

**Univerzita Palackého v Olomouci**

**Filozofická fakulta**



**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Rok 2019**

**Markéta Geldnerová**

**UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI**  
**FILOZOFICKÁ FAKULTA**

Bakalářská práce

***HUDBA V TRILOGII PÁN PRSTENŮ***

Markéta Geldnerová

**Katedra divadelních a filmových studií**  
Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.  
Studijní program: Uměnovědná studia

Olomouc 2019

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma *Hudba v trilogii Pán prstenů* vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci dne 24. 4. 2019

.....

podpis

Ráda bych touto cestou vyjádřila poděkování Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D., za jeho cenné rady, trpělivost a ochotu při vedení mé bakalářské práce. Dále bych chtěla vyjádřit díky všem přátelům a rodině, kteří mě podporovali a povzbuzovali při psaní této práce. Zejména pak znalci *Pána prstenů*, Tomáši Vernerovi za konzultace ohledně dějin Středozeemě.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	6
<b>1 LITERATURA</b> .....	8
1.1 VYHODNOCENÍ LITERATURY .....	8
<b>2 FILMOVÁ HUDBA</b> .....	10
2.1 VYMEZENÍ POJMU FILMOVÁ HUDBA .....	10
2.2 FUNKCE FILMOVÉ HUDBY .....	10
2.3 NOVODOBÁ HISTORIE FILMOVÉ HUDBY .....	11
2.3.1 <i>Začátky tvorby Howarda Shora</i> .....	14
2.4 FILMOVÁ HUDBA NA PŘELOMU STOLETÍ .....	15
<b>3 METODOLOGIE</b> .....	18
<b>4 ANALÝZA FILMOVÉ HUDBY V TRILOGII <i>PÁN PRSTENŮ</i></b> .....	20
4.1 INFORMAČNÍ FUNKCE .....	20
4.2 TECHNICKÁ FUNKCE .....	37
4.3 CITOVÉ ZABARVENÍ .....	40
4.4 TECHNICKÉ INFORMACE .....	43
<b>5 ZÁVĚR</b> .....	44
<b>6 ZDROJE</b> .....	46
6.1 LITERATURA .....	46
6.2 INTERNETOVÉ ZDROJE .....	46
6.3 PRAMENY .....	47

## ÚVOD

Tato bakalářská práce se zabývá hudbou skladatele Howarda Shora v trilogii *Pán prstenů*. Analýza se soustřeďuje zejména na provázanost hudby a příběhu, dramatickou funkci hudby a hudební motivy spojené s postavami, místem a společenstvím. Hudebně-filmové téma jsem si vybrala z důvodu interdisciplinárnosti svého oboru. Chtěla jsem spojit své znalosti z muzikologie a filmových studií.

Cílem práce je postihnout specifickou funkci Shoreho hudby v trilogii *Pán prstenů* na pozadí dobových konvencí.

V první části definuji pojem filmové hudby, jak ji dnes vnímáme a kde se s takovým druhem hudby můžeme setkat. Rozvedu fáze přípravy filmové hudby v praxi a rozeberu funkci hudby ve filmu a ty se stanou stěžejním nástrojem pro stanovení metodologie. Filmovou hudbu Howarda Shora představím v kontextu dějin filmové hudby, zejména v kontextu jeho současníků. Zaměřím se na světový rozvoj filmové hudby a současné hudby zejména ve Spojených státech amerických.

V druhé polovině bakalářské práce analyzuji filmovou hudbu v trilogii *Pán prstenů*. Nejdříve roztřídím použitou hudbu podle její funkčnosti na informační, technické a citové funkce podle pojetí Jána Grečnára. Při analýze vyjdu z kombinace poslechu hudby a analýzy notové partitury.

Howard Shore dostal nabídku od Petera Jacksona, režiséra všech dílů *Pána prstenů*, když mu bylo přes padesát. Měl v té době za sebou už práci na více než sedmdesáti filmech, takže si připadal natolik zkušený, aby takovou nabídku přijal. Celá spolupráce na trilogii trvala okolo čtyř let. Další projekt s Peterem Jacksonem se uskutečnil na filmu *Hobit* a jeho třech dílech. Howard Shore tvořil hudbu ke Středozemi více než sedm let.

Trilogie *Pán prstenů* byla natočena na motivy knihy anglického spisovatele J. R. Tolkiena *Pán prstenů*. Režisér Peter Jackson se postaral o natočení velkolepých filmů, které si získaly fanoušky po celém světě. Natáčení probíhalo osm let na Novém Zélandu, kde tvůrci využili výjimečné přírody.

Příběh popisuje společnou cestu hobitů z malé končiny jménem Kraj. Hlavní postava Frodo Pytlík se vydává za dobrodružstvím s cílem zničit jeden mocný prsten, který je ve spojení se svým pánem Sauronem. Prsten má takovou sílu, že dokáže zničit celou zem zvanou Středozem a s ní všechny bytosti, které tam žijí. Avšak na cestě do

nejtemnější hory, kde jedině lze prsten zničit, je potkává mnoho nástrah, které jejich cestu znesnadňují. Několik dějových linek ukazuje příběh přátelství, odvahy, pomoci a spolupráce.

## 1. LITERATURA

### 1.1. VYHODNOCENÍ LITERATURY

Fakta o filmové hudbě jsem nejvíce čerpala z knihy *Dějiny filmové hudby* (Mervyn Cooke, 2011), která mi pomohla pochopit koncept dějin filmové hudby, její funkce a její historii. V rámci historie filmové hudby jsem porozuměla jejímu kontextu a obohatila své znalosti o to, jak se používaly prvotní technologie v rámci hudební složky a filmu. Dále jsem si uvědomila, jak celý proces vytváření hudby probíhá, a to v rámci knihy *Filmová hudba od nápadu po soundtrack* (Ján Grečnár, 2005). Tato kniha klade důraz na proces výroby a její funkce. Některé důležité myšlenky jsem citovala, viz níže. Funkce filmové hudby autor rozděluje na tři části: na informační funkci, technickou a třetí funkce má citový charakter, působící na divákovy emoce. Toto rozdělení bylo stěžejním pro stanovení metodologického postupu analýzy filmové hudby v mé práci.

Z knihy *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu* (David Brodwell a Kristin Thompson, 2011) přebírám filmologický kontext, který mi umožní vřadit provedenou analýzu hudby do struktury filmu (zejména jeho syžetu a fabule). Avšak při zaměření na filmovou hudbu jsem nenašla dostatek informací, které by mi pomohly v rámci analýzy hudby.

Další důležitou literaturou se pro mě stala kniha *Hudba a film* (Alain Garel a Francois Porcile, 1999). Francouzská dvojice rozděluje proudy filmové hudby v 2. polovině 20. století. Jejich dělení jsem použila i ve své bakalářské práci. Také rozebírají dějiny filmové hudby, avšak z trochu jiného hlediska než Mervyn Cooke. Pracují více s psychologií narativu ve filmech a nezaobírají se tolik technologií. Kniha mi nejvíce pomohla při analýze funkce s citovým charakterem.

Ve *Film music: critical approaches* (K. J. Donnelly, 2001) autor rozebírá filmovou hudbu zejména po kritické stránce, ale řeší i analýzu témat filmové hudby. Nejdřív definuje téma daného filmu, poté stupně provázanosti ostatních skladeb a poté zkoumá, jak se variace odráží ve filmech po dramatické stránce, do jaké míry dramaturgizují děj. Tento postup rozebírá na příkladu filmů *King Kong*, *Občan Kane* a v dokumentárních filmech. Já však použila dělení analýzy podle Jána Grečnára.



