

Bachelorarbeit im Studiengang Audiovisuelle Medien  
zur Erlangung des akademischen Grades  
Bachelor of Engineering (B. Eng.)

Die musikalische Welt von „Dune“ (Denis Villeneuve, 2021)  
Eine Analyse der Filmmusik

Vorgelegt von: Luca Niedernhöfer  
Matrikelnummer: 38392  
Abgabedatum: 16.11.2023  
Abgabeort: Hochschule der Medien Stuttgart

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt  
Zweitprüfer: Prof. Jörn Precht

## **Ehrenwörtliche Erklärung**

Hiermit versichere ich, Luca Niedernhöfer, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Die musikalische Welt von „Dune“ (Denis Villeneuve, 2021) – Eine Analyse der Filmmusik“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester), § 23 Abs. 2 Master-SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Horb am Neckar, den 15.11.2023



---

Luca Niedernhöfer

## **Kurzfassung**

Die folgende Arbeit befasst sich mit dem Film *Dune* (2021) von Denis Villeneuve und der dafür komponierten Filmmusik von Hans Zimmer. Das Ziel der Arbeit ist die Beantwortung der Frage, welche Rolle die Musik in der Adaption von Frank Herberts Roman spielt. Hierfür wird nach einer kurzen Einführung in den Film ein grundlegendes Verständnis für die Filmmusik und ihre Funktionen aufgebaut. Darauf folgt eine Analyse der musikalischen Bestandteile, sowie die detaillierte Analyse ausgewählter Sequenzen, um die Funktionen aufzuzeigen, die Hans Zimmers Score erfüllt.

## **Abstract**

The following thesis focuses on the film *Dune* (2021) by Denis Villeneuve and its score, composed by Hans Zimmer. The work aims at answering the question of what role the score plays in the movie adaptation of Frank Herbert's novel. The brief introduction to the movie is followed by a basic introduction to scores in general and their functions in particular. This is followed by an analysis of the musical components as well as a detailed analysis of selected sequences in order to demonstrate the functions that Hans Zimmer's score fulfills.

# Inhaltsverzeichnis

|                                                                          |           |
|--------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Abbildungsverzeichnis .....                                              | 5         |
| <b>1. Einleitung .....</b>                                               | <b>6</b>  |
| <b>2. Der Film Dune.....</b>                                             | <b>7</b>  |
| 2.1    Über den Film .....                                               | 7         |
| 2.2    Entstehung der Filmmusik .....                                    | 7         |
| 2.3    Inhalt des Films .....                                            | 8         |
| <b>3. Grundlagen der Filmmusik .....</b>                                 | <b>12</b> |
| 3.1    Funktionen der Filmmusik .....                                    | 12        |
| 3.1.1    Funktionsmodell von Zofia Lissa.....                            | 12        |
| 3.1.2    Paraphrasierung, Polarisierung und Kontrapunktierung .....      | 13        |
| 3.1.3    Funktionen der Filmmusik nach Bullerjahn.....                   | 14        |
| 3.1.4    Funktionen der Filmmusik nach Kloppenburg.....                  | 16        |
| 3.1.5    Das Drei-Dimensionen-Modell nach Kreuzer.....                   | 17        |
| 3.2    Techniken der Filmmusik .....                                     | 19        |
| 3.2.1    Deskriptive Technik .....                                       | 19        |
| 3.2.2    Mood-Technik.....                                               | 20        |
| 3.2.3    Leitmotiv-Technik.....                                          | 21        |
| 3.3    Klangliche Eigenschaften und musikalische Gestaltungsmittel ..... | 23        |
| <b>4. Analyse.....</b>                                                   | <b>28</b> |
| 4.1    Instrumentierung und Klangpalette.....                            | 28        |
| 4.2    Musikalische Charakterisierung, Leitmotive und Themen .....       | 29        |
| 4.2.1    Hauptthema .....                                                | 29        |
| 4.2.2    Atreides .....                                                  | 33        |
| 4.2.3    Bene Gesserit.....                                              | 35        |
| 4.2.4    Duncan Idaho .....                                              | 36        |
| 4.2.5    Harkonnen .....                                                 | 37        |
| 4.2.6    Sardaukar.....                                                  | 38        |
| 4.2.7    Die Stimme.....                                                 | 38        |
| 4.2.8    Drum Motiv.....                                                 | 40        |
| 4.3    Szenenanalyse .....                                               | 40        |
| 4.3.1    Sequenz 1, [00:13:03] – [00:16:17].....                         | 40        |
| 4.3.2    Sequenz 2, [00:58:46] - [01:08:13] .....                        | 41        |
| 4.3.3    Sequenz 3, [01:09:56] - [01:12:23] .....                        | 48        |
| 4.3.4    Sequenz 4, [01:13:59] - [01:15:27] .....                        | 49        |
| <b>5. Fazit.....</b>                                                     | <b>51</b> |
| <b>6. Anhang.....</b>                                                    | <b>53</b> |
| <b>7. Literaturverzeichnis .....</b>                                     | <b>54</b> |

## Abbildungsverzeichnis

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| Abbildung 1: Kreuzers Drei-Dimensionen-Modell.....            | 19 |
| Abbildung 2: Veranschaulichung von musikalischen Werten ..... | 24 |
| Abbildung 3: isophonische Hörkurven.....                      | 24 |
| Abbildung 4: „Hauptthema, Variation von Motiv 1“ .....        | 30 |
| Abbildung 5: „Hauptthema, Motiv 1“ .....                      | 30 |
| Abbildung 6: „Hauptthema, Motiv 2“ .....                      | 31 |
| Abbildung 7: „Atreides Thema, Motiv 1“ .....                  | 33 |
| Abbildung 8: „Atreides Thema, Motiv 2“ .....                  | 33 |
| Abbildung 9: „Duncan Idahos Thema“ .....                      | 36 |
| Abbildung 10: „Die singende Frauenstimme“ .....               | 39 |

# 1. Einleitung

Mit seinem Roman *Dune* öffnete Frank Herbert 1965 die Pforten in eine fremde Fantasiewelt der Zukunft rund um den Planeten Arrakis. Bereits mehrfach wurde seitdem der Versuch unternommen, den Detailreichtum des Universums des Wüstenplaneten auf die Kinoleinwand zu bringen. Die bisher erfolgreichste Verfilmung des Buchs ist die Denis Villeneuves aus dem Jahr 2021. Der Film erhielt zahlreiche Auszeichnungen und gilt als gelungene Adaption des Science-Fiction-Romans. Doch was macht den Film so erfolgreich? Glänzt der Film nur durch seine Bilder, visuellen Effekte und schauspielerische Leistungen?

Die vorliegende Arbeit geht der Frage nach, welche Rolle die Filmmusik von Hans Zimmer im Film spielt. Um ein Fundament für die Analyse der Filmmusik zu schaffen, wird nach einer kurzen Einführung in den Film in den „Grundlagen der Filmmusik“ ein Überblick über die zahlreichen Funktionen gegeben, die von Filmmusikwissenschaftlern über die Jahre in Modellen kategorisiert wurden. Danach werden Techniken thematisiert, mit denen diese Funktionen erfüllt werden können, wobei der Schwerpunkt auf der Leitmotivtechnik liegt. Zuletzt werden einige klangliche Eigenschaften und musikalische Gestaltungsmittel erklärt, um die Musik in der Analyse detaillierter beschreiben zu können.

Im Analyseteil der Arbeit wird zunächst kurz die Instrumentierung und Klangpalette Zimmers thematisiert und welchen Einfluss diese auf die Musik hat. Der Schwerpunkt der Analyse besteht in der Herausarbeitung musikalischer Motive und wie Figuren und Orte durch die Musik charakterisiert werden. Durch die Identifizierung und Beschreibung dieser Elemente soll deren Funktion abgeleitet werden. Abschließend werden ausgewählte Sequenzen detailliert analysiert, um die leitmotivischen Elemente im Kontext zu verstehen und ein Gesamtbild über die Musik zu erhalten. Den Schluss bildet das Fazit, mit dem Ziel, die Forschungsfrage anhand der gewonnenen Erkenntnisse zu beantworten.

## 2. Der Film Dune

### 2.1 Über den Film

Der Film *Dune* (2021) von Denis Villeneuve basiert auf dem gleichnamigen Science-Fiction-Roman<sup>1</sup> von Frank Herbert aus dem Jahr 1965. Er spielt in ferner Zukunft und erzählt die Geschichte des jungen Paul Atreides, der mit seiner Familie auf den Wüstenplaneten Arrakis, auch *Dune* genannt, geschickt wird, um die Kontrolle über die Produktion des wertvollen *spice* zu übernehmen. Dort gerät er in einen politischen Konflikt zwischen verschiedenen Adelshäusern und den einheimischen Fremten. Produziert wurde der Film von Legendary Pictures, vertrieben wurde er von Warner Bros. Zu den Hauptdarstellern gehören unter anderem Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Oscar Isaac, Zendaya Coleman, Josh Brolin, Stellan Skarsgård und Jason Momoa. Das Drehbuch wurde neben Denis Villeneuve von Eric Roth und Jon Spaihts geschrieben, die Kameraarbeit stand unter der Leitung von Greig Fraser und geschnitten wurde der Film von Joe Walker.<sup>2</sup>

Denis Villeneuves *Dune* ist nicht die erste Adaption des Buches, bereits 1984 wurde eine Verfilmung von David Lynch gedreht. Im Jahr 2000 wurde außerdem eine dreiteilige Miniserie und 2003 eine Fortsetzung dieser, basierend auf der Fortsetzung des Romans, produziert. Die 155 Minuten lange Neuverfilmung Villeneuves ist der erste Teil einer zweiteiligen Verfilmung des Romans, was sie zur bisher umfangreichsten Verfilmung macht.

*Dune* wurde für 285 Preise nominiert und gewann 173 davon. Zu den Auszeichnungen gehören unter anderem sechs Oscars, fünf BAFTA-Awards, drei Critics Choice Awards, einen Golden Globe und einen Grammy. Hans Zimmer erhielt für die Filmmusik insgesamt 27 Preise.<sup>3</sup>

### 2.2 Entstehung der Filmmusik

Als Hans Zimmer vor einigen Jahren von Regisseur Denis Villeneuve gefragt wurde, ob er jemals von einem Buch namens *Dune* gehört habe, war dieser hellauf begeistert. Als Jugendlicher hatte Zimmer das Buch selbst gelesen, genau wie Villeneuve, und nach 50 Jahren war der Zeitpunkt gekommen, seine jugendlichen Vorstellungen mit den Erfahrungen eines erwachsenen Mannes zu verbinden.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Deutsche Übersetzung: *Der Wüstenplanet*.

<sup>2</sup> Vgl. IMDbPro.

<sup>3</sup> Vgl. IMDbPro.

<sup>4</sup> Vgl. Newman (2021).

Zimmer hat sich von Anfang das Ziel gesetzt, sich von anderen Weltraumfilmen abzuheben und sich nicht von diverser, zeitgenössischer Musik inspirieren zu lassen. Stattdessen war es ihm sehr wichtig, Klänge zu komponieren, die noch nie jemand so gehört hat.<sup>5</sup>

Der gebürtige Frankfurter, der in seiner Karriere bereits die Musik für über 150 Filme geschrieben hat, legt des Weiteren großen Wert auf Zusammenarbeit mit anderen renommierten Musikern. Für *Dune* bat er beispielsweise Chas Smith, einen Musiker, Bildhauer und Schweißer, neue Instrumente zu bauen oder engagierte Pedro Eustache, um das Duduk, ein altes, armenisches Instrument, einzuspielen.<sup>6</sup>

### 2.3 Inhalt des Films

Im Jahr 10191 wird das Haus Atreides vom Imperator beauftragt, die Kontrolle über den Wüstenplaneten Arrakis zu übernehmen. Zuvor kontrollierten dort die Harkonnen 80 Jahre lang den Abbau des gewinnbringenden *spice*, einer Droge, die kognitive Fähigkeiten steigert und somit den sogenannten Gilde-Navigatoren interstellare Raumfahrt ermöglicht. Dies macht es, zumindest aus der Sicht des Imperiums, zur wertvollsten Substanz im Universum.

Auf dem Planeten Caladan, dem Heimatplaneten der Atreides, angekommen, verkündet der Ablösungsgesandte des Imperators die Botschaft und Herzog Leto Atreides nimmt die Forderung an. Als Paul, Sohn von Herzog Leto, erfährt, dass Duncan Idaho<sup>7</sup> am nächsten Tag bereits nach Arrakis fliegen soll, um genauere Informationen über den Wüstenplaneten zu sammeln, vertraut er ihm an, dass er häufig von Träumen über Arrakis und den Fremem<sup>8</sup> geplagt wird. Unter anderem hatte er erst gesehen, wie Duncan Teil der Fremem geworden ist und dann gestorben wäre. Paul unterbreitet daraufhin seinem Vater den Wunsch, Duncan auf der Erkundungsreise zu begleiten, doch Leto betont, dass er ihn an seiner Seite brauche. Er erklärt Paul, dass sie auf Arrakis große Gefahren erwarten würden, da der Imperator den Weg für einen Krieg ebnet, indem er den Harkonnen den Wüstenplaneten entzieht. Leto verrät Paul von seinem Plan, eine Allianz mit den Fremem zu schließen, um ihre Stärke nicht zu verlieren.

Unter den Gesandten des Imperators befindet sich auch eine Schwester der Bene Gesserit, welche Paul einer Schmerzprobe unterzieht. Um seine Willensstärke zu testen, muss Paul seine Hand in einen Kasten stecken, der ihn mit Schmerz erfüllen soll. An seinen Hals hält sie den Gom Jabbar, eine Nadel mit Gift, die Paul den sofortigen Tod bescheren soll, wenn er seine

---

<sup>5</sup> Vgl. King (2021).

<sup>6</sup> Vgl. Academy of Motion Picture Arts and Sciences (2022).

<sup>7</sup> Duncan Idaho ist der Schwertmeister des Haus Atreides.

<sup>8</sup> Fremem werden die Bewohner des Wüstenplaneten Arrakis genannt.



Hand aus dem Kasten zieht. Später erfährt Paul von seiner Mutter Lady Jessica, Konkubine von Herzog Leto und ebenfalls eine Bene Gesserit, dass er möglicherweise der *Kwisatz Haderach*<sup>9</sup>, ist. Einige Fremeni erwarten die Atrides bei ihrer Ankunft am Flughafen. Als sie Paul sehen, rufen sie plötzlich „Lisan al-Gaib!“. Lady Jessica erklärt ihm, dass das das Wort der Fremeni für einen „Messias“ sei und dass die Bene Gesserit wohl über die letzten Jahrhunderte erfolgreich Gerüchte gestreut haben, die die Ankunft eines Messias prophezeiten. In ihrem neuen Palast werden Lady Jessica einige Kandidatinnen für die Haushaltsführung vorgestellt. Sie entscheidet sich für eine Dame namens Shadout Mapes und sendet alle anderen hinaus. Als Lady Jessica auf Mapes zugeht, offenbart sie ihr, dass sie wusste, dass Mapes eine Waffe in ihrem Gewand hereingeschmuggelt hatte. Daraufhin zeigt die Haushälterin ihr verstecktes Messer. Als Lady Jessica bestätigt, dass sie das heilige Messer der Fremeni und seine Bedeutung kennt, fängt Shadout Mapes an zu schreien. Für sie ist klar, dass die Prophezeiung eintritt, da diese besagte, dass die „Auserwählten“ die Gebräuche der Fremeni kennen würden.

Vor den Mauern des Palasts begutachtet Paul seine neue Umgebung. Ihm wird die Wasserknappheit auf dem Planeten bewusst, als der Gärtner ihm erklärt, dass eine Palme am Tag so viel Wasser wie fünf Männer braucht.

In seinen Gemächern angekommen, wird auf Paul ein Anschlag mit einem Jägersucher<sup>10</sup> verübt. Die Harkonnen hatten vor ihrer Abreise einen Agenten im Palast eingemauert, der das Mordwerkzeug durch eine Wasserleitung schicken und aus der Nähe steuern konnte. Auf Giedi Primus, der Heimatwelt der Harkonnen, berichtet unterdessen die Schwester der Bene Gesserit, die zuvor Paul der Schmerzprobe unterzogen hatte, dem Baron Vladimir Harkonnen, dass der Imperator auf seiner Seite stehe und ihn mit einer Sardaukar-Armee<sup>11</sup> unterstützen würde, um die Atrides auszulöschen. Nur Lady Jessica und Paul sollen verschont bleiben, da sie unter dem Schutz der Bene Gesserit stehen.

Nachdem Duncan nun vier Wochen unter den Fremeni lebte, um mehr von ihnen zu erfahren, konnte er Herzog Leto einiges berichten. So zum Beispiel, dass es Millionen von Fremeni geben muss, weit mehr als die von den Harkonnen geschätzten 50.000, und dass sie ausgesprochen gute Kämpfer seien.

In einem Kontrollflug mit der imperialen Planetologin Dr. Liet Kynes, Paul, Duncan und Gurney Halleck<sup>12</sup>, muss Herzog Leto mit eigenen Augen sehen, wie es um die von den

---

<sup>9</sup> Der Kwisatz Haderach ist die Bezeichnung der Bene Gesserit für den von ihnen über Jahtausende gezüchteten Übermenschen mit hellseherischen Fähigkeiten.

<sup>10</sup> Der Jägersucher ist ein Dorn aus Metall, der von einer Kontrollkonsole aus der Nähe gesteuert wird.

<sup>11</sup> Die Sardaukar sind die fanatischen Soldaten des Imperators.

<sup>12</sup> Gurney Halleck ist der Kampflehrer der Atrides.

