

Akademie múzických umění v Praze

Filmová a televizní fakulta

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Obor zvuková tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Diverzita funkcí hudby ve filmové trilogii Pán prstenů

Nikola Šolaja

Vedoucí práce: prof. Mgr. Jakub Kudláč

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, srpen 2023

The Academy of Performing Arts in Prague
Film and TV School

Film, television, photography and new media
Sound design

BACHELOR'S THESIS

**The Diversity of Functions of Music in The Lord of The Rings Film
Trilogy**

Nikola Šolaja

Thesis / Dissertation supervisor: prof. Mgr. Jakub Kudláč

Awarded academic title: BcA.

Prague, August 2023

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem

Diverzita funkcí hudby ve filmové trilogii Pán prstenů

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne

.....

Poděkování

Tímto bych rád poděkoval svému vedoucímu práce prof. Mgr. Jakubu Kudláčovi za cenné rady a postřehy.

Abstrakt

Tato bakalářská práce pojednává o různorodosti funkcí hudby ve filmové trilogii *Pán prstenů* pomocí představení a rozboru specifických způsobů využití hudby. Tematické okruhy jsou záměrně vybrané tak, aby dohromady utvořily představu o rozmanitosti a propracovanosti hudební složky těchto filmů. Po úvodní části, která nastiňuje charakter práce a uvádí přehled použité literatury, následuje část obsahová. Ta se nejprve zabývá obecným charakterem hudební složky a poté obeznává čtenáře s průběhem jejího vzniku, od způsobu nahrávání až po spolupráci hudebního skladatele Howarda Shorea s ostatními tvůrci. Další kapitola popisuje funkci vybraných hudebních témat spojenou s jejich opakováním. Následuje krátká kapitola o hudbě a její absenci v bitevních scénách, o něco delší část o filmové stylizaci scén, které určitým způsobem předznamenává smrt některé z hlavních či vedlejších postav, a nakonec kapitola o diegetické hudbě a její funkci ve filmovém vyprávění. Způsob přístupu k rozboru je inspirován pracemi autorů jako Emilio Audissino, Michel Chion či Martin Knakkegaard.

Abstract

This thesis focuses on the various uses of music in the movie trilogy *The Lord of the Rings*, while introducing selected topics and analyzing its respective content. The topics are deliberately chosen to provide insight into the vastness and complexity of author's use of music. The introductory section briefly summarizes the thesis's contents and comments on the sources used. Main chapter comprises several sections. The first part offers an comprehensive overview of Shore's soundtrack, while the second part delves into its creation. Next chapter describes the functions of selected musical themes, focusing on the principle of recurrence. Following that, there is a short outlook on music and its absence in fighting sequences, a more in-depth analysis of specific film aesthetics employed in scenes where a character is presumed dead, and finally, a section about the use of diegetic music and its role in the language of the films. The analytical approach is influenced by the works of authors such as Michel Chion, Emilio Audissino, and Martin Knakkegaard.

Seznam kapitol

I.	Úvod.....	7
1	Metodologie a literatura	9
II.	Obsah.....	10
2	Obecně o soundtracku.....	11
3	Vznik hudby a nahrávání	14
4	Návraty hudebních témat.....	17
4.1	Téma Kraje	17
4.2	Téma Rohanu	18
5	Hudba a její absence v bitevních scénách.....	19
5.1	Bitva s vrčky	19
5.2	Bitva u Černé brány	20
6	Momenty před smrtí.....	21
6.1	Frodova košile z mitrilu.....	21
6.2	Pád Gandalfa Šedého	22
6.3	Boromirova smrt.....	22
7	Diegetická hudba.....	24
7.1	Písně lidí	24
7.1.1	The Song of Lúthien.....	24
7.1.2	Aragorn's Corronation Song	25
7.1.3	Lament for Théodred.....	25
7.2	Písně hobitů	26
7.2.1	The Road Goes Ever On	26
7.2.2	Drinking Song	27
7.2.3	The Green Dragon	28
7.2.4	The Edge of Night	28
III.	Závěr.....	30
	Seznam použitých zdrojů.....	32
	Seznam odkazů na hudební nahrávky dle pořadí výskytu.....	33

I. Úvod

Pán prstenů Petera Jacksona se řadí mezi nejvýznamnější díla filmového žánru fantasy. Trilogie zaznamenala na počátku tohoto tisíciletí nevídané úspěchy u diváků i kritiků převážně díky kvalitně provedené filmařské práci. Tvůrci ztvárnili kultovní román J.R.R. Tolkiena s velkým respektem k literární předloze. Původní příběh se odehrává v mytickém a komplexním světě zvaném *Středozemě*, plného vlastní historie, rozmanitých národů, jazyků a písem. Následujeme v něm cestu hobita *Frodo Pytlíka* a jeho společníků, jejichž cílem je zničení *Prstenu moci* a vítězství nad Temným pánem *Sauronem*. Prožíváme epický příběh dobra a zla plný velkých bitev, mocných bytostí i magie, ale i všedních skutků, přátelství a věrnosti. Aby iluze rozlehlého příběhu a hlubokého světa působila věrohodně, vyžadovala si důsledného propojení všech filmových odvětví od kostýmů až po hudbu, jejíž různorodostí funkcí ve filmovém jazyku trilogie se tato bakalářská práce zabývá.

Hudba zkomponovaná uznávaným skladatelem filmové hudby Howardem Shorem je nedílnou součástí filmového světa *Pána prstenů*. Filmy doprovází takřka neustále a patří mezi hlavní komponenty zvukové stopy a estetiky filmu. Pomáhá posouvat a vysvětlovat děj, určovat náladu a budovat napětí. Její funkčnost je dána stylem Shoreovy kompoziční techniky, kterou charakterizuje zejména práce s tématy, jimiž kóduje postavy a jejich vlastnosti, lokace nebo národy. Takový skladební způsob využívá mnoho variací, návratů a opakování. V trilogii se taktéž objevuje hudba diegetická, která akcentuje vývoj postav a jejich charakteristiku. Tyto atributy velmi úzce souvisí s Jacksonovou filmovou řečí.

Jednou z vlastností *Pána prstenů* je jeho srozumitelnost. Divák se v dějových linkách neztrácí a nedostává se do situací, kde by filmu nerozuměl nebo ho musel složitě interpretovat. Trilogii protkávají opakující se filmové postupy nebo modelové scény, které solidifikují více než desetihodinovou formu. Šablonové scény nebo situace, jež se objevují opětovně, jsou primárním předmětem mé bakalářské práce a poukázáním na různorodé využití hudby nastíním diverzitu jejích funkcí. Zaměřuji se na představení těchto šablon, jejich pojmenování, hledání vnitřních odlišností a pochopení jejich role ve filmu.

Určitá schémata pozorujeme ve scénách, kdy umírá některá z důležitých postav nebo ve scénách akčních a bitevních. Můžeme si všimnout hudebních témat, které se navrací a varíují v průběhu celé trilogie. Mezi další šablonovité prvky Jacksonova vyprávění patří využití diegetické hudby, jež přichází ve formě zpívaných veršů vyňatých z Tolkienovy předlohy či textů scénáristek Phillipy Boyens a Fran Walsh. Předtím než přistoupíme k otázkám metodologie a použité literatury, rád bych osvětlil účel textu a odůvodnil volbu tématu.

Hudba v *Pánu prstenů* je za dvacet let od jeho vydání již dobře zpracovanou látkou. Mým cílem byla snaha o nalezení takového tématu, který by alespoň do jisté míry mohl obsahovat nové myšlenky a postřehy. Z tohoto důvodu se zde nevěnuji hudbě z pohledu muzikologického, ale pokouším se na ni nahlížet v kontextu celého filmu a neoddělovat ji od ostatních složek. K takovému uvažování mě inspirovali teoretické práce vybraných autorů, které diskutují o způsobech analýzy filmové hudby.

1 Metodologie a literatura

Pro mojí práci je zásadní četbou kniha Emilia Audissina *Film/Music Analysis: A Film Studies Approach* vydaná roku 2017. Tato teoretická práce se zabývá způsobem analýzy filmové hudby, kritizuje nedostatky starších metod a klade důraz na to, že vnímání filmové hudby by se od ostatních složek filmu oddělovat nemělo. Audissino navrhuje neoformalistický přístup k analýze, který zohledňuje divákovou interpretaci, postavení hudby ve filmovém stylu daného snímku a stanovuje tři základní funkce hudby ve filmu a jejich příslušné subfunkce¹. Některé z ním navrhovaných metod nebo termínů se v mé bakalářské práci můžou objevit. Tento i ostatní teoretické texty slouží spíše než k přímé citaci k utvoření myšlenkového přístupu, který jsem se snažil osvojit pro analýzu jednotlivých filmově-hudebních jevů.

