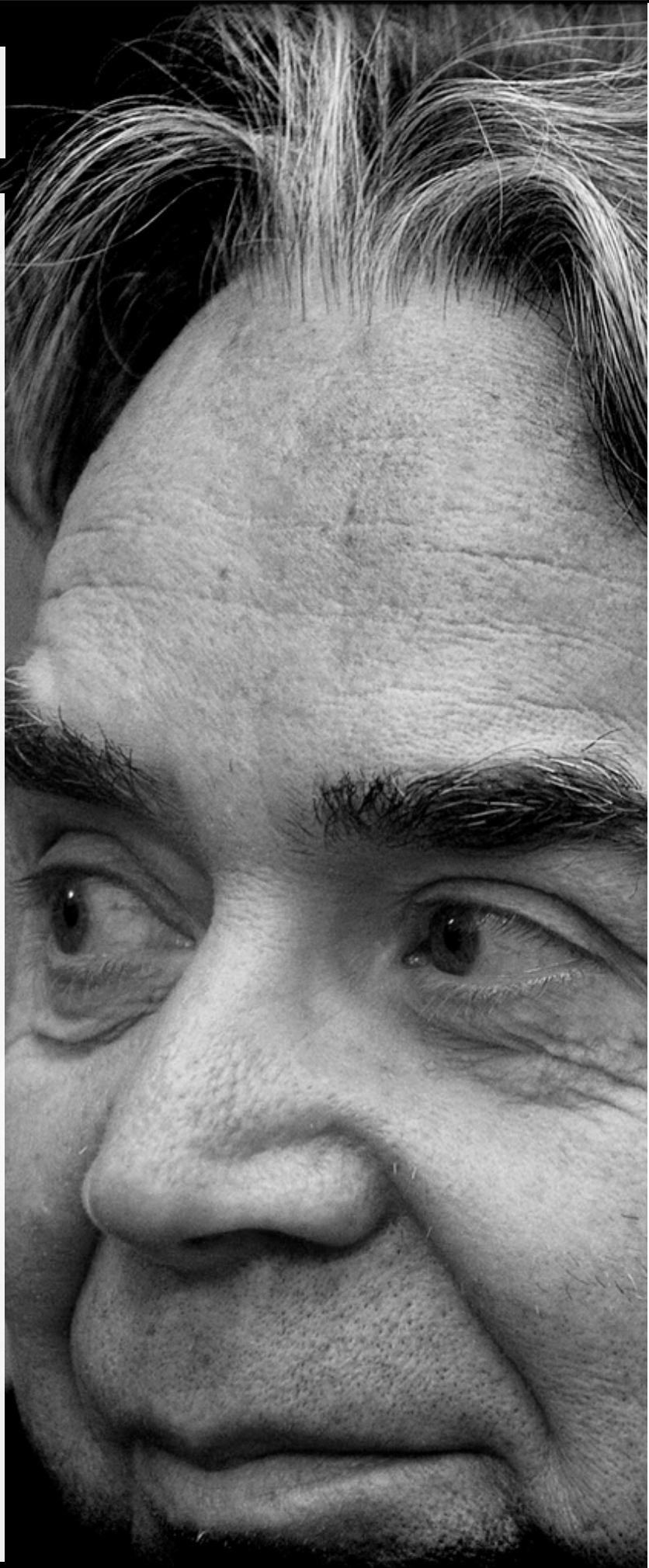
DIE MACHER

MUSIK: HOWARD SHORE

- *1946 in Toronto, Kanada
- studierte Musik am Berklee College of Music in Boston
- hat an der Filmmusik von über 90 Filmen gearbeitet
- komponierte für zwei David Fincher-Filme die Musik (*Seven*, *The Game*)
- - 23 Filme von Regisseur David Cronenberg (u.a. *The Fly*)
- gewann insgesamt 3 Oscars für *Der Herr der Ringe*, seine bekannteste Filmmusik
- begann mit zehn Jahren seine erste eigene Musik zu schreiben
- schrieb auch schon Konzerte und eine Oper
- Mitgründer von *Saturday Night Live*

Herangehensweise am Beispiel von *Herr der Ringe*:

1. Liest zuerst die Bücher und behält sie auch während des Schreibens immer in der Nähe
2. Nach einem ersten Gespräch mit dem Regisseur über die thematischen Inhalte der Musik beginnt er ein allgemeines, komplettes Stück zu schreiben
3. Nachdem der Film geschnitten ist wird mit dem Regisseur jede einzelne Szene besprochen und eventuelle Leitmotive herausgearbeitet

