

Analyse der Filmmusik von „10000 B.C.“ (2008)



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Vorstellung der Komponisten	3
Vorstellung des Plots	4
Musik unter der Lupe	4
Zusammenhänge der Musik	6
Fokus auf das Leitmotiv	7
Vorstellung weiterer Motive des Films	9
Fazit und kritische Würdigung	10
Quellennachweis	12

Einleitung

"10,000 B.C.", ein epischer Abenteuerfilm aus dem Jahr 2008, entführt die Zuschauer in eine prähistorische Welt voller Gefahren und Wunder. Regisseur **Roland Emmerich** entfaltet eine fesselnde Geschichte, die in einer Zeit spielt, als Mammuts und Säbelzahn tiger noch existierten und die ersten Zivilisationen gerade ihre Anfänge fanden. Inmitten dieses uralten Settings begeistert die Filmmusik von Harald Kloser und Thomas Wander mit ihrer eindringlichen und emotionalen Wirkung. Die Komponisten erschaffen eine klangliche Reise, welche die Zuschauer mitnimmt und in die Welt der prähistorischen Jäger und ihrer gefährlichen Abenteuer eintauchen lässt. Diese Filmmusik-Analyse widmet sich der Bedeutung und Wirkung der Musik in "10,000 B.C.", indem sie die vielschichtigen Kompositionen, ihre Verbindung zur Handlung und ihre Fähigkeit, Atmosphäre und Emotionen zu transportieren, näher beleuchtet. Tauchen wir ein in die klangliche Zeitreise dieses faszinierenden Films.

Vorstellung der Komponisten

Harald Kloser ist ein österreichischer Komponist, der 1956 in Hard, Vorarlberg, geboren wurde. Er hat sich als Komponist insbesondere in der Filmbranche einen Namen gemacht. Im Jahr 2005 erhielt Kloser die BMI Film Music Awards für seine Arbeit an den Filmen "Alien vs. Predator" und "The Day After Tomorrow". Darüber hinaus war Kloser auch als Filmproduzent und Drehbuchautor tätig. Im Jahr 2008 war er maßgeblich an der Produktion und am Drehbuch des Films "10,000 B.C." beteiligt (IMdB, 2023a)

Thomas Wander ist ebenfalls ein österreichischer Komponist, der 1973 in Graz geboren wurde. Im Jahr 2010 erhielt Thomas Wander den BMI Film Music Award für seine herausragende Arbeit an dem Film "2012".

2014 wurde er erneut mit dem BMI Film Music Award ausgezeichnet, diesmal für seine Leistung in "White House Down". Seine Fähigkeit, die Stimmung und Atmosphäre eines Films durch Musik zu gestalten, wurde erneut gewürdigt.

Auch 2017 erhielt Thomas Wander den BMI Film Music Award, diesmal für seine Arbeit an "Independence Day: Wiederkehr". Seine musikalische Begabung und sein Beitrag zur filmischen Erfahrung wurden erneut anerkannt.

Mit seinen preisgekrönten Kompositionen hat Thomas Wander sich einen festen Platz in der Filmbranche erarbeitet und bleibt ein bedeutender Komponist in der Filmmusikwelt (IMdB, 2023b).

Die beiden Komponisten haben im Laufe ihrer Karrieren oft zusammengearbeitet und eine beeindruckende Liste gemeinsamer Werke geschaffen. Zu ihren Kooperationen gehören Filme wie "Dracula" aus dem Jahr 2002, "The Day After Tomorrow" von 2004, "2012" aus dem Jahr 2009, "White House Down" von 2013, "Independence Day" aus dem Jahr 2016 und zuletzt "Moonfall" im Jahr 2022.

Vorstellung des Plots

"10,000 B.C." ist ein Abenteuerfilm aus dem Jahr 2008, der in der prähistorischen Welt spielt. Der Film erzählt die Geschichte von D'Leh, einem jungen Jäger, der zur Stammesführung seines Volkes auserwählt wird. Die Geschichte spielt in einer Zeit, in der Mensch und Tier noch Seite an Seite existieren und die Zivilisationen gerade erst ihre Anfänge finden. Eines Tages greift eine geheimnisvolle Gruppe von Eindringlingen das Dorf an, die sogenannten „four legged demons“ und entführen einige der Dorfbewohner, darunter auch D'Lehs geliebte: Evolet. Getrieben von Verzweiflung und dem Wunsch, seinen Stamm zu retten und Evolet zurückzubringen, beschließt D'Leh, sie zu verfolgen und zu befreien.