Harkonnen in miserablen Zustand zurückgelassenen Maschinen zum Abbau des *spice* steht. Bei einem Sandwurmangriff<sup>13</sup> geht der Carryall<sup>14</sup> kaputt, so dass die Erntemaschine mit 21 Arbeitern nicht vom Boden abgehoben werden kann. Der Besatzung des Testflugs gelingt es in letzter Sekunde, die Männer zu retten. Dabei bleibt Paul fast zurück, nachdem er durch den ersten Kontakt mit *spice* eine seiner vielen Visionen erfährt und dadurch wie angewurzelt stehen bleibt.

Dr. Yueh<sup>15</sup>, dessen Frau von den Harkonnen entführt wurde, entpuppt sich als Verräter. Indem er den Schutzschild deaktiviert und Herzog Leto betäubt, ermöglicht er den Angriff auf das Haus Atreides. Allerdings will dieser auch den Baron töten und stattet Leto mit einem Giftzahn aus, durch dessen Auslösen im richtigen Moment Leto alle um ihn herum mit in den Tod nehmen könne. Die Harkonnen und die Sardaukar, die Kampfarmee des Imperators, sind den Atreides überlegen und gewinnen die Schlacht um Arrakis.

Da Vladamir Harkonnen der Schwester der Bene Gesserit zusicherte, Jessica und Paul nicht zu töten, lässt er sie in die Wüste bringen, wo sie von allein umkommen sollten.

Mittels *der Stimme*<sup>16</sup> schaffen die Beiden es jedoch, zu entkommen. Mit einem Überlebens-Kit, mit dem sie von Dr. Yueh ausgestattet wurden, verbringen sie die Nacht in einem Zelt in der Wüste. Im Zelt hat Paul eine Vision, in der er der Anführer einer Armee ist, die einen heiligen Krieg ausübt, der sich durch das ganze Universum zieht. Er sieht sich in der Wüste kämpfen, aber auch auf seinem ehemaligen Heimatplaneten Caladan. Er ist sich sicher, dass es die Zukunft ist, die er sieht.

Währenddessen schafft es Duncan Idaho, der aus der Schlacht mit einem Ornithopter<sup>17</sup> entkommen konnte, Paul und Jessica zu finden. Gemeinsam treffen sie auf Dr. Liet Kynes, die sie in eine alte Forschungsstation bringt. Dort werden sie jedoch von den Sardaukar aufgespürt und angegriffen, wobei sich zuerst einige Fremmen und zuletzt Duncan Idaho aufopfert, um den anderen die Flucht zu ermöglichen. Paul und Jessica flüchten, Dr. Liet Kynes kann den Sardaukar aber nicht entkommen. Sie schafft es allerdings, die imperialen Kämpfer mit in den Tod zu reißen, indem sie mit einem Klopfer<sup>18</sup> einen Sandwurm anlockt, der alle verschlingt. Paul und seine Mutter fliegen mit dem Ornithopter weiter, geraten aber in einen Sandsturm. Er erfährt eine Vision, in der ihm geraten wird, loszulassen. Er folgt dem Rat und lässt das

---

<sup>13</sup> Sandwürmer leben in der Wüste und können bis zu 400 Meter lang werden.

<sup>14</sup> Ein Fluggerät, das schwere Ausrüstung transportieren kann.

<sup>15</sup> Dr. Yueh ist der Leibarzt der Atreides.

<sup>16</sup> Die Stimme ist eine Fähigkeit der Bene Gesserit, jemandem seinen Willen aufzuzwingen.

<sup>17</sup> Der Ornithopter ist ein Fluggerät.

<sup>18</sup> Der Klopfer ahmt Schritte nach und lockt somit Sandwürmer an.

Fluggerät im Sturm treiben, wodurch sie überleben. Der Baron Harkonnen, der den Anschlag mithilfe seines Schildes überlebt hat, befiehlt unterdessen seinem Neffen Rabban, die Spice-Produktion wieder zu maximieren und alle Fremten zu töten.

Paul und Jessica ziehen weiter durch die Wüste, indem sie die Schritte der Fremten nachahmen, um keinen Wurm anzulocken. Dies gelingt ihnen, bis sie plötzlich auf Trommelsand<sup>19</sup> stoßen, was einen Wurm anlockt. Gerade so schaffen sie es eine Felswand zu erreichen und sich in Sicherheit zu bringen. Dabei treffen sie allerdings auf Fremten, unter ihnen Chani, das Mädchen, das Paul in seinen Visionen gesehen hatte. Der Anführer Stilgar möchte nur Paul aufnehmen, da er noch jung sei und die Fähigkeiten der Fremten noch erlernen könne, aber Jessica wäre zu alt. Paul und Jessica beweisen jedoch daraufhin ihre Stärke, in dem sie Stilgar entwaffnen, woraufhin dieser gewillt ist, sie doch beide aufzunehmen. Jamis, einer der Fremten, protestiert und fordert Paul zum Duell heraus. Dieser ist Jamis überlegen und möchte diesen zum Aufgeben zwingen, was aber laut den Regeln der Fremten nicht möglich sei und so tötet Paul Jamis. Lady Jessica bittet Stilgar, den beiden zur Flucht von Arrakis zu verhelfen, doch Paul unterbricht sie und sagt, dass sein Weg in die Wüste führe. So schließen sie sich den Fremten an und beginnen eine gemeinsame Reise.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Trommelsand ist verdichteter Sand, bei dem jeder Aufprall einen Schlag verursacht.

<sup>20</sup> Vgl. Villeneuve (2021).

## 3. Grundlagen der Filmmusik

### 3.1 Funktionen der Filmmusik

„[Die Filmmusik] wird eingesetzt, um den Film zu vermitteln, um die Wahrnehmung des Rezipienten zu steuern, um Einfluss zu nehmen auf seine Empfindungen und seine kognitive Verarbeitung des Sicht- und Hörbaren.“<sup>21</sup>

Mit jeder Form von Musik geht eine bestimmte Funktionalität einher. Um diese jedoch genauer zu kategorisieren, stellten viele Musikwissenschaftler über die Jahre verschiedene Modelle auf. Im Laufe der Zeit änderten sich allerdings die Möglichkeiten, die den Filmschaffenden zur Verfügung standen, und somit auch die Ansichten in Bezug auf die Funktionalität.

#### 3.1.1 Funktionsmodell von Zofia Lissa

Zofia Lissa war eine der ersten Musikwissenschaftlerinnen, die den Versuch unternommen hat, die zahllosen Funktionen der Filmmusik zu kategorisieren. In ihrer *Ästhetik der Filmmusik* (1965) zählt sie folgende auf:

- Musikalische Illustration (nicht musikalischer Erscheinungen)
- Musik als Unterstreichung von Bewegungen
- Musikalische Stilisierung realer Geräusche
- Musik als Repräsentation des dargestellten Raums
- Musik als Repräsentation der dargestellten Zeit
- Deformation des Klangmaterials
- Musik als Kommentar
- Musik in ihrer natürlichen Rolle
- Musik als Ausdrucksmittel psychischer Erlebnisse
- Musik als Grundlage der Einfühlung
- Musik als Symbol
- Musik als Mittel zur Antizipierung des Handlungsinhalts
- Musik als formal einender Faktor<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Kloppenburg (2012), S.139.

<sup>22</sup> Vgl. Lissa (1965), S. 115-223.

Trotz einiger Kritiken an ihrer Einteilung ist diese bis heute in der Filmmusikliteratur relevant. Nicht zuletzt, da sie dadurch viele weitere Systematisierungsversuche inspirierte und einleitete.

### **3.1.2 Paraphrasierung, Polarisierung und Kontrapunktierung**

Ein Kritikpunkt an Zofia Lissas Modell ist, dass es seine Kategorien nicht sauber trennt und Funktionen in Bezug auf Dramaturgie, Struktur und Stil vermischt. Pauli versucht Zofias Auflistung einheitlich zu kategorisieren und fasst „die zahllosen Beziehungen, die Filmmusik mit Filmbildern eingehen kann“<sup>23</sup>, in drei Kategorien zusammen.

„Als paraphrasierend bezeichne ich eine Musik, deren Charakter sich direkt aus dem Charakter der Bilder, aus den Bildinhalten, ableitet. Als polarisierend bezeichne ich eine Musik, die kraft ihres eindeutigen Charakters inhaltlich neutrale oder ambivalente Bilder in eine eindeutige Ausdrucksrichtung schiebt. Als kontrapunktierend bezeichne ich eine Musik, deren eindeutiger Charakter dem ebenfalls eindeutigen Charakter der Bilder, den Bildinhalten, klar widerspricht.“<sup>24</sup>

#### **Paraphrasierende Musik**

*Paraphrasierende Musik* soll also dazu dienen, die Stimmung, die einer Szene bereits innewohnt, zu verstärken. Als extremes Beispiel hierfür wird oft die Technik des *Mickey-Mousing* genannt, die ihre Anwendung hauptsächlich in alten Zeichentrickfilmen fand, aber bis heute in Cartoons verwendet wird. „Hier werden Bildbewegungen simultan mit musikalischen Bewegungen untermalt.“<sup>25</sup>

#### **Polarisierende Musik**

Im Unterschied zur Paraphrasierung beinhaltet eine Szene, bei der *polarisierende Musik* verwendet wird, keine klar erkennbare Stimmung. „Musik tritt hinzu, um die Interpretation in eine bestimmte Richtung zu lenken und ungünstige Deutungen auszuschließen.“<sup>26</sup>

#### **Kontrapunktierende Musik**

Während paraphrasierende und polarisierende Musik dazu dienen soll, dem Betrachter die Einführung in den Film und die Identifikation mit dem oder den Filmhelden zu erleichtern,

---

<sup>23</sup> Pauli (1976), S. 104.

<sup>24</sup> Ebd.

<sup>25</sup> Kreuzer (2009), S. 107.

<sup>26</sup> Ebd.

schafft die *kontrapunktierende Musik* einen Gegensatz zwischen Bild und Ton<sup>27</sup>. „Die Bilder behaupten etwas, die Töne behaupten das Gegenteil.“<sup>28</sup> Ein Beispiel hierfür ist die Szene aus dem Film „Good Morning Vietnam!!“ aus dem Jahr 1987, bei der das Lied „What a Wonderful World“ von Louis Armstrong zu hören ist, während Kriegsszenen zu sehen sind.

So soll diese Form der Musik beispielsweise dazu dienen, den Zuschauer auf Distanz zu rücken und zum Nachdenken anzuregen.<sup>29</sup>

Paulis Anschauung wird zwar von vielen größtenteils anerkannt, aber wegen ihrer Unvollständigkeit auch in Teilen kritisiert. Das Modell beachtet beispielsweise den zeitlichen Verlauf des Filmes nicht, in dem ständige Umdeutungen auftreten, wodurch es zu Fehldeutungen kommen kann.<sup>30</sup>

### 3.1.3 Funktionen der Filmmusik nach Bullerjahn

Auch Claudia Bullerjahn differenziert verschiedene Funktionen der Filmmusik und unterteilt sie in zwei übergeordnete Kategorien, *Metafunktionen* und *Funktionen im engeren Sinne*.

Metafunktionen, die zuvor auch schon von anderen Musikwissenschaftlern in Modelle einbezogen wurden, beziehen sich dabei nicht auf einen speziellen Film, sondern auf die Form der Rezeption. Sie unterteilen sich wiederum in *rezeptionspsychologische Metafunktionen* und *ökonomische Metafunktionen*. Als Beispiel für erstere nennt sie das Maskieren von Störgeräuschen im Kino, wie dem Projektor, oder den Zuschauern selbst. Außerdem können sie den Unterhaltungsgehalt steigern und bei den Zuschauern ein Gemeinschaftsgefühl erzeugen. Ökonomische Funktionen meinen unter anderem kommerzielle Zwecke, wie zum Beispiel die Vermarktung eines Films durch im Vorfeld veröffentlichte Titelmusiken.<sup>31</sup>

Funktionen im engeren Sinne beziehen sich auf den konkreten Film. Sie werden wie folgt aufgeteilt:

**Dramaturgische Funktionen** bestehen aus sämtlichen Aufgaben, die die Musik in Bezug auf die Handlung übernimmt. Die dramatische Handlung umfasst den Spannungsbogen, welcher die Entwicklung des Konflikts der Geschichte bis hin zu seiner Auflösung beinhaltet. Die Aufgabe der dramaturgischen Funktion ist es somit, die sich von Szene zu Szene wechselnden Stimmungen auszudrücken und die Veränderung zur Geltung zu bringen. Somit kann sie

---

<sup>27</sup> Vgl. Pauli (1976), S.105.

<sup>28</sup> Ebd.

<sup>29</sup> Vgl. ebd.

<sup>30</sup> Vgl. Kreuzer (2009), S.109-110.

<sup>31</sup> Vgl. Bullerjahn (2001), S. 65-68.

Höhepunkte herausarbeiten und damit die Spannungsentwicklung unterstützen, außerdem kann sie Atmosphären schaffen und dem Rezipienten den Schauplatz näherbringen. Weiterhin dient sie zur Darstellung der Psyche der Personen, um beispielsweise unausgesprochene Gedanken nach außen zu tragen oder die Tragweite von Aktionen zur Geltung zu bringen.<sup>32</sup>

**Epische Funktionen** (auch narrative Funktionen genannt) beziehen sich auf die Erzählung der Geschichte. Die Musik kann in gewisser Weise als Kommentar des Komponisten zur Haltung des Regisseurs, die mit den Filmbildern in visueller Form vermittelt werden, gesehen werden. Sie nimmt also eine konkrete Erzählperspektive ein, weswegen beispielsweise Berichterstattung in den Nachrichten nicht mit Musik unterlegt wird, da sie eine neutrale Erzählperspektive einnehmen soll. Das Geschehen wird in einen Kontext gerückt, indem durch geschichtliche oder geografische Informationen die Interpretation erleichtert wird. Im Sinne der epischen Funktion kann die Musik auch die Erzählzeit manipulieren, indem sie mit dem Verhältnis von Erzählzeit zu erzählter Zeit spielt. Die Musik kann durch ihren Charakter verdeutlichen, dass sich zwei Szenen parallel zueinander abspielen. Sie kann des Weiteren herausarbeiten, was sich nicht im korrekten zeitlichen Verlauf abspielt: Sie kann Träume, Rückblenden oder Antizipationen kenntlich machen, in dem sie sich beispielsweise in ihrer Tonalität, Klangfarbe oder ihrem Tempo verändert. Auch der Einsatz von Leitmotiven oder Themen kann zu den epischen Funktionen gezählt werden, wenn mit ihnen Verbindungen zwischen Handlungen hergestellt werden, die dem Zuschauer im Verständnis helfen.<sup>33</sup>

**Strukturelle Funktionen** meinen die Verdeckung und Vertonung von Schnitten, sowie die Betonung von Einstellungen und Bewegungen. Sie reichen bis in die Stummfilmzeit zurück, wo Musik bereits eingesetzt wurde, um die Einzelteile des Films als solche kenntlich zu machen. Damit ist zum Beispiel gemeint, dass Szenenwechsel durch drastische Musikwechsel erklärt wurden. Filmmusik soll die Wahrnehmung erleichtern, was in historischen Dokumentarfilmen gut demonstriert wird. Wenn Bilder, Dokumente oder Filme, die sich deutlich voneinander unterscheiden, kombiniert werden, kann die Musik hilfreich sein, diese zu kombinieren und den Zuschauer nicht aus dem Filmfluss zu reißen. Strukturelle Funktionen sind auch im Fernsehen zu beobachten, wenn Musikeinwürfe vor und nach der Werbung

---

<sup>32</sup> Vgl. ebd., S. 69-70.

<sup>33</sup> Vgl. ebd., S. 70-71.

abgespielt werden, oder wenn in Nachrichtensendungen verschiedene Themen durch einen akustischen Trenner voneinander abgegrenzt werden.<sup>34</sup>

**Persuasive Funktionen** beziehen sich auf die emotionale Wirkung der Musik. Ihre Aufgabe ist nicht nur die Abbildung von Emotionen, sondern sie soll diese auch gezielt beim Betrachter zu erzeugen, die Distanz zum Geschehen soll somit auf ein Minimum reduziert werden. Des Weiteren kann sie dadurch die Aufmerksamkeit in Bezug auf Personen oder Ereignisse lenken. Hellmut Kühn drückt es wie folgt aus: „Durch Musik wird der Blick, der auf Dingen ruht, nicht getrübt, aber er kann eine Dimension dazu erhalten. Man könnte sie die Dimension der Tiefe nennen. [...] Sie richtet sich auf das Innere.“<sup>35</sup>

#### 3.1.4 Funktionen der Filmmusik nach Kloppenburg

Kloppenburg übernimmt viele der von anderen Wissenschaftlern aufgestellten Kategorien und teilt die Funktionen der Musik während der Filmrezeption in folgende drei Kategorien ein:

**Syntaktische Funktionen** meinen die Erleichterung des strukturellen Verstehens. Zur Veranschaulichung gibt Kloppenburg ein Modell Enjott Schneiders wieder, welches aus einer Szene besteht, die in drei Einstellungen unterteilt wird. In der ersten Einstellung ist ein junger Mann zu sehen, der geht (A). In der zweiten kommt eine junge Frau auf ihn zu, ohne ihn zu beachten (B). Infolgedessen läuft der Mann in der dritten Einstellung enttäuscht weg (C).<sup>36</sup>

„Die Entscheidung über die Art und insbesondere den Einsatz der Musik ist abhängig von der beabsichtigten Gewichtung der Bildinformationen und damit der Lenkung der Aufmerksamkeit.“<sup>37</sup> So können durch musikalische Akzentuierung, also z.B. Anfang und Ende von Musik, Schnitte hervorgehoben werden. Dies kommt besonders bei Änderungen der Stimmung, Zeitsprüngen oder Ortswechseln zur Deutung. So ergeben sich mehrere Möglichkeiten, um das beschriebene Szenario musikalisch zu untermalen. Findet ein Wechsel der Musik zwischen (A) und (B) statt, so wird das Erscheinen der Frau hervorgehoben. Ändert sich die Musik zwischen (B) und (C), so liegt der Fokus auf der enttäuschten Reaktion des jungen Mannes. Wird bei jedem Schnitt die Musik geändert, entsteht kein wirklicher Mehrwert, sondern die Musik kann eindimensional wirken.<sup>38</sup>

---

<sup>34</sup> Vgl. ebd., S. 71-72.