Dalším důležitým titulem je kniha *Audio-vision* Michela Chiona, která analýze poskytuje pevnou výchozí pozici a řadu relevantních termínů. Danijela Kulezic-Wilson napsala práci *The Musicality of Narrative Film*, v níž se nachází inspirativní ideje o vztahu hudební a filmové rytmiky a o emotivním požitku, jež film nabízí. K dalším teoretickým textům o filmové hudbě patří *Narrative Film Music* Claudie Gorbman. Vznikly i texty zabírající se výhradně kompozicí Howarda Shorea pro trilogii *Pán prstenů*.

Základním průvodcem Shoreovou hudbu je *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore's Scores*, která pečlivě a přehledně zpracovává hudební témata, motivy a zpívané texty všech tří filmů. Klíčovým materiálem pro vhled do Shoreovi práce je přepsaný rozhovor *Howard Shore: Conversations with Paul Chihara* a o procesu produkce *Pána prstenů* píše obecněji Brian Sibley v *The Lord of the Rings: The Making of the Movie Trilogy*. Analýze a interpretaci podrobují soundtrack Matthew David Young v *Projecting Tolkien's Musical World*² a Martin Knakkegaard ve článku *Music in Modern Fantasy Films*³. Tímto přehledem literatury končí úvodní kapitola a přesouváme se k části obsahové, jež od čtenáře očekává dobrou znalost angličtiny.

¹ AUDISSINO, Emilio. *Film/Music Analysis: A Film Studies Approach* 2017, s. 151.

² Plný název zní *Projecting Tolkien's Musical World: A Study of Musical Affect in Howard Shore's Soundtrack to Lord of the Rings*

³ Článek s plným názvem *Browsing the Suggestive Catalogue: Music in Modern Fantasy Films* je součástí publikace *Marvellous Fantasy* z roku 2009

II. Obsah

Tato kapitola se bude zabývat zvolenými okruhy funkcí hudby. Jak již z úvodu víme, jedná se o šablonovité a navracející se prvky či struktury, které spoluvytváří filmový styl trilogie. Předtím než se k nim dostaneme, by bylo vhodné čtenáři přiblížit obecný charakter Shoreovi kompozice a jeho pracovní postupy.

2 Obecně o soundtracku

Howard Shore využil v *Pánech prstenů* širokou paletu postupů a nástrojů, díky kterým zkomponoval různorodé a kompaktní dílo. Z hudebně teoretického hlediska je pro soundtrack práce s tématy a motivy stěžejní. Shore ve filmech představuje řadu témat, motivů a jejich variací, které v konečném důsledku fungují jako tmel pro samotné vyprávění. Řada hlavních postav, prostředí a národů Středozemě je charakterizovaná osobitým hudebním doprovodem, jenž rozvádí vlastnosti a jedinečnost daných subjektů.

Hudební témata, ať jsou spojována s postavou nebo národem, jsou často nositelem určité emoce a jejich opakováním se tato emoce stává definovanější a mnohdy silnější. Typickým příkladem je slavné téma asociované s Krajem a hobity. Čím déle Frodo se Samem putují, tím je vyznění melodie nostalgičtější a důrazněji připomíná jedinečnost hobitů ve světě velkých lidí. Opakování hudebních myšlenek pochopitelně souvisí s přítomnými leitmotivy, které jsou pro probíranou kompozici příznačné.

Práce s leitmotivy je charakteristickým rysem hudebního doprovodu k *Pánům prstenů*. Navráťší se motivy divákům usnadňují orientaci ve filmovém vyprávění. Jejich užitek je patrný v zosobňování jednotlivých frakcí, kdy hudba podtrhuje některou z reprezentativních atributů daného národa či skupiny postav, které se ve filmu objevují opakovaně. Těmito vlastnostmi může být například chrabrost, tajemnost, vznešenost či krutost a bezcitnost. Dalším konkrétním důkazem efektivity skladatelova použití leitmotivů je Jeden prsten. Prsten je popisovaný jako svévolný a zrádný, respektive jako předmět, jenž v konečném důsledku funguje jako jedna z filmových postav. Hudební téma jeho roli posiluje a projevuje se zejména v situacích, kdy Prsten moci ovládá nebo působí na jiné charaktery. Obecně jsou filmové subjekty definované kromě vizuální informace i informací hudebně zvukovou, pečlivě zasazenou do estetiky filmů.

Dalším rysem Shoreovy kompozice je familiárnost. Soundtrack pracuje s klasickými postupy, které jsou pro západní kulturu typické⁴ a pro běžného diváka lehce stravitelné. Hudební výraz postavený na líbivých melodiích je snadno rozpoznatelný a vstřebatelný, což na divákovu interpretaci velké nároky neklade. Obdobně hudbu komentuje Knakkegaard: „The music is rich in references and allusions to famous pieces of music, enabling familiarity and a level of comfort.“⁵ Knakkegaard zmiňuje hudební paralely se jmény jako Bartók, Orff, Stravinskij a v neposlední řadě John Williams, který je považován za nejvýznamnějšího

⁴ KNAKKERGAARD, Martin. *Browsing the Suggestive Catalogue: Music in Modern Fantasy Films* 200, s. 211.

⁵ Tamtéž, s. 211

Hollywoodského skladatele tzv. *nového symfonismu*⁶, zatímco Howard Shore v interview odkazuje na Brucknera nebo Wagnera⁷. Všechny podobnosti jsou obhajitelné a podporují tvrzení o familiárnosti Shoreovy hudby.

Skladatel objevoval zvukové možnosti soundtracku, aby podpořil jeho autenticitu: „I’m writing the music based on a story that predates our culture. I want it to feel **old**. I want to create specific sound for this story – I want it to feel like somebody discovered the score to *The Lord of the Rings* in a vault somewhere.”⁸ Shoreův podíl na zvukovém ‚stáří‘ spočívá zejména v instrumentaci a způsobu nahrávání, jemuž se budeme věnovat o něco později.

Ve Středozemi žijí různé bytosti, rasy a národy. Diverzita a propracovanost Tolkienova světa je ohromná, což dokazuje například fakt, že spisovatel pro svůj fiktivní svět vymyslel několik funkčních jazyků. Různé kultury mají vlastní tradice, historii, styl života, vzezření nebo styl boje. S touto skutečností se musel při svém komponování popasovat i Howard Shore. Kromě toho, že rozličným kulturám přiřadil originální hudební témata, rozlišoval je i použitými nástroji:

*Tolkien’s story **points the compass** North, South, East, and West. To depict the **different cultures** of Middle-earth, I used instruments from the East – Japanese taiko drums, Chinese cymbals, Tibetan gongs, East Indian bowed lutes, the sarangi, and the dilruba. And in the West you had the Celtic instruments – the tin whistle, the celtic harp, the bodhran, guitars, mandolin, dulcimers, and the fiddle. North you had the harganger, a Norwegian fiddle with sympathetic strings – a lot of the story points North to The Kalevala, a very famous epic Finnish poem. And South we had African instruments, ... I learned how to write for the rhaita and the ney flute, and African percussion.*⁹

Instrumentace založená na využití etnických nástrojů koresponduje se zmiňovanou kulturní pestrostí. Shore v průběhu filmů často zužitkoval substituci nositelů hlavních melodických linií, když potřeboval změnit náladu a výraz konkrétní hudební pasáže.

Zmíněné skladatelské prostředky propůjčují Shoreově hudbě potenciál vyprávět příběh. Kompoziční styl do jisté míry ovlivnil i režisér Peter Jackson. „Why isn’t that telling the **story**?“¹⁰, zeptal se Jackson Shorea, když mu skladatel přehrával jeden z prvních hudebních nápadů.

⁶ COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby* 2011, s. 457.

⁷ CHIHARA, Paul. *Music and the Moving Image* 2018, s. 14.

⁸ ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore’s Scores* 2011, s. 4.

⁹ Tamtéž, s. 12.

¹⁰ CHIHARA, Paul. *Music and the Moving Image* 2018, s. 12.