Z jeho knihy jsem převzala působení a rozdělení leitmotivů pro svou analýzu, skrze ni jsem pochopila přehledy hlavních motivů a jak s nimi Howard Shore pracuje.

*Beyond the soundtrack: representing music in cinema* (Daniel Goldmark, Lawrence Kramer, Richard D. Leppert 2007) se velmi podobá knize Jana Grečnára, ale i přesto jsem zde našla další doplňující informace, protože autoři se zabývají spíše problematikou klasicistní hudby ve snímcích a odkazy na klasicistní kompozisty.

Z českých prací kniha *O filmové hudebnosti* (Vladimír Bor, 1946) vyniká zejména svým soustředěním na praxi. Popisuje výrobu a technologii filmové hudby v praktikách na ukázkách českých filmů. Avšak první knihou v české literatuře, která se vyznačuje celkovým pohledem na auditivní složky zvukového filmu, byla *Zvuk a hudba ve filmu* (Milan Kuna, 1969). Ta rozebírá filmovou hudbu v rámci psychologického kontextu, ale zároveň pracuje s praktickou ukázkou filmové hudby. Jak už její podtitul napovídá (*Zvuk a hudba ve filmu: k analýze zvukové dramaturgie filmu*), analyzuje zvukovou dramaturgii ve filmu, kterou jsem i já použila jako nástroj pro analýzu filmové hudby v této práci. Knihu jsem využila zejména k analýze citové funkce.

Hudební pojmy jsem čerpala z knihy *Hudební analýza* od Miloše Honse (2010), podle které jsem tvořila analýzu z hudebního hlediska. Využila jsem názvosloví odborných hudebních pojmů a také se podle analýzy orientovala v notových partiturách. Dále jsem pracovala i s internetovým hudebním slovníkem.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Český hudební slovník. Český hudební slovník [online]. Copyright © [cit. 23.04.2019]. Dostupné z: <http://www.ceskyhudebnislovník.cz/>

## 2. FILMOVÁ HUDBA

### 2.1. VYMEZENÍ POJMU FILMOVÁ HUDBA

Filmovou hudbu můžeme charakterizovat jako doprovodný prvek k filmovému ději, který vnímáme s filmem dohromady jako celek. Dnešní doba nám ani nenabízí filmy bez doprovázející hudby, teoreticky je filmová hudba nedílnou součástí našeho života, ať už v kině, kde vnímáme filmovou hudbu skrze velké reproduktory, nebo doma u televize, když se díváme na seriál, který je doprovázen dramatickými melodiemi. Ján Grečnár v knize *Filmová hudba od nápadu po soundtrack* funkci hudby charakterizuje takto: „Někdy musí zdůraznit emoce vytvořené obrazem, někdy ho musí doplnit, někdy odvést divákovu pozornost úplně jinam. Od jedné scény k druhé, od jednoho obrazu k druhému může mít v tom jistém filmu rozdílné úlohy.“<sup>2</sup> Filmová hudba je součástí našeho každodenního života. Patří mezi druhy umění, které jsou z těch mladších, a přitom už prodělala několik změn v závislosti na vývoji audiovizuálních technologií. Na počátku se dodávaly živé prvky přímo při promítání filmu, později se hrála živá hudba při natáčení snímku, dnes se vytvářejí melodie na počítačích a vkládají se v postprodukcii. Sama o sobě nemá takovou hodnotu, protože tu jí dodává až obraz.

### 2.2. FUNKCE FILMOVÉ HUDBY

Na funkci hudby můžeme pohlížet z několika pohledů. Ján Grečnár ve své publikaci uvádí tři hlavní funkce: „Informační funkci, působení na psychiku diváka a technickou funkci.“<sup>3</sup> Také uvádí, že se funkce mohou překrývat, protože každá situace je jiná.

**Informační funkce** působí v historickém, geografickém, společenském kontextu, také může postihovat některé životní okolnosti. Filmová hudba může mít také svůj **citový charakter**, může přidat jiný rozměr smyslu filmu či novou myšlenku, kterou nelze vyjádřit obrazem nebo dialogem herců. Ján Grečnár ve své knize konstatuje: „Režisér často chce, aby diváci pochopili něco o postavě, co není vyjádřeno verbálně a není jasné z vizuální podoby akce. Hudba může reprezentovat dimenzi vnitřního

---

<sup>2</sup> GREČNÁR, Ján. *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, c2005, str.17.

<sup>3</sup> Tamtéž, s. 27.

světa postavy – její myšlenky, pocity a nejhlubší emoce.“<sup>4</sup> Hudba též dokáže posunout diváka k tomu, co bude následovat, vzbudit porozumění v pokračování událostí.

**Technická funkce** hudby se podílí na formování uspořádání filmu. V první řadě vytváří kontinuitu a provázanost od scény ke scéně tím, že propojuje scény, postavy či dějové situace, tím se vytváří spojitosti celého filmu. Motivy navazují na postavy, které se objevují v rámci celého filmu a tím jsou propojeny scény, nebo i díly. Dále existují určitá melodická témata, která v průběhu filmu probíhají v některých instrumentálních variacích.

Specifickou funkcí disponuje závěrečná hudba k titulům. Má za úkol udržet pozornost diváka až do konce, aby zakusil pocit obdivu k práci filmového štábu, který je vypsaný v titulcích v podobě seznamu jmen. Ve většině případů se jako tato hudba používá hlavní hudba, melodie, typický motiv, který se má vryt do paměti diváků.

### **2.3. NOVODOBÁ HISTORIE FILMOVÉ HUDBY**

V 70. letech se filmová hudba začala měnit díky rozvíjení filmového média a jinému způsobu financování filmu. Podle knihy *Dějiny filmové hudby* od Mervyna Cooka „k nárůstu tržeb z promítání přispívalo to, že si studia pro jistotu pronajímala kinosály na co největší počet repríz, dále velké propagace v televizi a synergetická spolupráce s hudebními vydavatelskými a výrobci reklamního zboží.“<sup>5</sup>

Filmová hudba se postupně vyvíjela v závislosti na rozvoji technologií a žánrů. V té době už se uplatňovaly nejrůznější žánry od popu, jazzu, rocku, disco až po rock'n'roll a další.

Avšak v 80. letech 20. století přišla revoluce, která posunula rozměr instrumentální filmové hudby. Skladatelé se vrátili k symfonické hudbě z 30. a 40. let a propojovali ji s filmovým děním. Zakládala se početná orchestrální tělesa jen za účelem vytvoření hudby k filmům, což pomohlo k vzrůstu kvality. Ve Spojených státech amerických se v 80. letech filmová hudba rozdělila na tři proudy. „První proud se týkal návratu k velké symfonické tradici 30. a 40. let a dosažení vysokého stupně technické kvality

---

<sup>4</sup> GREČNÁR, Ján. Filmová hudba od nápadu po soundtrack. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, c2005, str. 29.

<sup>5</sup> COOKE, Mervyn. Dějiny filmové hudby. Praha: Casablanca, c2011, str. 456.

a kvality provedení.“<sup>6</sup> „Druhým proudem se skladatelé posunuli k orchestrálnímu charakteru provedení, kterého využil např. John Williams pro *Star Wars*.“<sup>7</sup> „Ani pop music nevymizela z filmového plátna a objevovala se v muzikálech i akčních filmech jako *Top Gun*.“<sup>8</sup> Elektronická hudba samostatně nebo v kombinaci s orchestrem tvořila třetí proud. Ta dokázala nahradit nástroje z orchestru, ale i v rockovém žánru elektrickou kytaru.