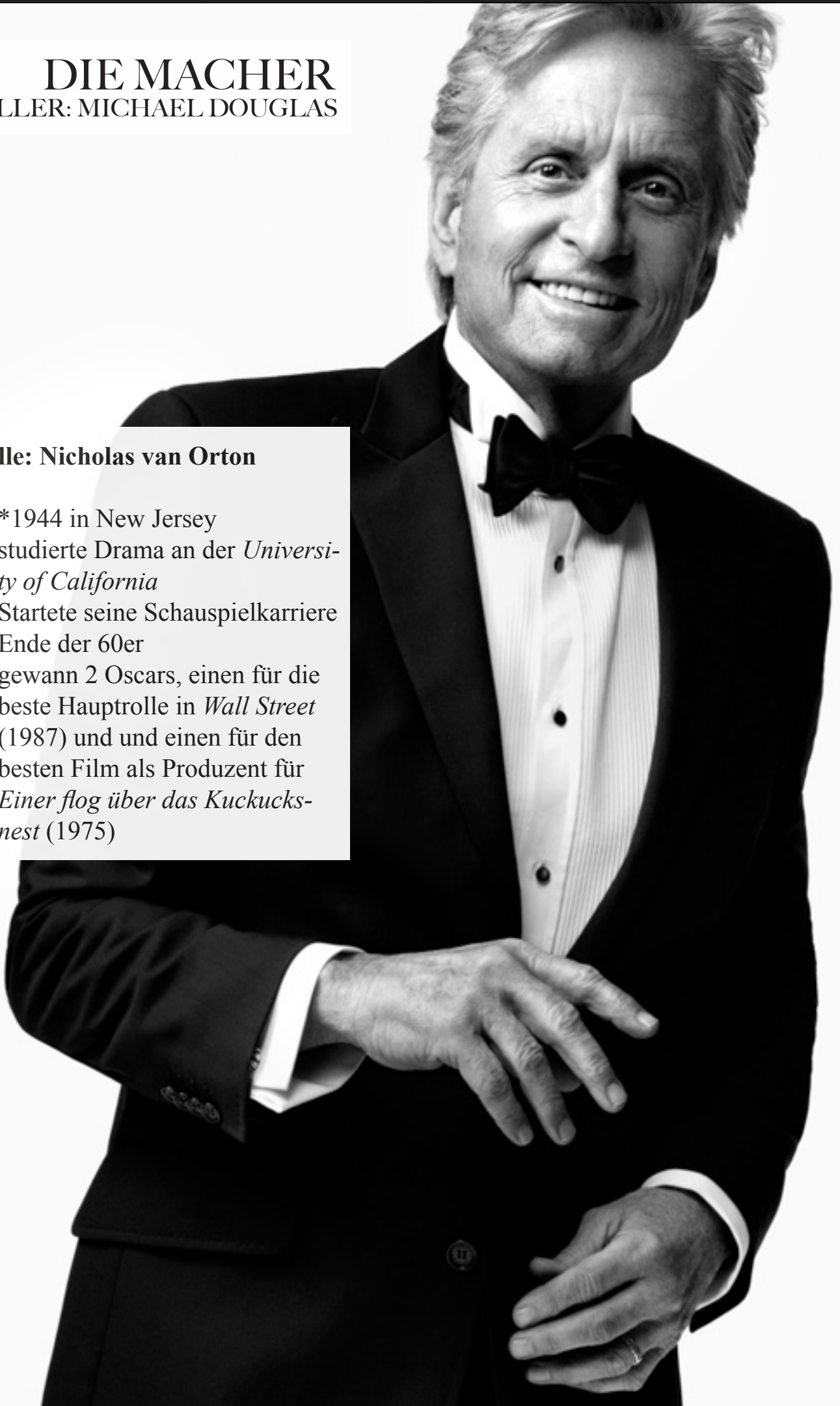


DIE MACHER

DARSTELLER: MICHAEL DOUGLAS

Rolle: Nicholas van Orton

- *1944 in New Jersey
- studierte Drama an der *University of California*
- Startete seine Schauspielkarriere Ende der 60er
- gewann 2 Oscars, einen für die beste Hauptrolle in *Wall Street* (1987) und einen für den besten Film als Produzent für *Einer flog über das Kuckucksnest* (1975)