Důraz kladený na vyprávění je zde patrný. Divák díky opakovaným a proměnlivým motivům snadněji vnímá vývoj postav a jejich vztahů, orientovat se v prostředí nebo lépe chápat příčiny a důsledky různých situací. Shore vzpomíná na konverzaci s Jacksonem: „He would say ‚it’s turned here and we’re using this thematic idea,‘ you know, he would know the themes at a certain point, and the motifs, and he’d want everything told with a lot of **clarity**.“¹¹ Pro účinné přenesení příběhu takového rozsahu na filmové plátno je srozumitelnost klíčová. Důraz kladený na vyprávění se odráží ve skladatelově přístupu, který spočívá na využívání technik převzatých z opery.

„Opera. That’s how I’m thinking of it: as if I were composing an opera... I’m approaching the music as if it were a three-act opera.“¹² Shore se nechal inspirovat zejména operou italskou a německou: „My interest was more in Italian opera when I began, and I think you probably hear that more in the first film, in *The Fellowship of the Ring*, and then any other influences might have come later.“¹³ Zatímco italská opera 19. století tematizuje život běžného člověka a mezilidských vztahů, německá je proslulá epickými příběhy vzešlými z mytologie. Tento kontrast se nachází i v *Pánovi prstenů*. Souvislosti s tímto historickým audio-vizuálním formátem se odráží zejména ve využití příznačných motivů a k hudebnímu doprovázení dialogových pasáží. Operní přístup také reflektuje celková stopáž soundtracku, jež takřka dosahuje délky samotných filmů: „And also it was an opera technique, it’s a continuous piece of music, essentially.“¹⁴ Nyní máme obecnou charakteristiku nejvýraznějších rysů Shoreovy kompozice za sebou. V další podkapitole si krátce představíme proces vzniku hudby a samotného nahrávání, jenž nahlédne do zákulisí rozebíraného díla a posléze doplní dojem komplexity o dílčí souvislosti.

¹¹ Tamtéž, s. 13.

¹² SIBLEY, Brian. *The lord of the rings: the making of the movie trilogy 2002*, s. 173.

¹³ CHIHARA, Paul. *Music and the Moving Image 2018*, s. 14-15.

¹⁴ Tamtéž, s. 13.

3 Vznik hudby a nahrávání

Scénáristka Fran Walsh byla pověřena přípravou temp tracků, které byly tvořeny především hudbou převzatou ze starších filmů, kterou složil právě Howard Shore. Jacksonův tým dlouho neváhal a nabídl Shoreovi spolupráci, již pochopitelně přijal.¹⁵ Skladatel začal komponovat v říjnu roku 2000, tedy přibližně rok po tom, co začalo hlavní natáčení.¹⁶ Skládání, orchestrace, nahrávání a mix včetně rozšířených edic trvalo dokončit 3 roky a 9 měsíců.¹⁷ Projekt byl neobvykle rozsáhlý a zároveň si vyžadoval soustředěný přístup k nejrůznějším detailům. Shoreův typický pracovní den mohl vypadat následovně: „I would always do my sessions 2–5 (p.m.) and 6–9 in London, and then from 11–3 or 4 – that’s writing time. After that I would go into what I call the crypt, which is the deep freeze, everything would go blackout, air conditioning, you’d just go to sleep until noon, say four to noon, and then wake up and have some breakfast and then start recording again at 2 o’clock.“¹⁸ Skladatelovu práci podporovalo kromě vlastní iniciativy i příznivé tvůrčí prostředí a dobré pracovní vztahy.

Nahrávání se uskutečnilo v několika různých studiích, zejména ve Watfordu a Londýně. Shore si potrpěl na prostorech i způsobu snímání, aby dosáhl kýženého zvukového „stáří“: „A lot of the writing and orchestration has to do with the recording studios. They have particular sounds, and I know precisely how I can create things in certain rooms. I’m very interested in microphone placement, acoustics, and recording techniques – that is all part of orchestration.“¹⁹ Skladatel si vyžádal specifické rozmístění orchestru, které bylo uzpůsobené pro nahrávání Pucciniho opery. Finální zvuk ovlivnily i staré páskové mikrofony, jež pomohly budovat archaickou a operní estetiku nahrávek.

Hlavní hudební těleso k Shoreově dispozici bylo London Philharmonic Orchestra, se kterým spolupracoval již od roku 1986. Toto spojení fungovalo skvěle a náramně se hodilo skladatelově záměru: „I love them because they’re a concert orchestra, but they’re very much a great **opera** orchestra. Being in a pit accompanying orchestra is so much like what I’m trying to do with **film music**, and they understand that well. It seemed obvious that they should do

¹⁵ ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore’s Scores* 2011, s. XII.

¹⁶ Tamtéž, s. 4.

¹⁷ CHIHARA, Paul. *Music and the Moving Image* 2018, s. 15.

¹⁸ Tamtéž, s. 14.

¹⁹ ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore’s Scores* 2011, s. 363.

The Lord of the Rings.“²⁰ Shore zkušený ansámbl při nahrávání sám dirigoval, zatímco Peter Jackson dohlížel na správné vyznění filmových scén nově doplněných hudbou.²¹

Jejich kooperaci lze označit za symbiotickou: „We were sometimes in the dark, and it was arduous, and Peter would have a light and I'd follow him for a while, and then he'd stop and I'd have the light and he'd be following me, and it kind of went on like that for years.“²² Jak bylo výše znměno, Jackson dohlížel na to, aby hudba podporovala vývoj příběhu. Kromě toho se vyjadřoval i k otázkám hudebního projevu, přestože jak sám říká, nemá nijak zvláštní hudební cítění: „I'm tone-deaf and really do not know a thing about the creation of music. So I limit my input to saying things like: ‚Could that be a little bit quieter?‘ or ‚Maybe that can be a bit more exciting,‘ and, amazingly, Howard always seems to find a way to make it happen...“²³ Jackson plně důvěřoval Shoreovy schopnosti udržet jazyk soundtracku konzistentní a zároveň dal prostor vyniknout jeho originálním nápadům.

Shore pracoval s několika hlavními koncepty, které ve své hudbě realizoval. Hudba musela pocházet ze světa Středozeemě a vyvíjet se s progresem děje. Literární předlohu hluboce respektoval. Kopii knihy měl vždy u sebe – Tolkien do textu často vkládal hudební prvky: „The book is always close by when I'm working and I am constantly referencing Tolkien's text looking for musical elements in it and trying to convey them in my music.“²⁴ Mimo zmiňované ideje se skladatel zaměřoval na emocionalitu: „This is going to be a very emotional score. Of course. There will be passion, mystery and action, and intrigue; but, essentially, it has this emotional heart to it...“²⁵ S touto kvalitou soundtracku se znovu setkáme při analýze konkrétních scén, ke které se brzy dostaneme, nyní však věnujme odstavec hudbě diegetické.

Texty písní, které v trilogii zpívají některé z postav, jsou obvykle úryvky Tolkienových veršů přítomných v románu *Pán prstenů*, nicméně za část textů jsou zodpovědné scénaristky Fran Walsh a Phillipa Boyens. Herci si často melodie k písním vymýšleli sami. Představitel Aragorna Viggo Mortensen složil²⁶ hudbu k oběma písním jeho postavy a Billy Boyd se postaral²⁷ o Pippinovu *The Edge of Night*. Howard Shore skladby herců respektoval a podřídil jim vlastní soundtrack.

²⁰ ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore's Scores* 2011, s. 368.

²¹ Tamtéž, s. 366.

²² CHIHARA, Paul. *Music and the Moving Image* 2018, s. 13.

²³ SIBLEY, Brian. *The lord of the rings: the making of the movie trilogy* 2002, s. 176.

²⁴ Tamtéž, s. 178.

²⁵ Tamtéž, s. 177.

²⁶ ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore's Scores* 2011, s. 156.

²⁷ Tamtéž, s. 300.

Tímto končí přehled Shoreovy hudby a procesu jejího vzniku. S obecnou představou o propracovanosti hudební složky filmů se můžeme přesunout k vybraným hudebním fenoménům, které možná mezi nejčastěji komentované prvky hudby *Pána prstenů* nepatří a jejichž společným jmenovatelem je opakování a s ní související modifikace. Postupně si představíme a rozebereme vybrané okruhy, jimiž se zde budeme zabývat.

4 Návraty hudebních témat

Jak již bylo v úvodu naznačeno, soundtrack Howarda Shorea charakterizuje opakování hudebních myšlenek a jejich průběžné variace. Takový skladatelský přístup umožňuje hudbě zůstat familiární a zároveň proměnlivou. Návraty hudebních témat v pozměněné podobě korespondují s vývojem příběhu. Tuto skutečnost lze pozorovat v průběhu celé trilogie.