V rámci vývoje filmové hudby a komponování vznikly tedy tři hlavní proudy:

- symfonický orchestr,
- pop, rock,
- elektronická hudba.

Všechny proudy se během 90. let vyvíjely a některé se i prolínaly.

Velká expanze filmových hudebních skladatelů započala v 70. letech 20. století v USA. „Produkce Hollywood filmů rostla a s ní i počet hudebních skladatelů jako John Barry, Quincy Jones, Greame Revell, Hans Zimmer nebo známý John Williams.“<sup>9</sup> Právě způsob Johna Williamse způsobil v 80. letech velký rozkvět symfonické hudby, který se později začal nazývat „nový symfonismus“. V první fázi nového symfonismu se zrodila velkodíla jako např. *Čelisti*, (r. J.Szwarcz, 1977–78), *Hvězdné války* a *E.T. – Mimozemšťan*, k všem těmto velkofilmům složil hudbu právě John Williams. Ten se řadí mezi nejlépe placené hudební skladatele a jeho hudba od poloviny 70. let dominuje na vysokých příčkách hudebních žebříčků filmové hudby. Komponoval hudbu celkem k šesti nejvýznamnějším filmům všech dob a díky Williamsovi se podařilo navrátit do moderní kinematografie zvuk symfonického orchestru.

O bezmála třicet let později podobného úspěchu dosáhl Howard Shore s hudbou k trilogii *Pán prstenů* od režiséra Petera Jacksona. Mervyn Cooke ve své knize *Dějiny filmové hudby* říká: „Relativní nováček Howard Shore vstoupil na pole elektronické filmové hudby prostřednictvím snímků svého krajana Kanadana Davida Cronenberga *Scanners* (1979–80) a *Videodrome* (1981–82), na nichž experimentoval

---

<sup>6</sup> GAREL, Alain a François PORCILE. *Hudba a film*. Praha: Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění, 1999, str. 215.

<sup>7</sup> Tamtéž, s. 215.

<sup>8</sup> Tamtéž, s. 215.

<sup>9</sup> DONNELLY, K. J., ed. *Film music: critical approaches*. Edinburgh: Edinburgh University Press, c2001, str. 13.

s magnetofonovým záznamem a s moderním syntezátorem *Synclavier*; později se díky mnohaleté spolupráci s týměž režisérem zařadil mezi nejnápaditější umělce pracující se syntetickým zvukem.<sup>10</sup>

Většina filmových komponistů je schopna používat nejen klasický orchestr, ale i kombinaci s elektronikou. Ke konci 80. let díky technologickému pokroku začali skladatelé používat k propracování zvuku pouze počítače. Tvůrci technologií vynalezli MIDI (Musical Instruments Digital Interface), technologii, jež dokázala zaznamenat a vytvořit digitální rozhraní hudebních nástrojů. Tato technologie umožnila pohotovou výrobu demo nahrávky jak pro režiséry, tak přímo pro daný snímek. S rozvojem technologie a samplování se hudba dostala pod působení diskžokejů a jejich moderní taneční hudby. Někteří přispívali k filmové hudbě přímo a jiní byli najati jen jako hudební poradci.

Avšak vzrůst populární hudby na filmovém plátně nijak neovlivnil symfonický proud filmové hudby. Možná právě proto, že některé soundtracky měly vysokou prodejnost, takže mohly konkurovat umělcům populární hudby. „Williamsovo album *Čelisti* získalo v roce 1975 cenu Grammy, *Hvězdné války* se vyšplhaly do Top 20 časopisu Billboard a soundtrack *E.T. – Mimosemšťan* získal v roce 1982 zlatou desku.“<sup>11</sup>

Mervyn Cooke rozebírá: „Filmová hudba v současném Hollywoodu, přestože je díky směsi orchestrálních, elektronických, etnických a popových prvků pestřejší než kdy dříve, neprošla v posledních třech desetiletích žádnými výraznějšími změnami. Skladatelé pracují na volné noze a zakázky většinou získávají prostřednictvím agentur nebo (vzácněji) přímo osobně.“<sup>12</sup>

Hlavní centrum filmové hudby v 90. letech leželo v Hollywoodu v Los Angeles, takže autoři snímků dávali přednost hlavně americkým skladatelům a hráčům a ne evropským. Sám Howard Shore řekl, že mu britští hráči na bicí připadají příliš „uhlazení“ oproti těm z Los Angeles. Později změnil svůj názor, když hudbu k *Edu Woodovi* musel nahrát s Londýnskou filharmonií, jelikož v losangeleských studiích bylo plno. Nakonec byl s výsledkem spokojen. „Vesměs všichni nejžádanější a nejplodnější skladatelé z přelomu století (s výjimkou starší Williamsovy generace)

---

<sup>10</sup> COOKE, Mervyn. Dějiny filmové hudby. Praha: Casablanca, c2011, str. 469.

<sup>11</sup> Tamtéž, s. 475.

<sup>12</sup> Tamtéž, s. 488.

začínali tvořit v 80. letech. Mezi ty nejvýznamnější patří Danny Elfman, Elliot Goldenthal, James Horner, J.N. Howard, Hans Zimmer a Howard Shore.<sup>13</sup>

### 2.3.1. ZAČÁTKY TVORBY HOWARDA SHORA<sup>14</sup>

Howard Shore se zabývá filmovou hudbou od roku 1978, kdy zkomponoval svůj debutový snímek *I miss you, Hugs and Kisses* (r. Murray Markowitz, 1978). Později se spojil s Davidem Paulem Cronenbergem v jejich rodném městě Toronto, kde vytvořili *The Brood* (1979), *Moucha* (*The Fly*, 1986), *The dead ringers* (1988) a *Nahatý oběd* (*Naked lunch*, 1991). V roce 1991 dostal nabídku ke zkomponování hudby ve filmu *Mlčení jehňátek* (r. Jonathan Demme, 1991), to neodmítnul a složil inovativní hudbu, za kterou dostal své první ocenění BAFTA (British Academy of Film and Television Art). Další spolupráci s Davidem Cronenbergem navázal u filmu *M. Butterfly* (1993) a ve filmu *Philadelphia* (1993) pokračoval ve spolupráci s Jonathanem Demmem. Jeho posledním zkomponovaným díle se v roce 1993 stal film *Táta v sukni* (*Mrs. Doubtfire*, r. Chris Columbus, 1993).

V roce 1994 složil hudbu k třem dalším filmům, a to k *The Client* (r. Joel Schumacher), *Ed Wood* (r. Tim Burton) a k *Nejsem blázen* (*Nobody's Fool*, r. Robert Benton). V letech 1995–2001 pokračoval v komponování a podílel se na filmech *Seven* (1995), *The game* (1997), *The truth about cats and dogs* (1996), *That thing you do* (1996), *The cell* (2000).

Zlomový okamžik přijel v roce 2001, když mu Peter Jackson nabídl zkomponovat hudbu k trilogii *Pán prstenů*. Nikdo neočekával takový úspěch, zejména proto, že předtím komponoval hudbu zejména k dramatickým či mysteriózním filmům. Avšak za vykonanou práci dostal svého prvního Oscara a také cenu Grammy. Další rok komponoval hudbu k druhému dílu, *Pán prstenů: Dvě věže* (r. Peter Jackson, 2002), a podílel se na dalších dvou filmech, *Úkryt* (*Panic room*, r. David Fincher, 2002) a *Gangy v New Yorku* (*Gangs of New York*, r. Martin Scorsese, 2002).