DIE MACHER

DARSTELLER: SEAN PENN

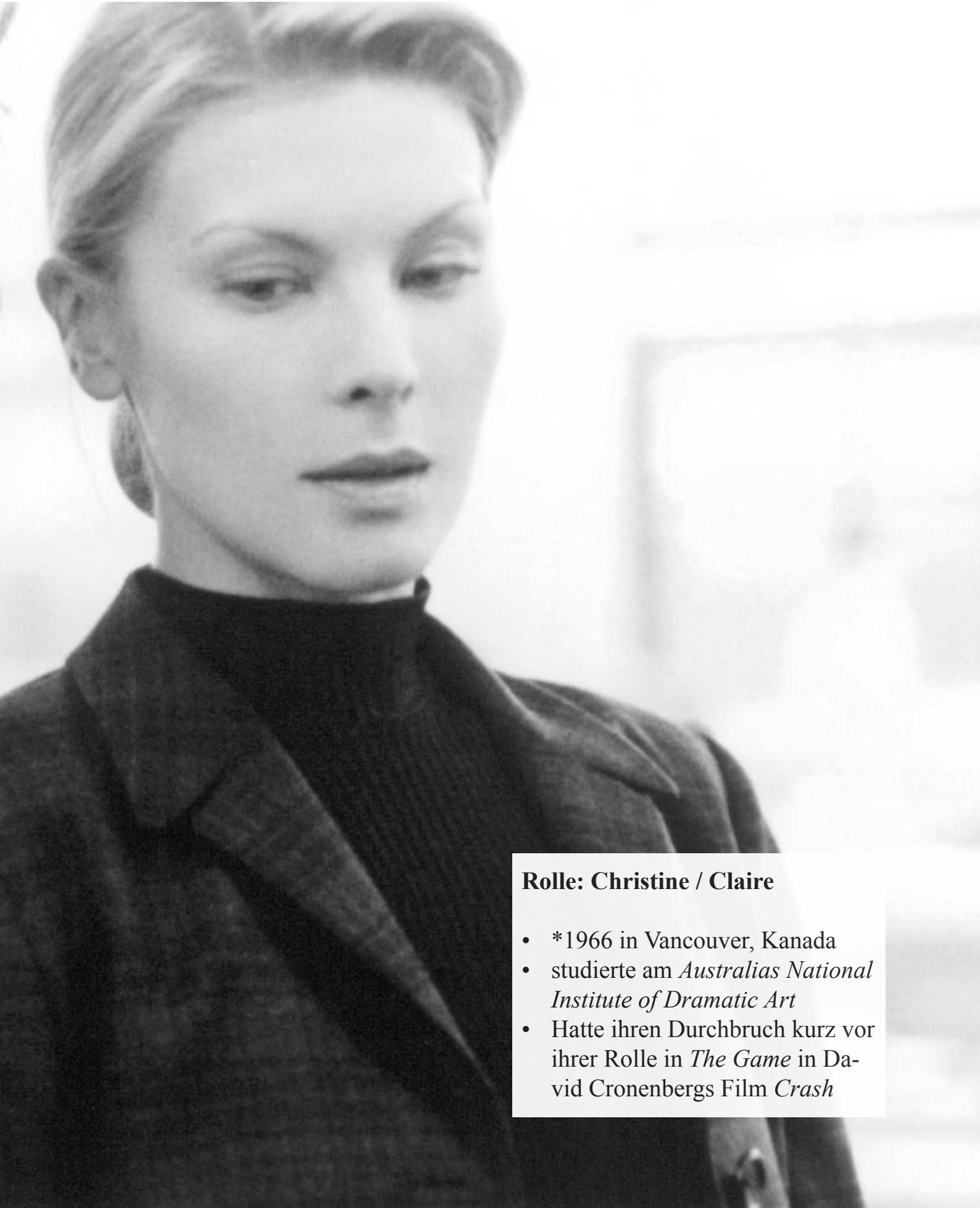


Rolle: Conrad van Orton

- *1960 in Santa Monica, Kalifornien
- gewann 2 Oscars für die beste Hauptrolle in *Mystic River* (2003) und *Milk* (2008)
- Auch als Regisseur tätig

DIE MACHER

DARSTELLERIN: DEBORAH KARA UNGER



Rolle: Christine / Claire

- *1966 in Vancouver, Kanada
- studierte am *Australias National Institute of Dramatic Art*
- Hatte ihren Durchbruch kurz vor ihrer Rolle in *The Game* in David Cronenbergs Film *Crash*

HANDLUNG

Nicholas Van Orton, gespielt von Michael Douglas, ist ein erfolgreicher Geschäftsmann. Sein finanzieller Erfolg geht jedoch auf Kosten seines Privatlebens. Er ist geschieden und hat auch kein gutes Verhältnis zu seinem jüngeren Bruder Conrad, gespielt von Sean Penn.

An Nicholas' 48. Geburtstag, dem Alter, in dem sein Vater Selbstmord beging und vor den Augen seines Sohnen vom Dach in den Tod sprang, bekommt Nicholas von seinem Bruder einen Gutschein der Firma CRS, kurz für Consumer Recreation Services.

Diese Firma soll ihm ein Erlebnis verschaffen, das sein Leben grundlegend ändern soll. Dabei erfährt er nur, dass es sich um eine Art Spiel handelt, ohne aber genauere Details zu kennen. Nicholas ist zunächst spkeptisch, nimmt jedoch an den Vorbereitungstests teil, die seine geistige und körperliche Verfassung überprüfen sollen.

Kurze Zeit später bekommt er einen Anruf der Firma, die ihm mitteilt, dass er den Anforderungen leider nicht entspräche und somit nicht am Spiel teilnehmen könne. Als er jedoch kurz darauf im Auto auf sein Anwesen fährt, entdeckt er eine lebensgroße Clowns-Puppe vor seiner Haustüre. Damit beginnt für ihn das Spiel.

Nicholas wird sich der enormen

Möglichkeiten bewusst, mit denen CRS Einfluss auf sein Leben nehmen kann. Relativ schnell nimmt das Spiel eine erste Wendung. In einem Restaurant trifft er auf eine Kellnerin namens Christine und wird durch einen Zettel angewiesen ihr zu folgen, als sie das Restaurant verlässt. Sie scheint ihm zunächst bei den darauf folgenden Ereignissen zu helfen.