4.1 Téma Kraje²⁸

Hudební téma²⁹ asociované s hobity a krajem je jedním ze stěžejních pilířů Shoreova soundtracku. Téma evokující bezpečí a pohodlí domova, sílu přátelství a jednoduchý život následuje hobity již od počátku jejich cesty.³⁰ Poprvé se s tématem³¹ setkáváme ve *Společenstvu prstenu* (00:07:44), kdy Bilbův voiceover popisuje život v Kraji a hobity jako takové. Spolu s vřelým monologem a zobrazením prostého a bezstarostného života hobitů tvoří hudba pevný základ pro pochopení jejich podstaty. Díky tomuto prvotnímu ukotvení a jasnému emočnímu obsahu hudební myšlenky získávají následná využití tématu Kraje možnost reference, která posiluje vyznění každého budoucího návratu této hudební pasáže.

Když na konci prvního dílu zachraňuje Frodo topícího se Sama (03:17:01), téma Kraje prozkoumává svůj emotivní potenciál³². Z melancholictějšího provedení postaveném na smyčcích přechází do klidnější a nostalgictější variace, kde je nositelem dobře známé melodie irská píšťalka, která akcentuje dobrosrdečnost a silné přátelství hobitích hrdinů. Zasazením tématu do kontextu definitivního rozdělení Společenstva posilují autoři dojem neodlučitelnosti Froda a Sama.

V Návratu krále zní téma Kraje³³ v jemné přesto znatelné variaci v momentu Frodova loučení s hobitími přáteli (03:56:16). Zatímco se Froda loučí se Smíškem a Pippinem, hudba šetří s familiárností, kterou si schovává na Frodovu interakci se Samem, čímž opět zdůrazňuje silné pouto dvou hobitů, jež asociuje s prvky jejich podstaty ukotvených na začátku prvního dílu. Nakonec hledá nové periferie v momentu konečného rozloučení hlavních hrdinů

²⁸ Doug Adams nazývá téma slovem *Shire*, obdobně bude odvozeno i téma následující.

²⁹ Odkazy na hudební nahrávky budou vloženy do poznámek pod čarou.

³⁰ ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore's Scores* 2011, s. 22.

³¹ SHORE, Howard. „The Shire“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, (0:00-0:23, 0:57-2:29).

³² SHORE, Howard. „The Road Goes Ever On..., Pt.1“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, (1:43-2:46).

³³ SHORE, Howard. „The Journey to the Grey Havens“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, (3:35-4:53).

(03:57:43). Opakovanými návraty a variacemi hudebního tématu autoři neustále připomínají sílu vůle hobitů v nejtěžších chvílích, jejich původ a povahu.

4.2 Téma Rohanu

Rohanský lid je ve filmech zobrazován jako národ, který v období bídy a strachu hledá ztracenou moc a vznešenost. V průběhu děje *Pána prstenů* nesjednocený Rohan svou sílu postupně nachází, což je reflektováno i v Shoreově soundtracku. Divák poprvé slyší plně rozvedené téma Rohanu³⁴ ve *Dvou věžích*, když králova neteř Éowyn stojí před vraty Meduseldu³⁵ a pozoruje členy Společenstva jak se přibližují Edorasu, zatímco vítr symbolicky odnáší rohanský prapor (01:15:50).

Hlavní melodie reprezentující Rohan zní zpočátku poněkud osamoceně. Jako kdyby hardangerské housle³⁶ hrály z posledních sil, což reprezentuje situaci, ve které se rohanský lid nachází. Hudba krátce získává s druhým provedením tématu na síle a monumentálnosti. Toto dočasné vzednutí odhaluje přítomnost jakési skryté dřímající síly.

Několik chvil poté, co Gandalf Bílý osvobodí rohanského krále Théodena ze Sarumanovy kletby (01:21:50), se znovu objevuje téma Rohanu³⁷. S příchodem žešťů hudba postupně nachází novou dynamickou polohu. Procitnušího krále doprovází nově vznešená a vítězná varianta tématu, která do Zlaté síně přináší novou naději a umožňuje rohanskému lidu znovu nalézt ztracenou sílu.

Plný potenciál nachází rohanské téma³⁸ v *Návratu Krále* těsně před střetem se skřety (02:35:10), kteří okupují Hlavní město Gondoru Minas Tirith. Plně rozvinuté téma pravidelným rytmickým pulsem pohání rohanské vojsko nezastavitelně kupředu. Emotivní hardangerské housle jsou vystřídány mocnými žesti, které tlačí skladbu do dříve neznámých dynamických poloh. Tento moment zachycuje rohanský lid v plné síle. Autorům se podařilo nalézt hudební prostředek, kterým zachytili jakýsi vývojový oblouk tohoto národa.

³⁴ SHORE, Howard. „Edoras“. *The Lord of the Rings: The Two Towers – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2006. Spotify, (3:09-3:51).

³⁵ Tzv. Zlatá síň, která se nachází na nejvyšším bodě Edorasu, hlavního města Rohanu.

³⁶ Tradiční norský strunný nástroj podobný houslím.

³⁷ SHORE, Howard. „Théoden King“. *The Lord of the Rings: The Two Towers – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2006. Spotify, (0:44-1:49).

³⁸ SHORE, Howard. „The Battle of the Pelennor Fields“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, (2:18-3:25).

5 Hudba a její absence v bitevních scénách

Shoreova výstavba hudebních skladeb umožňuje snazší orientaci v bojových scénách, jejichž vyznění se mění střídáním motivů a témat asociovaných s danou frakcí či postavou. Ve spojení s ostatními složkami filmu skladatel tímto způsobem modifikuje emoční obsah daných pasáží a zrychluje či zpomaluje tempo bitvy. Ráz hudby může divákovi napovídat například to, zdali je určitá postava v ohrožení nebo má v boji aktuálně navrch. Její vynechání naopak bitvu objektivizuje a akcentuje brutalitu vojenského střetu. Tyto prvky si ukážeme na dvou příkladech.

5.1 Bitva s vrčky (II.)³⁹

Legolas střílí jednotlivé šípy na smečku skřetích nájezdníků za doprovodu známého zlovolného tématu Železného pasu⁴⁰ (01:57:11). Rohanská kavalerie v čele s Théodenem a Aragornem vede přímý protiútok v plném sprintu. Dokud zní zmíněné téma, záběry na jezdce jsou uvedeny ve slow motionu, což divákovi umožňuje postřehnout kamenné a nezlomné tváře hrdinů. Téma železného pasu předznamenává tvrdý střet. Pokud bychom si dosadili například téma Společenstva či Rohanu, sekvence by pravděpodobně navodila dojem, že jezdci vrčky snadno přemohou.⁴¹ Hudba se nadále buduje až do momentu finálního střetu (01:57:44), kde náhle utichá a divák sleduje krvavou bitvu s umírajícími na obou stranách. Stav hudebního ticha podporuje násilnost a autentičnost boje. Hudba se opět vrací se záběrem na hladového vrčka (01:58:02), který si jako další cíl vyhlédl trpaslíka Gimliho, tedy postavu, k níž si divák od prvního dílu mohl vytvořit citové pouto. Nespoutané žestě jsou utnuty zabitím vrčka elfem Legolasem a trpaslík je na okamžik v bezpečí, vzápětí se však zjeví další vrček a Gimli je opět v ohrožení, na což hudba reaguje a znovu komentuje průběh bitvy. V napínavém duchu se pozvolně rozvíjí a příležitostně reaguje na dílčí události v obraze, jakou je například Aragornova záchrana Gimliho, kterou doprovází naznačený motiv Společenstva. Hudba dále pokračuje a dramaticky roste, načež v momentu Aragornova pádu z útesu končí (01:59:40) a zanechává osud hrdiny v nejistotě.

³⁹ Římská číslice odkazuje na díl filmové trilogie, ve kterém se daný předmět analýzy nachází.

⁴⁰ SHORE, Howard. „The Wolves of Isengard“. *The Lord of the Rings: The Two Towers – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2006. Spotify, (2:09-4:22).

⁴¹ Metoda *Arranged Marriage* je popsána textu: CHION, MICHEL. *Audio-Vision: Sound on Screen* 2019, s. 177.