D'Leh begibt sich auf eine epische Reise durch gefährliche und unbekannte Länder. Unterwegs trifft er auf verschiedene prähistorische Kulturen, darunter auch mächtige und fortschrittliche Zivilisationen. Während seiner Reise stellt er sich den Gefahren der Wildnis, kämpft gegen wilde Tiere und schließt neue Freundschaften.

Schließlich führt ihn sein Weg zu einer riesigen und beeindruckenden Stadt, die von einer fortschrittlichen Kultur beherrscht wird. Dort entdeckt er nicht nur die Wahrheit über die Eindringlinge und ihre Absichten, sondern auch über sich selbst und seinen Vater. In einem heroischen Kampf gegen die überwältigenden Gegner setzt D'Leh alles daran, seine Gemeinschaft zu befreien und seine große Liebe Evolet zurückzugewinnen. Dabei stellt er sich mutig den Herausforderungen einer längst vergangenen Zeit und beweist, dass wahre Stärke nicht nur in körperlicher Kraft, sondern auch in Tapferkeit, Integrität und Opferbereitschaft liegt.

Musik unter der Lupe

Während des Films ist fast die gesamte Zeit Musik zu hören, die sich durch eine klassische Orchesterbesetzung auszeichnet. Streicher, Bläser, Holzbläser, Percussion und Pauken schaffen eine klangvolle Kulisse für das epische Abenteuer. Ergänzend werden orientalische und afrikanische Instrumente wie Trommeln und Flöten eingesetzt, um eine mystische, majestätische oder übermenschliche Stimmung zu erzeugen. Die Musik dient dazu, die Zuschauer emotional mitzureißen und die Atmosphäre des Films zu verstärken. Durch geschickten Einsatz der Musik gelingt es, verschiedene Stimmungen zu erzeugen: Von actiongeladenen Szenen über tragische und melancholische Momente bis hin zu mystischen und übermenschlichen Sequenzen.

Besonders bemerkenswert sind die beiden Leitmotive, die sich konsistent durch den gesamten Film ziehen. Das erste Motiv steht für die Figur **Evolet**, die geliebte des Protagonisten, während das zweite Motiv "**Speech**", die Entwicklung des D'Lehs begleitet.

Doch nicht alle Musikstücke im Film sind durch eine klassische Orchesterbesetzung und cinematische Klänge realisiert. Die drei Musikstücke „Opening“, „Celebration“ und „Food“ sind eher in der Weltmusik einzuordnen und fallen daher etwas aus der Reihe. Diese Musik zeichnet sich durch einen rhythmischen Charakter aus und wird durch den Einsatz von Trommeln, Gesang und Didgeridoos geprägt. Die energetische und hoffnungsvolle Stimmung der Musik passt perfekt zu Momenten wie Prophezeiungen und magischen Ereignissen im Film.

Einige dieser musikalischen Elemente werden auch teilweise diegetisch verwendet, das heißt, sie sind Teil der Handlung und werden von den Charakteren im Film wahrgenommen. Zu den diegetischen Stücken gehören: „Celebration“ und „Food“. Diese charakterisieren sich als tribalistische Stücke mit Trommel- und Gesangseinlagen, sowie der Verwendung von Didgeridoos.

Alle 22 Filmmusikstücke sind als Original Soundtracks (OST) auch als Album erschienen und sind nachfolgend aufgelistet:

- 1 Opening
- 2 Mountain Of The Gods
- 3 Speech
- 4 Evolet
- 5 Mannak Hunt
- 6 Celebration
- 7 I Was Not Brave
- 8 Night Of The Tiger
- 9 Lead Them
- 10 Terror Birds
- 11 Wounded Hunter
- 12 Food
- 13 Good-Byes
- 14 Sea Of Sand
- 15 Wise Man
- 16 He Was My Father
- 17 Mark Of The Hunter
- 18 Free The Mannaks
- 19 Not A God
- 20 You Came For Me
- 21 The End
- 22 10,000 B.C. / End Credits



Abbildung 1: Original Soundtrack von 10.000 B.C. (MOVIE MUSIC UK, 2008)

Zusammenhänge der Musik

In der Nachfolgenden Tabelle sind verschiedenen Musikstücke zu Schlüsselmomenten im Film zugeordnet und es werden stichpunktartig Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Leitmotiven und ihren Bedeutungen für die Hauptcharaktere und deren charakterlichen Entwicklungen aufgezeigt.