V roce 2003 pokračoval na trilogii *Pán prstenů* a zhotovil hudbu k třetímu dílu, *Pán prstenů: Návrat krále* (r. Peter Jackson, 2003). Poslední díl se stal nejúspěšnějším ze

---

<sup>13</sup> COOKE, Mervyn. Dějiny filmové hudby. Praha: Casablanca, c2011, str. 490.

<sup>14</sup> Kanadský hudební skladatel se narodil 18. října 1946 v městě Toronto. Howard Shore studoval hru na flétnu, saxofon, piano, violoncello a mnoho dalších nástrojů, avšak hudební skladba mu přirostla k srdci nejvíce, tou se také zabývá dodnes.

všech dílů a hudba se stala nejúspěšnější filmovou hudbou toho roku. Shore vyhrál cenu Oscar za neoriginálnější hudbu a také za nejlepší skladbu *Into the west*. Další ocenění přišlo na Zlatých glóbech, kde získal cenu za nejlepší hudbu, pak následovaly dvě ceny *Grammy*. Shorova hudba z Jacksonovy trilogie se stala nejhranější hudbou Londýnské filharmonie a nejúspěšnějším dílem Howarda Shora.

V roce 2004 následoval film *Letec* (The Aviator, r. Martin Scorsese), který nahrával s belgickým orchestrem *Brussels Philharmonic* a za nějž dostal další Zlatý glóbus. S režisérem Martinem Scorsesem spolupracoval později v roce 2006 na filmu *Skrytá identita* (The departed, 2006).

V další spolupráci s Peterem Jacksonem vytvořili trilogii *Hobit*, v roce 2012 první díl s názvem *Hobit: Neočekávaná cesta*, v roce 2013 druhý díl *Hobit: Šmakova dračí poušť* a poté třetí díl *Hobit: Bitva pěti armád* (2014). Nahrávání probíhalo na dvou hlavních místech, a to v Londýně s Londýnskou filharmonií a na Novém Zélandu s tamější filharmonií. Mezi jeho poslední díla patří hudba k filmu *The catcher was a spy* (r. Ben Lewin, 2018)

#### 2.4. FILMOVÁ HUDBA NA PŘELOMU STOLETÍ

Na přelomu století filmoví skladatelé berou úspěchy zejména za hudbu k výpravným velkofilmům než za svá nápaditá díla. Howard Shore, který začínal jako hudební režisér k pořadu *Saturday Night Live*, se vyznamenal především svými znamenitými doprovody k trilogii *Pán prstenů* (2001–2003) od režiséra Petera Jacksona. Jenom nahrání hudby k prvnímu dílu trvalo 170 hodin. „Tato hudba, kterou samozřejmě koncipoval přímočařeji, aby se zalíbila divákům, stojí v ostrém kontrastu s jeho experimentální tvorbou příznačnou pro jeho ranou spolupráci s Cronenbergem. Ten mu poskytoval svobodu v rozvíjení avantgardních experimentů, které se dobře hodily ke znepokojivým psychologickým podtextům mnohých z jeho neortodoxních filmů, k nimž patří *Moucha* (The Fly, 1985-86), jejíž hudba je založená na tonálních harmoniích s mnoha přidanými disonancemi pro navození strašidelné atmosféry, *Příliš dokonalá podoba* (Dead Ringers, 1988), *Nahý oběd* (Naked lunch, 1991), a *Crash* (1995); poslední z nich poskytuje obzvláště odvážnou a mrazivou hudební stopu s velkým množstvím elektrických kytar, bicích, harf, dřev a elektronicky upravených zvuků. Kromě jinak esteticky nevýrazných žánrů hororu a thrilleru Shore

rovněž exceloval v kriminálkách a stal se z něj svého druhu odborník na hudební ztvárnění psychologie sériových vrahů: *Mlčení jehňátek* je prodchnuto atmosférou zlého tušení, kterou skladatel navozuje pečlivě dávkovanými disonancemi ve své „tonalitě děsu“ a jeho hudba k filmu *Sedm* (Se7en, r. D. Fincher, 1994–95) pomohla snímku k zařazení mezi nejlepší neo-noirové projekty desetiletí.<sup>15</sup>

Při komponování *Pána prstenů* Shore upustil od experimentování, ale složil ponurou mollovou hudbu méně rytmickou, která doprovází obraz téměř po celou dobu. Taková hudba se nachází v množství novodobých kinematografických eposů, kde se snaží o dojem mytologického kontextu. Toto směřování je podobné tomu z 50. let.

Mervyn Cooke ve své knize *Dějiny filmové hudby* uvádí: „Přestože čelní místo v mezinárodní distribuci a v objemu finančních prostředků by mohlo naznačovat, že americký filmový průmysl je nejplodnějším na světě, ve skutečnosti pochází ze Severní Ameriky pouhá desetina z 4000 filmů, které se každoročně vyrobí; co do množství USA zaostává za Indií, Čínou, a dokonce i Filipíny.“<sup>16</sup> V evropském filmovém průmyslu vyniká zejména Francie, kde se vyrobí ročně o polovinu méně filmů než v Severní Americe, ale stejně jako ve Velké Británii a Itálii dohromady. Díky silnému průmyslu v USA patří dosud Hollywood k těm velmi významným centrům této doby.

V dnešní době se filmoví skladatelé a filmová hudba neustále proměňují. „Prodej domácího videa vyskočil ze zhruba tří milionů nosičů v roce 1980 na 220 milionů nosičů v roce 1990 a i po přelomu století si udržoval popularitu díky technologii DVD, která byla představena v roce 1997 a záhy naprosto vytlačila médium videokazety. Vydávání rozšířených režisérských verzí filmů na DVD dnes často vyžaduje, aby skladatel připsal nové skladby, například Shore musel ke každému z dílů *Pána prstenů* složit půlhodinu dodatečné hudby určené čistě jen pro DVD.“<sup>17</sup> Tento posun proměnil přístup spotřebitelů k filmu. Mohou si poslechnout vybranou stopu na DVD nebo online na internetových sítích, což má za důsledek úbytek z prodeje soundtrackových alb. Nelze nezmínit několik jmen ze současné filmové hudební produkce. Mezi ty populárnější se dostává Craig Armstrong, který byl oceněn cenou Grammy a mezi jeho nejvýznamnější počiny patří hudba k filmu *Láska*

---

<sup>15</sup> COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby*. Praha: Casablanca, c2011, str. 496–497.

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 501.

<sup>17</sup> Tamtéž, s. 506–507.



*nebeská* (r. Richard Curtis, 2003), *Než jsem tě poznala* (Me before you, r. Thea Sharrock, 2016) a *Moulin Rouge!* (r. Baz Luhrmann, 2001). Avšak mezi hlavní hudební skladatele 21. století patří Hans Zimmer, John Williams, Danny Elfmann a James Newton Howard.

