

KOMPOSITION UND FILM

SS 2025

EMANUEL WOLF | MTRK.-NR.: 5020146



INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG | 2

HINTERGRUND: DIE WELT VON JUNE | 2

DER KOMPONIST: HANS ZIMMER | 3

ECLIPSE | 5

WORM RIDE | 7

ARRIVAL | 8

MESSERKAMP VERGLEICH | 9

SCHLUSSFOLGERUNG | 10

EINLEITUNG

Im Zentrum von Denis Villeneuves "Dune: Part Two" steht ein Element, das sowohl in der Welt des Films als auch symbolisch für dessen Aussagen von zentraler Bedeutung ist: *Spice*, auch bekannt als Melange. Es ist weit mehr als nur eine Ressource: Es ist das Sinnbild für Macht, Kontrolle, Religion und Schicksal in der Welt von Dune. Schon zu Beginn des Films mit dem Zitat wird unmissverständlich klar: Wer das *Spice* kontrolliert, kontrolliert das gesamte Universum. Doch mehr als das *Spice* selbst, rückt eine Figur ins Zentrum dieser Machtverschiebung: Paul Atreides. Seine Transformation vom Flüchtling zum potenziellen Messias prägt den gesamten Spannungsbogen des zweiten Teils. Während der erste Film von Denis Villeneuve noch die politischen Intrigen u.a. der Häuser Harkonnen in den Vordergrund stellte, verschiebt sich der narrative Fokus nun auf Pauls inneren Konflikt und seine wachsende Rolle innerhalb der Fremen-Gesellschaft. Die Frage von *Dune: Part Two* lautet also: Wird Paul zum Lisan al-Gaib, dem prophezeiten Erlöser, oder nutzt er den Mythos lediglich zur Machtübernahme aus?

HINTERGRUND: DIE WELT VON DUNE

Die Grundlage bildet Frank Herberts monumentale Romanreihe *Dune*, die ab 1965 erschien und bis heute als Meilenstein der Science-Fiction Romane gilt. Der erste Band, auf dem die beiden Filme von Denis Villeneuve basieren, zeichnet sich durch eine überdimensionale Weltendichte aus. Politische Strukturen, religiöse Systeme, ökologische Konzepte und kulturelle Mythen sind tief miteinander verwoben und werden ausführlich erläutert. Diese Detailverliebtheit macht das Werk bis heute relevant.

Bereits in den 1970er Jahren unternahm Alejandro Jodorowsky einen ambitionierten, jedoch nie realisierten Verfilmungsversuch, der heute Kultstatus als „der größte Film, der nie gedreht wurde“ genießt. Erst 1984 folgte eine erste Verfilmung von *Dune* durch David Lynch, die jedoch stark gekürzt und stilistisch umstritten blieb.

Ein oft übersehener, aber faszinierender Aspekt ist der weitreichende Einfluss von *Dune* auf spätere Science-Fiction-Werke, allen voran *Star Wars*. George Lucas ließ sich nachweislich von Herberts Erzählweise inspirieren: der Wüstenplanet Tatooine, die mystische *Macht* oder der *Chosen-One* Mythos – all diese Motive finden sich auch in *Dune* wieder. Dabei handelt es sich nicht um ein simples Kopieren, sondern vielmehr um eine kulturelle Weiterverarbeitung zentraler Ideen. Frank Herberts Einfluss auf das Genre ist bis heute spürbar. *Dune: Part Two* ist nicht einfach die Fortsetzung eines Science-Fiction-Abenteuers – es ist die filmische Manifestation eines Mythos über Macht, Prophezeiung und persönliche Verantwortung. Spice ist dabei nicht nur der wirtschaftliche Antrieb des Universums, sondern der metaphorische Treibstoff für Pauls Transformation. Die Entscheidung, ob er der Erlöser oder ein weiterer Tyrann wird, liegt nicht nur in seinem Schicksal – sondern auch in der Perspektive derer, die ihn betrachten.