D'Leh	Evolet	Gottheiten	Naturgewalten
<p>„Lead Them“, „I was not brave“ und „Speech“</p> <p>Leitmotiv von D'Lay: Beziehung zu seinem Vater. Springt über seinen Schatten und wird zum Anführer.</p>	<p>„Evolet“</p> <p>Leitmotiv für Evolets Auftreten und Einfluss auf die Geschichte (Bezug zum Stern)</p>	<p>„Not A god“</p> <p>Abgewandeltes Leitmotiv von „Lead Them“ - D'Lay bezwingt die Gottheit und führt seinen Stamm an.</p>	<p>„Free the Maniks“</p> <p>Befreiung der Mammutts aus der Gefangenschaft der Gottheiten</p>
<p>„He was my father“</p> <p>Endgültige Entwicklung des Charakters</p>	<p>„You came for me“</p> <p>Beinhaltet Elemente des „I was not Brave“ Leitmotivs, wird während ihres Todes abgespielt</p>	<p>„Wise Man“</p> <p>Motiv des ehemaligen Handlungers der Gottheiten</p>	<p>„Sea of Sand“</p> <p>Anschluss der anderen Stämme zur Bekämpfung der Gottheiten</p>
<p>„Night of the Tiger“</p> <p>D'Lehs Beziehung zum Tiger</p>		<p>„Mountain of the Gods“</p> <p>Demonstriert Macht und Überlegenheit der „Gottheiten“</p>	<p>„Manik Hunt“</p> <p>Leitet die Mammutjagd am Anfang des Films an (D'Lays erster</p>
<p>„Mark of the Hunter“</p> <p>Evolets Gefahr für die Gottheit, sowie Verbindung zum Sternbild.</p> <p>Greift Elemente von „I was not brave“ auf.</p>		<p>„The End“</p> <p>Evolet wird wiederbelebt: Greift Elemente des „Evolet“ Themas auf</p>	<p>„Food“ und „Celebration“</p> <p>Feierlichkeiten mit anderen Stämmen</p>

Fokus auf das Leitmotiv von 10.000 B.C.

Das Leitmotiv, das bei einigen verschiedenen Musikstücken immer wieder auftaucht, steht meist im Zusammenhang mit der charakterlichen Entwicklung des Hauptcharakters D'Ley. Nachfolgend wird aufgezeigt, in welchen Stücken das Leitmotiv vorkommt und mit welchen unterschiedlichen Stimmungen es jeweils interpretiert wurde, sowie zu welchen Zeitpunkten im Film die Stücke vorkommen:

Das Stück "I was not Brave" klingt eher tragisch und Melancholisch.

Es spielt an verschiedenen Stellen im Film "10,000 B.C." eine bedeutende Rolle und unterstreicht die Entwicklung des Hauptcharakters D'Leh sowie die Tragik seiner Beziehung zu seinem Vater.

Das Stück kommt erstmals in der Minute 00:05:00 vor, als eine Prophezeiung offenbart wird und D'Leh zum ersten Mal Evolet erblickt. Der Vater von D'Leh zweifelt an der Prophezeiung und dieser tritt sinngemäß in die Fußstapfen seines Vaters. Die Musik betont die tragische Verbindung zwischen Vater und Sohn und unterstreicht die Unsicherheit, die D'Leh in Bezug auf seine eigenen Fähigkeiten hat.



Abbildung 2: D'Leh erblickt Evolet zum ersten Mal (10000BC, 05:00)



Abbildung 3: D'Leh gesteht Evolet die Lüge, dass er das Mammut nicht absichtlich getötet hat (10000BC, 19:15)

Weiterhin erklingt "I was not Brave" in Minute 00:19:15, als D'Leh Evolet seine Lüge gesteht. Die Musik wird von Panflöten begleitet, die auf den schicksalhaften Morgenstern hinweisen. Die Filmmusik übernimmt dabei immer wieder Sounddesign-Elemente, die das Geschehen atmosphärisch unterstützen.