### 3. METODOLOGIE

V analýze se budu zabývat všemi třemi složkami z knihy *Filmová hudba od nápadu po soundtrack* od Jána Grečnára. Za hlavní funkci jsem označila funkci informační, která představuje a definuje všechny motivy Shorovy hudby. Rozřadím je podle společenského a geografického rozměru. Ve společenském kontextu budu analyzovat hudbu hobitů, elfů, trpaslíků, hudbu přízraků Středozemě, lidských postav a hlavní melodie *Pána prstenů*, která bývá spojena s hlavní skupinou Společenstva. Dle geografického rozložení budu porovnávat hudbu z Gondoru, z území Morie, Roklinky, Isengardu, Rohanu a Mordoru, která se však propojuje se skupinami obyvatel žijících na těchto územích. Po rozdělení podle sociálních skupin a míst, kde žijí, odhalím všechny typické motivy pro postavy, místa a skupiny a pak přiřadím filmovou hudbu v trilogii a vše propojím s uspořádáním filmu. Z notových záznamů definuji typické melodie pro příslušná témata a z poslechu sepiši instrumentář. Na základě svých muzikologických znalostí ve spojení s prací *Hudební analýza* (2010) od Miloše Honse a porovnáním notových partitur zjistím variace a provázanost melodií v závislosti na obrazu a ději příběhu. Rozeberu melodická témata a naleznou, v jakých typech scén se objevují a jak posouvají či dramatizují film.

V rámci technické funkce se zaměřím na provázanost scény ke scéně, objevím kontinuitu motivů a variací a také budu analyzovat hudbu v rámci všech třech dílů, jak jsou melodie propojené a jak se opakují či popřípadě jestli na sebe navazují. Probádám též titulkovou hudbu, která se řadí pod technickou funkci, jestli titulková hudba spojuje díly či ukončuje jednotlivé díly a zdali jsou v titulkové hudbě hlavní melodie a motivy. Vše provedu podle poslechu a obrazu trilogie.

Dále analyzuji též hudbu s citovým charakterem. V rámci poslechu a pozorování děje budu sledovat, zda Howard Shore používá hudbu k dokreslení narativu a jestli vyjadřuje myšlenky či pocity pomocí hudby, popřípadě jak. Budu pozorovat, zda zkomponované skladby předávají divákům nové myšlenky, které nejsou vyjádřeny dialogem či hereckým výkonem. Vše pomocí mých postřehů a znalostí hudebních forem a notace. Výsledky jednotlivých scén popíši na určitých scénách ve filmech. Citové vnímání rozdělím podle několika emocí a demonstřuji je na určitých scénách z filmu.

Analýzu doplním o společenskou funkci hudby, kde zjistím, zda hudba ve filmu má slavnostní, vyjadřovací, emocionální či formativní funkci ve spojení s dějem. Dále

v historické funkci zjistím, zda se autor inspiroval jinými komponisty či nějakými slavnými díly.

## 4. ANALÝZA FILMOVÉ HUDBY V TRILOGII *PÁN PRSTENŮ*

### 4.1. INFORMAČNÍ FUNKCE

Howard Shore pro kompozici hudby pro *Pána prstenů* nepoužil s jedinou výjimkou motivy ze svých předchozích skladeb ani ze skladeb jiných skladatelů. Tou výjimkou je motiv prstenu z opery Richarda Wagnera, *Der Ring des Nibelungen*, citovaný na konci třetího dílu. Inspiraci Howard Shore přiznává.

Shore zkomponoval hudbu v rámci hlavních motivů, které jsou spojeny s místy, kulturami, znaky a objekty. Motivy jsou rozděleny do souborů a podmnožin souvisejících témat. Hudební motivy jsou propojeny s vývojem narace. Jeho leitmotivy spíše, než aby napodobovaly činy na plátně, jsou často používány jako informace o základním dramatickém spojení. Témata procházejí řadou variací v orchestru, tempu a harmonii, které označují psychologické posuny postav a progresi zápletky.

Každý díl *Pána prstenů* začíná ouverturou. Série výpovědí hlavních témat skladeb se pak postupně rozšiřuje v různých situacích a u individuálních postav. Prolog k prvnímu filmu obsahuje témata zvaná The History of The Ring, Lothlórien, Mordor, Suaron's theme a Aragorn's theme. Shore představil také téma Gondoru z druhého věku ve druhém díle a naznačuje už sílu Mordoru. Hlavní téma *Pán prstenů* se objevuje u názvu v předtitulcích, zatímco v druhém a třetím dílu se hlavní téma objevuje později. Shore použil první film k představení hlavních témat, ve druhém filmu přidal další motivy a rozvinul existující témata a ve třetím filmu vytvořil konflikty a překlenutí mezi existujícími tématy a přivedl je k rozlišení, čímž vytvořil v procesu nová témata pro Čtvrtý věk. Shore také pozměnil témata přírody ve druhém díle tím, že zařadil více aleatorní hudby a kontrastu. Většinu skladeb můžeme shledat dlouhými, jelikož na sebe navazují, takže působí jako jedna velká kompozice složená z několika motivů. K dramatizaci hudba využívá vysokých tónů smyčců a fléten nebo naopak hluboké tóny žestí, kontrabasů a velkých bubnů. Celkem tak bylo vytvořeno něco kolem devadesáti hlavních motivů. Porovnáme-li *Pána prstenů* s *Hvězdnými válkami* Johna Williamse, jedná se o dílo velice rozsáhlé,

protože zdvojnásobuje počet motivů.<sup>18</sup> Témata uvedená níže jsem zanalyzovala pomocí notového zápisu a vlastního poslechu a zhlédnutí všech třech dílů bez prodloužených verzí.

### **Informační kontext:**

#### **The Fellowship**

##### *Fellowship of The Ring theme*

Téma Společenstva začíná ve spojení Froda se Samem, když se společně vydávají na cestu, postupné přidávání dalších instrumentů graduje. Jelikož se k nim ze začátku připojí i Pipin se Smíškem, smyčcové nástroje rozšíří hlavní melodii. Největší gradaci má téma při spojení celé skupiny, když se Společenstvo vydá na cestu do Mordoru za zničením prstenu. Podstatnou změnu melodie zaznamenáme poté, co skupinu opustí Gandalf. V tu chvíli se melodie fragmentuje a nástrojové vybavení se snižuje, což pokračuje i v žalozpěvu nad smrtí Boromira. Celý motiv Společenstva se obměňuje po dobu dalších dvou filmů. Ve druhém díle zaznívá hned několikrát v bitvě o Helmův žleb, kde se ozývá hned několik dalších motivů. Když útočí elfové s lidmi, v hlavních rolích jsou žesťové nástroje, ale jelikož je bitva vedena proti elfům, jsou ve spojení s bubny. Motiv Společenstva se vyskytuje během boje Aragorna, Gimliho a Legolase, když při bitvě diskutují, kolik už mrtvých skřetů mají na kontě. Podruhé v bitvě zaznívá v okamžiku, kdy Aragorn hází Gimliho před bránu a společně bojují podle nového plánu proti skřetům. Tyto dvě variace se však nesou ve svižnějším tempu, než je známe z prvního dílu a za doprovodu hlasitých bubnů.

Celý motiv vrcholí velkým chorálním zpěvem při útoku na Černou bránu.

##### *In Dreams*

Hlavní téma celé trilogie zastupuje píseň *In Dreams*, která se poprvé objevuje, když Frodo se Samem opouští Kraj. Občas zazní její útržek v některých skladbách během

---

<sup>18</sup> Music of Star Wars. [cit. 13. 6. 2011]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Music\\_of\\_Star\\_Wars#Musical\\_themes\\_in\\_the\\_scores](https://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_Star_Wars#Musical_themes_in_the_scores)

celé trilogie. Zároveň slouží také jako titulková hudba k prvnímu dílu, kde má dokonce svůj text (viz titulková hudba).