5.2 Bitva u Černé brány (III.)

Na této scéně je opět dobře patrné, jaký nese hudba podíl na celkovém emočním vyznění. Téma Společenstva⁴² doprovází Aragornův odvážný výpad (03:26:06) následovaný zbytkem armády. Smyčce a sbor hrající dobře známou melodii dotvářejí dojem o nepřemožitelnosti hrdinů, kteří se neohroženě vrhají do spárů mordorských skřetů. Zdá se, že Aragornovi vojáci mají navrch. Autoři zde narozdíl od předešlého příkladu moment hudebního ticha nevyužívají, střet vojsk má tedy odlišný efekt. Po událostech na Hoře osudu, kterých se divákovi dostává paralelním stříhem, se situace mění. Hudbu opouští vítězný charakter a přichází temnější a disonantnější polohy Shoreova soundtracku, jež zvukově odkazuje na hudební materiál spojený s představiteli zla. V obraze stále vidíme hrdiny, jak poměrně snadno proplouvají bitvou. Hudba přesto působí tíživě a pochybuje o schopnosti hrdinů Sauronově armádě odolávat. S přiletem nazgûlů přichází pocit beznaděje, avšak i brzkého zvrátu. Pozornost Gandalfa upoutá malá můra (03:28:36)⁴³, jež spolu s osobitým hudebním motivem symbolizuje záchranu a nečekanou pomoc. Přilétají orli a přináší vojsku dobra novou naději. Průběh bitvy se následně překlápí do ještě hlubší beznaděje, když za doprovodu temné hudby⁴⁴ inspirované dílem Richarda Wagnera⁴⁵ vidíme ve slow motion záběrech bojem ošlehané a unavené hrdiny (03:31:11). Prsten je nakonec zničen a všech osm členů Společenstva přežívá.

V trilogii narazí divák na mnoho dalších bitevních scén, které s hudbou pracují velmi podobně a využívají totožných postupů. Hudební ticho dokáže bitvu zobjektivizovat a odosobnit, čímž vyzdvihne dílčí prvky brutality a realističnosti. Hudba dále pomáhá vést divákovu pozornost a buduje tenzi, jež je podmíněna nebezpečím, ve kterém se ocitne některá z hlavních nebo vedlejších postav. Soundtrack též komentuje průběh bitvy za využití dlouho budovaných témat a motivů, čímž subjektivizuje vyznění stavu bitvy. Následující část se způsobem zpracování bojových scén souvisí, jelikož se zabývá stylizací pasáží, které předznamenávají (někdy falešně) smrt některé z postav.

⁴² SHORE, Howard. „For Frodo“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, (0:00-0:31).

⁴³ Tamtéž, (2:36-3:16)

⁴⁴ SHORE, Howard. „Mount Doom“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, (1:26-2:57).

⁴⁵ CHIHARA, Paul. *Music and the Moving Image* 2018, s. 14-15.

6 Momenty před smrtí

V průběhu děje filmového *Pána prstenů* umírá řada kladných postav. Svět Středozemně opouští Boromir z Gondoru, Haldir z Lothlorieny nebo Théoden Rohanský. Dále filmy zobrazují několik blízkých setkání se smrtí postav Froda, Gandalfa či Faramira. V těchto scénách autoři užívají specifické filmové šablony, která slouží pro vyvolání daných emocí. Tento sdělovací prostředek je poměrně jednoduchý a srozumitelný. Jeho opakováním autoři vyvolávají v divákovi očekávání, kterým následně můžou libovolně manipulovat. V této části si předvedeme, jak s tímto prostředkem nakládají a jakým způsobem se projevuje. Tentokrát uvedeme jednotlivé případy chronologicky podle výskytu v prvním díle trilogie, což by nám mělo umožnit pozorovat vývoj a významový posun této součásti filmového jazyka *Pána prstenů*.

6.1 Frodova košile z mitrilu (I.)

Filmové zpracování bitevní sekvence v Morii u Balinovy hrobky spočívá ve využití slow motionu, rychlých prostřihů, hudebního kontrastu a stylizace ruchové stopy. Spojením těchto prvků vzniká nový filmový prostor odlišný od toho, na který byl dosud divák zvyklý. Kombinace takto výrazných elementů uprostřed zuřivé bitvy má za následek jakýsi moment zastavení. Ve zpomaleném filmovém časoprostoru se točí otázky okolo budoucího osudu Společenstva. Ve zvukové složce se odehrávají dvě dříve uvedené změny. První z nich je změna charakteru hudby.

Od chvíle, kdy se skřeti střetli se Společenstvem, je moment obrova pronásledování Froda (02:16:56) první hudební pasáží⁴⁶ celé bitvy. Z velmi dynamické, rychlé a akční hudby popoháněné tympány a agresivními žesti se ve chvíli Frodova zdánlivého úmrtí (02:18:08) dostáváme do měkčí polohy Shoreova repertoáru evokujícího obavu, fatálnost i žal. Charakter hudby zůstává stejný až do hobitova procitnutí, kde se objeví hřejivý durový akord s implikovaným leitmotivem Společenstva.

Celkový efekt podporuje i výrazná stylizace zvukové složky. Ruchy a hlasové projevy jsou opatřeny znatelným dozvukem. Řada obvyklých ruchů je kompletně vynechána a zůstávají pouze ty nejnepatnější, kterými jsou zejména seky a švihy zbraní. Tyto zvuky z mixu nevyčnívají, a to zejména díky low-pass filtraci a nižší hlasitosti. Stylizace zvuku i obrazu má jasný důsledek. Činy Společenstva v rámci esteticky odlišné pasáže motivuje pomsta a žal, jež

⁴⁶ SHORE, Howard. „Balin's Tomb“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, (4:07-6:47)

vyvstává z faktu, že stejně jako diváci považují Froda za mrtvého. Díky této stylizaci zůstává otázka osudu družiny stále přítomná a divákovi je přiblíženo aktuální psychické rozpoložení postav. Na podobný příklad filmové řeči *Pána prstenů* narazíme v Morii ještě jednou.

6.2 Pád Gandalfa Šedého (I.)

Čaroděj vrhne balroga do propasti, ten ho však svým plamenným bičem stáhne s sebou. Po záběru na Gandalfa visícího z polorozpadlého můstku přichází první využití slow-motionu (02:27:24) a potlačení zvukové stopy, která obsahuje pouze zreverbované hlasové projevy a jediný ruch Boromirova kroužkového brnění. Na rozdíl od předešlé sekvence autoři využívají této stylizace ještě předtím, než se v obraze objeví definitivní příčina zdánlivého úmrtí postavy (v tomto případě čarodějova pádu). Díky tomuto předsazení se situace jeví jako bezvýchodná – Gandalfovi již nelze pomoci. Kamera zachycuje čaroděje po zbytek jeho přítomnosti v obraze v normální rychlosti a bez další stylizace, tudíž je divák naváděn k prožitku zejména Frodových emocí. Jakmile se Gandalf padá do tmy (02:27:41)⁴⁷, nastupují velmi jemné smyčce s vysokým sopránem dokreslující tragičnost celé situace. Členové společenstva prchají z Morie a nevěřičně truchlí nad padlým přítelem. Když se ocitnou na denním světle (02:28:12), slyšíme pouze žalostnou a jemnou skladbu, která se souhlasně pojí se zpomaleným záběry trpících tváří hrdinů. Suspensí ruchové stopy opouštíme svět „reálný“ a jako divákům je nám opět umožněno detailně vnímat pocity postav.

V druhém díle trilogie se dozvídáme, že Gandalfův duch přežil a jeho souboj s Balrogem pro čaroděje nebyl fatální. Využití stylizace ve scéně předpokládaného úmrtí udržuje filmový jazyk konzistentní a dovoluje jeho další modifikace. V nyní rozebíraném případě jsme oproti předešlému příkladu postřehli malý posun. Stylizace předznamenala nevyhnutelnost a celkově zabrala větší část filmového času, zároveň však umožnila její budoucí uplatnění a modifikaci, kterou můžeme poprvé zaznamenat na konci prvního dílu.

6.3 Boromirova smrt (I.)

Boromir spěchá na pomoc osamocenému Smíšku a Pippinovi, brzo však na početnou přesilu nestačí a troubením na svůj roh volá ostatní členy. Téma Železného pasu⁴⁸ postavená na pravidelném pulsu pěti čtvrtového taktu umocňuje skurutí převahu. Ke konci skladby

⁴⁷ SHORE, Howard. „Khazad-Dûm“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, (5:47-8:00).