<sup>35</sup> Kühn (1976), S. 121.

<sup>36</sup> Vgl. ebd., S.150-151.

<sup>37</sup> Kloppenburg (2012), S. 151.

<sup>38</sup> Vgl. ebd., S. 151-152.



**Expressive Funktionen** stehen für die Intensivierung der Wahrnehmung. Expressive Musik beinhaltet einen Charakter, der Gefühle und Emotionen ausdrücken und das Erlebnis des Rezipienten intensivieren soll.<sup>39</sup> Hier führt Kloppenburg als eines einiger Beispiele die erste Haiangriff-Szene aus *Der weisse Hai* (1975) an, bei der die Attacke akustisch durch das berühmte Haimotiv unterstrichen wird.<sup>40</sup>

**Dramaturgische Funktionen** stehen im Zusammenhang zur Handlung. Zu ihr zählen beispielsweise die Charakterisierung von Personen und Spannungserzeugung. Sie kann das Geschehen kommentieren, die Wahrnehmung der handelnden Person widerspiegeln, Rückverweise herstellen und die Handlung antizipieren.<sup>41</sup> Im Film *Lola rennt* (1998) unterstützt beispielsweise die Techno-Musik die Hektik, mit der Lola im Film von Station zu Station hetzt. Sie zeigt den zeitlichen Druck auf, unter dem Lola steht und bringt so dem Zuschauer die Wahrnehmung der handelnden Person näher.<sup>42</sup>

Kloppenburg weist jedoch ausdrücklich darauf hin, „dass bei der funktionalen Analyse einer Musikverwendung häufig neben der zu erkennenden Hauptfunktion weitere Funktionen zu erkennen sind.“<sup>43</sup>

### 3.1.5 Das Drei-Dimensionen-Modell nach Kreuzer

Kreuzer entwickelt in *Filmmusik in Theorie und Praxis* (2009) auf Grundlage bestehender Ansätze zur Filmmusiktheorie ein Drei-Dimensionen-Modell.

#### Vertikale Dimension

Die vertikale Dimension beschreibt, wie Bild und Ton miteinander verknüpft sind.

In diese Kategorie fällt beispielsweise Hansjörg Paulis Modell. In diesem wird Funktion der Musik nicht in Anbetracht auf den Verlauf des Films angeschaut, sondern nur die Wechselwirkung zwischen Bild und Ton im Moment.

Außerdem kann in der vertikalen Dimension auch beschrieben werden, wie sich der Film wahrnehmungsbedingt auf den Zuschauer auswirkt, da der Mensch nicht nur einzelne Wahrnehmungen addiert, sondern diese automatisch interpretiert.

---

<sup>39</sup> Vgl. Kloppenburg (2012), S. 150.

<sup>40</sup> Vgl. ebd., S. 153.

<sup>41</sup> Vgl. ebd., S. 150.

<sup>42</sup> Vgl. Ebd., S. 156.

<sup>43</sup> Vgl. Ebd., S. 155.

## **Horizontale Dimension**

Die horizontale Dimension beinhaltet die Abfolge von Bildern und Tönen. Eine horizontale Struktur im Film ist zum Beispiel vorhanden, wenn sich Teile der Musik im zeitlichen Verlauf wiederholen, was zu einer Analogiebildung beim Rezipienten führen kann. Epische bzw. narrative Funktionen, die unter anderem Bullerjahn aufzählt, können auch als Teil der horizontalen Dimension angesehen werden, da sie den zeitlichen Verlauf einer Erzählung berücksichtigen.

Die ersten beiden genannten Dimensionen beinhalten sowohl die erste als auch die zweite Holismus-Ebene nach Smuts. Dieser beschreibt den *Holismus*<sup>44</sup> „als eine Auffassung vom Wesen der Welt und eine zusammenhängende Theorie von Natur- und Geisteswissenschaften.“<sup>45</sup> Die erste Holismus-Ebene betrachtet die Art der Wahrnehmung von Dingen, die zweite Ebene die Eigenschaft der Dinge selbst.<sup>46</sup> In der vertikalen Dimension können also Bilder und Töne als gegenständlich vorhandene Montage betrachtet werden, oder aber als das Resultat der Wahrnehmung des Rezipienten. Die horizontale Dimension kann einerseits die im Film manifestierte Abfolge von Bildern und Tönen beschreiben, oder sich auf die Interpretation dieser Abfolge beziehen.

## **Tiefendimension**

Die Tiefendimension verfolgt das Ziel, zwischen eben diesen beiden Ebenen zu unterscheiden. In der wahrnehmungsbedingten Ebene kann wiederum unterschieden werden, ob die Wahrnehmung beim Produzenten oder Rezipienten stattfindet.

Es lässt sich wie folgt zusammenfassen:

„Die Unterscheidungen zwischen den jeweiligen Ebenen (Film oder Wahrnehmung) sowie zwischen Produzenten- und Rezipientenwahrnehmung finden in der Tiefendimension statt.“<sup>47</sup>

„Je nachdem, ob vertikale bzw. horizontale Bild-Ton-Bezüge als im Film manifest oder aber als wahrnehmungsbedingt angesehen werden, wäre eine unterschiedliche Position in der Tiefendimension erreicht.“<sup>48</sup>

---

<sup>44</sup> Holismus stammt von dem griechischen Wort für *ganz* ab.

<sup>45</sup> Kreuzer (2009), S. 27.

<sup>46</sup> Vgl. ebd.

<sup>47</sup> Ebd., S. 85.

<sup>48</sup> Ebd., S. 84.

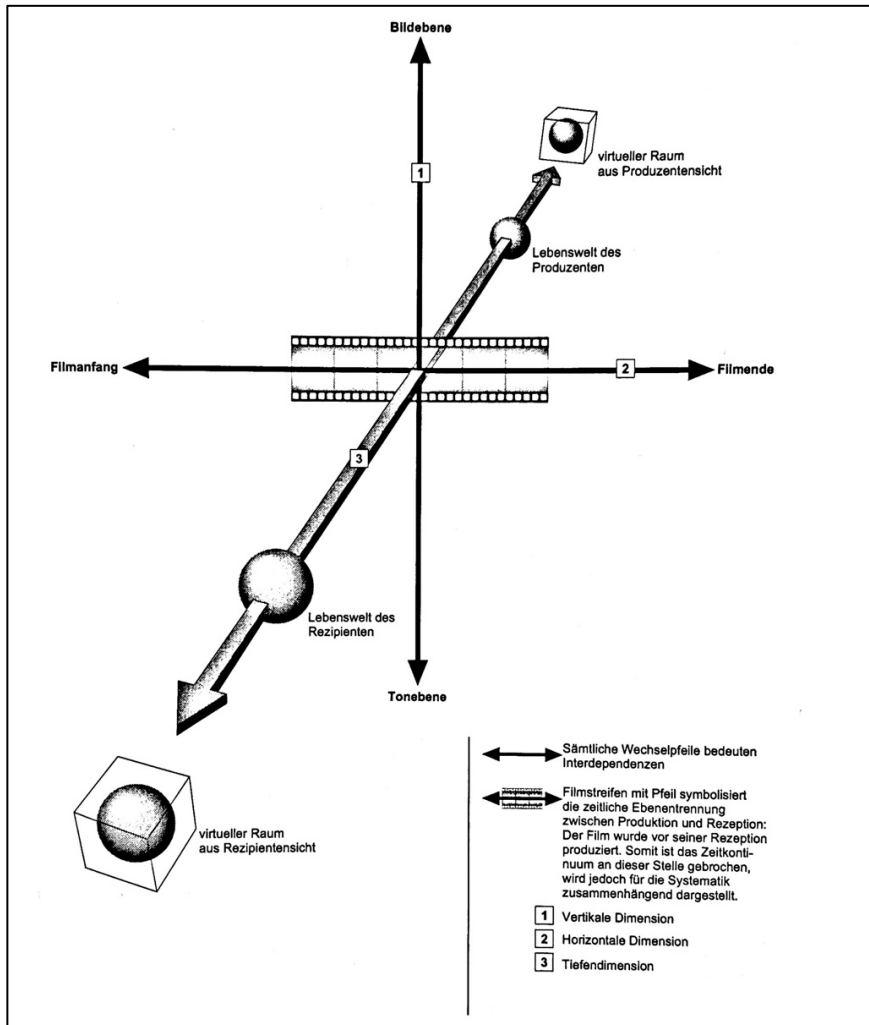


Abbildung 1: Kreuzers Drei-Dimensionen-Modell<sup>49</sup>

## 3.2 Techniken der Filmmusik

Im Laufe der Entwicklung der Filmmusik sind über die Jahre einige Techniken entstanden, um die zahlreichen Funktionen der Filmmusik zu erzielen. Drei davon haben sich als besonders geeignet herausgestellt und werden am häufigsten verwendet: die *deskriptive Technik*, die *Mood-Technik* und die *Leitmotivtechnik*. Diese treten allerdings nicht nur in ihrer reinen Form auf, sondern werden durchaus auch kombiniert.

### 3.2.1 Deskriptive Technik

Die *Deskriptive Technik* (auch *Underscoring* genannt) ist ein Ansatz für die Verwendung von Musik in Filmen, um das zu beschreiben, was bereits im Bild zu sehen ist. Mit anderen Worten, die Musik reflektiert die visuellen Handlungselemente des Films. Die Technik fand ihren

<sup>49</sup> Ebd., S. 89.

Ursprung bereits in der Stummfilmzeit, wo Schlagzeuger und Pianisten das Filmgeschehen synchron untermalt haben.<sup>50</sup> So konnten dem Film zum Beispiel Schritte, Galoppieren, oder sogar Schüsse hinzugefügt werden. Die Schlagzeuger hatten dabei sämtliche Instrumente und Hilfsmittel zur Verfügung, um auch Töne wie Wind oder Regen nachzuahmen. Diese Herangehensweise wurde allerdings zunehmend kritisiert, da sie bei übertriebener Anwendung als störend und vom Bildgeschehen ablenkend empfunden werden konnte. Außerdem war die Qualität des Endprodukts stark vom Geschick der Musiker abhängig. Diese Probleme verschwanden mit dem Übergang zu Tonfilmtechnik, da es nun möglich war, die Musik im Voraus wesentlich detaillierter anzupassen.<sup>51</sup> So kam es auch zu der ausgereiften Form des Mickey-Mousing, die im vorigen Verlauf der Arbeit bereits erwähnt wurde. Mit der Technik lassen sich des Weiteren, durch bestimmte Instrumente und Klänge, Schauplätze illustrieren, was aber in den meisten Fällen sehr klischeeartig geschieht.<sup>52</sup> So könnte man beispielsweise beim Einsatz eines Akkordeons an Paris, bei einem Dudelsack an Schottland, oder beim Trommeln von Bongos an den Urwald denken.

Die deskriptive Technik wurde im Lauf der Zeit sehr oft kritisiert, was daran liegt, dass sie sehr direkt ist und nicht auf subtile Weise versucht, der Szene einen Stimmungsgehalt hinzuzufügen. Sie wurde demnach in Teilen als plump und unkünstlerisch angesehen, da sie dem Visuellen in den Augen einiger Kritiker keinen Mehrwert verschaffen konnte.

Heute findet sie ihre Verwendung hauptsächlich in Cartoons und Komödien.

### **3.2.2 Mood-Technik**

Die *Mood-Technik* soll den Stimmungsgehalt der visuellen Vorgänge unterstreichen oder generieren.<sup>53</sup> Der Einsatz der Musik steht dabei nicht unmittelbar in Verbindung zum Geschehen, sondern es kann auch ein Gefühl vermittelt werden, was man dem Protagonisten nicht direkt ansieht. Der Szene kann bereits eine Grundstimmung innewohnen, die dann von der Musik verdoppelt wird, es kann aber auch erst durch die Musik eine Stimmung erzeugt, und die Szene in eine emotionale Kulisse eingefärbt werden.

Die Mood-Technik kann dabei noch in zwei Arten unterteilt werden, die sensorische und die expressive Filmmusik. Bei der sensorischen Filmmusik bezieht sich der Filmschaffende direkt auf die Wirkung beim Publikum. Das Ziel ist es, die Gefühle des Miterlebens des Rezipienten zu erhöhen. Währenddessen bringt die expressive Filmmusik die Stimmung des Protagonisten

---

<sup>50</sup> Vgl. Bullerjahn (2001), S. 77.

<sup>51</sup> Vgl. ebd., S. 77-78.

<sup>52</sup> Vgl. ebd., S.81.

<sup>53</sup> Vgl. Pauli (1976), S. 104.

zum Ausdruck. Dabei wird der Zuschauer in den Hintergrund gerückt und Wert daraufgelegt, dass die Musik die Gefühle der Filmfigur widerspiegelt.

### 3.2.3 Leitmotiv-Technik

Als *Leitmotiv* wird ein musikalisches Motiv oder Thema bezeichnet, das mit einer außermusikalischen Person, Situation oder Idee verbunden wird und danach mit deren Auftauchen wiederholt erscheint.<sup>54</sup> Ein bekanntes Beispiel für den Einsatz dieser Technik ist der Film *Spiel mir das Lied vom Tod* (1968) von Sergio Leone. In diesem ist immer, wenn der Protagonist in einer Szene auftaucht, eine prägnante Mundharmonikamelodie zu hören, aber auch anderen Charakteren werden klar wiedererkennbare Motive zugeordnet. Der Begriff entstand schon in der Opernzeit im 19. Jahrhundert, als er zunächst darauf bezogen wurde, wie Carl Maria von Weber einzelne Charaktere musikalisch in seinen Opern verarbeitete.<sup>55</sup> In einer erstmals ausgereiften Form wird sie allerdings meistens mit Richard Wagner in Verbindung gebracht, auch wenn dieser selbst von „melodischen Momenten“<sup>56</sup> oder „Grundthemen“ und „Ahnungsmotiven“ sprach. In seinem Musikdrama konnte man den strukturierten Einsatz von Motiven beobachten, die der Handlung durch gezielte musikalische Charakterisierung Personen, Gegenstände und weitere Details eine tiefere Dimension verleiht. Norbert Jürgen Schneider unterscheidet zwischen drei gebräuchlichen Typen von Leitmotiven:

- dem *Motivzitat*, einem musikalischen Element, das sich im Laufe der Erzählung unverändert wiederholt,
- der *idée fixe*, bei der dieses Element variiert wird, je nachdem welche Stimmung im Film gerade abgebildet werden soll,
- der *voll entwickelten Leitmotivtechnik*, die wie in Wagners Musikdrama als musikalisches Geflecht nahezu den ganzen Satz bestimmt.<sup>57</sup>

Anselm C. Kreuzer betrachtet in *Filmmusik in Theorie und Praxis* die Verwendung der Technik in Bezug auf die Psychologie genauer.

„Trotz unterschiedlicher Auslegungen des ‘Leitmotivs’ gibt es in der Filmpraxis wie auch in der Wissenschaft einen gemeinsamen Kern der Anschauungen. Dieser besteht

---

<sup>54</sup> Vgl. Bullerjahn (2001), S. 88.

<sup>55</sup> Vgl. Gervink; Bückle (2012), S. 301.

<sup>56</sup> Vgl. Bullerjahn (2001), S. 89.

<sup>57</sup> Vgl. Schneider (1983), S. 141.

in der Annahme, es sei möglich, die Filmrezeption durch Wiederholungen von Verknüpfungen musikalischer mit außermusikalischen Strukturen zu gliedern und zu lenken.“<sup>58</sup>

Er veranschaulicht die Leitmotivik mit einem treffenden Beispiel aus der Lebenswelt. Hört man in einer emotionalen Lebenssituation, wie zum Beispiel einer Trennung, ein bestimmtes Lied, so wird diese Musik ebenfalls emotional aufgeladen. Hört man später im Leben das Lied erneut, wird man in einen virtuellen Raum versetzt und erlebt die Emotionen erneut, obwohl man sich in einer anderen Lebenssituation befindet. Nicht außer Acht lassen darf man dabei den emotionalen Wert, der einer Musik ohnehin schon innewohnt, allerdings erhält sie eindeutig einen besonderen Reiz, weil diese schon früher mit Emotionen und Gedanken verknüpft wurde. Dies lässt sich auf die Rezeption eines Filmes übertragen, wodurch man sagen kann, dass eine Wechselwirkung zwischen Filmbildern und Musik stattfindet.<sup>59</sup>

Auch Henning Albrecht beschäftigt sich mit der Wirkung von Leitmotiven genauer und unterscheidet dabei zwischen drei wesentlichen Funktionen:

- *Formale Funktionen* beschreiben den formalen Zusammenhang, der beim Zuschauer durch das Erkennen wiederkehrender Musik entsteht. Die Leitmotive helfen der Musik, zu einer in sich geschlossenen Form zu werden und eine einheitliche Klangwelt zu schaffen.  
„Bezogen auf die filmmusikalische Verwendung des Leitmotivs besteht in der Filmmusikliteratur ein analoger Konsens, dass das Leitmotiv als kompositionstechnisches Element über regelmäßige und wiedererkennbare Wiederholungen maßgeblich dazu beiträgt, die formale Kohärenz einer Filmmusik zu fördern.“<sup>60</sup>
- *Semantische Funktionen* betrachten die Beziehung zwischen der Musik und der visuellen Ebene. Leitmotive erinnern demnach den Zuschauer an Bildinhalte, beispielsweise Personen oder Orte, die zuvor schon gemeinsam auftauchten. Darüber hinaus wird die Semantik in Bezug auf die Narration mit jedem Leitmotiv erweitert und gefestigt. Sie können dabei nicht nur den Bildgehalt unterstreichen, sondern auch Ereignisse oder Auftreten von Personen antizipieren. Durch die Musik können somit sogar Handlungsstränge unabhängig vom Bild transportiert werden.

