

CinemAnalyse ist 2024 dem Thema *Spielen* gewidmet.

Der 1. Film des Zyklus wird am Donnerstag, 25.01.2024 im Lichtspiel/Kinemathek, Sandrainstrasse 3, 3007 Bern gezeigt um **19.30 Uhr** (Bar offen ab 18.30 Uhr).

Einführung: Patrick Schwengeler (FZB) und Franz Michel (PSB)

THE GAME, USA 1997, E/d, 129'

Regie: David Fincher; Drehbuch: John Brancato & Michael Ferris; Produzenten: Ceán Chaffin, Steve Golin; Kamera: Harris Savides; Schnitt: James Haygood; Musik: Howard Shore; Ausstattung: Jeffrey Beecroft; Kostüme: Michael Kaplan, Edgar Pomeroy

Besetzung:

Michael Douglas (Nicholas Van Orton), Sean Penn (Conrad), Deborah Kara Unger (Christine), James Rebhorn (Jim Feingold), Peter Donat (Samuel Sutherland), Carroll Baker (Ilsa), Anna Katarina (Elizabeth), Armin Müller-Stahl (Anson Baer)

Nicholas Van Orton ist reich, intelligent, erfolgreich. Er denkt und handelt strategisch und ohne Emotionen – alles ist erreicht, alles geregelt. Als ihm sein Bruder Conrad zum 48. Geburtstag Zutritt zu einem geheimnisvollen Spiel schenkt, hat Nicholas keine Ahnung, worauf er sich einlässt: ein Spiel ohne Regeln, welches sein bisher kontrolliertes und geordnetes Leben verändern wird...

Der atmosphärisch ungemein dichte Psychothriller konfrontiert mit Urängsten der menschlichen Psyche: dem Kontrollverlust und der Fremdbestimmung. Nicht nur der Hauptprotagonist stürzt ins Chaos, sondern auch als Zuschauer:innen verlieren wir immer mehr die Orientierung.

Cineastisch beeindruckt der Film mit (heute unüblichen) langen Einstellungen in düsteren und unterkühlten Farben, ruhigem Schnittrhythmus, bewusst sparsam eingesetzter Musik und makellosen Leistungen des Hauptdarstellers wie auch der Nebenrollen. Zu Beginn packend und humorvoll, wird die Geschichte zunehmend beklemmend verstörend bis zum überraschenden Klimax. Das sehr gute Drehbuch garantiert Spannung bis zum Schluss.

Der Regisseur **David Fincher** wurde 1962 in Denver, Colorado, geboren und zog mit seinen Eltern nach Kalifornien, wo er in San Anselmo, etwas nördlich von San Francisco, als Einzelkind aufwuchs. Er begann sich früh für Filme zu interessieren, offenbar auch inspiriert durch den Regisseur und Produzenten George Lucas, der in der Nachbarschaft lebte. Bereits als Teenager begann Fincher in dessen Spezialeffekte-Studio *Industrial Light & Magic* als Kameraassistent zu arbeiten und wirkte in dieser Funktion u.a. beim Star-Wars-Film *Return of the Jedi* mit. 22-jährig begann er Musik-Videos zu drehen und machte sich bald auch einen Namen als Regisseur von Werbefilmen. 1992 folgte sein erster Spielfilm *Alien 3* und 1995 der stilbildende Thriller *Se7en*, danach *The Game* und *Fight Club* und seither weitere acht Spielfilme sowie Episoden der US-Streamingserien *House of Cards* und *Mindhunter*, bei denen er auch als Produzent wirkte.

Fincher gilt als Perfektionist, der Einstellungen bis zu 50 oder noch mehr Male wiederholen lässt und sich erst zufriedengibt, wenn alle ihr Bestes gegeben haben. Er hat einen ausgeprägten Sinn für Bildästhetik, den er in Dutzenden von Musik-Videos und Werbefilmen erwarb und verfeinerte. Obwohl er mit verschiedenen Kameraleuten zusammenarbeitete, gleichen sich seine Filme visuell in ihrer atmosphärischen Düsterei. Die Kamera wird oft durch die Bewegungen der Darsteller:innen gelenkt, was einen Sog in die Handlung kreierte.

The Game lässt sich stilistisch dem Genre *Neo-Noir* zuordnen, das in den USA ab Ende der 1950-er Jahre den *Film Noir* ablöste. Thematisch beschäftigt sich Fincher in diesem Film wie in den meisten seiner Inszenierungen mit einem Protagonisten, der in einem System gefangen ist, aus dem er auszubrechen und sich gegen sein Schicksal aufzulehnen versucht. Oft muss er sich mit dem Tod beschäftigen, auch dem eigenen, um sein Leben zurückzugewinnen.

Spannung wird bei Fincher meist und so auch in *The Game* nicht durch *Suspense* aufgebaut (einer Situation, in welcher die Zuschauer:innen mehr wissen als der Held oder die Heldin; typisch z.B. bei Hitchcock), sondern durch ein sich schleichend ausbreitendes bedrohliches Unbehagen, das uns – erfüllt von düsteren, aber unkonkreten Vorahnungen – wie den Helden weitgehend orientierungslos den Ereignissen ausliefert.

Psychoanalytischer Kommentar (spoiler alert!)

The Game führt uns in die Welt des reichen Investmentbankers Nicholas van Orton. Ein zunächst wenig sympathischer, unzugänglicher Charakter, der sozial isoliert in einer pompösen, jedoch unbelebten Villa hinter einem grossen verschlossenen Tor am Ende einer Strasse in San Francisco lebt. Seine Frau hat ihn verlassen. Seinen Bruder, einen drogenabhängigen Versager, sieht er selten. Dieser ist es dann aber, der ihm zum 48. Geburtstag ein geheimnisvolles Spiel schenkt. Ein Spiel, das Nicholas auf eine Weise herausfordern wird, die er sich in seinen kühnsten Träumen nicht hätte ausdenken können. Als Zuschauende werden wir in den Bann dieses Spiels zunehmend hineingezogen. Die Grenzen zwischen Spiel und Realität werden im Verlauf des Films immer unscharfer. Ist alles «nur ein Spiel», oder doch mehr als ein Spiel?