DER KOMPONIST: HANS ZIMMER

Hans Zimmer, geboren am 12. September 1957 in Frankfurt am Main, ist einer der einflussreichsten und bekanntesten Filmkomponisten unserer Zeit. Seine Karriere, die sich über vier Jahrzehnte erstreckt, ist geprägt von einer Innovationsfreude und einem unverwechselbaren Stil, der elektronische Elemente mit traditionellen Orchesterklängen verbindet. Zimmer begann seine musikalische Laufbahn in London, wo er in verschiedenen Bands spielte, bevor er sich Ende der 1970er Jahre dem Filmkomponisten Stanley Myers anschloss. Diese Zusammenarbeit legte den Grundstein für seine spätere Karriere. Der internationale Durchbruch gelang ihm 1988 mit dem Soundtrack zu *Rain Man*, für den er seine erste Oscar-Nominierung erhielt. Seitdem hat Zimmer eine beeindruckende Liste von über 150 Filmpartituren geschaffen. Er ist bekannt für seine Fähigkeit, emotionale Tiefe und epische Weite durch seine Musik auszudrücken. Dabei schreckt er nicht



davor zurück, neue Technologien und unkonventionelle Instrumentierungen einzusetzen, wie auch die Arbeit an *Dune: Part Two* eindrucksvoll beweist.

Zimmers Werk umfasst eine enorme Bandbreite an Genres und Stilen. Zu seinen bekanntesten und preisgekröntesten Arbeiten gehören u.a. *Der König der Löwen* (1994), *Gladiator* (2000), *Inception* (2010) und *Interstellar* (2014)

Zimmer wurde mit zahlreichen Preisen ausgezeichnet. Sein Einfluss auf die moderne Filmmusik ist immens und er prägt weiterhin die Art und Weise, wie Geschichten durch Klang erzählt werden.

Für "Dune: Part Two" hat Hans Zimmer erneut ein herausragendes Ensemble von Spezialisten um sich versammelt, um die einzigartige Klanglandschaft des Films zu erschaffen. Zimmers Team geht dabei über traditionelle Partituren hinaus und denkt in Texturen, Gesten und Bewusstseinsräumen. Dazu gehören u.a.:

- Loire Cotler: Vokalistin, deren Technik nahtlos zwischen Konnakol (einer südindischen rhythmischen Sprache), jüdischer Liturgie und modernem Scat changiert.
- Pedro Eustache: Ein Meister der Blasinstrumente, der Flöten nicht nur virtuos spielt, sondern sie regelrecht neu erfindet. Er nutzt selbstgebaute Instrumente wie die Kontrabass-Duduk sowie Flöten mit doppeltem Luftstrom oder invertierter Anblasrichtung, um einzigartige Klänge zu erzeugen.

SZENENANALYSE: ECLIPSE

In der *Eclipse* Szene werden die Harkonnen als eine absolut bedrohliche, entmenschlichte und systemische Macht dargestellt. Diese Charakterisierung erfolgt nicht nur visuell, sondern wird durch die musikalische Gestaltung von Hans Zimmer maßgeblich verstärkt. Die Szene beginnt mit einer Sonnenfinsternis, die nicht nur ein atmosphärisches Phänomen ist, sondern als klares Symbol für moralische und politische Dunkelheit dient, die von den Harkonnen ausgeht.