---

<sup>58</sup> Kreuzer (2009), S. 139.

<sup>59</sup> Vgl. ebd., S. 139-140.

<sup>60</sup> Albrecht (2021), S. 10.

- *Dramaturgische Funktionen* behandeln den dramaturgischen Gehalt, der durch die Verwendung von Leitmotiven transportiert wird. Die bekanntlich mögliche Variation von Motiven ermöglicht es dem Komponisten, dramatische Entwicklungen in der Handlung oder des Protagonisten in der Musik wiederzuspiegeln. Diese Wirkung kann zum Beispiel Wechsel von Instrumenten, Harmonik, Tempo oder andere musikalische Parameter erzielt werden. Häufig kommt dabei der Wechsel zwischen Dur und Moll zum Einsatz, welche recht eindeutige Stimmungen transportieren. Des Weiteren werden Motive oftmals zur Spannungserzeugung verwendet. Indem sie einmal mit einer Gefahrensituation in Verbindung gebracht wurden, wird der Zuschauer bei wiederholtem Auftreten regelrecht in Alarmbereitschaft versetzt.<sup>61</sup>

Die Funktionen liegen nah beieinander und treten in der Regel gemeinsam auf. So wird beispielsweise mit dem Einsatz eines Leitmotivs die Erinnerung an eine Person hervorgerufen, zeitgleich kann das Motiv durch Variation eine dramaturgische Funktion erfüllen. Werden diese über den Verlauf des Films vermehrt eingesetzt, entsteht automatisch eine einheitliche Klangwelt, womit auch formale Funktionen erfüllt sind.

### 3.3 Klangliche Eigenschaften und musikalische Gestaltungsmittel

#### **Frequenz**

Die physikalische Größe *Frequenz* bezeichnet die Anzahl Schwingungen einer Schallwelle pro Sekunde in *Hertz* (Hz) und steht im Verhältnis zur subjektiven Empfindungsgröße (Mel). Dabei kann das menschliche Ohr in einem Frequenzbereich von 20 bis 20.000 Hz Reize verarbeiten, die Wahrnehmung der Tonhöhe ist allerdings nur im Bereich zwischen 100 Hz und 5.000 Hz genau.

Geht man vom Stimmtone ‚a‘ aus (440 Hz), ergibt sich in der Relation zwischen Frequenz und Tonwert, dass tiefe Töne in etwa den Bereich 20 – 250 Hz, mittlere Töne den Bereich 250 – 1000 Hz und hohe Töne den Bereich 1000 – 4200 Hz abdecken.<sup>62</sup> Die Abbildung 2 veranschaulicht musikalische Werte als Bezugsgröße.

---

<sup>61</sup> Vgl. ebd., S. 9-13.

<sup>62</sup> Vgl. Flückiger (2017), S. 199.

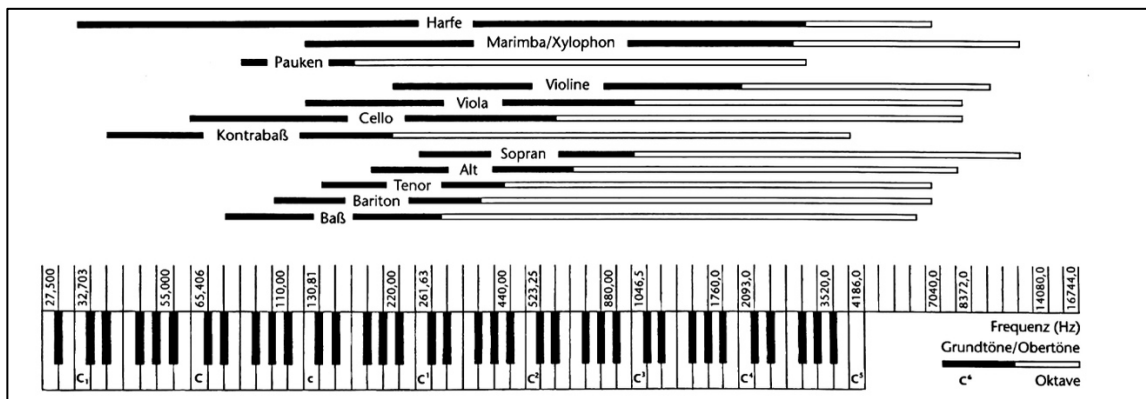


Abbildung 2: Veranschaulichung von musikalischen Werten<sup>63</sup>

Eine weitere wesentliche Eigenschaft des menschlichen Gehörs ist, dass verschiedene Frequenzen bei gleicher Lautstärke als unterschiedlich laut empfunden werden. Diese Lautstärkeempfindung wird in *Phon* angegeben (Vgl. Abbildung 3).

Daran ist zu erkennen, wie sich das menschliche Gehört auf die Wahrnehmung von Sprache ausgerichtet hat, denn der Bereich zwischen 3.000 und 5.000 Hz ist für die Sprachverarbeitung besonders wichtig. Außerdem lässt sich anhand der Abbildung ableiten, dass eine reine Pegelveränderung die Klangwahrnehmung subjektiv beeinflusst. So werden zum Beispiel subjektiv bei Anheben der Lautstärke die Bässe im Vergleich zum Rest lauter.<sup>64</sup>

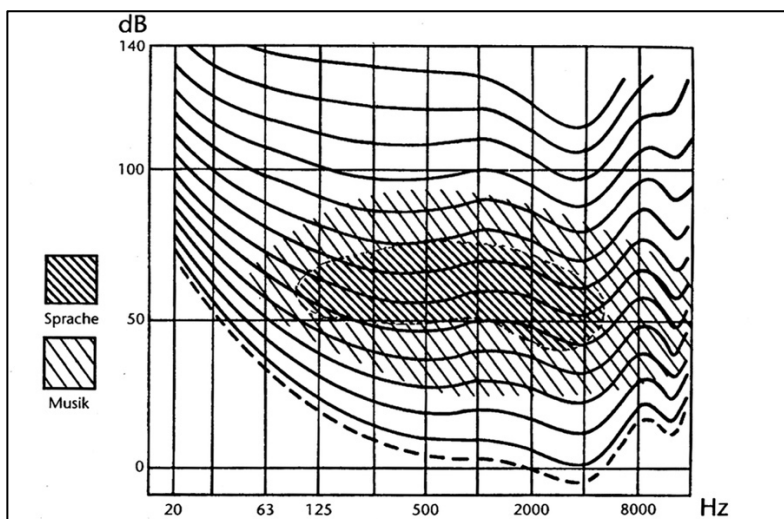


Abbildung 3: isophonische Hörkurven<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Ebd., S. 199.

<sup>64</sup> Vgl. ebd., S. 199-201.

<sup>65</sup> Ebd., S. 200.



## **Bässe**

Da sich Bässe von unserer Alltagswahrnehmung deutlich abgrenzen, ist deren Einsatz in der Musik sehr wirksam. Da diese, wie in Abbildung 3 zu sehen, vom Ohr schlechter verarbeitet werden, wird dem mit verschiedensten Techniken, die dieser Eigenschaft des Ohrs entgegenwirken, gearbeitet. Der Bass-Bereich ist jener, in dem auditive Reize in spürbare Reize übergehen. So kann sogar der Effekt entstehen, bei dem man sie förmlich im Körper vibrieren spüren kann. Sie erzielen außerdem eine Wirkung, da das Gleichgewichtsorgan, was sich neben dem Innenohr befindet, für Töne bis 800 Hz empfindlich ist und in dem Bereich auditive Impulse in Bewegungsimpulse umsetzt.<sup>66</sup> Ein Faktor, durch den Bässe als beruhigend oder spannend empfunden werden können, ist die rhythmische Struktur. So hat gleichmäßiges Brummen beispielsweise eine beruhigende bis einschläfernde Wirkung, was im Einsatz in der Tonspur eine ruhige Grundstimmung schaffen kann.

Eine tiefere Bedeutung lässt sich auch aus dem kultischen Einsatz von basslastigen Instrumenten, wie zum Beispiel Trommeln, und dem göttlichen Prinzip ableiten. Damit ist gemeint, dass die Menschen über Jahrhunderte Naturphänomene wie Donner oder Erdbeben mit Gott in Verbindung brachten.<sup>67</sup>

## **Höhen**

Signalfunktionen, Klingeln oder Sirenen heben sich durch ihre schrillen Klänge hervor, was auf ihr stärker gerichtetes Abstrahl- und Ausbreitungsverhalten zurückzuführen ist. Hohe Frequenzen können verschieden aufgefasst werden. Auf der einen Seite können sie als dünner oder kälter wahrgenommen werden, auf der anderen Seite können sie eine glanzvolle, strahlende Wirkung erzielen, wobei es auf die harmonische Umgebung des Tons ankommt. So können Instrumente oder Sänger und Sängerinnen eben diese strahlende Wirkung erzielen, vorausgesetzt sie treffen die Töne. Ein gegensätzlicher Effekt wird zum Beispiel durch Bremsen von Zügen oder Kreissägen ausgelöst. Der Grund dafür ist, dass diese Töne in Frequenzbereich 1.000 – 5.000 Hz fallen, in dem das Ohr am empfindlichsten ist (vgl. Abbildung 3). Somit werden schrille Töne im Film eingesetzt, um Angst, Gefahr oder Spannung auszudrücken.<sup>68</sup>

---

<sup>66</sup> Vgl. ebd., S. 208-209.

<sup>67</sup> Vgl. ebd.

<sup>68</sup> Vgl. ebd., S. 223-224.

## **Dynamik**

Die *Dynamik* bezeichnet den Gebrauch von verschiedenen Tonstärken, die abhängig vom lautesten und leisesten Ton eines Instruments sind.<sup>69</sup> Sie kann als Gegenstück zur Bildperspektive betrachtet werden, indem sie als strukturelles Mittel zur Organisation des akustischen Raums den Hörer zu einer speziellen Lesart zwingt.<sup>70</sup> Weiterhin dient sie der Filmmusik als wichtiges dramaturgisches Element, indem sie, durch den geplanten Kontrast zwischen Stille (oder leiseren Passagen) und lauter Musik, Höhepunkte des Films herausarbeiten kann.

## **Tempo**

Das *Tempo* bezeichnet die Geschwindigkeit der Musik und wird heutzutage in *bpm* (beats per minute) angegeben.

Schnelle Musik wird eher mit Freude und langsame Musik mit Trauer in Verbindung gebracht. Erklären lässt sich dies unter anderem anhand der Verbindung zur Herzfrequenz des Menschen. Während wir bei Trauer gehemmt und träge sind, ist der Mensch bei Freude erregt, was zu einem höheren Puls führt.<sup>71</sup>

## **Harmonik**

Die *Harmonik* bezeichnet die Gesamtheit musikalischer Verhältnisse in einem Zusammenklang von mehreren Tönen.<sup>72</sup> Tonverbindungen, die der Mensch als zusammenpassend empfindet, werden *konsonant* genannt, nicht zusammenpassende Klänge *dissonant*. Des Weiteren fällt unter den Begriff der Harmonik auch die *Tonalität*, in der westlichen Musik gängig ist dabei die Dur-Moll-Tonalität. Musik, die im Gegensatz dazu kein tonales Zentrum vorweist, wird *atonale Musik* genannt. Diese wird häufig in spannenden Filmszenen verwendet, da das Fehlen eines Tonzentrums Unbehagen und Unruhe auslösen kann.<sup>73</sup>

## **Melodik**

Die *Melodik* betrachtet das ganzheitliche melodische Erscheinungsbild. Als *Melodie* wird eine bestimmte Abfolge von Tönen bezeichnet, die einen Anfang und ein Ende hat. Dies macht ihren Einsatz in der Filmmusik teilweise kompliziert, denn sie sollte im Gegensatz zu anderen

---

<sup>69</sup> Vgl. Eggebrecht u.a. (1984), S. 265.

<sup>70</sup> Vgl. Flückiger (2017), S. 243.

<sup>71</sup> Vgl. Spitzer, nach Kungel (2008), S. 42.

<sup>72</sup> Vgl. Eggebrecht, nach Kungel (2008), S. 44.

<sup>73</sup> Vgl. Tieber (2020), S. 102.

Parametern nicht abgebrochen werden (wenn sie ihre Funktion erfüllen soll). Aufgrund ihrer Erinnerbarkeit und Ausdrucksstärke wird sie dennoch häufig verwendet.<sup>74</sup>

## **Takt**

„Der *Takt* ist ein musikalisches Maß- und Bezugssystem, das die Betonungsabstufung und zeitliche Ordnung der Töne regelt und insofern nicht nur den Rhythmus grundlegend bestimmt, sondern auch mit dem melodischen und harmonischen Geschehen in engstem Wechselverhältnis steht.“<sup>75</sup>

In der Filmmusik können Taktwechsel verwendet werden, um Veränderungen in der Handlung zu unterstreichen und aufzuzeigen. Durch den Wechsel können dabei verschiedene Wirkungen erzielt werden. Abrupte Veränderungen können als überraschend und „aus dem Takt geraten“ empfunden werden, je nach Rhythmus können sie aber auch Spontanität und Lebensfreude ausdrücken.<sup>76</sup>

## **Rhythmus**

Der Rhythmus bezeichnet die proportionale Ordnung von Zeit und Akzentuierung von Klangelementen. Er wird oft irrtümlich aufgrund seiner regelmäßigen Wiederkehr mit dem Takt verwechselt. Jedoch macht er durch seine unterschiedlichen Zeitverläufe die Musik erst vielfältig und abwechslungsreich.

## **Sound**

Das englische Wort *Sound* kann mit *Klang*, *Ton* oder *Klangfarbe* übersetzt werden. Er kann einen einzelnen Ton, aber auch einen Gesamtklangeindruck beschreiben. Bestimmt wird er hauptsächlich von den klanglichen Eigenschaften eines Musikinstruments, wie zum Beispiel dem Einschwingvorgang oder Tonspektren des Instruments. Metrische und rhythmische Aspekte fallen dabei nicht unter die Klangeigenschaften.

Im Filmkontext kann mit *Sound* auch der gesamte Soundtrack eines Films gemeint sein.

---

<sup>74</sup> Vgl. Kungel (2008), S. 44-45.

<sup>75</sup> Eggebrecht, nach Kungel (2008), S. 42.

<sup>76</sup> Vgl. Kungel (2008), S. 42-43.

## 4. Analyse

In der Analyse soll zunächst kurz die Instrumentierung und Klangpalette thematisiert werden, die Hans Zimmer verwendet, um die Welt rund um Arrakis auf die Tonspur zu bringen. Im zweiten Kapitel wird analysiert, wie Hans Zimmer leitmotivische Elemente und Wiedererkennungsmerkmale einsetzt und welche Funktion sie erfüllen.

Zuletzt werden ausgewählte Szenen detailliert betrachtet, um die Zusammenhänge und die verschiedenen Funktionen der Musik beispielhaft zu verknüpfen.

Verweise auf den Film werden in [Stunde:Minute:Sekunde] angegeben. Es ist außerdem zu beachten, dass der Film je nach Wiedergabemedium (DVD oder Streaming) aufgrund unterschiedlicher Bildraten eine andere Länge aufweist. Die Zeitangaben in dieser Arbeit beziehen sich auf die Streamingversion des Films.<sup>77</sup>

### 4.1 Instrumentierung und Klangpalette

Die Instrumentierung der Musik bei der Produktion ist ausschlaggebend für den finalen Sound des Films. Durch die unterschiedliche Beschaffenheit von Instrumenten und durch die Art der Tonerzeugung wird die Klangfarbe geprägt. Somit bietet jedes Instrument eine einzigartige Ausdrucksmöglichkeit, bestimmte Gefühle oder Emotionen beim Zuschauer hervorzurufen.<sup>78</sup>

„Maybe in the future, we will have not regular beats. Maybe we will have actually progressed as human beings, that we don't need disco beats to enjoy ourselves. It could be something much more advanced.”<sup>79</sup>

So erklärt Hans Zimmer seine etwas andere Herangehensweise an die Musikproduktion für Dune. Er erinnert sich an seine Jugend zurück und hinterfragt, warum die meisten Science-Fiction-Filme von klassischen europäischen Orchestern begleitet werden. „We're supposed to be on a different planet, different culture. We're supposed to be in the future.”<sup>80</sup>

Insgesamt bedient sich Zimmer an vielen verschiedenen Instrumenten, um die komplexe Handlung mit vielen verschiedenen Handlungscharakteren in die Musik zu übertragen. Auf der einen Seite werden klassische, orchestrale Instrumente, wie Streicher oder Bläser verwendet.

---

<sup>77</sup> Vgl. Villeneuve (2021).

<sup>78</sup> Vgl. Kungel (2008), S. 47.

<sup>79</sup> Vanity Fair (2022), 00:05.

<sup>80</sup> Ebd., 01:24.