Das Thema des Spielens, mit dem wir uns in diesem Jahr im Rahmen von CinemAnalyse auseinandersetzen wollen, ist einer der wichtigen Pfeiler der Psychoanalyse. Freud beschrieb in einem seiner wichtigsten Werke, *Jenseits des Lustprinzips* von 1920, das sogenannte *Fort-Da-Spiel*. Das *Fort-Da-Spiel* kennen wir alle auch als «Gugus-Dada-Spiel». Wir erinnern uns mit Leichtigkeit und Freude daran wie lustvoll es sein kann, sich zu verstecken und sich wieder zu zeigen oder den anderen wiederzusehen.

Freud selbst beobachtete, wie sein 18 Monate alter Enkel Ernst eine Fadenspule über die Kante seines Betts warf, so dass diese nicht mehr zu sehen war. Sie war «Fort». Am Faden konnte er die Spule zurückziehen. Bei ihrem Wiedererscheinen rief Ernst ein freudiges «Da» aus.

Freud verstand dieses Spiel, das beliebig oft und mit grosser Lust wiederholt werden konnte, als einen Bewältigungsversuch. Es ging darum, Trennungen, kurze, aber auch längere, schmerzhaft, auf spielerische Art wiedererleben und im Spiel verarbeiten zu können. Die Fadenspule stand dabei stellvertretend für das verlorengegangene Objekt, in der Regel eine wichtige Bezugsperson. Der Faden kann dabei als eine symbolische Verbindung zwischen Subjekt und Objekt gesehen werden.

Das dauerhafte Verschwinden dieses Objektes, sei es durch eine sehr lange Trennung oder aber durch den Tod, führt dazu, dass wir es nicht mehr sehen, den «Faden verlieren» und lernen müssen, es uns vorzustellen. Durch diese Vorstellungsarbeit entsteht mit der Zeit eine Art innere Abbildung des verloren gegangenen Objektes, seine sogenannte Repräsentation.

Freuds Theoretisierung des Spiels wurde von zahlreichen Autor:innen weiter entwickelt, namentlich Donald Winnicott und André Green.

Winnicott sagte: *Psychotherapie geschieht dort, wo zwei Bereiche des Spielens sich überschneiden: der des Patienten und der des Therapeuten. Psychotherapie hat mit zwei Menschen zu tun, die miteinander spielen. Hieraus folgt, dass die Arbeit des Therapeuten dort, wo Spiel nicht möglich ist, darauf ausgerichtet ist, den Patienten aus einem Zustand, in dem er nicht spielen kann, in einen Zustand zu bringen, in dem er zu spielen imstande ist.*

Nicholas van Orton verliert als kleiner Junge seinen Vater, der sich vom Haus stürzt und Selbstmord begeht. In kurzen Rückblenden sehen wir dieses Ereignis, das für den Protagonisten jedoch unverständlich und unverarbeitet geblieben ist. Dieses Erlebnis war offensichtlich traumatisch. Eine psychisch gelungene Verarbeitung im Sinne einer Trauerarbeit hat nie wirklich stattfinden können. Nicholas hat im Sinne Winnicotts die Fähigkeit zu spielen verloren oder vielleicht auch gar nie richtig entwickeln können.

Durch *das Spiel*, das die Firma CRS für ihn entwickelt, und in dem wir durchaus Parallelen zu einer Therapiesituation erkennen können, wird Nicholas an seine Grenzen geführt. Langsam wird er wieder spielfähig gemacht. Wie in einem Traum, der natürlich viele Parallelen zu einem Spiel hat und sich ähnlicher Mechanismen bedient, gerät er in gefährliche, verwirrende und aufregende Situationen mit Personen, denen er je länger je weniger trauen kann. Die ominöse Firma CRS, ist eine Art undurchsichtige, aber sehr kreative Traumwerkstatt, die Nicholas präzise analysiert und bis in den letzten Winkel seines Lebens vorstößt. Nicholas realisiert, dass er die emotionale Verbindung zu den wichtigen Menschen in seinem Leben verloren hat. Stattdessen ist er sich Kontrolle und Macht gewöhnt. Durch das Spiel mit CRS wird ihm allmählich klar, dass er, wie Freud es ausgedrückt hat, nicht «Herr im eigenen Haus» ist. Dies zeigt sich im Film ganz konkret, zum Beispiel an den Veränderungen in seiner Villa und den wie ferngesteuert wirkenden Figuren aus seinem Umfeld, etwa seinem Bruder oder seinem Anwalt. Der Kontrollverlust setzt beim Protagonisten einen Veränderungsprozess in Gang und er beginnt, sein bisheriges Leben und seine Einstellungen zu hinterfragen. Seine innere Erstarrung lockert sich, seine eingefrorenen Gefühle beginnen zu tauen. Diese Vorgänge, die hier durch ein ausgeklügeltes, bis ins letzte Detail durchdachte Spiel ermöglicht werden, erinnern wie gesagt an psychoanalytische Behandlungsprozesse. Natürlich münden solche nicht in eine fulminante Schlusszene wie in *The Game*. Sie sind in der Regel weniger spektakulär, leben mehr von der Intuition und Kreativität des therapeutischen Paares und müssen über viele Jahre oftmals in anstrengender Kleinarbeit errungen werden.