Die Szene basiert auf einem realen Naturereignis und wurde im Vorfeld umfassend in der Unreal Engine vorvisualisiert. Musikalisch ist die Szene kein klassischer Score, sondern eine Klangtextur, die mit den Bildern verschmilzt und integraler Bestandteil der Inszenierung ist. Das entstehende mechanische Klangbild ist ein direktes akustisches Spiegelbild der Harkonnen: kalt, funktional und brutal. Die Percussion beispielsweise ist kein schlagendes Element, sondern ein kaltes, klopfendes Geräusch, das an einen maschinellen Puls erinnert. Das Fehlen jeglicher Emotion in der Musik, stattdessen das Erzeugen von Druck, Distanz und Unbehagen, unterstreicht die gnadenlose Natur der Harkonnen. Der Musikeinsatz ist dabei unmittelbar: Die Klänge beginnen gleichzeitig mit dem Bild, ohne Aufbau oder Vorankündigung. Es handelt sich um OFF-Musik, die ausschließlich für das Publikum hörbar ist und wirkt, als würde sie direkt aus dem Raum selbst entstehen, was die immersive Wirkung enorm verstärkt. Hans Zimmers Komposition ist eine bewusste Entscheidung gegen emotionale Nähe, denn es fehlen Akkorde oder ein klassisches Thema, das Identifikation ermöglichen würde. Dies spiegelt die ideologische Kälte der Harkonnen wider.

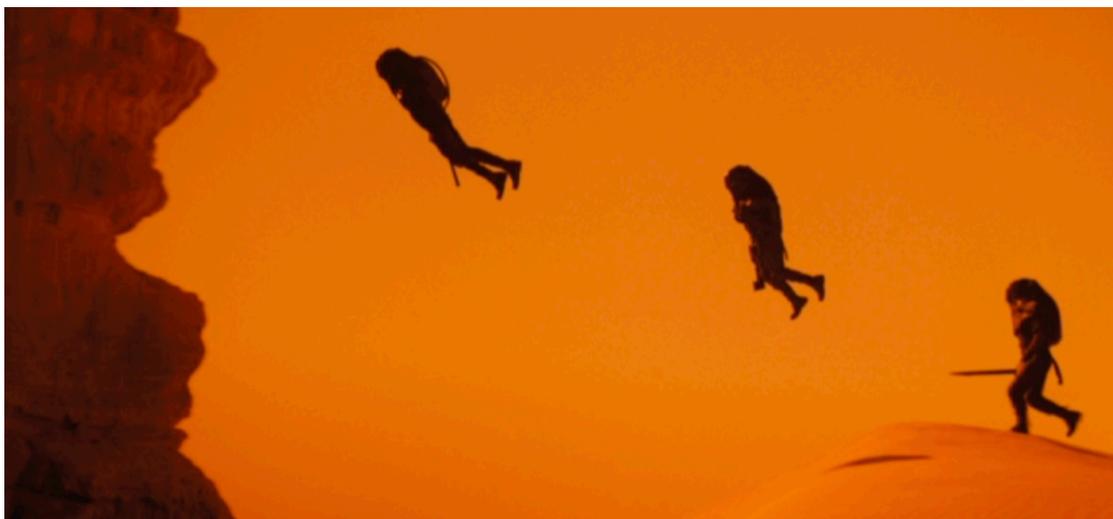
Die Harkonnen besitzen kein klassisches musikalisches Leitmotiv im melodischen Sinne. Hans Zimmer verzichtet bewusst auf eine wiedererkennbare Melodie oder ein Thema für sie. Stattdessen erhalten sie eine klangliche Identität, die auf spezifischen Texturen und Klangfarben basiert. Diese Anti-Leitmotivik ist eine bewusste künstlerische Entscheidung, die ihre entmenschlichte und abstoßende Natur widerspiegelt.

Diese klangliche Identität setzt sich aus verschiedenen Elementen zusammen:

- Instrumentierung und Klangstruktur: Tiefe Streicher, Synthesizer, Glissandi und mikrotonale Klänge. Die oszillierende Klangstruktur arbeitet mit spektralen Delay-Clustern, wodurch ein lebendiger, aber beklemmender Sound entsteht.
- Stille als Dramaturgie: Pausen werden als dramaturgische Einschnitte genutzt, um Schockmomente musikalisch zu rahmen.
- Der moderne MPE-Synthesizer (Expressive E Osmose) erzeugt durch Gestensteuerung chaotische, mikrotonale und modale Klänge, die die nicht-westlich orientierte Harmonik der Szene unterstützen.
- Metrische Irritation: Ein 5/4-Takt verstärkt die Irritation; diese ungerade Metrik verhindert rhythmische Stabilität und intensiviert das Gefühl der Bedrohung.