Nicholas erkennt, dass es sich bei dem angeblichen Spiel um eine groß angelegte Verschwörung handeln könnte. Die Aktionen von CRS werden von Mal zu Mal drastischer. Es wird in sein Haus eingebrochen und die Wände beschmiert, in einem Hotelzimmer werden unter seinem Namen Drogen und Nacktbilder verteilt. Seine Bankkonten scheinen komplett leer geräumt zu sein und es wird mehrfach versucht, ihn umzubringen. Jedoch immer im Kontext des angeblichen Spieles, welches sich durch verschiedene Schlüssel präsentiert, die ihm CRS zukommen lässt und die ihm teilweise helfen, den Situationen zu entkommen.

Bei einem weiteren Treffen mit seinem Bruder Conrad kommt es zu einem Streit. Es stellt sich heraus dass auch Conrad offensichtlich immernoch von CRS verfolgt wird, seitdem dieser selbst, einige Zeit vor Nicholas, an dem Spiel teilgenommen hatte und Nicholas nur unter Druck in das Spiel hineingezogen hat.

Nicholas sucht daraufhin die Kellnerin auf, von der er weiß, dass sie zumindest für eine kurze Zeit für CRS gearbeitet hat. Sie bestätigt zuerst seine Befürchtungen und hilft ihm bei der Flucht.

Als sie ihn jedoch betäubt, wird klar, dass auch sie von Anfang an auf der Seite von CRS stand. Nicholas wacht in Mexiko wieder auf und muss sich ohne Geld oder Pass zurück in die USA schlagen. Dort angekommen bittet er seine Ex-Frau um Hilfe. Für ihn ist sie die einzige Person, der er noch trauen kann. Sie treffen sich in einem Cafe, wo Nicholas versucht, seine Situation zu erklären.

Dort sieht er zufällig im Fernsehen, dass der vermeintliche CRS-Mitarbeiter der ihn zu Beginn getestet hatte, nur ein Schauspieler ist. Über dessen Agentur sucht Nicholas den Schauspieler auf und zwingt diesen unter Waffengewalt, ihn zur CRS Zentrale zu bringen. Dort angekommen findet er auch alle anderen Personen, die mit CRS und seinem Spiel zu tun haben. Unter anderem die Kellnerin Christine.

Nicholas nimmt sie als Geisel und flüchtet mit ihr vor den inzwischen gerufenen Wachleuten auf das Dach des Gebäudes. Dort erklärt ihm Christine, dass alles, bis zu diesem Moment, teil des Spiels ist. Sie bemerkt jedoch dass Nicholas nicht die von CRS präparierte Pistole in der Hand hält, sondern seinen eigenen, scharfen Revolver. Christi-

ne versucht Nicholas die Gefahr zu erklären, dieser ist jedoch so aufgebracht und glaubt ihr die Geschichte vom Spiel nicht, sondern sieht sich selbst immer noch in Lebensgefahr. Als die Tür zum Dach aufgebrochen wird, feuert er seine Waffe auf die dort stehende Person. Es ist sein Bruder Conrad, der Nicholas mit einer Sektfalsche in der Hand überraschen wollte.

Als Nicholas die Situation erkennt, dass es sich tatsächlich nur um ein Spiel handelt und er soeben seinen Bruder erschossen hat, steigt er auf die Kante des Daches und stürzt sich in die Tiefe. Er landet auf einem großen Luftkissen, das extra für diesen Zweck aufgestellt wurde. Um ihn herum befinden sich Freunde und Bekannte, alle als Gäste seiner Geburtstagsparty.

Auch Conrad ist unversehrt dabei. Es stellt sich heraus, dass alle Geschehnisse, auch sein Sprung vom Dach, geplant waren und geschickt eingefädelt wurden. Alles als Teil des Spiels, dessen Ziel es war, Nicholas davon abzuhalten ein „Arschloch“ zu werden, wie es sein Bruder ausdrückt.

MUSIK GESTALTUNG

Anders als in seinem bekanntesten Werk *Der Herr der Ringe*, verwendet Howard Shore in *The Game* keine Leitmotiv-Technik. Der Sound-track des Thrillers ist nicht nachsingbar und auch nur schwer wiedererkennbar.

Shore verwendet hier die Mood-Technik. Es gibt keine Motive mit Ohrwurm-Charakter, dafür wird ein Klangbild erzeugt: Ein Musik- und Klang-Teppich, der die Stimmungen im Film vorgibt oder unterstützt. Bilder und Musik sollen verschmelzen, sodass der Zuschauer gar nicht bewusst wahrnimmt, ob gerade Musik läuft oder nicht. Doch unterbewusst soll der Sound seine Stimmung und seine Gefühle lenken.

Es gibt verschiedene Gründe, weswegen sich die Mood-Technik für *The Game* anbietet:

1. Es geht um das schwer greifbare Innere eines Menschen (Nicholas), das aufgewühlt wird und sich verändert.
2. Es geht um ständige, verwirrende Bedrohungssituationen, die durch die Musik erst ihre ganze Wirkung entfalten.
3. Es gibt nur einen Handlungsstrang, weshalb der Zuschauer keine Motive braucht, um sich in verschiedenen Kontexten zurecht zu finden.