Auf der anderen Seite arbeitet er viel mit elektronischen Klangerzeugern, um eine futuristische Wirkung zu erzielen. Durch die breite Klangpalette war es möglich, in der Musik näher auf die Handlung einzugehen. So ist in der Musik eine orientalisches angehauchte Flöte zu hören, wenn ein thematischer Bezug zur Wüste besteht, oder es werden tiefe Streicher verwendet, um einer Szene mehr Ausdruck zu verleihen. Darüber hinaus werden Schlagzeuge und dröhnende Synthesizer verwendet, um dramaturgische Höhepunkte herauszuarbeiten.

## **4.2 Musikalische Charakterisierung, Leitmotive und Themen**

Wie bereits im Voraus festgestellt wurde, bietet sich die Arbeit mit Leitmotiven an, „weil prägnante musikalische Gebilde der Forderung nach Erinnerbarkeit und Transportfähigkeit einer Idee am ehesten Rechnung tragen können.“<sup>81</sup>

Hans Zimmer bedient sich allerdings verschiedenster Techniken. Die von ihm komponierten Elemente sind dabei nicht zwingend Leitmotiven und musikalischen Themen im klassischen Sinne zuzuordnen. Es werden zwar vermehrt musikalische Motive, die als musikalische Idee betrachtet werden können, im Verlauf des Films eingesetzt, auf der anderen Seite werden Charaktere und Handlungsorte aber auch durch klangliche Eigenschaften porträtiert. Zu übersichtlichen Zwecken werden all diese Elemente gemeinsam in diesem Kapitel analysiert. Claus Tieber weist darauf hin, dass die Analyse von Leitmotiven auf zwei Ebenen erfolgt:

„[...] zum einen der musikalischen Charakterisierung und zum anderen dem Auftauchen im Film. Wobei diese beiden Ebenen zusammen betrachtet werden müssen, schließlich wird ein Leitmotiv in Folge seiner Wiederholungen in Tonart, Tempo, Rhythmus, Orchestrierung etc. variiert und diese Variationen stehen zumeist in engem Bezug zur filmischen Narration.“<sup>82</sup>

In den folgenden Kapiteln sollen einige leitmotivische Elemente und klangliche Eigenschaften identifiziert und beschrieben und daraus deren Funktion abgeleitet werden.

### **4.2.1 Hauptthema**

Hans Zimmer verwendet ein musikalisches Motiv besonders häufig, welches in seiner Ausführung und Form stets variiert wird. Obwohl es sich jedes Mal verändert, ist die Melodie durch die Intervalle zwischen den Tönen eindeutig wiedererkennbar.

Bei [00:03:40] ist folgende Melodie zu hören:

---

<sup>81</sup> Kloppenburg (2012), S. 202.

<sup>82</sup> Tieber (2020), S. 103.

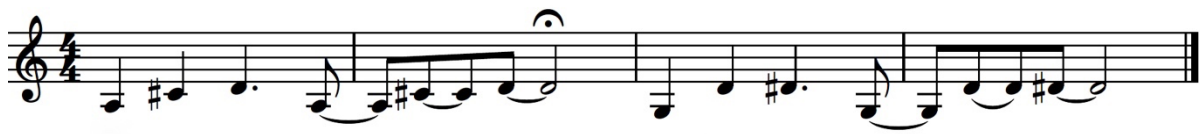


Abbildung 4: „Hauptthema, Variation von Motiv 1“<sup>83</sup>

Als Paul in seinen Räumlichkeiten bei [00:05:40] Informationen über die Fremden lernt, wird die Melodie dann um einige Töne erweitert (Vgl. Abbildung 5). Neben den Tönen hat sich im Vergleich zur ersten Variante auch der Sound verändert. Sie wird nun von einer Art Flöte gespielt, die etwas „härter“ und „verzerrter“ klingt als die warmen Töne des Blasinstruments zu Beginn.



Abbildung 5: „Hauptthema, Motiv 1“<sup>84</sup>

Als Paul und Leto gemeinsam über den Friedhof auf Caladan laufen, führen sie ein längeres Gespräch. Sie sprechen über den kommenden Umzug und die bevorstehende Bedrohung. Als Leto Paul erklärt, dass sie, um ihre Stärke zu behalten, auf Arrakis Wüstenmacht kultivieren müssen, ertönt erneut die Melodie aus Abbildung 5.

Bei [00:32:06] sehen wir in einer Montage-Sequenz die letzten Vorbereitungen der Atreides für den Umzug auf den Planeten Arrakis. Während unter anderem Paul zu sehen ist, wie er an einem Strand Caladans steht, ist erneut Motiv 1 zu hören. Noch bevor es jedoch einsetzt, wird von tiefen Streichinstrumenten eine weitere Tonfolge gespielt, deren langgezogene Töne ebenso in der Tonart von Motiv 1 vorzufinden sind. Mit dem Beginn des Motivs setzen Drums ein, die den 4/4-Takt des Musikstücks rhythmisch auflockern. Insgesamt werden viele Streicher mit Synthesizern übereinandergelegt, was in Kombination mit dem Schlagzeug ein breites und druckvolles Klangbild abgibt.

<sup>83</sup> Das Notenbeispiel wurde mit dem Programm *musescore* erstellt.

<sup>84</sup> Ebd.

Das nächste Mal wird das Thema eingesetzt, als sich die Atreides auf einen Kontrollflug durch die Wüste begeben (Diese Sequenz wird in Kapitel 4.3.2 näher behandelt). Die Melodie hat sich dabei in ihrer Tonfolge und Klangcharakteristik nicht verändert, allerdings erhält sie durch die zeitgleich spielenden Streicher, Synthesizer und Drums einen anderen Rhythmus. Als bei [01:04:27] Paul das erste Mal im Sand von Arrakis steht und das *spice* in seinen Händen begutachtet, hören wir folgende Melodie, die von einer Frauenstimme sanft gesungen wird.



Abbildung 6: „Hauptthema, Motiv 2“<sup>85</sup>

Diese wird, als der gefährliche Sandwurm auf die Besatzung zukommt, von einem Synthesizer übernommen und durch langanhaltende Bässe erweitert. Am Ende der Szene baut sich die Musik stetig auf, zu hören ist sowohl Motiv 1, zuletzt von einer Orgel gespielt, als auch Motiv 2, begleitet von Bässen und tiefen Impacts.

Bei [01:11:32] taucht der Zuschauer in einer Rückblende in Pauls Vision ein. Auch hier, als Jessica zu sehen ist, wie sie den Fremden angehört und ein Neugeborenes im Arm hält, ist das Thema zu hören. (Auch die Musik in dieser Szene wird noch genauer betrachtet, siehe Kapitel 4.3.3)

### **Funktion der Musik**

Betrachtet man die Einsätze des Themas, so ist festzustellen, dass kein konkreter Zusammenhang zwischen den Motiven und einer Person oder einem Ort besteht. Vielmehr begleitet das Thema den ganzen Film, in dem es auf den Inhalt der Geschichte und ihre Dramaturgie eingeht. Zu Beginn hören wir eine kurze Melodie, die noch nicht einzuordnen ist. Dies lässt sich auch über die Geschichte sagen, denn die Einführung in die komplexe Welt und Handlung hat erst begonnen. Mit dem Voranschreiten der Narration ergibt sich allmählich ein klareres Bild und so wird, als Paul über die Fremden lernt, die Melodie „vervollständigt“. Wurde die Melodie zu Beginn noch von mit den Atreides in Verbindung zu bringenden Instrumenten gespielt, ist nun ein stereotypischer Einsatz einer orientalischen Flöte, womöglich einem Duduk<sup>86</sup>, zu verordnen, der mit der Wüste in Verbindung gebracht werden kann. Als Herzog

---

<sup>85</sup> Ebd.

<sup>86</sup> Vgl. Vanity Fair (2022).

Leto auf dem Friedhof Caladans die Allianz mit den Fremden anspricht, geht die Musik erneut auf die Handlung ein und die Melodie ist wieder zu hören. Als die Atrides die letzten Reisevorbereitungen treffen, wird das Thema eingesetzt, um beim Zuschauer eine gewisse Stimmung auszulösen. Ohne die Musik wäre nicht klar erkennbar, welche Emotion hier hervorgerufen werden soll. Durch die druckvolle Version des Themas wird die Bedeutung des Umzugs ausgedrückt. Die Musik kündigt an, dass etwas Großes bevorsteht. Durch den Einsatz von Drums, voluminösen Streichern und einer ausdrucksstarken Frauenstimme wird Spannung aufgebaut und angekündigt.

In der Szene, in der die Atrides die Besatzung des Harvesters retten, wird das Thema unter anderem dazu eingesetzt, die Dramaturgie mit Hilfe der Musik zu transportieren. Am Anfang der Sequenz wird zunächst durch die Verwendung der Flöte erneut ein klanglicher Bezug zur Wüste geschaffen, durch die rhythmischen Elemente wird die Handlung vorangetrieben.

Durch die klangliche Variation des Motiv 2, als Paul im Sand steht, erlebt der Zuschauer einen Perspektivenwechsel zu Paul, wodurch die bevorstehende Gefahr in den Hintergrund rückt. Die Bedeutung des Spice für Paul und die Handlung wird durch die „himmlisch“ wirkende Klangfarbe der singenden Frau hervorgehoben. Des Weiteren entsteht eine Dynamik, wodurch der nächste Einsatz des Themas noch imposanter wirkt. Dieses erlebt durch einen Anstieg der Lautstärke, den Einsatz einer Orgel und Synthesizern, die wie Warningsirenen klingen, seinen Höhepunkt, als der Wurm Paul und Gurney Halleck fast erreicht hat und diese immer noch im Sand sind.

Zuletzt wird durch den Einsatz des Themas in der Rückblende zu Pauls Vision durch den Einsatz des Themas betont, dass die Szene von großer Bedeutung für die weitere Handlung ist.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Hans Zimmer mit dem Hauptthema Pauls Heldenreise in die Wüste zu den Fremden begleitet. Es werden formale Funktionen erfüllt, indem eine filmübergreifende klangliche Einheitlichkeit geschaffen wird. Des Weiteren dient das Thema zur musikalischen Wiedergabe des dramaturgischen Bildgehalts, indem sich Parameter wie Lautstärke, Rhythmus und Tempo an die Szene anpassen.

Außerdem werden narrative Funktionen erfüllt, indem sich die Musik an den inhaltlichen Kontext anpasst, zum Beispiel durch den Einsatz orientalischer Klänge in Verbindung mit der Wüste, oder Variation der Tonhöhe, um Perspektiven voneinander abzugrenzen.

Zuletzt ist die Wirkung der Motive beim Zuschauer hervorzuheben. Durch das wiederholte Auftreten ähnlicher musikalischer Strukturen, werden beim Rezipienten Emotionen hervorgerufen, die zuvor mit der Musik verknüpft wurden.



## 4.2.2 Atreides

Bei [00:07:35] wird zum ersten Mal das Haus Atreides als solches eingeführt. Zu sehen ist Herzog Leto, wie er vor seiner Gefolgschaft steht und auf die Ankunft der Gesandten des Imperators wartet. Begleitet wird die Szene von warmen, traditionellen Tönen, die im Vergleich zum Rest des Films am ehesten an ein klassisches Orchester erinnern. Die Musik besteht aus verschiedenen, darunter sehr tiefen, Streichern, wodurch sie „satt“ klingt und imposant wirkt. Die prägnanten Akkorde des Motivs sind folgende:



Abbildung 7: „Atreides Thema, Motiv 1“<sup>87</sup>

Als der Ablösungsgesandte die Botschaft des Imperators verkündet und Herzog Leto im Namen der Atreides die Forderung des Imperators annimmt, ist im Hintergrund folgendes Motiv zu hören:

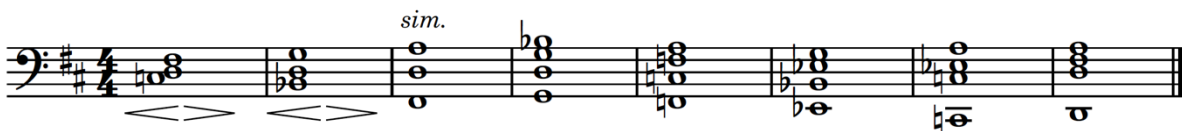


Abbildung 8: „Atreides Thema, Motiv 2“<sup>88</sup>

Beide Motive können als Thema der Atreides betrachtet werden und werden auch, unter anderem kombiniert, im weiteren Verlauf mit ihnen in Verbindung gebracht.

Das nächste Mal ist das Thema in der Szene auf dem Friedhof auf Caladan präsent. Hier ertönt das Motiv 1, als Leto an einem Grabstein auf dem Friedhof der Atreides kniet, ähnlich instrumentiert wie zu Beginn.

Später im Film, als in einem Rückblick eine Vision Pauls gezeigt wird, wird es eingesetzt, als er gemeinsam mit Chani in der Wüste zu sehen ist. Jedoch wird es hier sanft von Flöten gespielt, die durch die Verwendung von viel Hall eine himmlische Wirkung erzeugen.

<sup>87</sup> Das Notenbeispiel wurde mit dem Programm *musescore* erstellt.

<sup>88</sup> Ebd.

Eine weitere Verwendung findet das Thema in einem Gespräch zwischen Leto und Jessica. Bei diesem kommt Motiv 2 vor, als Jessica ihre Hand auf Letos Brust legt und seine Nähe sucht. Nachdem die Atreides von den Harkonnen angegriffen wurden und Paul und seine Mutter in die Wüste fliehen konnten, hat Paul eine weitere Vision. Während er sich selbst in einer Schlacht kämpfen sieht, ist sowohl Motiv 1 als auch Motiv 2 zu hören. Diese werden dabei im Unterschied zur vorherigen Vision ähnlich zu den Einsätzen am Anfang des Films instrumentiert. Nach der Vision realisiert Paul, dass sein Vater gestorben ist, und wir hören Motiv 2, allerdings langsamer und sanfter gespielt als zuvor.

### **Funktion der Musik**

Das Atreides Thema wird zu Beginn des Films eingeführt und als solches etabliert, in dem es mit dem Auftreten der Familie ertönt. Somit kann der Zuschauer sowohl eine emotionale als auch inhaltliche Bindung aufbauen, auf welche dann im Laufe des Films zurückgegriffen werden kann. So entsteht beispielsweise eine Verbindung zum Bildinhalt, als Paul und Chani gemeinsam in einer Vision zu sehen sind. Besonders dabei ist der Klang, denn die Musik wird hier von hohen, sanften, mit Hall versetzten Tönen gespielt, die die Traumwelt charakterisieren und abgrenzen soll. Inhaltlich erklärt Paul, dass manche Dinge in seinen Visionen noch unsicher sind, wozu auch die Musik passt, die ein vages Klangbild abgibt. In einer späteren Vision sieht Paul eine Schlacht, in der er selbst kämpft und er erklärt seiner Mutter, dass ein heiliger Krieg ausbrechen würde und dass alle im Namen seines Vaters kämpfen würden. Indem wir hier die Musik der Atreides hören, wird dieser Inhalt wieder durch die Musik unterstrichen. Bemerkenswert ist dabei auch die unterschiedliche Wirkung, die die beiden Motive auslösen. Während Motiv 1 stolz und mächtig wirkt, strahlt das Motiv 2 eine gewisse Trauer aus. Auch deshalb wird Motiv 2 eingesetzt, als Paul realisiert, dass sein Vater gestorben ist. Zusätzlich ist es dabei langsamer und sanfter gespielt, was die traurige Wirkung noch verstärkt. Zum einen ist also ein starker Zusammenhang zwischen Inhalt und Musik zu erkennen, denn immer, wenn die Atreides eine Bedeutung in der Handlung finden, ist die Musik zu hören. Zum anderen werden beim Zuschauer Emotionen ausgelöst, denn am Anfang wurde das Haus Atreides mit seinen positiven Werten als Protagonist, vereinfacht gesagt als „die Guten in der Geschichte“ eingeführt. Hört man die Musik der Atreides, so denkt man an Leto und seine Gefolgschaft, die stolz auf seinen Herzog ist.

### 4.2.3 Bene Gesserit

Hans Zimmer und Denis Villeneuves Ziel war es, die tragende Rolle der Bene Gesserit aufzuzeigen und innerhalb der Musik darzustellen, dass sie in der Handlung eine wichtige Rolle spielen, auch wenn sie nicht im Bild zu sehen sind. Villeneuve selbst erklärt, dass die Herausforderung war, die Vielzahl an Gedankenprozessen, die im Buch in inneren Monologen abgehandelt werden, in den Film zu übertragen. Er wollte bewusst auf ein Voice-Over verzichten und verließ sich auf der einen Seite auf die Schauspieler und auf der anderen Seite auf Hans Zimmer, also die Musik.<sup>89</sup>

Die Schwestern der Bene Gesserit haben übernatürliche Fähigkeiten, so können sie zum Beispiel mit Hilfe der Stimme andere Personen dazu bringen, etwas zu tun. Sie verfolgen im Hintergrund ein größeres Ziel, genauer gesagt wollen sie über Generationen hinweg durch genetische Manipulation den Kwisatz Haderach erschaffen, einen Auserwählten, der all ihre Fähigkeiten besitzt und darüber hinaus Hellsehen kann.

Bei [00:21:20] treten sie erstmals als Gruppe visuell in Erscheinung. Während sie ihr Raumschiff verlassen, sind viele zischende, flüsternde Frauenstimmen zu hören, die von tiefen, elektronischen Tönen begleitet werden. Als sie einige Szenen später wieder aufbrechen und Caladan wieder verlassen, führt die Ehrwürdige Mutter ein kurzes Gespräch mit Lady Jessica, in dem sie darüber reden, ob Paul der Auserwählte sei. Während des Gesprächs setzen dieselben Stimmen erneut ein und geben ein dissonantes Klangbild ab. Als das Raumschiff abhebt, werden die Stimmen plötzlich lauter, bis die Schwestern verschwunden sind.