⁴⁸ SHORE, Howard. „Parth Galen“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, (7:57-9:13).

přidává Shore do notace i part pro sbor (03:08:05), jenž vede hudbu k jejímu vrcholu. Se slow motion záběrem na skurutího⁴⁹ velitele Lurtze se skladba pročistí a zůstanou v ní pouze zlověstné úderý na první dobu. Protizáběr na Boromira je opět ve slow motionu – přichází si pro něj smrt? V posledních osmi taktech se do skladby vrací sbor, načež Lurtz zasáhne Boromira šípem a téma Železného pasu utichá. S pokleknutím Boromirem (03:08:51) se vrací zmiňovaná zvuková stylizace dlouhých dozvuků, redukovaných ruchů a slow motionu. S válečnickovým vzepětím sil na obranu hobitů Shore uvádí kontrastní téma aranžované pro smyčce, mužský a chlapecký sbor.⁵⁰ Boromir je při odhodlaní nadále chránit hobity postupně zasažen druhým a třetím šípem, Shore objevuje výraznější dynamickou polohu teskných smyčců a konec gondorského kapitána se jeví nevyhnutelným. Stylizaci přerušuje náhlý Aragornův atak na skurutího náčelníka.

Tato pasáž posunula rozsah stylizace o krok dál. Předznamenání smrti je v tomto případě znatelnější a propracovanější. Samotný proces umírání uctivě vyzdvihává Boromirovu chrabrost a oddanost Společenstvu. Vzhledem ke kontextu válečnickovy postavy jde o jakýsi moment očisty předešlého selhání, kdy se násilím pokusil zmocnit Prstenu.

S touto stylizací autoři pracují i ve *Dvou Věžích* a *Návratu krále*. Mezi výrazné momenty patří smrt elfa Haldira v bitvě o Helmův žleb (*II.*, 03:00:36) nebo scéna před Černou bránou, která zachycuje hrdiny na pokraji sil (*III.*, např. 03:32:39). Zajímavý okamžik se nachází ve třetím díle trilogie, když před střetem s armádou Mordoru na Pelennorských pláních král Théoden burcuje své vojsko. Rohanští jezdci sborově zvolávají „*Death!*“ a kamera zachycuje v detailu řev Éowyn ve slow motionu.

Na uvedených příkladech jsme si ukázali specifickou a opakovanou stylizaci doprovázející předpokládané úmrtí kladných postav. Ve zpomalených sekvencích se v rámci zvukové složky dostává hudba jakožto hlavní nositel emoce do popředí. Hudba se dále stává terčem pozornosti mj. i v případech, kdy se ve filmu pěvecky projevují dané hlavní nebo vedlejší postavy.

⁴⁹ Skuruti jsou Sarumanovi elitní skřetí bojovníci, kteří jsou schopni vydržet na denním světle a zdolat velké vzdálenosti.

⁵⁰ ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore's Scores* 2011, s. 195.

7 Diegetická hudba

V trilogii se nachází řada scén s diegetickou hudbou, od Gandalfem zpívanou písní *The Road Goes Ever On* po Aragornovu korunovační *Elessar's Oath*. Tyto a podobné případy se staly Jacksonovým oblíbeným prostředkem pro vyvolání konkrétních emocí a ustálení povahových vlastností filmových postav. Pijanské a radostné písničky *Drinking song* či *The Green Dragon* ukazují bezstarostnou náuru Smíška a Pippina, zatímco *The Song of Lúthien* odhaluje Aragornovy obavy spojené s láskou k elfce Arwen. Jackson posunul užití diegetických písní k více dějotvorným účelům v prvním *Hobitovi*, v následujících dílech trilogie však tento prostředek opustil. Nás budou zajímat konkrétní případy presentní v trilogii *Pán prstenů* (připomínám, že se jedná o rozšířenou edici), kde se zaměříme na jejich funkci a význam. Texty písní jsou přepsané ze zmiňované knihy Douga Adamse.

7.1 Písně lidí

Rasa lidí je v době Války o Prsten⁵¹ zobrazovaná jako kultura postavená na tradicích, jejichž sláva a noblesa upadá. Příběh zároveň pracuje s myšlenkou, že sjednocené lidstvo přes svoji malost a slabost ve srovnání s elfy dokáže jako jediná z ras čelit Sauronovi. Postavy Boromira a Isildura ztělesňují neschopnost člověka odolat zlu, zatímco Aragorn i Faramir dokázali zkoušku Prstenu ustát a Éowyn se časem projevila jako žena vysoké ctihodnosti. Právě tyto tři přední představitelé lidské rasy dostávají ve filmu scény s diegetickými písněmi⁵², které určitým způsobem exponují dané charaktery.

7.1.1 *The Song of Lúthien* (I.)

Píseň posmutnělé melodie (01:07:48), jejíž text tvoří úryvek z Tolkienovy básně o Berenovi a Lúthien, plní spíše zvukomalebnou roli, odkazuje však na postavy z minulosti, jejichž osud souvisí s osudem Aragornovým⁵³. Zpěv v elfském jazyce odhaluje jakousi bolest i vznešenost ukrytou pod otrhaným oblečením. Tato scéna katalyzuje vývoj postavy a skrze píseň nastiňuje její vnitřní konflikt. Divák dostává náznak Aragorna ještě předtím, než svou

⁵¹ Termín označující období událostí *Pána prstenů* a několik desítek let před.

⁵² Faramir nezpívá, ale úzve s ním souvisí Pippinova *The Edge of Night*.

⁵³ Beren a Lúthien byli stejně jako Aragorn s Arwen člověk a elfka. Lúthien se později vzdala své nesmrtnosti, aby mohla žít společně se smrtelným Berenem. Arwen se nesmrtnosti také zřekne, ale jelikož si Aragorn svým osudem jistý není, má o tomto rozhodnutí pochybnosti.

totožnost odhalí při Elrondově radě v Roklince. Kompletní proměnu, jejíž začátek symbolizuje *The Song of Lúthien*, příhodně završuje korunovační píseň v *Návratu krále*.

7.1.2 Aragorn's Coronation Song (III.)

Králův pomalý zpěv se téměř posvátně line zaplněným nádvořím (3:44:23). Tolkienova slova pronesená Elendilem v elfském jazyce, poté co poprvé stanul pobřeží Středozemě, jsou znovu vyřčena původně pochybovačným Aragornem. Ten se opět setkává s Arwen, jež se zřekla své nesmrtelnosti a láska znovu spojila muže a elfku jako kdysi Berena a Lúthien. Pokud *The Song of Lúthien* odhaluje Aragornův strach a nejistotu, *Aragorn's Coronation Song* symbolizuje královu sílu vůle, která není pro lidskou rasu Středozemě obvyklá.

Písňe fungují jako symboly aktuální pozice postavy v příběhu. Jejich pomyslné spojení uvozuje charakterovou přeměnu hraničáře v dědice trůnu. Fakt, že Aragorn alias Elessar zpívá obě písňe v elfštině, podporuje dojem ušlechtilosti tohoto muže, jelikož je jediným člověkem, který ve filmech tento jazyk používá. Dalším a posledním důkazem tohoto principu je píseň zpívaná rohanskou štítonoškou Éowyn.

7.1.3 Lament for Théodred (II.)

Smutečně ustrojená Éowyn na pohřbu zpívá *Lament for Théodred* (01:25:05) ve staroangličtině. Zpěv je doprovázen rostoucími a tíživými smyčci Howarda Shorea. Text Philippy Boyens truchlí nad smrtí váženého vojáka a odkazuje na Zlatou síň Meduseld.

Podobně jako v případě Aragornových písňí, cizojazyčnost zpěvu podtrhuje noblesu této postavy. Přes evidentní bídu, která v zemi panuje, lze spatřit prvky vznešenosti skrze Éowynin zpěv, který je jediným vokálním doprovodem smutečního obřadu. Éowyn je díky tomu vyzdvížena nad všechny přítomné postavy a projevuje se tak její nezlomná povaha.

Jak je z uvedených příkladů patrné, diegetická píseň vyzdvihuje výjimečnost lidských postav a připomíná vznešenost jejich pokrevních linií. Dále reflektuje charakterové rysy, které se odraží v kontextu zpěvu a vlastním projevem. Přes ušlechtilé písňe ukotvené v tradicích lidské rasy se dostáváme k písňím odlišného charakteru i funkce.