Bsp.: „Happy Birthday, Nicholas“

Die Einleitung des Films (00:50 - 02:38) besteht aus einem Zusammenschnitt von Super-8-Aufnahmen von einer Familienfeier, vermutlich der Geburtstag von Nicholas' Vater. Abgesehen von der groben Körnung und den entsättigten Farben deutet zunächst wenig darauf hin, dass es sich um eine traurige Szenerie handeln könnte. Der Zuschauer sieht ausgelassen feiernde Menschen und dazwischen immer wieder den jungen Nicholas mit seinem Vater.

Doch die Musik lenkt die Gefühle des Publikums in eine ganz bestimmte Richtung. Der hier zu hörende erste Teil des Stücks „Happy Birthday, Nicholas“ wird nur von einem Klavier gespielt. Linke und rechte Hand bewegen sich weit voneinander weg. Es gibt keine erkennbare Tonart, eher aneinandergereihte, traurig anmutende Harmonien.

Das Stück könnte in seiner Schwere auch die Hintergrundmusik für eine Beerdigung sein. So erkennt der Zuschauer schon hier, dass trotz der scheinbaren Familienfest-Idylle irgendetwas nicht stimmt.



Obwohl er in die Kamera lächelt, meint das Publikum durch die musikalische Untermalung plötzlich eine

Last und Gebrochenheit in den Augen des jungen Nicholas zu erkennen.

Das Stück „Happy Birthday, Nicholas“ erstreckt sich über mehrere Szenen und erzählt voneinander getrennt eine Geschichte. Es geht um das große Trauma im Leben von Nicholas, um den Grund dafür, dass er ist wie er ist. Im Intro merken wir, dass etwas nicht stimmt, wir können jedoch nur mutmaßen, was los ist.

Fincher lässt uns jedoch nicht lange im Unklaren. Nachdem Nicholas seinen Bruder getroffen hat, wird das Stück in der Musik wieder aufgegriffen - und damit auch die Geschichte von Nicholas' Vergangenheit. Er fährt mit dem Auto nach Hause (09:14 - 10:26). Während der Fahrt werden immer wieder kurze Flashbacks eingeblendet. Der junge Nicholas kommt nach Hause und sieht seinen Vater dem Dach - bereit für den Sprung in den Tod.

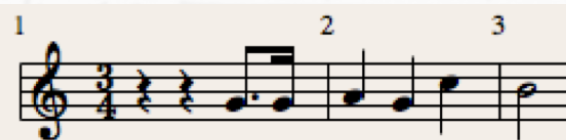


In der Musik passiert im Prinzip das Gleiche wie im Intro. Wir hören wieder dieselben Harmonien, denselben diffusen Rhythmus. Allerdings ist das Stück jetzt anders instrumentiert. Jetzt bilden Streicher ein Klangbett und bringen eine ganz andere Schwere und Melancholie, sowie Sehnsucht in die Szene ein. Die

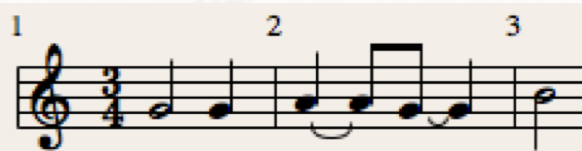
Akkorde auf der zweiten Zählzeit werden außerdem durch Arpeggios ergänzt, die von einer Harfe gespielt werden. Die Harfe als Instrument steht für den Himmel bzw. das Jenseits. Sie deutet hier an, dass Nicholas' Vater Erlösung im Selbstmord gesucht hat. Durch die Harmonien und die Gesamtstimmung wirkt die Harfe alles andere als himmlisch, sie beschreibt hier eine sehr zweifelhafte Erlösung.

In diesem Abschnitt des Stücks „Happy Birthday, Nicholas“ kommt eine Besonderheit dazu. Am Anfang der Passage wird das bekannte „Happy Birthday“-Motiv aufgenommen.

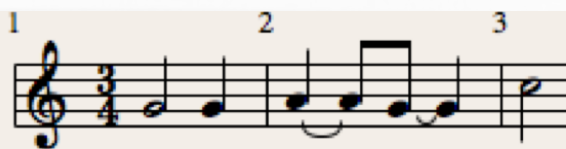
Allerdings erklingt es immer in abgewandelter Form. So sollte der Anfang von „Happy Birthday“ eigentlich klingen:



Howard Shore lässt das Motiv jedoch zunächst einmal deutlich langsamer spielen.