Später führt Jessica ein Gespräch mit Leto, in welchem er sie explizit als Bene Gesserit adressiert, als er fragt, ob sie ihren Sohn beschützen würde. Während seiner Frage sind die Stimmen ebenfalls zu hören.

Ein weiteres Beispiel für den Einsatz ihrer Musik ist die Schlacht aus Pauls Vision. Während der Zuschauer hauptsächlich die Musik der Atreides wahrnimmt, sind im Hintergrund nahezu durchgehend die zischenden Stimmen zu hören.

### Funktion der Musik

Mit dem gleichzeitigen Erscheinen der Bene Gesserit und der Musik wird automatisch eine Verknüpfung zwischen dem Visuellen und dem Hörbaren, also den klanglichen Eigenschaften, für den Zuschauer hergestellt. Dadurch können die für die Bene Gesserit charakteristischen

---

<sup>89</sup> Hernandez (2021)

Frauenstimmen im Laufe des Films mehrfach eingesetzt werden und lösen eine Wiedererkennung aus, obwohl keine Schwester im Bild zu sehen ist. Narrative Funktionen werden erfüllt, da durch das wiederholte Erscheinen im Hintergrund verdeutlicht wird, wo sie überall ihre Finger im Spiel haben.

Durch die flüsternden und zischenden Stimmen, gepaart mit atonaler, elektronischer Musik, wird eine spannende, düstere Atmosphäre geschaffen, die dem Zuschauer eindeutig vermittelt, dass die Bene Gesserit gefährlich sein könnten und man sich vor ihnen in Acht nehmen sollte. In dieser Hinsicht erfüllt die Musik also auch wichtige emotionale Funktionen.

#### 4.2.4 Duncan Idaho

Bei [10:04:03] bekommt der Zuschauer erstmal Duncan Idaho zu Gesicht. Kurz zuvor, als man seinen Flieger landen sieht, ist die folgende Melodie herauszuhören:



Abbildung 9: „Duncan Idahos Thema“<sup>90</sup>

Duncan wird, ebenso wie die Atreides, mit traditionelleren, orchestralen Instrumenten, genauer gesagt von Hörnern und Streichern, porträtiert.

Nachdem das Haus Atreides auf Arrakis umgezogen ist, treffen Paul und Duncan wieder aufeinander. Als Duncan sein Flugzeug verlässt, wird das Thema gespielt, das auch schon bei seinem ersten Auftreten im Film zu hören war. Der einzige Unterschied besteht in der Geschwindigkeit und dem Auslassen einzelner Töne. Der nächste Einsatz des Themas folgt bei [01:43:54]. Auch hier treffen Paul und Duncan wieder aufeinander und der Einsatz der Musik erfolgt synchron zum Erscheinen Duncans im Bild. Zuletzt ertönt die Musik in einer Szene, in der Duncan selbst gar nicht auftaucht. Nachdem Jamis Paul gegen Ende des Films zum Duell herausgefordert hatte, hebt dieser sein Messer vor die Stirn und das Leitmotiv Duncans ist zu hören.

---

<sup>90</sup> Das Notenbeispiel wurde mit dem Programm *musescore* erstellt.

## **Funktion der Musik**

Der Einsatz des Motivs kommt dem eines klassischen Leitmotivs am nächsten. Durch seinen Einsatz wird das Auftreten Duncans musikalisch untermalt und seine wichtige Rolle unterstrichen. In der Welt, in der der Zuschauer mit vielen neuen Figuren konfrontiert wird, ist dies ein hilfreiches Mittel zur Wiedererkennung der Person. Es besteht bewusst ein klanglicher Zusammenhang zur Musik der Atreides, da Duncan der Schwertmeister des Hauses ist. Auffällig ist der Einsatz des Motivs in der Duell-Szene am Ende des Films. Die Rolle Duncan Idahos wird im Buch wesentlich tiefer behandelt als im Film. So wird in Frank Herberts Roman erklärt, dass Duncan Paul seine Technik im Schwertkampf von jungen Jahren an beibrachte. Lediglich in der Szene vor dem bevorstehenden Duell ist diese Verbindung der beiden zu erkennen. Auf der einen Seite visuell, da Paul vor dem Kampf das gleiche „Ritual“ vollzieht, wie Duncan, bevor er sich in einen Schwertkampf mit den Sardaukar begibt. Auf der anderen Seite eben durch die Musik, indem Duncan Idahos Thema in Pauls Duell symbolisch dafür steht, dass er eine wichtige Rolle für Paul spielte.

### **4.2.5 Harkonnen**

Bei [00:19:06] bekommt der Zuschauer erstmals die Heimatwelt der Harkonnen, den Planeten Giedi Primus, zu Gesicht. Während man den Baron Vladimir, seinen Neffen Rabban und Piter de Vries, einen Mentaten des Haus Harkonnen, diskutieren sieht, taucht der Zuschauer in eine düstere Klanglandschaft ein. Zu hören sind dröhnende, rhythmisch „schlagende“ Bässe, die zu Beginn von dissonanten Klängen begleitet werden.

Bei [00:45:30], als Paul in seinen Gemächern weitere Informationen über die Fremden lernt, wird ein Anschlag auf ihn verübt. Als Paul den Jägersucher entdeckt, setzen vereinzelt Bässe ein, bei denen sowohl die Klangfarbe mit den tiefen Tönen von Giedi Primus übereinstimmt. Nachdem die Gefahr überwunden scheint, machen die Atreides die Person hinter dem Anschlag ausfindig. Ein Agent der Harkonnen wurde sechs Wochen zuvor eingemauert und konnte somit den Jägersucher durch eine Wasserleitung steuern. Bei dieser Szene sind dieselben Bässe vertreten, die nun durchgehend zu hören sind und im gleichen Tempo und Rhythmus wiederholt werden, wie auf dem Planeten der Harkonnen.

## **Funktion der Musik**

Die Musik spiegelt die Eigenschaften der Harkonnen, die Macht und die Grausamkeit wider. Damit stellt sie eine bedrohliche Stimmung her, wodurch der Baron und seine Gefolgschaft als gefährlicher Antagonist etabliert werden. Dadurch wird ein Wiedererkennungsmerkmal

geschaffen, welches für den weiteren Film von Vorteil ist. Bei der Anschlag-Szene ertönt beispielsweise die Musik, die mit den Harkonnen in Verbindung zu bringen ist. Neben den dramaturgischen Funktionen, genauer dem Ziel, die Szene durch die Musik spannend aufzuladen, wird auf narrativer Ebene versucht, die Handlung durch die Musik zu unterstützen und die verschiedenen Positionen verständlich zu machen. So wird musikalisch eindeutig der schließlich im Bild zu sehende Harkonnen-Agent dargestellt, doch schon zuvor, als der Initiator des Anschlags noch unbekannt war, gibt die Musik Hinweise darauf, wem der Anschlag zugeordnet werden kann.

#### **4.2.6 Sardaukar**

Auf dem Planeten Salusa Secundus, dem Heimatplaneten der imperialen Armee, sind bei [01:12:28] die Kampftruppen des Imperators zu sehen. Musikalisch untermalt werden sie von Kehlkopfgesang, der elektronisch bearbeitet und verzerrt wurde. Mithilfe eines Kompressors wurde der Dynamikumfang reduziert, wodurch der Gesang durchgehend sehr präsent und laut wirkt.<sup>91</sup> Insgesamt erzeugen die tiefen, dröhnenden Töne eine bedrohliche Stimmung, die die Eigenschaften der Sardaukar widerspiegelt.

In der Schlacht um Arrakis sehen wir später bei [01:21:56] das Haus Atreides gegen die Harkonnen kämpfen, als plötzlich eine dritte Streitkraft hinzukommt, die Sardaukar. Mit dem Erscheinen dieser im Bild, ertönt der bereits bekannte Kehlkopfgesang.

#### **Funktion der Musik**

Die Musik der Sardaukar verleiht dem Film neben der der Harkonnen eine weitere bedrohliche Stimmung. Es werden nicht alle Gegner der Atreides mit der gleichen Musik als Antagonisten porträtiert, sondern sie erhalten ihre Alleinstellungsmerkmale, damit sie besser zu unterscheiden sind. So wird zum Beispiel in der Schlacht um Arrakis, in der es schnell unübersichtlich werden kann, neben der bereits vorhandenen Musik der Harkonnen, das Auftreten der Sardaukar musikalisch repräsentiert und dem Zuschauer deutlich gemacht, dass sich nun zwei verschiedene Streitkräfte gegen sie stellen.

#### **4.2.7 Die Stimme**

Hans Zimmer betont in seiner Arbeit die wichtige Rolle der menschlichen Stimme. Er ist sich sicher, dass diese, egal wie sich andere Instrumente in der Zukunft entwickeln, relevant bleiben

---

<sup>91</sup> Vanity Fair (2022)



### 4.2.8 Drum Motiv

Bei [00:01:46] ist in der Musik erstmals ein Drum Pattern<sup>94</sup>, synchron zum Marschieren der Harkonnen-Soldaten, zu hören. Dieses wiedererkennbare Motiv taucht im Film mehrfach auf, zum Beispiel bei [01:03:38], als die Atreides auf dem Kontrollflug die Besatzung des Harvesters retten. In dieser Sequenz taucht es zu Beginn vereinzelt auf und wird in immer kürzer werdenden Abständen wiederholt, als der Sandwurm auf sie zukommt. Weitere Beispiele sind die Einsätze bei [01:53:37], als Paul und Jessica vor den Sardaukar flüchten, oder als sie bei [02:10:26] vor dem Sandwurm wegrennen.

### Funktion des Motivs

Der wiederkehrende Schlagzeugrhythmus ist ein weiteres Einheit stiftendes Element, das von Hans Zimmer eingesetzt wird. Es wird vermehrt dazu eingesetzt, Spannung aufzuzeigen oder aufzubauen. Da der Rhythmus an sich bereits eine spannende Wirkung aufweist, kann durch seinen Einsatz auch eine bevorstehende spannende Handlung antizipiert werden.

## 4.3 Szenenanalyse

In *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino* behandelt Michel Chion Methoden zur Analyse audiovisueller Beziehungen. In der von ihm benannten „Abdeckmethode“ sieht man sich bestimmte Sequenzen mehrmals an, wobei man einmal auf den Ton verzichten und einmal nur den Ton ohne das Bild wahrnehmen sollte.<sup>95</sup> Auch wenn Chion sich auf den gesamten Ton bezieht, ist die Methode leicht in eine filmmusikalische Analyse übertragbar. In den folgenden Szenenanalysen wird zunächst Sicht- und Hörbares beschrieben und daraus die Funktionen der Musik abgeleitet. In Anlehnung an Chion wurden die Sequenzen zum besseren Verständnis einmal mit und einmal ohne Musik dem Anhang hinzugefügt<sup>96</sup>.

### 4.3.1 Sequenz 1, [00:13:03] – [00:16:17]

#### Beschreibung

Zu Beginn der Sequenz ist Herzog Leto zu sehen, wie er vor einem Grabstein kniet, auf den er seine Hand legt, zu hören ist das Motiv 1 des Themas der Atreides. Als Paul eintrifft, laufen sie

---

<sup>94</sup> Schlagzeugrhythmus.

<sup>95</sup> Chion (2012), S. 151.

<sup>96</sup> Die beigefügten Szenen ohne Musik wurden eigenständig bearbeitet. Da nur die einzelnen Surround Sound Spuren zur Verfügung standen und nicht die einzelnen Tonspuren des Films, war die Musik nicht vollständig zu entfernen, die bearbeiteten Szenen erfüllen dennoch ihren Zweck.



gemeinsam über den an einer Meeresküste Caladans liegenden Friedhof und kurz nachdem sie ins Gespräch kommen, klingt die Musik aus. Paul bittet seinen Vater, Duncan auf seinem Erkundungsflug nach Arrakis begleiten zu dürfen, doch Leto verneint dies und betont, dass er Paul an seiner Seite brauche, da er die Zukunft des Hauses sei. Er klärt Paul über die Gefahren auf, die auf sie warten würden. Schließlich erklärt er, dass er plant, eine Allianz mit den Fremden zu bilden und dass es wichtig sei, auf Arrakis Wüstenmacht zu kultivieren. Während er dies sagt, ertönt Motiv 1 aus dem Hauptthema. Als Leto seinen Sohn bittet, am Rat teilzunehmen, um in seine Fußstapfen zu treten, äußert Paul seine Bedenken daran, ob er wirklich die Zukunft des Haus Atreides sei. An dieser Stelle geht die Musik wieder in Motiv 1 des Atreides Thema über. Leto zeigt Paul seinen Ring mit dem Hauswappen der Atreides und erzählt, dass er einst seinem Vater sagte, dass er den Ring nicht wolle. „Dein Großvater hat gesagt: „Ein großer Mann sucht nicht danach, zu führen. Er wird dazu berufen und er folgt dem Ruf.“ Und wenn deine Antwort ‚nein‘ lautet, so bist du immer noch das Einzige, was du je für mich sein musstest: mein Sohn.“, fügt er hinzu. Kurz darauf endet die Szene und die Musik.

### **Funktion der Musik**

In dieser Szene ist zu erkennen, wie die Musik thematisch auf die Handlung Bezug nimmt. Zu Beginn der Sequenz sehen wir Leto an einem Grabstein seiner Vorfahren knien. Die Musik verdoppelt den Bildinhalt, indem die Musik der Atreides zu hören ist. Als sich das Gespräch von Leto und Paul später inhaltlich verschiebt und auf die bevorstehende Reise nach Arrakis richtet, findet auch in der Musik ein Wechsel statt. Zu hören ist das Hauptmotiv, das Pauls Reise durch den Film begleitet, erneut gespielt von einer orientalisch klingenden Flöte, die für die Wüste steht. Als dann der Ring der Atreides im Bild erscheint und die Werte der Familie Atreides thematisiert werden, geht die Musik wieder nahtlos in Motiv 1 des Atreides Thema über. Durch die positive Stimmung des Motivs, welches überwiegend aus Dur-Akkorden besteht, werden auch die Atreides als positiv und herzlich empfunden und somit neben den narrativen auch emotionale Funktionen erfüllt.

### **4.3.2 Sequenz 2, [00:58:46] - [01:08:13]**

#### **Beschreibung**

Paul, Herzog Leto, Gurney Halleck und Dr. Kynes begeben sich mit einer Besatzung, verteilt auf drei Ornithopter, auf einen Kontrollflug durch die Wüste. Die Sequenz beginnt mit einer totalen Bildeinstellung, in der wir die drei Flugobjekte von oben über die Wüste fliegen sehen.

Darauf folgen weitere Bilder, in der das *setting*, Ort und Zeit der Szene, also die Inszenierung etabliert wird. Musikalisch wird der Einstieg in diese Sequenz von Motiv 1 des Hauptthemas untermalt, wobei die Melodie hier von einer oder mehreren Flöten gespielt und von Streichern rhythmisch untermalt wird. Außerdem wird sie durch punktuelle Paukenschläge ergänzt. Paul fragt, was passieren würde, wenn der Ornithopter hier abstürzen würde, worauf Dr. Kynes antwortet, dass dies besser nicht passieren sollte, da sie sich in Wurmterritorium befinden. Halleck identifiziert eine Staubwolke in der Ferne und Dr. Kynes erklärt, dass das einer der Harvester<sup>97</sup>, auch *Crawler* genannt, sei. Die Musik tritt während des Gesprächs nur unmerklich in den Hintergrund und bleibt präsent. Es folgt eine Bildeinstellung aus Sicht des Ornithopters, in der er von unten nach oben über eine Düne fliegt. Als der Harvester im Bild erscheint, endet die Hauptmelodie. Sie geht in einen harten<sup>98</sup>, tiefen Ton eines Synthesizers über, der den Anfangston der Hauptmelodie pulsierend wiederholt. Die Ornithopter umfliegen den Harvester und die Musik endet zum Beginn des nächsten Dialogs.

### **Funktion der Musik**

Die Sequenz beginnt mit dem Einsatz von Motiv 1, welches bekanntlich Pauls Heldenreise begleitet. Schaut man sich die Szene ohne die Musik an, ist dennoch eindeutig, wo und zu welcher Zeit sich die aktuelle Handlung abspielt, da dies visuell und inhaltlich, also durch Sprache, herausgearbeitet wurde. Die Musik stellt durch den Einsatz von Motiv 1 einen narrativen Bezug zur Wüste und der Mission der Besatzung dar, welcher aber zum Verständnis der Erzählung nicht erforderlich wäre. Vielmehr erfüllt sie expressive und dramaturgische Funktionen, indem sie das Erlebnis des Zuschauers intensiviert und außerdem durch den gezielten Einsatz des Schlagzeugs und rhythmisch spielenden Instrumenten Spannung aufbaut. Betrachtet man den Flug über die Wüste ohne Musik, lässt sich die Handlung kaum antizipieren und die Mission wirkt wie ein unspektakulärer Kontrollflug. Während des Gesprächs tritt die Musik kaum in den Hintergrund, was dazu beiträgt, dass der Zuschauer nicht aus der Szene gerissen wird und weiterhin nah am Geschehen bleibt. Das Auftauchen des Harvesters im Bild wird musikalisch kunstvoll gelöst. Motiv 1 endet und mittels deskriptiver Technik ertönt nahezu synchron zum Erscheinen des Crawlers der tiefe Klang des Synthesizers. Einerseits wird hier durch das Underscoring geschickt das Visuelle ins Hörbare transponiert, zum anderen wird der Crawler und seine Bedeutung für die Szene in den Mittelpunkt gerückt. Bemerkenswert ist,

---

<sup>97</sup> Erntemaschine, die spice abbaut.