7.2 Písně hobitů

Hobité se od lidí Středozemě liší v mnoha aspektech. Rozdílnost dvou ras se projevuje i v charakteru diegetických písní, které jsou s danou frakcí asociovány. Vznešenost nahrazuje všednodennost a vážnost střídá rozvernost. Kontext zpěvu je taktéž zasazen v méně svátečních či výjimečných situacích a v samotných písních můžeme s vývojem příběhu sledovat posun v rámci filmového jazyka.

7.2.1 *The Road Goes Ever On* (I.)

Ve Společenstvu prstenu se po epickém úvodu, který líčí historii Prstenu, setkáváme jako první s pochodovou písní *The Road Goes Ever On* (0:10:45) v Gandalfově podání. Melodie je podpořená jemnými Shoreovými smyčci, což ukotvuje obecný charakter hudebního vyjadřování. V textu písně se objevuje téma putování, jež je pro Tolkienova *Pána prstenů* zásadní. Verše převzaté z literární předlohy přinášejí toto téma i do filmové adaptace a staví diváka na začátek dobrodružné cesty do světa Středozemě:

*The road goes ever on and on
Down from the road where it began
Now far ahead the Road has gone,
And I must follow if I can.*

Se stejnou písní se setkáváme v průběhu Společenstva prstenů ještě jednou, tentokrát ji však zpívá Bilbo (0:29:47). Po událostech ve Dnu pytle se Bilbo s Gandalfem loučí a vydává se na svou cestu do Roklinky. Kromě popěvku slyšíme i Shoreovo lehce melancholické a empatické⁵⁴ téma Kraje. Bilbovo sbohem znamená konec i začátek putování. Jeho odchod z hlavní dějové linie umožňuje Frodovi nastoupit na pozici hlavního hobitího protagonisty. Píseň *The Road Goes Ever On* tuto výměnu reprezentuje.

⁵⁴ Termín přítomný ve: CHION, MICHEL. *Audio-Vision: Sound on Screen* 2019, s. 206, tímto pojmem lze označit většinu hudby přítomné v trilogii.

7.2.2 *Drinking Song* (I.)

Funkce Smíška a Pippina je ve filmové adaptaci *Pána prstenů* tvořená kombinací více prvků. Jakožto vedlejší role mají úlohu bavit diváky svou rozverností, časem se však jejich charaktery mění a projevují se další vlastnosti této dvojice, jakými jsou například odvaha nebo loajalita. S pijanskými písničkami *Drinking Song* a *The Green Dragon* souvisí první ze zmíněných povahových rysů těchto dvou hobitů.

S *Drinking Song* se setkáváme ve Společenstvu prstenu (0:34:53). Hobité popíjejí v hostinci U zeleného draka, a zatímco Smíšek s Pippinem baví přítomné svojí energickou písničkou, Frodo a Sam u stolu probírají zvěsti o zvláštních lidech potulujících se po Kraji. Vzniklá situace divákovi ukazuje Smíška a Pippina jako dvojici zainteresovanou spíše v bavení sebe a ostatních než v čemkoliv jiném.

*Hey ho! To the bottle I go
To heal my heart and drown my woe
Rain may fall and wind may blow
But there still be
Many miles to go*

...

Text je znovu převzatý od Tolkiena a opět v něm nacházíme motiv cesty, který je protkaný celým příběhem. Tolkien zde také píše o přírodě, což je velké téma, které se odráží v Sauronově a Sarumanově nemilosrdném ničení. Autoři byli schopni do filmu nenásilně dostat důležité prvky původního vyprávění i přes žoviální charakter písničky.

Předešlá rozebíraná pasáž je teprve druhým okamžikem, kdy se divák střetá se Smíškem a Pippinem. Poprvé se s nimi setkává při Bilbově oslavě narozenin, když nedovoleně odpalují Gandalfův ohňostroj, tedy v situaci podobně rozverného až komediálního charakteru. V průběhu děje se role dvou hobitů posouvá a svojí původní funkci v posledním filmu ztrácí, naposledy si společného bavení užijí na začátku třetího dílu s pijanskou písničkou.

7.2.3 *The Green Dragon* (III.)

V *Návratu krále* rohanský lid spolu se členy společenstva vzdávají hold oběťm Sarumanova útoku na Helmův žleb a oslavují dřívější vítězství. Smíšek s Pippinem opět baví účastníky svým energickým provedením jednoduché písničky *The Green Dragon* (0:21:45). Pippinův oční kontakt s Gandalfem dává najevo hobitovo propojení s čarodějem a předznamenává společný osud dvou postav. Pippin byl vytržen z jeho oblíbené situace, ale na Smíškův popud se rozhodne popěvek dokončit.

Verše napsané Fran Walsh a Phillipou Boyens sice Tolkienovy motivy neobsahují, přesto vzpomínají na bezstarostnou domovinu hobitů a na místo, kde ve filmu Smíšek s Pippinem poprvé společně zpívají. Souvislost těchto písní má symbolický význam a provází vývoj dvou postav. Podobně jako v případě Aragornových písní si můžeme pomyslně propojit stav vývoje daných charakterů s uvedenými písničkami a pozorovat vzniklý posun.

Cesta dvou hobitů se rozděluje. Po *The Green Dragon* spolu hobité jako pěvecké duo již nevystupují, přesto se Pippin ke zpěvu ještě jednou odhodlá, avšak za úplně jiných okolností. Zatímco se Smíšek stává rohanským panošem, Pippin je pasován správcem králova trůnu Denethorem na strážce citadely v Minas Tirith.

7.2.4 *The Edge of Night* (III.)

Zatímco Faramir vyjíždí na téměř jistou smrt, Denethor⁵⁵ doslova požírá naservírovaný oběd v trůnní síni. Na pokyn začne ostýchavý hobit zpívat tesknou píseň *The Edge Of Night* (1:32:20). Celá sekvence využívá v průběhu hobitova zpěvu paralelních prostřihů na skřety, Faramirově kavalerii, Pippina a Denethora. Správcova lhostejnost tíží Pippinovo srdce a ve Faramirově tváři lze spatřit obdivuhodné i nepochopitelné odhodlání vyjet na zteč se smrtí, které je popoháněno láskou k otci. Ve zvuku slyšíme kromě *The Edge of Night* zatlumený dusot koní, mlaskání, kousání, svist šípů a Shoreovy disonantní smyčce.

Tolkienovy verše, které filmoví autoři vyňali z prvního dílu literární předlohy, obsahují motivy vystihující aktuální stav příběhu:

Home is Behind.

The world ahead.

And there are many paths to tread

⁵⁵Denethor si neváží svého syna Faramira tolik jako zesnulého Boromira, jehož smrti byl Pippin svědkem.

Through shadows to the edge of night

Until the stars are all alight

Mist and shadows, cloud and shade.

All shall fade.

All shall fade.

Filmové postavy prožívají některý nebo více z pocitů vyjádřených těmito verši. Patří mezi ně nejistota, nevyhnutelnost, temnota i naděje. Nenadálá emocionální těžkost Pippinova přednesu a melancholičnost melodie, která stojí v kontrastu s předešlými veselými popěvkami, symbolizuje spolu s úvodními verši *The Edge of Night* vážnost a neodkladnost celé situace.

Smíšek a Pippin se jako postavy vyvíjejí, jelikož čelí novým výzvám, které podrobují jejich odhodlání a loajalitu náročným zkouškám. Od bezstarostných hobitů se posunuli k samostatným charakterům schopným čelit nástrahám velkého světa. Tento progres je nastíněn i v povaze a přednesu jejich písní. Podobnou funkci pozorujeme i v případě písní zpívaných Aragornem, které ve své vznešenosti připomínají truchlivou *Lament for Théodred*.

III. Závěr

Ve své práci jsem se zaměřil na různorodost funkcí hudby diegetické i nediegetické. V úvodu jsem nastínil svoji motivaci k sepsání textu, stručně popsal jeho obsah a následně uvedl důležité a pomocné zdroje. V obsahové části jsem se zprvu zabýval obecné charakteristice Shoreova soundtracku, poukázal na jeho hlavní rysy a věnoval se daným tematickým okruhům.

Pro skladatelovou dílo je typické užití leitmotivů. Příznačné motivy propůjčily autorům schopnost kodefinovat filmové postavy, národy, místa či předměty pomocí hudebních idejí. Variace opakovaných témat a motivů průběhem času umožňuje jakýsi zvukový komentář daného emočního obsahu. Dále je pro Shoreovu hudbu typická instrumentace reflektující rasovou diverzitu Středozezemě pomocí etnických instrumentů. V neposlední řadě stojí schopnost vyprávět příběh, která souvisí s autorovým přístupem k soundtracku jako k opeře.