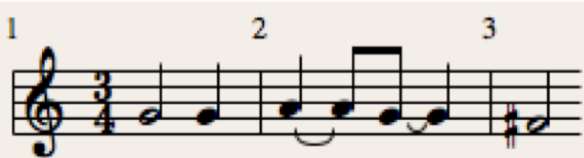


Außerdem wird der Höhepunkt, nämlich der vorletzte Ton, das C, ausgelassen. Dann nimmt die Melodie einen neuen Anlauf:



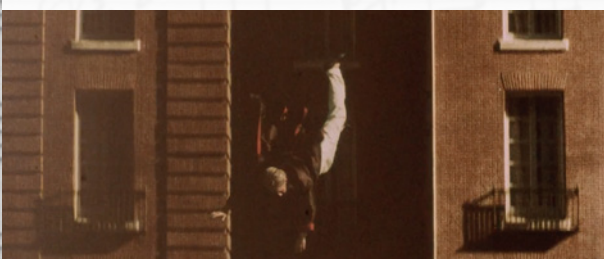
Jetzt erklingt das C, es fehlt aber der erwartete Abschluss auf dem H. Das C ist außerdem ein Gleitton der G-Dur-Skala, das heißt er strebt zum nächst tieferen Ton, nämlich dem H. Das wird aber nicht gespielt, deshalb bleibt ein Gefühl von Unvollständigkeit und Enttäuschung, bzw. einem unerfüllten Verlangen.

Dann folgt ein dritter und letzter Versuch:



Dieses Mal fällt die Melodie einfach zum Fis runter, als hätte sie aufgegeben. Das ganze illustriert musikalisch den Geburtstag von Nicholas. Er arbeitet, wirkt isoliert und blockt alle guten Wünsche ab. Er entscheidet sich außerdem einen Freund seines Vaters und Geschäftspartner zu feuern. Hinzu kommen die schmerzlichen Erinnerungen an seinen Vater. „Happy Birthday“ ist nur der traurige Versuch, diesem Geburtstag Glück abzugewinnen, aber eigentlich ist das materielle Glück von Nicholas trügerisch.

Vervollständigt wird die Geburtstagsmusik vom dritten Part (13:00 - 13:30). Hier wird endgültig aufgelöst, was mit dem Vater passiert ist.



Die Harfen sind noch einmal prä-senter und verstärken den jenseitigen Eindruck. Außerdem wird hier das Sounddesign wichtig, wir hören Sirenen, Hektik und eine knallende Tür.

Es ist nicht so, dass es in dem Stück „Happy Birthday, Nicholas“ ein Motiv gibt, das wir sofort wiedererkennen. Selbst das „Happy Birthday“-Motiv wird so diffus und sanft gespielt, dass man es leicht überhört. Aber vom sphärischen Klangbild her holt uns die Musik eher unterbewusst wieder zu den Flashbacks vom Anfang zurück.

Die Musik illustriert also weniger das Geschehen, als es mit einer bestimmten Stimmung aufzuladen. In den bisherigen Beispielen hat die Musik die Gefühle von Nicholas dargestellt, nämlich sein durch seine Vergangenheit zerrüttetes Ich - seine Nostalgie, seine Trauer und seinen Schmerz. An diesen Stellen wird die Mood-Technik also expressiv genutzt, die Gefühle des Protagonisten werden in den Vordergrund gestellt.

Bsp: Tests bei CRS

Ein gutes Beispiel für die sensorische Nutzung der Mood-Technik, das heißt das Hervorrufen bestimmter Stimmungen beim Zuschauer, ist die Test-Szene bei CRS (17:36 - 19:50). Nicholas lässt sich von dem „Verkäufer“ überzeugen und lässt sich lächelnd auf die Tests ein. Er nimmt das Ganze eher als Spaß und willkommene Unterbrechung seines Alltags. Bildstimmung und Musik vermitteln jedoch ein ganz anderes Bild. Die Musik wirkt diffus, mysteriös und bedrohlich. Das Klavier irrt eher durch die Musik, als dass es wirklich eine Melodie spielt oder gar führt. Außerdem hören wir klickende, hallende Percussions (Klanghölzer), die wie Tropfen klingen, die in einer großen Höhle von Tropfsteinen herunterfallen. Hier polarisiert die Musik: Eigentlich sitzen wir in einem Büro, wo irgendwelche langwierigen Tests gemacht werden. Eine arbeitsmäßige, neutrale, wenn überhaupt langweilige Stimmung. Aber in der Musik steigen wir quasi mit Nicholas in die Höhle des Löwen hinab. Die Musik fungiert hier also auch als Vorausdeutung und kündigt an, dass das Spiel für Nicholas alles andere als spaßig wird.

**Bsp: Aufwachen in Mexiko**

Entscheidend bei der Mood-Technik ist immer auch die Instrumentierung. Das wird gut deutlich, als Nicholas nach seiner Betäubung in Mexiko aufwacht (ab 1:33:43).



Der Film ist hier an einem Plot-Point angekommen, wo unserem Protagonisten jede fremde Hilfe wegbricht und er alleine aktiv werden muss. Das heißt hier gibt es auch so etwas wie einen Erkenntnisgewinn des Protagonisten: Ich muss mich ändern, um es zu schaffen.

Zunächst spielen tiefe Streicher, die eine dunkle und „sich grämende“ Wirkung haben. Dann passiert hinter den Augen von Nicholas etwas, er fasst einen Entschluss. In diesem Moment hören wir zusätzlich zu den Streichern dominante Hörner, die allgemein eine warme und drängende Wirkung haben. Ansonsten ändert sich in der Musik nicht viel, aber allein die Änderung in der Instrumentierung ergibt einen klaren Stimmungswechsel von Hoffungslosigkeit hin zu Aufbruch.