Hlavní motiv nese střední poloha klarinetu a postupné variace přicházejí s dalšími postavami na scéně. Například při první návštěvě v Roklince, kdy se rozhoduje, kdo půjde s Frodem jako doprovod, hlavní téma začíná v žestích, pak se objeví hobiti, tím pokračuje ve flétnách a vrcholí ve smyčcích. Melodie je postavená do durové polohy ve čtyřdobých taktech povětšinou v D dur tónině.

V druhém díle zaznívá toto téma ve scéně, kdy Sam s Frodem putují sami a mají hlad. Sam si vzpomene, že má elfský chléb lembas, a vzpomínají na Kraj. V rámci této scény zaznívá hlavní melodie z *In Dreams* lehce jako vzpomínka na domov. Naposledy se melodie ozve při loučení s Faramirem.

### ***Breaking down the Fellowship aneb variace na In Dreams***

Skladba *In Dreams* vrcholí na konci první dílu, kdy Frodo opouští své přátele, sedá na loďku a odjíždí pryč. Zastoupení má v trubce, která hraje hlavní melodii a je doplněná o smyčce. Končí sólovou flétnou s hlavním tématem celého filmu a tím končí i první díl. Celá tato skladba, kdy Frodo se Samem opouští zbytek své skupiny, trvá přes sedm minut. Střídají se témata z *In Dreams* s *Concerning Hobbits*. Toto spojení ukazuje na rozmanitost Shorova umu. Spojení tří skladeb ukončuje první díl, ale zároveň navozuje zvědavost, jak bude pokračovat putování hobitů a ostatních v díle druhém. Na konci hudebního díla zpívá dětský sbor s dětským sólistou, doplňují je smyčcové nástroje. Celá skladba plynule přechází v skladbu *May it be* od zpěvačky Enyi (viz Titulková hudba).

### ***The White Rider and the Fellowship***

Tato variace je použita v druhém díle, ve scéně, kdy se objevuje Gandalf poprvé jako Gandalf Bílý. Waltzové tempo začíná v crescendo celý orchestr s pěveckým sborem, postupně se mění na smyčcové téma, které se proměňuje v jemný motiv zpívaný vysokými ženskými hlasy.

Motiv variace pokračuje i na konci druhého dílu, kdy se opět objevuje Gandalf na pomoc po bitvě jako záchrana společně s Rohiry.

## **The Ring**

### **Prologue: *One Ring Rule them All***

Téma prstenu se objevuje hned na začátku prvního dílu. Předehra začíná zpěvem ženského sboru v pianissimu za doprovodu táhlého zvuku smyčců. S textem napsaným přímo J.R.R. Tolkienem<sup>19</sup> zazní prvních pár taktů. Víme, že vysoké ženské hlasy symbolizují elfy, a to je potvrzeno i na začátku filmu, kdy zaznívá tato melodie, v níž je vyprávěna historie prstenů spjatá právě s elfskou komunitou. Zatímco se na scéně objevují další postavy, motiv se rozvíjí a zaznívá hlavní melodie.

Za střídání pětidobého, čtyřdobého a třídobého taktu se pomalu rozvolňuje hlavní téma prstenu, za doprovodu lesních rohů, klarinetů a hobojů, které drží spodní linku doprovodu. Když se vypravěč dostane k sdělení, že v Mordoru je vyroben nový a lepší prsten, hudba se radikálně mění. V osmnáctém taktu je hudba označená poco a poco e accel, tzn. že se pomalu zrychluje a postupně se přidávají nástroje. Nejprve hlavní dramatická linka náleží dechovým nástrojům, které pomalu zvyšují tempo, a tím se zvyšuje i napětí. Po pěti taktech se přidají housle, které hrají o oktávu výše ve vázaném a táhlém tempu. Rytmus se zrychluje, až skladba vyvrcholí po slovech „Jeden prsten vládne všem“. Dohrou je posledních jedenáct taktů, kdy se opět stupňuje tempo, ale větší sílu napětí dodává vířivý buben. Tím skladba končí a hned navazuje druhá s názvem *The Revelation of the Ringwraiths*, jež zazní jako doprovod na začátku prvního dílu k bitvě proti Mordoru, protože je používána jako hlavní motiv Černých jezdců.

### ***The Seduction of The Ring***

Variace na motivy prstenu se objevují hned několikrát v rámci celé trilogie. Poprvé, když se Černý jezdec ocitne na území Kraje a hledá Pytlíka, podruhé, když se skupina Společenstva schovává před zvědy letícími z Mordoru. Potřetí je to ve druhém díle, kdy Frodo ukazuje Aragornovi prsten a zároveň je tento motiv zakomponován do

---

<sup>19</sup> Howard Shore – Prologue: One Ring To Rule Them All Lyrics | Genius Lyrics. Genius | Song Lyrics & Knowledge [online]. Copyright © 2019 Genius Media Group Inc. [cit. 23.04.2019]. Dostupné z: <https://genius.com/Howard-shore-prologue-one-ring-to-rule-them-all-lyrics>

závěrečné titulkové hudby. Ve třetím díle variaci slyšíme, když Smeagol najde prsten, avšak tentokrát mužský sbor nahrazuje ženský. Později se motiv prstenu vrací u Sauronova motivu při orchestrální gradaci, to má však už název *Evil of The Ring Theme*.

Tato variace se vyznačuje typickým zpěvem, kdy mužský sbor zpívá slova: „*I tuo, i macil Astaldaron mauri Nai corma macilya A lelyat tú renna,*“ což znamená „*Sila, zbraň a potřeba statečného člověka, ať je prsten, zbraň k vítězství.*“

Začátek otevřeného tématu má podobnost s tématem jako u motivu *The Shire* (Kraj), ale v mollové tónině. Howard Shore zvolil tuto podobnost, jelikož hobiti jsou ti, kteří nosí a střeží prsten.

### ***Sauron's theme***

Další variace na hlavní téma prstenu se objevuje též u postavy Saurona a jeho motivu, jen v agresivnější formě. Použití marocké rhaity<sup>20</sup> přináší východní atmosféru, zatímco zvuk tlumených žesťových nástrojů do melodie vkládá agresivnější a čistší zvuk.

## **Hobbits**

### ***Concerning Hobbits***

Jeden z nejmelodičtějších motivů začíná v osmé minutě, kdy fagot nese hlavní melodii společně se zobcovými flétnami. Celé téma doplňují violoncella a kontrabasy, avšak hned po pár taktech zobcové flétny vystřídají violy ve staccatovém tempu. Ve skladbě *Concerning Hobbits* nejsou využité ani žesťové, ani bicí nástroje. Na konci skladby zazní i hlavní téma celé trilogie, tentokrát v podání zobcové flétny. Jedná se o melodii, která navrácí posluchače do míst Kraje, ale je také spojena s místní komunitou hobitů. Hlavním znakem jsou použité keltské nástroje, jako jsou kytary, mandolíny, a dokonce i keltská harfa, čímž hudba působí živěji a svižněji.

V jedné variaci zazní úryvek v třetí čtvrtině druhého dílu, kdy Smíšek s Pipinem mluví o tom, že nepatří do bitev Středozemě a že by se měli vrátit domů. Zaznívá

---

<sup>20</sup> Marocký hudební nástroj, zvukem podobný altové zobcové flétně.



hlavní melodie, která evokuje pohodu domova, Kraje. Zní však ve velmi pomalém tempu a postupuje v mollové tónině.