So erklingen zum Beispiel auch sehr charakteristische Klänge, wenn der Stern, der D'Ley's Liebe zu Evolet symbolisiert, zu sehen ist. Das Motiv des Sterns zieht sich ebenfalls durch den gesamten Film und symbolisiert die starke Verbindung zwischen D'Leh und Evolet.

00:24:21 leitet D'Leh seinen Stamm über die Großen Berge. Die Musik in diesem Moment ist bedrohlich, verheißungsvoll und tragisch, und drückt die Unsicherheit und Unerfahrenheit von D'Lehs Charakter aus.



Abbildung 4: D'Leh führt seinen Stamm über die Berge, während mit „I am not Brave“ eine Abwandlung des Leitmotivs erklingt (10000BC, 24:20)

Dies wird durch den Einsatz von Moll-Tonarten verstärkt und verdeutlicht, dass er zu diesem Zeitpunkt noch nicht den Mut und die Entschlossenheit eines wahren Helden besitzt. In 00:52:14 Uhr tritt das Stück auf, als der Mentor von D'Leh über dessen Vater spricht. Die Beziehung zwischen Vater und Sohn wird beleuchtet und die Wahrheit über die Ehrenhaftigkeit von D'Lehs Vater wird enthüllt. Dieser Entwicklungsschritt in D'Lehs Charakter befreit ihn von den Altlasten seines Vaters und lässt ihn gereifter wirken. 01:12:35 verstirbt der D'Leys Mentor, und er erhält von ihm erneut den weißen Speer - diesmal ehrenhaft, da der Mentor ihm Vertrauen zeigt und ihn ermutigt, "wie sein Vater zu sein". Dieses Ereignis stellt einen weiteren wichtigen Entwicklungsschritt in D'Lehs Charakter dar.

Bei 01:18:13 wird die Geschichte von D'Lehs Vater vollendet, und es wird enthüllt, dass er nicht etwa das Volk oder D'Leh im Stich gelassen hat. Die Wahrheit über seinen ehrenhaften Charakter wird offenbart, und D'Leh wird sich bewusst, dass sein Vater mutig und heldenhaft war. Das Leitmotiv ändert sich von dem Stück "I was not Brave" zu "Speech", was die Wandlung von D'Leh zum wahren Helden symbolisiert. Die Filmmusik "I was not Brave" vermittelt somit eine emotionale Entwicklung in D'Lehs Charakter, von Unsicherheit und Zweifel zu Mut und Stärke. Diese musikalische Erzählung unterstützt die Darstellung des Protagonisten und macht seinen Weg zu einem fesselnden Teil der filmischen Handlung.

Das Musikstück "Speech" klingt heroisch und episch und beschreibt die positiven Seiten der Charakterlichen Entwicklung von D'Leh.

Erstmals ist es zu hören in Minute 00:26:25, als Bakuh zur Gruppe stößt und sie sich gemeinsam auf die lange Reise begeben. D'Leh trifft die Entscheidung, Bakuh mitzunehmen, und übernimmt die Führung der Gruppe. Die Musik betont diesen heroischen Moment und symbolisiert D'Lehs innere Stärke und Entschlossenheit.

Die Wandlung von "I was not Brave" zu "Speech" in Minute 01:18:13 zeigt, dass D'Leh nun weiß, dass sein Vater ihn nicht im Stich gelassen hat, was zu einem Wendepunkt in seiner Entwicklung als Held führt. D'Leh hält eine Rede vor seinem Heer, was ebenfalls von "Speech" begleitet wird. Die Musik unterstreicht die Mächtigkeit dieses Moments und fügt orchestrale Elemente mit afrikanischen Trommelrhythmen hinzu. Dadurch wird die Erhabenheit und Stärke der Szene

verstärkt. Gleichzeitig vermittelt die Musik auch Zuversicht und hält die Spannung aufrecht, da die Frage bleibt, ob die Helden es schaffen können.