Posléze následovala část o samotném vzniku hudby, jež stručně popisovala průběh nahrávání a způsob skladatelovy tvůrčí práce. Dále upozornila na důležitost spolupráce se scénaristy, hudebními tělesy a zvukovými inženýry. Nakonec představila základní Shoreovy koncepty a formální aspekty diegetické hudby. Poté jsem přešel k samotným tematickým okruhům záměrně vybraným tak, aby podpořily dojem o diverzitě a komplexitě hudební složky trilogie.

Vzhledem k rozsáhlosti trilogie *Pána prstenů* a s ní spojeným množstvím různých funkcí, vlastností i projevů hudby, bylo potřeba zvolit pouze některé z dostupných témat. Jejich postupné představování a dílčí analýzy napomohly k porozumění vnitřním odlišnostem a vývoji jednotlivých prostředků. Rozhodl jsem se začlenit taková, která se zdají být méně skloňovaná a evidentní (bez vynechání výjimky potvrzující pravidlo).

První kapitola popisuje práci s návratností hudebních témat, kterou reprezentují dvě vybraná témata. Na konkrétních případech jsem poukázal na schopnost soundtracku, která spočívá v častých návratech, což umožňuje sledovat vývoj daných subjektů, pro něž jsou témata příznačná.

V kapitole *Hudba a její absence* v bitevních scénách jsem se zabýval dvěma reprezentativními příklady využití hudby v akčních pasážích. Chtěl jsem poukázat na schopnost hudby vést divákovu pozornost v nepřehledných bitevních vřavách a manipulovat

s emočním vyzněním aktuálního průběhu střetu. Následovala kapitola s názvem *Momenty před smrtí*.

V této části jsem se věnoval filmové stylizaci sekvencí, jež předznamenávají smrt některé hlavní či vedlejší kladné postavy. Díky dílčím rozborům pasáží ze *Společenstva prstenu* bylo možné sledovat dané prostředky filmového jazyka, jakými jsou zejména slow motion, částečná suspenze zvukové stopy a pomalá truchlivá hudba. Uvedení příkladů na základě chronologické posloupnosti umožnilo sledovat způsob modifikace a variace této stylizace.

Poslední a nejdelší kapitola pojednává o diegetické hudbě ve dvou kategoriích: písně lidí a písně hobitů. Písně zpívané Aragornem a Éowyn připomínají dávnou vznešenost lidské rasy, která se manifestuje pouze u hrstky jedinců. Aragornův zpěv také symbolicky uvozuje vývoj jeho postavy. Zpěv má podobnou funkci i v případě Smíška a Pippina. Hobití písně na druhou stranu odhalují vlastnosti nepřiliš podobné vznešenosti, jakými jsou kupříkladu rozvernost či veselost, avšak v případě *The Edge of Night* ukazují i jejich vážnou a truchlivou tvář.

Zmíněné prvky zpevňují rozsáhlou formu trilogie, a to zejména díky jejich opakovaným návratům a průběžným variacím. Srozumitelnost filmových postupů sjednocuje filmový jazyk Pána prstenů, který svou celistvost dokazuje v průběhu všech tří dílů. Diverzitu funkcí hudby podporuje fakt, že autoři využili mnoha možností hudby diegetické i nediegetické.

Seznam použitých zdrojů

ADAMS, Doug. *The Music of The Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore's Scores*. Van Nuys, CA: Alfred Music Publishing, 2011. ISBN 978-0-73690-7157-1.

AUDISSINO, Emilio. *Film/Music Analysis: A Film Studies Approach*. Southampton, UK: Palgrave Macmillan, 2017. ISBN 978-3-319-61693-3.

COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby*. Praha: Casablanca, 2011. ISBN 978-80-87292-14-3.

GORBMAN, Claudia. *Narrative Film Music*. *Yale French Studies*, no. 60, Cinema/Sound, Yale University Press: 1980, pp. 183–203. JSTOR, <https://doi.org/10.2307/2930011>

CHIHARA, Paul. *Music and the Moving Image* (online), Vol. 11, No. 1. University of Illinois Press: 2018. pp. 3-18. JSTOR, <https://www.jstor.org/stable/10.5406/musimoviimag.11.1.0003>

CHION, MICHEL. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Chichester, West Sussex, NY: Columbia University Press, 2019. ISBN 9780231185899.

KNAKKERGAARD, Martin. *Browsing the Suggestive Catalogue: Music in Modern Fantasy Films*. In: Jørgen Riber Christensen (ed.), *Marvelous Fantasy*. Aalborg: Aarhus University Press, 2009. pp. 198-222. <https://knakkergaard.pro/resources/Tekster/Browsing-the-Suggestive-Catalogue-P-copy.pdf>

KULEZIC-WILSON, Danijela. *The Musicality of Narrative Film*. Southampton, UK: Palgrave Macmillan, 2015. ISBN 978-1-349-6-50432-9.

SIBLEY, Brian. *The lord of the rings: the making of the movie trilogy*. London: HarperCollins, 2002. ISBN 000713567X.

YOUNG, Matthew. *Projecting Tolkien's Musical World: A Study of Musical Affect in Howard Shore's Soundtrack to Lord of the Rings* (online). Bowling Green, OH: College of Bowling Green State University, 2007. Per F. BROMAN. Dostupné z: https://etd.ohiolink.edu/acprod/odb_etd/etd/r/1501/10?clear=10&p10_accession_num=bgsu1179760402

JACKSON, Peter. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings* (extended edition, 4k Ultra HD remaster). Hollywood: New Line Cinema, 2020.

----- . *The Lord of the Rings: The Two Towers Rings* (extended edition, 4k Ultra HD remaster). Hollywood: New Line Cinema, 2020.

----- . *The Lord of the Rings: The Return of the King* (extended edition, 4k Ultra HD remaster). Hollywood: New Line Cinema, 2020.

Seznam odkazů na hudební nahrávky dle pořadí výskytu

1. SHORE, Howard. „The Shire“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, <https://open.spotify.com/track/6zW80jVqLtqSF1yCtGHiiD?si=ab26a976a5084f7f>
2. SHORE, Howard. „The Road Goes Ever On..., Pt.1“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, <https://open.spotify.com/track/4xaPCPyMiFDiw7SoksTBKo?si=e5c90b118e034b82>
3. SHORE, Howard. „The Journey to the Grey Havens“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, <https://open.spotify.com/track/6caCfb9Hg5NIUfXg9nRSnm?si=39f9142c13444f65>
4. SHORE, Howard. „Edoras“. *The Lord of the Rings: The Two Towers – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2006. Spotify, <https://open.spotify.com/track/1ICBjx8MKVqZdXCnpUVfAB?si=498d3a60b4744394>
5. SHORE, Howard. „Théoden King“. *The Lord of the Rings: The Two Towers – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2006. Spotify, <https://open.spotify.com/track/6a5ghiltpAwSL77YoZbGwe?si=e6c4a9b39a57400c>
6. SHORE, Howard. „The Battle of the Pelennor Fields“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, <https://open.spotify.com/track/2pSMjadGmWcUblF5eqLUXE?si=4f3a2c1585314a58>
7. SHORE, Howard. „The Wolves of Isengard“. *The Lord of the Rings: The Two Towers – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2006. Spotify, <https://open.spotify.com/track/67BBJbfbwBbltntFQpdiQFe?si=95f48307b65545e6>
8. SHORE, Howard. „For Frodo“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, <https://open.spotify.com/track/4g7lthd2Fpoupsjs5sJxeR?si=88d6a44d75524e47>
9. SHORE, Howard. „Mount Doom“. *The Lord of the Rings: The Return of the King – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2007. Spotify, <https://open.spotify.com/track/3iURgklttoANXq7VMhRIGkc?si=23bf6c8f6509476d>
10. SHORE, Howard. „Balin’s Tomb“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, <https://open.spotify.com/track/1oIRCCqs3T72iRbCFCmRov?si=856b66a6245c4058>
11. SHORE, Howard. „Khazad-Dûm“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, <https://open.spotify.com/track/3nfmgykmdHpXOM5dSVnMnX?si=72a3732fb07947f0>
12. SHORE, Howard. „Parth Galen“. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring – the Complete Recordings*. New Line Productions, Inc. 2005. Spotify, <https://open.spotify.com/track/2nxNGEPuoayvcvK0XBBgUK?si=1fe612ecb9cf47bd>