Das Publikum erlebt die Harkonnen dadurch nicht als einzelne Personen, sondern als ein System, ein menschenfeindliches Konstrukt, das durch seine bloße Präsenz Angst und Einschüchterung erzeugt.

Die Eröffnungsszene ist kein sanfter Einstieg, sondern ein akustischer Überfall und eine klare Machterklärung. Zimmer liefert hier keine Musik zum Mitfühlen, sondern Klang zur Konfrontation. Die Musik macht das Unsichtbare hörbar.



WORM RIDE

Pauls erster Wurmridd ist ein ritueller Übergang, der Paul vom Fremden zum Anführer der Fremmen transformiert. Dieser Schwellenmoment, die Aneignung des Sandwurms, symbolisiert Pauls Annäherung an die Fremmen-Kultur und die Übernahme von Kontrolle über das Chaos. Die Musik in dieser Szene spiegelt diese Transformation und Machtübernahme auf tiefgreifende Weise wider und verschmilzt nahtlos mit dem Sound Design.

Hans Zimmer und sein Team nutzen eine vielschichtige Klangsprache, die die Bedeutung des Ritts unterstreicht z.B.:

- Der Gesang von Loire Cotler: drückt Pauls inneren Zustand der Transformation aus und wird zum hörbaren Ausdruck seines inneren Ritts.
- Synthesizer; sind gleitend und vibrierend, was die Metapher des Wurms aufgreift
- Verzerrte E-Gitarren: verleihen der Szene eine rohe Energie.

In dieser Szene wird das bereits aus *Dune* bekannte *Spice* -Thema wieder aufgegriffen. Es erscheint jedoch in einer heroischeren, transformierten Variation, die Pauls eigene Entwicklung widerspiegelt. Die Musik hat eine essenzielle dramaturgische Funktion: Paul "klingt" wie Arrakis, wodurch seine Integration in die Fremmen-Kultur auch auditiv vollzogen wird. Die Musik wird so zu einem Teil des narrativen Rituals.

Die Musik erzeugt eine komplexe Wirkung, die zwischen Bedrohung und Erlösung changiert. Polyrythmik und unregelmäßige Taktarten (wie 6/8, 7/8, 4/4) erzeugen eine musikalische Instabilität, die die Spannung aufrechterhält. Gleichzeitig vermitteln heroische Motive und modale Harmonik Triumph und Ehrfurcht.