Die Filmmusik **"Speech"** spielt eine zentrale Rolle bei der Darstellung der Charakterentwicklung von D'Leh und unterstreicht die bedeutenden Momente seines heldenhaften Wegs. Die Kombination aus orchestralen Klängen und afrikanischen Musikelementen verleiht der Musik eine einzigartige Atmosphäre und macht sie zu einem kraftvollen Begleiter der filmischen Erzählung.

Das Musikstück **"You came for me"** spielt an verschiedenen Stellen im Film **"10,000 B.C."** eine bedeutende Rolle und vermittelt eine emotionale, teils tragische, teils hoffnungsvolle Wirkung.

01:00:14 erklingt **"You came for me"**, als D'Leh realisiert, dass sie aus der Wüste herauskommen, begleitet vom Stern von Evolet. Die Musik betont diesen Moment und vermittelt eine besondere Bedeutung der Verbindung zwischen D'Leh und Evolet. Um 01:32:40 wird das Stück wieder eingespielt, als es den Anschein hat, dass Evolet stirbt. Die Musik beginnt tragisch, aber verändert sich zu einer glücklichen Melodie, als sich herausstellt, dass Evolet doch nicht tot ist. Das Stück greift das Thema von Evolet wieder auf und verbindet es mit dem **"Speech"**-Song, was die emotionale Verbindung zwischen D'Leh und Evolet verdeutlicht. Die Aussage dabei ist, dass D'Leh Tapferkeit für Evolet bewiesen hat. Die Musik untermalt somit die Bedeutung von D'Lehs Heldentat, um Evolet zu retten.



Abbildung 5: D'Leh entdeckt, dass Evolet doch nicht gestorben ist – „You came for me transformiert sich zu Evolet und schließlich zu Speech“ (10000BC, 1:32:20)

Vorstellung weiterer Motive des Films

Neben den Stücken, welche das Hauptmotiv von 10000 BC aufgreifen und damit die Heldenreise von D'Leh widerspiegeln, gibt es noch weitere Motive, welche im Folgenden aufgeführt werden.

„**Terror Birds**“ beispielsweise tritt in 35:58 auf - während des Fluchtversuchs im Dschungel greifen große Greifvögel an, was durch diesen actiongeladenen Track unterstrichen wird. „**Wounded Hunter**“ reiht sich in die actiongeladenen Tracks ein

und tritt in 1:11:01 auf, als Gefangene vom Sklavenlager fliehen und von den Bösewichten erwischt werden. „**Night of the Tiger**“ erklingt in 42:18, als D’Leh auf der Jagd nach Essen in eine Grube fällt und von einem Säbelzahn tiger konfrontiert wird. Er entschließt sich schlussendlich ihm zu helfen – dieses Stück wirkt teilweise paraphrasierend und teilweise polarisierend.

Neben den actiongeladenen Stücken gibt es auch Tracks, die sich der übernatürlich wirkenden herrschenden bösen Macht widmen. Dazu zählt beispielsweise „**Mountain of the Gods**“, was majestätisch anmutend – dennoch ungewiss und verheißungsvoll in 1:02:53 den Moment unterstreicht, in dem die Reisenden zum ersten Mal die Pyramiden erblicken. „**Not a God**“ ist das Schlüsselstück dieser übernatürlichen Macht, indem in 01:28:44 der Moment unterstrichen wird, in dem D’Leh die „Gottheit“ tötet. Dieses klingt durchaus heroisch und majestätisch und unterstreicht den Zeitpunkt, an dem D’Leh seine Selbstzweifel überwunden hat und seine Heldenreise ihr Ziel erreicht.



Abbildung 6: „Not a god“: D’Leh tötet auf heroische Art und Weise die böse „Gottheit“ (10000BC, 01:28:50)

Fazit und kritische Würdigung

Insgesamt lässt sich festhalten, dass es sich um einen actiongeladenen Film handelt, der sich stark der **Leitmotiv-Technik** bedient und ganz gezielt Motive mit Charakteren, bzw. deren Entwicklung verknüpft (Kah, 2022). Besonders D’Lehs Heldenreise: von „I was not brave“, was D’Lehs Beziehung zum angeblich unehrenhaften Weggang seines Vaters und seine eigene Unsicherheit behandelt bis hin zu „Speech“, das heroisch und episch anmutend ist und den Zeitpunkt repräsentiert, an dem D’Lay seine Selbstzweifel überwindet und damit seine Heldenreise vollendet hat. Evolets Leitthemen strecken sich ebenfalls über den gesamten Film: Von ihrem weichen und sanft klingenden selbstbetitelten Track „**Evolet**“, sowie „**You came for me**“, das ungewiss und verheißungsvoll erscheint, bis hin zu „**Mark of the hunter**“, das Spannung mithilfe von Violinen erzeugt, die Legato-Töne mit afrikanischen Trommeln kombiniert spielen.