MUSIK

EINFLÜSSE & FREMDMUSIK

Fast die gesamte Musik in *The Game* ist nicht-diegetisch, wobei wir manchmal davon ausgehen können, dass es gerade eine Quelle im Raum gibt. Sie ist nur fast nie zu sehen.

Eine dieser Szenen ist die Restaurant-Szene, als Nicholas und Christine sich besser kennenlernen. Von einem Pianisten, von dem man annehmen kann, dass er irgendwo im Raum sitzt, wird das Stück „Claire de Lune“ von Claude Debussy gespielt.

Debussy war ein französischer Komponist des Impressionismus. In seiner Musik will er subjektive Eindrücke vermitteln und Atmosphäre schaffen. Ein Stück ist so, wie es für die Darstellung eines Eindrucks sein muss. Im Impressionismus gibt es verschiedene Techniken bzw. Besonderheiten, zum Beispiel:

- verschleierter Takt
- kein stabiles tonales Zentrum
- Pentatonik, Chromatik und Ganztonleitern
- bewusste Auswahl von Instrumenten für bestimmte Klangfarben

Howard Shore hat sich im Soundtrack klar vom Impressionismus beeinflussen lassen. Zurück zum Beispiel „Happy Birthday, Nicholas“ vom Anfang. Hier bewegt sich die Melodie durch eine Tonleiter, die

erst einmal scheinbar aus den Tönen der C-Dur bzw. A-Moll-Tonleiter besteht. Allerdings wird der Leitton F bzw. Fis weggelassen, wodurch es auch G-dur oder E-Moll sein könnte. Im Bass wird jedoch immer wieder ein D gespielt, was auf eine Kirchenart hindeuten kann, was im Impressionismus für Vergangenes steht.

Außerdem wird der Dreiertakt oft verschleiert, im späteren Verlauf des Films ist in der Musik meist gar kein Takt mehr erkennbar. Die bewusste Instrumentierung ist am Beispiel „Aufwachen in Mexiko“ deutlich geworden.

Der Verweis auf Debussy ist also anscheinend auch musikalisch nicht ganz zufällig. Howard Shore hat sich einiger seiner Techniken bedient, vor allem aber der Kunst, statt klarer Formen eine Klangfarbe zu schaffen und damit Eindrücke und Stimmungen zu vermitteln.



Aber zurück zu „Claire de Lune“. Das Stück fügt sich auch aufgrund seiner literarischen Vorlage gut in den Film ein. Die Vorlage ist wahrscheinlich das Gedicht „Claire de Lune“ von Paul Verlaine:

*So seltsam scheint mir deine Seele, wie/
ein Park, durch den ein Zug von Mas-
ken flimmert,/
doch Tanz und ihrer Lauten Melodie/
verbirgt nur Schmerz, der durch die
Masken schimmert./*

*Von Liebe singen sie, bespöttelnd ihr Ge-
schick, /
doch Mollklang macht das lose Klim-
pern trüber,/
es scheint, sie glauben selbst nicht an ihr
Glück, /
und leise rinnt ihr Lied in Mondschein
über./*

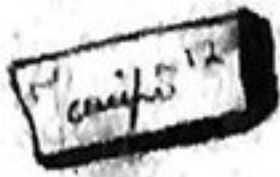
*Im Mondschein, der, sanfttraurig, blass
und blank,/
die Vögel träumen lässt hoch in den
Bäumen/
und schluchzen die Fontänen, dass sie
schlank/
und schauernd in die Marmorschalen
schäumen.*

Hier spricht also ein Mensch zum anderen und sagt ihm: du tust zwar glücklich, bist es aber nicht. Das wiederum passt zur Situation zwischen Nicholas und Christine. Das Gedicht sagt im Prinzip das aus, was Christine als Darstellerin des Spiels Nicholas als Spiegel vorhalten will - nämlich dass sein Glück trügerisch ist.

Man kann natürlich sagen, dass ja

die wenigsten Menschen die Vorlage kennen, wenn sie den Film sehen. Das stimmt wahrscheinlich, aber Debussy war wie gesagt Impressionist. Das heißt, er wollte einen Eindruck musikalisch festhalten, hier eben den Eindruck, der sich durch das Gedicht ergibt. Vielleicht haben die Macher darauf vertraut, dass sich durch die musikalische Ausmalung Debussys unbewusst der Eindruck einstellt, den auch das Gedicht hinterlassen würde.