Motiv se též vyskytuje ve scéně na konci třetího dílu, kdy se Sam žení.

### **Variace na *Concerning Hobbits – The Shire (Kraj)***

Variací skladby *Concerning Hobbits* je skladba *The Shire* (v překladu Kraj) neboli *Rural Theme*. Melodie drží hlavní téma, ale instrumentace se vyskytuje v jiném složení. Prostupují zde více smyčcové nástroje a mění se tempo ze staccata na legato, jinak jsou skladby totožné.

Na konci druhého dílu se variace též vyskytuje, když Sam v monologu povzbuzuje a připomíná důležitost jejich mise.

Melodie se objevuje též ve třetím díle na konci, kdy se čtveřice Hobitů vrátí do Kraje a v hospůdce popíjí penty piva. Na tuto melodii navazuje motiv *The Uruk-Hai*.

### ***Frodo Baggins theme***

Hlavní hrdina trilogie má rovněž své téma, které se zdá být poněkud nejasné. Jelikož je definován akordy podobnými hymnům, které někdy dotváří děj samostatně, ale většinou jsou skryty v jiných tématech, např. v *The Shire*. Samotné akordy začínají, když Bilbo vypráví o svém plánu, o „klidu a míru“ a opět, když Gandalf a Bilbo hovoří o Frodovi v Dnu pytle. Akordy jsou většinou používány s první větou z melodie *The Shire* a s druhou větou jsou použity až na konci druhého dílu *Dvě věže*. Toto téma má také variace cínové píšťalky, které je slyšet zejména v tématu *Breaking of the Fellowship*.

### ***The Red Flaming Hair theme – oslava Bilba***

Na oslavě Bilbových narozenin hraje hudba podobná irskému stylu. Jako hlavní tři instrumenty se zde projevují flétna, housle a hlavně dudy za jemného doprovodu perkusí. Vše se hraje v dvanáctidobém taktu ve svižném tempu. Hravá durová melodie doplňuje taneční scény a přidává na veselé atmosféře.

### ***The Grey Havens***

Motiv, který se objevuje až ve třetím díle, patří k jednomu z nejdojemnějších témat třetího dílu. Patří ke scéně, kdy se hobiti loučí s Frodem, který odplouvá s elfy pryč do jiné země. Melodie naznačuje prvky z *Concerning Hobbits* a také z *In Dreams*. Celou skladbu otvírá Panova flétna v G dur tónině s doprovodem violoncell a postupně se přidávají housle s harfou. Dílo končí melodií z titulkové hudby *Into the West* (viz Titulková hudba).

Skladba na mě působí dojmem, jako by uzavírala celou trilogii. Propojuje téma hobitů a jejich dobrodružného cestování s motivem Společenstva, který ukazuje na sílu skupiny a přátel, kteří si vzájemně pomáhají.

### **The Elves**

Hudba charakterizující společenství elfů se výrazně liší od ostatních skladeb. V rámci oddělení právě elfů od všech ostatních je hudba drsnější, čistší a záhadná. Skladby jsou vytvořené pro ženské hlasy doplněné houslemi, zvonkohrami a harfami. Většinou hluboké tóny lesních rohů a tub podkreslují vysoké ženské hlasy, jež zpívají elfským jazykem.

Hudba je uzavřená, oddělená od okolního světa stejně tak jako elfové, kteří žijí ve svých skupinách a nepřipouští mnoho ostatních bytostí k sobě do míst, kde bydlí. Hudba je též spojená s místem zvaným Roklinka neboli Imladris (elfským jazykem), kde elfové žijí.

Hudba se jeví jako exotická a starodávná a vzbuzuje určitou důstojnost a respekt k této velmi zajímavé skupině bytostí. Ukrývá v sobě nástroje specifické pro východní hudbu, obsahuje melodické intervaly, které převládají právě v hudbě typické pro východní oblast.

### ***Arwen***

Poprvé se s elfskou hudbou setkáváme v čase okolo jedné hodiny a osmi minut, když přijíždí elfka Arwen, aby zachránila Froda před smrtí. Hlavní motiv Arwen ze začátku zpívá sólistka doplněná ženskými hlasy v doprovodu smyčcových nástrojů. Později se přidávají i mužské hlasy a ostatní nástroje orchestru kromě žesťových nástrojů.

Tento motiv se v trilogii objevuje podruhé, když je Aragorn korunován na krále a potkává se s Arwen po celé té dobrodružné odmlce. Velmi dojemnou scénu doplňuje právě jejich společný motiv. Vysoké ženské hlasy zpívají elfským jazykem jemnou melodii po dobu jedné minuty. Motiv plynule navazuje na smyčcové zpracování už k předešlé, která postupně graduje k hlavnímu motivu písně.

### **Arwen a Aragorn – *Evenstar***

Zamilovaný motiv, který odkazuje na lásku Arwen a Aragorna, byl napsán v durové tónině. Opět slyšíme vysoké ženské hlasy doplněné violami a violoncelly, které drží spodní linku.

Ve druhém díle se *Evenstar* objevuje jako výrazně smutný a romantický podkres, kdy Aragorn a Arwen prožívají strach z války a z toho, že se nikdy neuvidí. Hlavní hlas zpívá ženský alt s podkresem vybrnkávané harfy a táhlými smyčci. Hudba perfektně doplňuje celou situaci. Pomalý a smutný podkres probouzí v divákovi pocit lítosti.

Motiv se objevuje též ve druhé polovině druhého dílu, kdy Elrond vysvětluje Arwen, že Aragorn je smrtelník a že nebude moct žít s Arwen po boku, jelikož ona je elfka, tudíž nesmrtelná.

### ***Arwen's song***

Tato skladba je speciální v tom, že ji zpívá herečka Liv Tyler, která ztvárnila právě Arwen, a je též variací *Evenstar*. Celá skladba doplňuje scénu *House od Healing* v druhém díle *Dvě věže*.

### **Dwarves**

Skladby vytvořené pro trpaslíky se vyznačují melodiemi psanými zvlášť pro hluboké mužské hlasy. Howard Shore vybíral takové mužské hlasy, aby měly plnou barvu hlasu, ale hlavně hrubý ráz. Taková hudba velmi kontrastuje s elfskou hudbou, která je spíše lehká a naopak velmi vysoko posazená. Hudba zaznívá nejvíce v jeskynním komplexu Morie, kde trpaslíci žijí.

## **Moria**

Tento motiv držený na smyčcích a žestích doplňuje mužský sbor, složený především z basových zpěváků. Hudba formou legata působí jako jeden tón, který zní po několik dob. Tempo je po celou dobu velmi táhlé a rozvolněné, do něj buben tluče každou dobu a tím udržuje tempo celého orchestru.

Vzestupný a hrozivý motiv nastupuje, když si Gandalf uvědomí, že bude skupina muset projít doly Morie, a končí, když se otevřou brány. Hluboký zpěv zní po celou dobu jejich cesty ve tmě, což perfektně dokresluje atmosféru vizuálního zážitku.

Variace na skladbu Moria zazní u druhého dílu *Dvě věže* hned ze začátku, když Gandalf bojuje s temným démonem Balrogem. Hlavní melodie trpaslíků s hučícími hlasy se objevuje i v dílech *Hobit* jako hlavní motiv trpaslíků.