Der Film handelt demnach von einer klassische Heldenreise, bei der D'Leh seine Transformation zum Helden abgeschlossen hat, sobald er seine Geliebte: Evolet aus von den übernatürlichen Antagonisten retten konnte.

Durch die starke Verwendung der Leitmotiv-Technik werden Zusammenhänge zwischen Charakteren leichter erkennbar, indem Themen klar zuordbar sind und eine Entwicklung der Charakter deutlich seh- und hörbar gemacht wird. Der Leitstil kennzeichnet sich als klassische Filmmusik, die durch eine klassische Orchesterbesetzung eingespielt wird und demnach stilgerecht zu dem Actionfilm passt.

Der Soundtrack schafft es zudem mit Mood-Technik Stimmungen und Gefühle von D'Leh sehr gut zum Ausdruck zu bringen. So werden sowohl anfängliche Unsicherheiten und Schwächen, sowie spätere Triumphe gut von der Filmmusik eingefangen. Hierdurch wird dem Zuschauer ein Blick in die Gefühlswelt von D'Leh gewährt – insbesondere in Bezug auf seine Heldenreise, sowie seiner Beziehung zu seinem Vater und zu Evolet. Die Filmmusik wirkt unterstützend zu der visuellen Handlung – sie ist demnach durchweg paraphrasierend. Sie bettet sich meist hinter das Visuelle ein und unterstreicht es in der Wirkung, die das Bild in dem Moment auf die Zuschauer erzeugen möchte. Bis auf die Beispiele von „Food“ und „Celebration“ ist die Filmmusik weitestgehend nicht-diegetisch (Graf, 2019) .

Quellennachweis

Literaturverzeichnis

Graf, A. (2019). *Was ist der Unterschied zwischen diegetischer und nicht-diegetischer Musik? | Andecillo Film*. <https://andecillofilm.com/2019/08/11/was-ist-der-unterschied-zwischen-diegetischer-und-nicht-diegetischer-musik/>

IMdB (2023a). Harald Kloser - Musik, Drehbuch, Produktion. *IMDb*, 2023. <https://www.imdb.com/name/nm0460057/>

IMdB (2023b). Thomas Wanker - Musik, Abteilung Musik, Soundtrack. *IMDb*, 2023. <https://www.imdb.com/name/nm0911173/>

Kah, R. (2022). *Leitmotiv in der Musik - einfach erklärt + Beispiele*. <https://ronaldkah.de/leitmotiv-musik/>

MOVIE MUSIC UK. (2008). *10,000 B.C. – Harald Kloser and Thomas Wanker*. <https://moviemusicuk.us/2008/03/07/10000-b-c-harald-kloser-and-thomas-wanker/>

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Original Soundtrack von 10.000 BC (MOVIE MUSIC UK, 2008)	5
Abbildung 2: D'Leh erblickt Evolet zum ersten Mal (10000BC, 05:00)	7
Abbildung 3: D'Leh gesteht Evolet die Lüge, dass er das Mammut nicht absichtlich getötet hat (10000BC, 19:15)	7
Abbildung 4: D'Leh führt seinen Stamm über die Berge, während mit „I am not Brave“ eine Abwandlung des Leitmotivs erklingt (10000BC, 24:20)	8
Abbildung 5: D'Ley entdeckt, dass Evolet doch nicht gestorben ist – „You came for me transformiert sich zu Evolet und schließlich zu Speech“ (10000BC, 1:32:20)	9
Abbildung 6: „Not a god“: D'Leh tötet auf heroische Art und Weise die böse „Gottheit“ (10000BC, 01:28:50)	10