Ein weiteres prägnantes Beispiel für On-Musik ist der Song „White Rabbit“ von Jefferson Airplane. Als Nicholas entdeckt, dass bei ihm eingebrochen wurde, findet er große Lautsprecherboxen im Treppenhaus, die den Song abspielen. In dem Lied wird die Geschichte von „Alice im Wunderland“ aufgegriffen, in der Alice einem weißen Kaninchen in den Bau folgt und im Wunderland landet. Für Nicholas ist das Spiel wie der Fall in den Kaninchenbau, nur auf ziemlich schaurige Art und Weise. Sein Wunderland ist ein düsteres und lebensbedrohliches. Auch musikalisch ist der Song nicht ganz uninteressant, da er keiner klassischen Form folgt, sondern sich kontinuierlich bis zum Ende steigert, ähnlich wie das Spiel auch immer intensiver wird und auf einen Höhepunkt zuläuft.

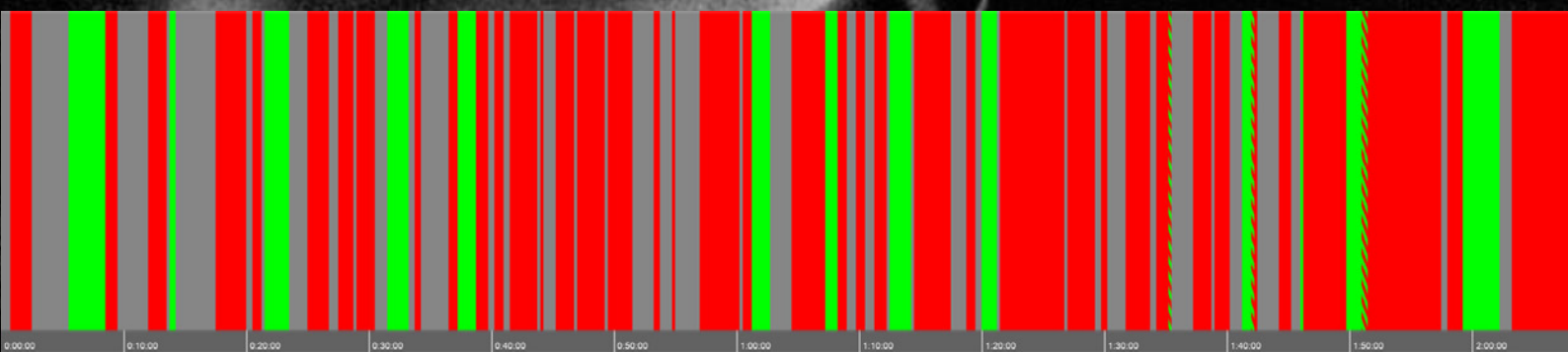
Am Ende des Films wird der Song noch ein zweites Mal gespielt. Nicholas hat das Spiel hinter sich und lässt sich von Claire auf einen Kaffee einladen. Hier beginnt für ihn das wahre Wunderland, ein neues Leben, in dem er die Kontrolle auch mal abgibt und sich auf Menschen einlässt.



MUSIK VERTEILUNG

In der Grafik ist einmal aufgeführt, wie viel Musik auf die gesamte Länge des Films vorkommt, wobei rot für OST und grün für Fremdmusik steht.

Während es am Anfang noch größere Lücken und längere Passagen mit Fremdmusik gibt, wird der OST mit der Zeit immer dichter und steigert sich mit der steigenden Intensität des Spiels. Insgesamt ist die Musik so komponiert, dass sie keinen



definierten Anfang und kein Ende hat. Der Zuschauer merkt gar nicht bewusst, ob die Musik gerade spielt oder nicht, sie schleicht sich in die Bilder, verändert die Stimmung und macht sich unauffällig wieder davon.

Auffällig ist jedoch bei näherem Hinsehen, dass die Musik immer dann eine wichtige Rolle spielt, wenn Nicholas die Kontrolle verliert, bzw. das Spiel sie ihm nimmt. So lange Nicholas glaubt, die Kontrolle zu haben, bleibt die Musik

still, kommt er in eine Situation, die ihn überfordert und in der das Spiel die treibende Kraft ist, ist die Musik genauso plötzlich wie das Spiel wieder da und kreiert eine bedrohliche Stimmung.



FAZIT

So unklar die Geschehnisse für Protagonist und Zuschauer im Film lange bleibt, so undurchschaubar präsentiert sich auch die Musik von Howard Shore. Per Mood-Technik lenkt er die Stimmung in eine bestimmte Richtung und manipuliert den Zuschauer auf sehr unterschwellige Art und Weise. Er hat hier keine Ohrwürmer komponiert, sondern Klangbilder erschaffen, die die Gefühlswelt des Protagonisten ausdrücken, Vorankündigungen liefern und selbst neutrale Bilder mit viel Emotion aufladen.

Die Fremdmusik ist musikalisch wie inhaltlich sehr bewusst ausgewählt und zeigt auch die Einflüsse Shores, die offenbar im Impressionismus liegen. Insgesamt ist der Soundtrack von *The Game* ein stimmiger Klangteppich, der dem Film erst die emotionale und bedrohliche Tiefe gibt, die durch die Bilder oft nur angedeutet werden kann.

The Game - Filmmusik-Analyse
Sören Hatje (30003) & Malte Surmeier (30305)

Komposition und Film
Prof. Oliver Curdt
Sommersemester 2015

Hochschule der Medien
Stuttgart