<sup>98</sup> Mit einem Tiefpassfilter lässt sich bestimmen, wie „hart“ oder „weich“ der Klang eines Synthesizers wirkt, in dem man durch Abschneiden der hohen Frequenzen einen Ton dumpfer macht.

dass der Ton des Synthesizers der nach unten oktavierte Anfangston von Motiv 1 ist, was einen eleganten Übergang innerhalb der Musik ermöglicht.

### **Beschreibung**

Dr. Kynes weist darauf hin, dass man das spice über die Oberfläche verstreut sehen kann und es sich der Farbe nach bei diesem um ein ergiebige spice-Feld handeln muss, was man besser sehen könne, wenn man höher fliegt. Herzog Leto lenkt daraufhin das Fluggerät nach oben.

Die kleinen Flugobjekte, die den Harvester umkreisen, seien laut Dr. Kynes Aufklärer, die nach Wurmzeichen suchen. Würmer würden sich normalerweise tief im Sand bewegen, es sei denn, sie greifen an. Bei Geduld würden sie einen sehen, fügt Kynes noch hinzu. Halleck fragt, ob jedes Mal ein Wurm kommt, was Kynes bejaht, da Würmer von rhythmischen Geräuschen angelockt werden. Als Paul fragt, warum man die Erntemaschinen nicht mit Schilden beschützt, erklärt Kynes, dass die Würmer dadurch angelockt und in „mörderische Raserei“ geraten würden. Als Leto einen Wurm sieht, kontaktiert Kynes den Crawler per Funk. Der Mann aus dem Crawler bestätigt die Wurmzeichen und ermittelt mit Hilfe der Aufklärer den voraussichtlichen Zeitpunkt des Kontakts mit dem Wurm. Auf Nachfrage Hallecks führt Kynes fort, dass nun ein Carryall gerufen wird, der den Crawler hochhebt und dass die Ernte bis zur letzten Minute fortgeführt werden würde. Während des Gesprächs ist keine Musik zu hören. In der folgenden Sequenz hört man über Funk den weiteren Ablauf der Crawler-Besatzung. Der Carryall trifft ein und bereitet das Andocken am Crawler vor, was der Zuschauer durch das Fernglas von Dr. Kynes beobachten kann. Im nächsten Moment reißt ein Anker des Carryalls, was durch eine Art Explosion zu hören ist. Über Funk hört man die Besatzung sprechen: „Es ist einer der Anker, er ist defekt!“. In diesem Moment setzt leise atonale Musik ein, die von mehreren Synthesizern gespielt wird. Über Funk hört man weiter, dass das Andocken nun unmöglich sei. Dr. Kynes Fernglas schwenkt zu Seite und man sieht in der Ferne den Wurm immer näherkommen. Leto fragt, wie viele Personen sich im Crawler befinden, was Kynes mit „21“ beantwortet. Als Paul feststellt, dass sie nicht alle Personen auf die drei Ornithopter verteilen können, sagt Leto: „Wir finden einen Weg.“ Die Musik, die bis zu diesem Punkt immer lauter geworden ist, verstummt. In dem Moment wird umgeschnitten und der Ornithopter ist nun von außen zu sehen, wie er seine Flügel einklappt, um zum Sturzflug anzusetzen. Das Fluggerät fliegt nahezu senkrecht Richtung Boden. Als Leto und die anderen beiden Piloten die Flieger wieder nach oben ziehen, setzt auch die Musik wieder ein. Zu hören sind einige verzerrte Synthesizer, einer davon verleiht der Musik einen gleichmäßigen Takt. Die Besatzung der Atreides fliegt auf den Harvester zu und dieser kommt zum Stehen. An dieser

Stelle wird das „Drum Motiv“ eingesetzt. Als die Ornithopter zur Landung ansetzen, wird in der Musik der erste Schlag des 4/4-Takts mit metallisch klingenden Schlägen stärker betont. Paul weist darauf hin, dass die Schildgeneratoren, die sich an Bord befinden, jeweils 100 Kilogramm wiegen würden, woraufhin Leto Gurney beauftragt, diese abwerfen zu lassen, Paul solle nach hinten gehen, um die Besatzung hereinzurufen. Als letztes befiehlt er der Besatzung des Harvesters, jeweils 7 Crewmitglieder zu seinen „Schiffen“ zu schicken. Die Musik tritt währenddessen nicht in den Hintergrund, sondern ist laut zu hören. Unmittelbar, bevor die Luke des Ornithopters aufgeht, ist ein lauter elektronischer Sound zu hören. Als Paul den Flieger verlässt setzt erneut das „Drum Motiv“ ein. Er setzt einen Fuß auf den Sand und die verzerrten Synthesizer verstummen.

### **Funktion der Musik**

Es gibt eine längere Sequenz ohne Musik. Auf der einen Seite fördert dies die Narration, denn durch das Gespräch im Ornithopter erfährt der Zuschauer über Dr. Kynes einige Informationen über die fiktive Welt des Wüstenplaneten, genauer über das Spice und die Sandwürmer. Ein weiterer wichtiger Faktor ist die Erhaltung der Dynamik, denn durch diese kann erst Spannung aufgebaut werden. So auch in diesem Fall, denn als ein Anker des Carryalls reißt, setzt wieder Musik ein. Durch ihre Atonalität wird die Szene mit sofortiger Wirkung spannend aufgeladen und die Bedrohlichkeit spürbar. Das Anheben der Lautstärke als Leto zum Sturzflug ansetzt erhöht die Spannung weiter, bis die Musik schlagartig abbricht. Der gezielte Absturz der Atreides wird mittels Underscoring dargestellt, denn mit dem Verstummen der Motoren und dem Einklappen der Flügel verstummt auch die Musik und synchron zum Ausklappen der Flügel setzt die Musik wieder ein. Auch hier wird dadurch eine besondere Dynamik geschaffen, die den Aktionen Ausdruck verleiht.

Zu beachten ist hier auch die Rolle des Sounddesigns, welches sich mit der Musik stark vermischt, da sich diese durch ihre elektronischen Klänge sehr an den im Bild zu sehenden Maschinen orientiert. Die enge Zusammenarbeit wird hier sichtbar, denn das Surren der Flügel fügt sich tonal in die Bässe der Synthesizer ein und auch der Einsatz erfolgt synchron zum Einsatz der Musik. Vor dem Eintreffen der Atreides wird das „Drum Motiv“ eingesetzt. Wie bereits im vorherigen Kapitel erläutert, wird dieses immer in Verbindung mit Action eingesetzt.

### **Beschreibung**

Während Paul einige Schritte über den Sand läuft, sind lediglich wenige Töne im Hintergrund zu hören. Als er sich in den Sand kniet, ertönt Motiv 1 des Hauptthemas. Dieses wird von einer

Frauenstimme in einer hohen Tonlage gesungen und von einem sanften Chor begleitet. Paul hebt eine Hand voll Sand hoch und betrachtet das glitzernde spice, wie es durch seine Finger rinnt. Danach schaut er wieder hoch und mustert seine Umgebung. Auf der einen Seite sieht man Männer durch die Sandwolken huschen, auf der anderen Seite sieht man den Carryall abziehen. In einer totalen Einstellung kann man die ganze Szenerie begutachten: Den Crawler, der noch am Arbeiten zu sein scheint, umringt von den Ornithoptern und außerdem den Aufklärer und den Carryall, wie sie wegfliegen. Die Kamera schwenkt hoch und in der Ferne sieht man den Wurm auf sie zukommen. Auf Letos Nachfrage hört man über Funk einen Mann der Harvester-Besatzung sagen: „Sir, es gibt aus gutem Grund ein Protokoll. Wenn wir da raus gehen, sind wir so gut wie tot. Außerdem haben wir eine volle Ladung spice, die können wir nicht zurücklassen!“ Leto fordert sie auf, das spice zu vergessen und den Crawler zu verlassen. Die Frauenstimme, die bis hierhin die Melodie von Motiv 1 des Hauptthemas gesungen hat, rückt in den Hintergrund. Es folgt ein Schnitt auf eine Düne, deren Sand in die Luft katapultiert wird, als der Wurm sie durchquert. Im selben Moment wird das Motiv wieder aufgenommen, jedoch wird die Melodie jetzt von einem Synthesizer gespielt, der die Töne über Glissandi verbindet und von Bässen begleitet wird. Paul schreitet der Besatzung zu, wie sie sich auf die Ornithopter aufzuteilen hat. Als diese in seine Richtung losstürmen, wird Paul von einer Sandwolke getroffen und zeitgleich klingt die Musik aus. Reflexartig hatte dieser die Maske seines Destillanzugs über den Mund gezogen, nimmt diese aber sofort wieder ab, um das spice zu inhalieren. Erst ertönen zwei leise Töne, die gehalten werden, danach fügen sich immer mehr Soundeffekte ein, darunter eine Stimme, die wie die einer älteren Frau klingt. Es sind einige Wortfetzen zu hören von derselben Stimme aus allen Richtungen zu hören, darunter „Kwisatz Haderach“. Es folgen verschiedene Kameraeinstellungen, in manchen ist Paul unscharf zu sehen. Er kämpft sichtlich mit sich selbst, bis sich plötzlich sein Blick festigt. Daraufhin geht er zu Boden, verschwindet aus dem Fokusfeld der Kamera und man hört die Stimme „Der Kwisatz Haderach erwacht!“ sagen. Mit dem Wechsel auf eine Flugaufnahme über die Wüste ändert sich auch die Musik.

Nun ist die Besatzung zu sehen, wie sie die schweren Gegenstände aus den Fliegern werfen und hört, wie sie nach Paul suchen. Zu hören ist wieder das Musikstück, welches beim Andockversuch zu hören war. Allerdings wird es jetzt um einige rhythmisch spielende elektronische Sounds erweitert. Dabei wird vermehrt das „Drum Motiv“ und ein tiefer, harter Synthesizer eingesetzt, der ein Glissando über einen Halbton von ‚dis‘ zu ‚d‘ spielt. Mit Umschnitt zur nächsten Einstellung verschwindet die Musik wieder.

Zu sehen ist Paul, wie er vor dem Harvester kniet. Ohne sich umzudrehen, sagt er sichtlich benebelt: „Ich erkenne dich an deinem Schritt, alter Mann.“, während dumpfe Schritte zu hören sind. Als Gurney Hallecks Hand Pauls Schulter packt, setzt die Musik schlagartig wieder ein. Als die beiden zum Ornithopter stürmen, wird das musikalische Thema wieder aufgenommen. Dieses ist stark abgewandelt, denn zu Beginn ist keine der bisher im Film vorgekommenen Melodien zu hören, allerdings lässt es sich durch die Tonart des Themas identifizieren. Wir sehen die Beiden in einer Totalen vor einer Düne rennen, die in die Höhe geschleudert wird, wodurch sie zu Boden gehen. Zu sehen ist nun in einer Nahaufnahme der Sand, der durch den Wurm in Vibration versetzt wurde und daraufhin wieder die beiden Männer, deren Hände und Füße im Sand zu versinken scheinen. Sie können sich aus dem Sand befreien und erreichen den Ornithopter. Zugleich wird das Motiv um eine Orgel erweitert, die die Melodie in ihrer Ursprungsform spielt. Halleck und Paul haben sich auf die Ladeluke des Fliegers retten können, wodurch dieser nun Abheben kann. Durch die Scheiben des Fliegers sieht Leto, wie der gesamte Harvester im Sand versinkt. Während der Zuschauer Halleck und Paul auf der Ladeluke stehen und im Hintergrund den Wurm den Harvester verschlingen sieht, sagt Dr. Kynes: „Gesegnet sei der Bringer und sein Wasser. Gesegnet sei sein Kommen und Gehen. Möge sein Vorbeiziehen die Welt reinigen und die Welt für sein Volk bewahren.“ Als der Crawler vollständig im Wurm verschwunden ist, endet die Melodie und damit auch die Musik und die Szene.

### **Funktion der Musik**

Mit dem Verstummen der Musik, als Paul seinen ersten Schritt in der Wüste setzt, ist ein eindeutiger Spannungsabfall in der Sequenz zu vermerken. Durch diese dramaturgische Funktion merkt der Zuschauer, dass sich bei Paul etwas verändert.

Als er auf dem Boden kniet, ertönt das musikalische Motiv, das Pauls Heldenreise begleitet. Besonders ist dessen Instrumentierung, denn im Vergleich zu Beginn der Sequenz wird hier auf rhythmische, spannungserzeugende Elemente verzichtet und die Melodie wird sanft von einer Frauenstimme gesungen. Dies raubt der Szene ihre Bedrohlichkeit und die Perspektive wechselt zu Paul, welcher die bevorstehende Gefahr komplett auszublenden scheint. Außerdem wird durch die himmlischen Töne die Bedeutung des spice für Pauls Zukunft verdeutlicht. In dem Moment, in dem der Wurm durch die Düne schießt, erreicht die Musik ihren Höhepunkt. Die Frauenstimme geht nahtlos in einen Synthesizer über, der die Töne der Melodie über Glissandi verbindet, wodurch es so klingt, als würde der Synthesizer die Stimme der Frau übernehmen und „singen“. Außerdem erfolgt synchron zur Aktion des Wurms ein deutlicher Anhub der

Lautstärke, wodurch die Gefahr und vor allem ihre Größe verdeutlicht wird. Nachdem die Musik wieder an Dynamik gewonnen hat, erfolgt mit dem Kontakt von Paul mit der Droge ein erneut abruptes Ende der Musik, aus dem sich zwei Funktionen ableiten lassen: Einerseits wird dadurch erneut der Perspektivenwechsel zwischen Paul und dem Rest der Besatzung veranschaulicht, denn Paul ist gedanklich bzw. geistig abwesend, da er durch den Kontakt zum spice in eine Vision versetzt wurde. Auf der anderen Seite wird eine Dynamik geschaffen, denn durch die kurze „Stille“ löst das Wiedereinsetzen der spannenden Musik noch mehr Emotionen aus.

Sieht man die Szene ohne Musik, so ist der Wechsel der Perspektive durch das Sounddesign, die Kameraarbeit und die schauspielerische Leistung zwar auch nachvollziehbar, durch die Musik wird er jedoch deutlich verstärkt. Mit dem Schnitt in die Luftaufnahme verlässt der Zuschauer Pauls Wahrnehmung und die spannende Musik setzt wieder ein. Diese wurde um weitere rhythmische Elemente erweitert, was einen weiteren Spannungsaufbau mit sich bringt, das „Drum Motiv“ ist nun wiederkehrend in kurzen Abständen zu hören, was symbolisiert, dass die Gefahr immer näher rückt. Danach erfolgt erneut ein Perspektivenwechsel, indem die Musik mit dem Umschnitt auf Paul aussetzt. Dadurch wird durch die Musik hervorgehoben, dass sich Pauls Wahrnehmung immer noch vom Rest der Besatzung abhebt. Außerdem wird erneut eine Dynamik geschaffen, wodurch die darauffolgende Musik eine verstärkte Wirkung erzielt. Als Gurney Halleck Paul an der Schulter packt, reißt er diesen aus seiner Vision, was durch das deskriptive Wiedereinsetzen der Musik verdeutlicht wird. Das Musikstück baut sich bis zum Höhepunkt der Szene immer weiter auf, die wie Alarmsirenen klingenden Synthesizer werden lauter und höher, die Akkordwechsel werden von Impacts unterstrichen und zuletzt setzt eine Orgel ein.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Beispielsequenz sämtliche Funktionen der Filmmusik erfüllt. Sie erfüllt expressive Funktionen, in dem sie dem Zuschauer die Stimmung der Szene „erklärt“ und seine Entfernung zum Geschehen mindert. Sehr prägnant sind die dramaturgischen Funktionen, die erzielt werden, indem sich die Instrumentierung, die Lautstärke und Dynamik und der Rhythmus an den Spannungsgehalt der Geschichte anpassen. Indem durch die Musik die Erzählweise verständlich gemacht wird und Perspektivwechsel herausgearbeitet werden, werden strukturelle Funktionen erreicht und zuletzt wird durch den Einsatz von Themen und wiederkehrenden musikalischen Elementen die Szene in einen Kontext gerückt.

### 4.3.3 Sequenz 3, [01:09:56] - [01:12:23]

#### **Beschreibung**

Nachdem Dr. Yueh Paul auf den Einfluss des spice untersuchte und das Zimmer verlassen hatte, sagt Paul zu seiner Mutter: „Das war keine allergische Reaktion. Ich hatte eine Vision. Meine Augen waren weit offen.“. Als Jessica ihn fragt, was er gesehen habe, erscheint ein Rückblick zu der vorangegangenen Szene, bei der Paul mit dem spice in Kontakt getreten war. Nachdem Paul kurz im Sand zu sehen ist, wechselt die Perspektive in seine Vision. Die Lautstärke der Musik nimmt stark zu, zu hören sind wummernde Bässe mit dissonanten, hohen, elektronischen Klängen. Zu sehen ist nun eine Frau in Fremengewändern im Gegenlicht. Als sich diese umdreht und als Chani, dem Mädchen, von dem er schon oft geträumt hatte, entpuppt, läuft die bedrohliche Musik aus. Stattdessen hören wir eine Variation des Motivs der Atreides. Dieses wird sanft und nach oben oktaviert von Blasinstrumenten gespielt. Schließlich ist Paul zu sehen, wie er, ebenfalls im Fremengewand, mit Chani gemeinsam durch eine felsige Wüstenlandschaft läuft. Die beiden kommen sich näher, doch als sie sich küssen, sticht Chani auf Paul ein. Zu sehen ist das blutige Messer in Chanis Hand, gefolgt von einer Montagesequenz, in der Paul sowohl in der Realität als auch in der Vision synchron zu Boden geht. Das Atreides Motiv endet und übrig bleiben hohe, atonale Klänge. Nun ertönt Motiv 1 des Hauptthemas, welches in hohen Tönen gespielt wird. Paul sagt: „Es ist verwirrend. Ich dachte ich sah meinen Tod, aber so war es nicht. Ich weiß, dass ein Messer wichtig ist, irgendwie. Jemand wird mir eine Klinge geben, aber ich weiß nicht wer, oder wann, oder wo.“ Als er das sagt, ist in seiner Vision Jessica zu sehen, wie sie in Fremengewändern ein Neugeborenes im Arm hält. Zeitgleich wird der Basston des Motivs über ein Glissando nach unten oktaviert, wodurch das Thema voller klingt. Paul fährt fort: „Manche Dinge hingegen sind glasklar, ich kann es fühlen. Ich weiß, dass du schwanger bist.“. Damit endet die Rückblende und wir sehen wieder Jessica und Paul in ihrem Palast. „Das kannst du nicht wissen! Ich selbst weiß es ja kaum, es sind erst wenige Wochen.“, antwortet Jessica und die Szene endet.