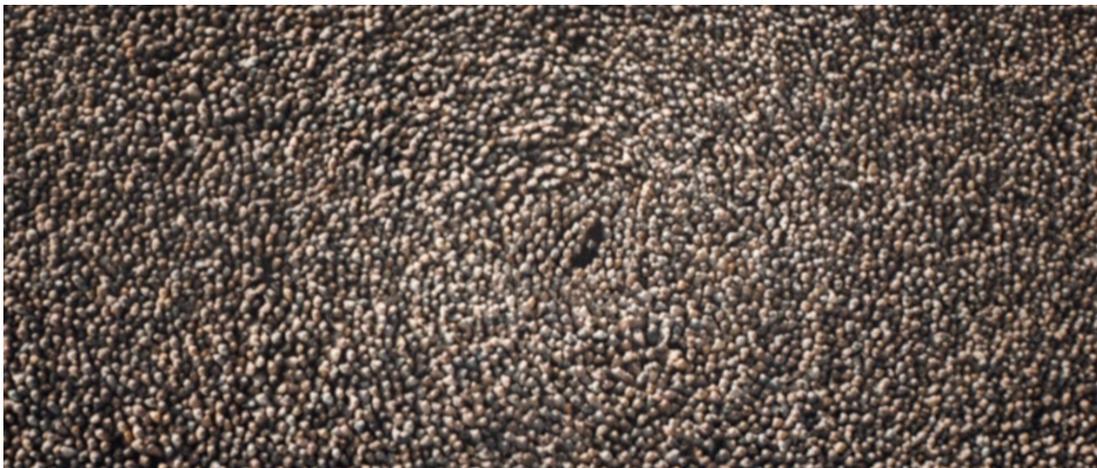


Es gibt jedoch keine klare Siegerpose: die Bedrohung bleibt präsent. Die Musik deutet Pauls Rolle als Messias an, ohne ihn eindeutig als makellosen Helden zu zeichnen

ARRIVAL

Die Szene *Arrival* wird oft verknüpft mit Pauls tiefgreifender Erfahrung des Wassers des Lebens – entfaltet eine existenzielle Schwere und erzeugt eine intensive Gefühlsspannung zwischen Erschütterung und Erkenntnis. Es gibt keine einfache emotionale Lösung; der Klang lässt die Unsicherheit bestehen. Die Atmosphäre ist bedrückend und gleichzeitig distanziert und überwältigend. Das Klangbild macht unmissverständlich klar: Diese Erkenntnis, dass Paul auch ein Herköne ist, ändert alles. Die Musik in dieser Szene reagiert nicht auf einzelne Bilddetails, sondern formt eine umfassende Klangfläche, die Pauls Bewusstseinszustand widerspiegelt. Die Musik beginnt mit leisen, tieffrequenten Pulsen. Es folgt eine langsame Steigerung der Dichte. Das Fehlen einer melodischen Struktur ist eine bewusste Verweigerung eines klaren Themas, was Pauls Identitätskrise widerspiegelt. Die Musik ist hier nicht erzählerisch, sondern transformativ: Sie verändert den Raum, das Bild und die Wahrnehmung von Paul selbst.

Die Musik ist OFF-Musik, rein filmisch und ohne sichtbare Quelle im Bild. Ihre Funktion liegt im Underscoring und der Transzendenz, wobei der Klang zu einer mentalen Erweiterung des Geschehens wird. Die Musik widerspricht dem Bild nicht, sondern vergrößert die emotionale Unsichtbarkeit der Situation. Sie wirkt unterhalb der Sprachebene. Häufige mikrotonale Intervalle und athematische Flächen drücken Zerrissenheit und Instabilität aus. Experimentelle Flötenklänge vom Expressive E Osmose sind extrem verfremdet, wirken oft stimmähnlich oder kehlkopffartig. Voice-like Texturen symbolisieren eine tiefe emotionale oder spirituelle Krise. Hier wird Sounddesign statt Orchester eingesetzt, wodurch die Musik selbst zu einem Klangraum wird.



MESSERKAMPF VERGLEICH

Der Kampf von Feyd-Rautha Harkonnen in der Arena auf Giedi Prime ist eine visuelle und auditive Demonstration des Harkonnen-Systems. Die Umgebung ist technokratisch und in scharfem Schwarz-Weiß gehalten, was eine extreme Stilisierung bewirkt und die Atmosphäre eines kultischen, sadistischen Spektakels verstärkt. Die Szene dient primär der Machtdemonstration und Selbstdarstellung Feyds als brutales Werkzeug der Harkonnen-Propaganda. Die Bildgestaltung zeichnet sich durch hartes Licht und hohe Kontraste aus, was dem choreografierten, fast tänzerischen Tempo des Kampfes eine aggressive Ästhetik verleiht. Hans Zimmers Musik ist hierzu passend: aggressiv, elektronisch und pulsierend. Die

Klänge verschmelzen mit dem Bild und schaffen einen Kult der Gewalt. Die Klangfarbe ist kalt, metallisch und synthetisch. Für das Publikum wirkt die Szene schockierend, befremdlich und faszinierend zugleich, doch es bleibt eine bewusste Distanz, da die Musik keinerlei Raum für Mitgefühl lässt – sie ist eine reine Bedrohung.