#### **Funktion der Musik**

Als der Zuschauer in die Vision Pauls eintaucht, wird durch den Lautstärkeanstieg der Musik Spannung aufgebaut. Als sich das Mädchen, das zuvor im Gegenlicht stand, herumdreht und sich herausstellt, dass es Chani ist, verstummen die wummernden Bässe und Musik der Atreides ist zu hören. Das Motiv spiegelt den Inhalt der Szene wider, denn kurz darauf erkennen wir, dass Paul Atreides bei Chani ist. Auffällig ist die Variation des Motivs, denn durch die hohen,



sanft gespielten Töne erhält es einen verträumten Charakter, was ebenfalls dem Inhalt entspricht. Die Musik soll weiterhin gezielt Emotionen beim Zuschauer auslösen: Als Chani Paul ersticht, ändert sich die Musik deskriptiv von der positiven Grundstimmung des Atreides Themas kurzzeitig in eine dissonante Klanglandschaft. Paul erklärt, dass sich manche Dinge in seinen Visionen eindeutig anfühlen, andere jedoch nur mögliche Varianten der Zukunft sind. Dass teilweise Visionen der Wahrheit entsprechen, wird daran ersichtlich, dass Jessica bestätigt, dass sie schwanger ist, obwohl Paul das noch nicht wissen kann. Kurz bevor Paul ausspricht, dass sich manche Dinge „glasklar“ anfühlen, „rutscht“ der Basston des Motivs eine Oktave nach unten, wodurch die Musik eine gewisse „Klarheit“ aufweist, die zuvor nicht vorhanden war.

Eine Interpretationsmöglichkeit ist, dass die Bildinhalte ab diesem Zeitpunkt der wahrhaftigen Zukunft entsprechen und die Szenen davor, die von der verträumten Musik begleitet wurden, vage Vorstellungen einer möglichen Zukunft sind. Diese Ansicht wird dadurch bekräftigt, dass Jessica tatsächlich schwanger ist und dass Paul im weiteren Verlauf des Films nicht von Chani erstochen wurde, allerdings geht die Zukunft über den ersten Teil der Dune-Verfilmung hinaus.

#### **4.3.4 Sequenz 4, [01:13:59] - [01:15:27]**

##### **Beschreibung**

Lady Jessica betritt einen Raum, in dem sie auf Herzog Leto trifft. Sie teilt ihm mit, dass es etwas gebe, dass er über Paul wissen müsse. Dieser entgegnet ihr jedoch, dass es er nicht wissen wolle. „Seit du ihn zu deiner Ehrwürdigen Mutter geschickt hast, ist er nicht mehr derselbe. Er wirkt abwesend.“, erklärt er. Er fährt fort und sagt, dass er nie an ihr gezweifelt und ihr vollständig vertraut hatte, obwohl sie ihm einen Sohn geschenkt hatte. Während des Dialogs sind tiefe Streicher zu hören, die im Hintergrund abwechselnd zwei lange Töne spielen. Außerdem sind hohe elektronische Klänge zu hören. Insgesamt ist die Musik sehr im Hintergrund, nicht zuletzt wirkt sie dadurch düster und geheimnisvoll. Leto fährt fort: „Jetzt bitte ich dich um eine Sache. Falls etwas passiert, wirst du unseren Sohn beschützen?“. Als Leto die Frage stellt, hört man im Hintergrund leise die zischenden und flüsternden Frauenstimmen, die zuvor mit der Schwesternschaft der Bene Gesserit aufgetaucht sind. „Mit meinem Leben.“, antwortet Lady Jessica, woraufhin Leto entgegnet: „Ich frage nicht seine Mutter, ich frage die Bene Gesserit. Wirst du Paul beschützen?“. Als Leto „Bene Gesserit“ ausspricht, werden die Stimmen lauter und rücken in den Vordergrund. Nach einer kurzen Pause geht Jessica einen Schritt auf Leto zu und legt ihre Hand auf seine Brust. Synchron dazu

verstummen die Frauenstimmen und Musik setzt ein, die zuvor in Verbindung mit dem Haus Atreides zu hören war. Als Jessica ihn fragt, wieso er diese Gedanken hätte, antwortet er: „Ich dachte wir hätten mehr Zeit“. Mit dem Ende der Szene wechselt auch die Musik.

### **Funktion der Musik**

Die Musik zu Beginn der Szene erfüllt im Wesentlichen dramaturgische und persuasive Funktionen. Sie färbt die Szene in eine düstere und geheimnisvolle Stimmung ein und erzeugt beim Zuschauer Spannung. Besonders gut lässt sich in dieser Szene erkennen, wie die von Zimmer komponierten Motive narrativ eingesetzt werden. In Leto kommen Zweifel auf, ob Jessica Paul im Notfall beschützen würde, da er weiß, dass die Bene Gesserit im Hintergrund ihre eigenen Ziele verfolgen und über alles andere stellen. Als er sie als eine der Bene Gesserit anspricht, geht die Musik auf die Handlung ein und es ertönen die für die Schwesternschaft charakteristischen Stimmen, die symbolisieren, dass diese überall „ihre Finger im Spiel haben“. Als daraufhin Jessica auf Leto zugeht, wird ihre Verbundenheit zueinander ausgedrückt, indem das Motiv, das in Verbindung mit den Atreides eingesetzt wird, zu hören ist. Hans Zimmer schafft es, beide Motive innerhalb einer Szene dezent zu verbinden und drückt somit die komplizierte Situation und die verschiedenen Einflüsse auf die Figuren musikalisch aus.

## 5. Fazit

In der vorliegenden Arbeit wurde die von Hans Zimmer komponierte Musik für den Film Dune (2021) von Denis Villeneuve analysiert. Nach einer Einführung in den Film folgte ein Überblick über die „Grundlagen der Filmmusik“, um ein Fundament für die Analyse zu schaffen. Zunächst wurden die zahlreichen Funktionen der Musik im Film aufgeführt, die im Laufe der Jahre von Musikwissenschaftlern in Modellen aufgestellt wurden. Danach wurden drei Techniken erklärt, die sich über die Jahre als besonders geeignet herausgestellt haben. Zuletzt wurde ein Überblick über klangliche Eigenschaften und musikalische Gestaltungsmittel gegeben, um eine detailliertere Beschreibung der Musik zu ermöglichen.

Im ersten Kapitel der Analyse wurden die Instrumente und Klänge thematisiert, die Hans Zimmer verwendet und welche Wirkung damit erzielt wird. Durch das breite Spektrum an Instrumenten war es möglich, die vielschichtige Handlung in der Musik abzubilden und musikalisch auf die Narration einzugehen. Des Weiteren konnten durch die unterschiedliche Beschaffenheit der Instrumente verschiedene Stimmungen erzeugt und ein Spannungsverlauf herausgearbeitet werden.

Ein Schwerpunkt der Arbeit war die detaillierte Analyse von musikalischen Motiven und wie Hans Zimmer verschiedene Charaktere und Handlungsorte durch die Musik porträtiert. Durch das Identifizieren und Beschreiben von klanglichen Eigenschaften und leitmotivischen Elementen war es möglich, die sich daraus ergebenden Funktionen abzuleiten.

Der vermehrte Einsatz von musikalischen Motiven bringt viele Möglichkeiten mit sich. So wird zum Beispiel durch das Thema der Atrides eine emotionale Bindung zum Zuschauer aufgebaut, auf die im Verlauf des Films zurückgegriffen werden kann. Eine weitere elementare Funktion der Leitmotivik in Dune ist die Erleichterung der Handlung für den Zuschauer. Dadurch, dass verschiedene Figuren und Gruppen unterschiedlich dargestellt werden, wird dem Publikum die Erzählung vereinfacht, zum Beispiel indem eine bestimmte Musik zu hören ist, wenn eine Person im Bild auftaucht oder für die Handlung von Bedeutung ist. So wird in der Musik auch deutlich, welche Rolle die Bene Gesserit spielen. Die Schwesternschaft, die im Hintergrund überall ihre Finger im Spiel hat und ihre eigenen, übergeordneten Ziele verfolgt, wird gleichermaßen in der Musik im Hintergrund verdeutlicht, indem für sie stellvertretend über den Film verteilt immer wieder flüsternde, zischende Frauenstimmen zu hören sind.

Durch das Hauptthema des Films und dessen Variation ist es möglich, in der Musik die Dramaturgie des Films zu transportieren und dabei ein einheitliches, handlungsübergreifendes Klangbild zu erhalten. So kann ein wiederkehrendes Motiv in seiner Instrumentierung variiert werden, wodurch es verschiedene Wirkungen erzeugen kann. Des Weiteren gibt Zimmer durch die Wahl der Instrumente Hinweise auf den Handlungsort, so wird beispielsweise mit dem Einsatz des Duduks ein Bezug zur Wüste hergestellt.

Im letzten Kapitel wurden Beispielsequenzen detailliert analysiert, um die musikalischen Zusammenhänge vollumfänglich zu begreifen. Hierfür wurde sich an Michel Chions „Abdeckmethode“ orientiert und Bild und Musik gesondert betrachtet.

Die Szenenanalyse hat teilweise die zuvor identifizierten musikalischen Elemente nochmals im Kontext analysiert und darüber hinaus weitere Techniken festgestellt. Der Schwerpunkt lag auf der zweiten Beispielsequenz, in der die Besatzung eines Harvesters vor einem Sandwurm gerettet wurde. Hier bedient sich Zimmer beispielsweise an der deskriptiven Technik, als der Sturzflug des Ornithopters oder Pauls Betreten des Sandes synchron in der Musik vertreten ist, oder färbt Szenen mittels der Mood-Technik in eine bestimmte Stimmung ein.

Einige Dinge werden jedoch im Film nicht so ausführlich wie im Buch thematisiert, ein Beispiel hierfür ist die Rolle Duncan Idahos. Auf seine enge Verbindung zu Paul wird dennoch in einem musikalischen Detail hingedeutet, als kurz das mit ihm in Verbindung zu bringende musikalische Thema zu hören ist, bevor Paul das Duell mit Jamis bestreitet. Offen bleibt jedoch die Frage, inwiefern das Publikum stellenweise in der Lage ist, ohne Vorkenntnisse komplexere musikalische Strukturen und kleine Hinweise in der Musik zu deuten.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass die Filmmusik eine Vielzahl von Funktionen erfüllt und diese geschickt miteinander verbindet. Sie trägt einen großen Teil zum Verständnis bei und intensiviert das Erlebnis des Zuschauers. Hans Zimmer schafft einen einzigartigen Sound und entführt dadurch den Zuschauer in eine neue Klangwelt, was bereits Vorfreude auf den zweiten Teil von Dune macht. Doch am Ende ist Filmmusik Musik, und die ist bekanntlich Geschmacksache.

## **6. Anhang**

Digitaler Anhang 1: Sequenz01 (Video)

Digitaler Anhang 2: Sequenz01\_ohne\_Musik (Video)

Digitaler Anhang 3: Sequenz02 (Video)

Digitaler Anhang 4: Sequenz02\_ohne\_Musik (Video)

Digitaler Anhang 5: Sequenz03 (Video)

Digitaler Anhang 6: Sequenz03\_ohne\_Musik (Video)

Digitaler Anhang 7: Sequenz04 (Video)

Digitaler Anhang 8: Sequenz05\_ohne\_Musik (Video)

## 7. Literaturverzeichnis

- Academy of Motion Picture Arts and Sciences (2022): For Hans Zimmer, „Dune“ Was 50 Years in the Making (Exclusive). In: *A.frame*, 21.2.2022,  
URL: <https://aframe.oscars.org/news/post/for-hans-zimmer-dune-was-50-years-in-the-making-exclusive>
- Albrecht, Henning (2021): *Leitmotivik in der Filmmusik: Einflüsse auf die visuelle Aufmerksamkeit und emotionale Wirkungen während der Filmrezeption*. Baden-Baden: Tectum Verlag
- Bullerjahn, Claudia (2001): *Grundlagen der Wirkung von Filmmusik*. Augsburg: Wißner-Verlag
- Chion, Michel (2012): *Audio-Vision: Ton und Bild im Kino*. Berlin: Schiele & Schön
- Villeneuve, Denis (Produzent) (2021): *Dune*. Legendary Pictures,  
URL: [https://www.amazon.de/Dune-Timothee-Chalameet/dp/B09KFMJY3L/ref=sr\\_1\\_1?\\_\\_mk\\_de\\_DE=ÅMÅŽÕÑ&crd=248AGR3ABLMZG&keywords=dune&qid=1700054164&s=instant-video&sprefix=dune%2Cinstant-video%2C111&sr=1-1](https://www.amazon.de/Dune-Timothee-Chalameet/dp/B09KFMJY3L/ref=sr_1_1?__mk_de_DE=ÅMÅŽÕÑ&crd=248AGR3ABLMZG&keywords=dune&qid=1700054164&s=instant-video&sprefix=dune%2Cinstant-video%2C111&sr=1-1)[Zugriff: 14.11.23]
- Eggebrecht, Hans Heinrich; Kwiatkowski, Gerhard (Hrsg.) (1984): *Meyers Taschenlexikon Musik in 3 Bänden*. Mannheim: Bibliographisches Institut
- Flückiger, Barbara (2017): *Sound design: die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren
- Gervink, Manuel; Bückle, Matthias (Hrsg.) (2012): *Lexikon der Filmmusik: Personen-Sachbegriffe zu Theorie und Praxis-Genres*. Laaber: Laaber
- Hernandez, Eugene (Moderator) (2021): #368 - Denis Villeneuve and Hans Zimmer on Dune [Podcast]. In *Film at Lincoln Center Podcast*.  
URL: <https://soundcloud.com/filmlinc/367-denis-villeneuve-and-hans-zimmer-on-dune>  
[Zugriff: 7.11.2023]
- IMDbPro (2023): *Dune (2021)*. Box Office Mojo.  
URL: [https://www.boxofficemojo.com/title/tt1160419/credits/?ref\\_=bo\\_tt\\_tab#tabs](https://www.boxofficemojo.com/title/tt1160419/credits/?ref_=bo_tt_tab#tabs)
- IMDbPro (2023): *Dune Auszeichnungen*. IMDb.  
URL: <https://www.imdb.com/title/tt1160419/awards/>

- King, Darryn (2021): Conjuring the Sound Of Sand and Spice. In: *The New York Times*, 23.10.2021,  
 URL: <https://go.gale.com/ps/i.do?id=GALE%7CA679919819&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=03624331&p=AONE&sw=w&userGroupName=anon%7E44c5b2d5&aty=open-web-entry> [Zugriff: 14.11.2023]
- Kloppenburg, Josef (Hrsg.) (2012): Musik im Tonfilm. *Das Handbuch der Filmmusik: Geschichte-Ästhetik-Funktionalität*. Laaber: Laaber-Verlag, S. 87–338
- Kreuzer, Anselm C. (2009): Filmmusik in Theorie und Praxis. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft
- Kühn, Hellmut (1976): Hinweise auf eine Analyse von Filmmusik. *Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen: Perspektiven und Materialien*. Mainz: Schott, S. 120–125
- Kungel, Reinhard (2008): Filmmusik für Filmemacher: die richtige Musik zum besseren Film. Heidelberg: dpunkt-Verl (u.a.)
- Lissa, Zofia (1965): Ästhetik der Filmmusik. Berlin: Henschelverlag
- Newman, Melinda (2021): Hans Zimmer On How Scoring ‘Dune’ Helped Him Feel Like a Teen Again. In: *Billboard*, 19.11.2021,  
 URL: <https://www.billboard.com/music/awards/hans-zimmer-dune-score-oscars-interview-1234999923/> [Zugriff: 12.11.2023]
- Pauli, Hansjörg (1976): Filmmusik: ein historisch-kritischer Abriß. *Musik in den Massenmedien Rundfunk und Fernsehen: Perspektiven und Materialien*. Mainz: Schott, S. 91–119
- Schneider, Norbert Jürgen (1983): Der Film. Richard Wagners „Kunstwerk der Zukunft“? *Richard Wagner und die Musikhochschule München, die Philosophie, die Dramaturgie, die Bearbeitung, der Film*. Regensburg: Bosse, S. S. 123-150
- Tieber, Claus (2020): Musik im Film, Musik für den Film: Analysefelder und Methoden. *Handbuch Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer VS, S. 97–110
- Vanity Fair (2022): How „Dune“ Composer Hans Zimmer Created the Oscar-Winning Score | Vanity Fair. In: *Vanity Fair*, 17.3.2022,  
 URL: <https://www.youtube.com/watch?v=93A1ryc-WW0> [Zugriff: 14.11.2023]