Ganz anders präsentiert sich der Messerkampf zwischen Paul und Feyd in der Halle in Arrakeen. Hier herrscht ein warmes Licht und natürliche Farben, was der Szene eine ernsthafte und spannungsgeladene Atmosphäre verleiht. Zimmers Musik ist hier zurückhaltender, akustischer, atmosphärischer und tragisch. Während des Kampfes ist jedoch nur die Foleys ohne Musik zu hören.



Insgesamt ist das auch einer der weniger Szenen im ganzen Film, die nicht mit Musik unterlegt ist. Durch den Kontrast, dass man in dieser Szene als Zuhörer keine OFF-Musik hören kann, verstärkt die Schwere dieser Szene: Es geht nicht um Inszenierung, sondern um reale Konsequenzen.

Der direkte Vergleich beider Duelle offenbart zentrale Kontraste, die die unterschiedlichen Philosophien und Wirkungen:

- Inszenierung vs. Realität: Während Feyds Kampf eine sadistische Show und ein Ritualcharakter besitzt, ist Pauls Duell von realer Konsequenz und kein Spektakel.
- Maschine vs. Mensch: Feyd erscheint als Werkzeug der Harkonnen-Propaganda, wie eine gesichtslose Maschine, während Paul trotz seiner heroischen Entwicklung als zutiefst menschlich und gebrochen dargestellt wird.
- Musik als Lautstärke vs. Musik als Raum: Zimmers Soundtrack für Feyd ist laut, aggressiv und technisch, eine reine Bedrohung. Für Paul hingegen ist die Musik minimalistisch, sie schafft Spannung durch Reduktion, Stille und Fokus auf Atem und Bewegung.

SCHLUSSFOLGERUNG

Hans Zimmers Komposition für *Dune: Part Two* übersteigt die traditionelle Filmmusikrolle und wird zu einem semantischen Akteur. Sie kommentiert, transzendiert und hinterfragt die gesamte Erzählstruktur des Films. Zimmer bricht bewusst mit klassischen Konventionen. Statt traditioneller Themenentwicklung nutzt mikrotonale Klänge und innovatives Sounddesign Ideen die mit der Musik verschmelzen. Narrativ erzeugt die Musik eine tiefgreifende Wirkung. Zimmer versteht sie als Weltbau, als psychoakustische Architektur, die emotionale und räumliche Strukturen schafft. Die Musik bildet diese Gegensätze nicht nur ab, sondern verhandelt sie klanglich und macht sie für den Zuschauer spürbar. Zuletzt lässt die Musik bewusst Zweifel anklingen und stellt Fragen, statt definitive Antworten zu liefern. Zimmers Score verkörpert Pauls Dilemma – Erlöser oder Tyrann – und wird so selbst zu einer Reflexionsebene für die komplexen Themen von Mythos und Macht in *Dune: Part Two*.



QUELLENVERZEICHNIS

Quellen:

https://de.wikipedia.org/wiki/Dune:_Part_Two

www.youtube.com/watch?v=ezXcNI2Bla8 | Analyse I

www.youtube.com/watch?v=vIO6tUjOMdE | Analyse II

www.youtube.com/watch?v=wPDp88Ta8eY&t=537s | Analyse III

www.youtube.com/watch?v=7E6AcXUKSVA | Analyse IV

www.youtube.com/watch?v=gule_DtD2Wk | Behind the Scenes

www.youtube.com/watch?v=2Vfmw9DcFPQ&t=22s | Musik Hans Zimmer

Szenen/Bilder:

www.youtube.com/watch?v=vIO6tUjOMdE | Eclipse

www.youtube.com/watch?v=sZ3mJlh0bFY | Worm Ride

www.youtube.com/watch?v=Wnh1mOTfhgw | Arrival

www.youtube.com/watch?v=HRIRXyGk72I | Feyd Arena Fight

www.youtube.com/watch?v=S3gL0J9euMo | Paul vs. Feyd