### ***Dwarrowdelf - Balin's tomb***

Melodie se vyznačuje zejména tím, že je úplně jiná a netypická pro komunitu trpaslíků. Melancholická melodie spolu s dlouhými táhlými tóny ukazuje na zničenou vznešenost trpaslíků. Tato píseň působí jako velmi smutná modlitba za trpaslíky. Avšak v polovině skladby se hudba proměňuje a jde s dějem. Největší gradaci slyšíme, když hlavní skupina vstoupí do haly číslo 21 v Morii, dále se vyskytuje v Balinově hrobce a velké finále sklízí v bitvě o Mazarbul.

Do této melodie se vložil sám režisér Peter Jackson, který vnuknul nápad umlčet hudbu v Balinově hrobce, když v ní začne boj. Ticho zvýší napětí a vzbuzuje strach a hrůzu, čímž Jackson podpořil obrazovou stránku filmu. Proto při bitvě se skřety nehraje žádná hudba, ale jsou slyšet jen zvuky mečů, šípů a nářek skřetů.

Hlavní fráze tohoto motivu navazuje též v trilogii *Hobit*, když se hobiti objevují na území Dna kraje.

### ***The Monsters of Middle Earth***

Mezi přízraky Středozemě jsem zařadila hlavního démona Balroga, který způsobil to, že Gandalf opustil hlavní skupinu Společenstva, a jeskynního obra. Toho Společenstvo potkává v Balinově hrobce, kde se strhne bitva se skřety. Hlavními

přízraky zejména prvního dílu jsou Nâzgulové aneb Prstenové přízraky, kteří se snaží dostat Froda Pytlíka i s prstenem. Nezapomněla jsem sem zařadit ani postavu Gluma.

### ***Balrog's theme***

Balroga poznáváme jako temného démona, který bojuje s Gandalfem na konci prvního dílu. Mužský sbor, který zpívá, ale i hučí v basové tónině, je doprovázen bicími nástroji a žesti. Střídání vyšších tónů za doprovodu bubnů vyvolává tajuplnou a strašidelnou atmosféru snímku, a tím podtrhává napětí narativu. Celý motiv je definován barvou nástrojů a stylem orchestrace. Otevřené harmonie s rytmickými instrumenty, nenápadné bubnování v doprovodu pronikavých žesťových nástrojů plyne nad mužskými chorálovými party. Vše doplňuje dramatický děj, kdy Gandalf padá do hlubin temna. V tu chvíli se motiv mění na žalozpěv tvořený vysokými ženskými hlasy za doprovodů basových partů mužských hlasů.

### ***Troll's theme***

Skladba, která se odehrává v Balinově hrobce, navazuje na skladbu Dwarrowdelf. Je doprovázena smyčci za doprovodu velkých bubnů. Těžkopádná, ale i žalostná hudba doprovází postavu na scéně, a to jeskynního obra.

### **Gollum**

Pomalá a ponurá skladba charakterizující tuto postavu naprosto odpovídá povaze Gluma. Smeagola lze charakterizovat jako lstivého, nepředvídatelného tvora se záhadnou minulostí, a tak působí i jeho téma. Nejprve se vyskytuje na začátku, kdy se Glum poprvé objevuje. Jelikož Glum patří do vzdáleného příbuzenstva hobitů, můžeme zaznamenat hlavní téma z *Concerning Hobbits*, které se právě v této skladbě kombinuje s melodií pro prsten. Molová tónina, nesená na smyčcích, klarinetech a hoboích, působí jako lamento. Ke gradaci skladby dopomáhají velké bubny s činely.

### ***Gollum's song***

Závěrečná píseň, která ukončuje druhý díl, se nese v tématu Smeagola. Variace na téma Glumova tématu pokračuje instrumentálně přes závěrečné titulky se záběrem na Horu osudu.

### ***Služebníci Saurona – skladba *The Revelation of the Ringwraiths****

Toto téma je kombinací motivu prstenu, který je zastoupen zpěvem sboru, zatímco je do něj zakomponován doprovod – téma Mordoru, Používá se zde ostinátní způsob hudby, kdy se opakuje hlavní melodie a postupně se přidávají další nástroje, které rozvíjejí hlavní hudební myšlenku. Poprvé tato variace zaznívá v prologu při bitvě, obzvláště když se na scéně objevuje sám Sauron. Poté se vyskytuje téměř (ale ne vždy) pokaždé zároveň s Černými jezdci, což je slyšet hlavně v první polovině prvního dílu, kdy se Jezdci snaží dostihnout Froda Pytlíka s prstenem.

## **Třetí díl**

### ***Éowyn theme***

Krásná rohanská štítonoška, která se nebojí bitvy, je definována dlouhými tóny. Smyčcové nástroje se střídají s lesními rohy, avšak lesní rohy hrají noty na čtyři doby a housle většinou na dvě. Zpočátku se v C dur tónině objevuje hlavní motiv, který pomalu přechází do mollového posazení, avšak končí opět v durové stupnici. Občas se objevují i sbory ženských a mužských hlasů. V hudbě zkomponované pomocí pátých intervalů, kdy chybí třetina akordu, nemůžeme definovat, jestli je akord durový či mollový. Tento způsob je typický pro místo Rohan, a právě u tématu Éowyn ho můžeme dobře zaznamenat. První záznam toho tématu pozorujeme ve druhém díle, kdy se Éowyn poprvé objevuje na plátně.

### ***The Return of The King***

Typický motiv pro třetí díl definuje melodie hraná zobcovou flétnou v první části, kterou postupně přebírají smyčcové nástroje s hoboji. V rámci celého motivu se objevují kousky melodií ze Společenstva, prstenu a hobitů a v rámci třetího dílu

zaznívá hned několikrát. Jako jeden z nejdůležitějších motivů třetího dílu definuje nezbytnost vlády nového krále.

Na konci třetího dílu do tohoto tématu zpívá elfštinou sám Viggo Mortens (Aragorn) se sopranistkou Renee Fleming.<sup>21</sup> Motiv se poté opakuje ještě, když Frodo opouští své přátele a s Bilbem odplouvají.

### **Geografický kontext:**

#### **Mordor**

Místo zvané Mordor je územím temného pána Saurona, který je takzvaným pánem zla. Má pod sebou vojska skřetů, které ovládá, ale zároveň pro něho „pracují“ i temní Černí jezdcí.

Hudební materiál Mordoru ohraničuje své geografické území a starověké nádech udávají intervaly východních stupnic. Skladby zkomponované pro oblast Mordoru jsou dávány do kontrastu s hudebními díly spojenými s územím Kraje, protože obě tematické skupiny jsou definovány množstvím hlavních témat a sekundárních motivů použitých jako doprovodné postavy. Dokonce jsou obě skupiny konstruovány velmi podobně.

Motivy typické pro území Mordoru charakterizují jak území, tak také signalizují předzvěst skřetů na scéně. Nejtypičtějším nástrojem pro Mordor jsou bubny, které těžkopádně symbolizují zlo v *Pána prstenů*. *The Mordor outline* není typický motiv, ale spíše nějaký vzor, který symbolizují bojové bicí nástroje. Tento válečný rytmus označuje moc Saurona a jeho armády (u Černé brány). Stejný motiv zazní na scéně velmi často, obzvláště pak s armádou skřetů, pátrající ve druhém díle po hobitech. Motiv se vždy objeví alespoň na deset sekund. Zazní hlavní melodie ve spojení žesťových a bicích nástrojů. Celý motiv má svůj řádný důraz a přesný rytmus.

---

<sup>21</sup> Návrat krále: INFORMACE O SOUNDTRACKU. Kfilmu.net [online]. [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <https://www.kfilmu.net/film/navratkrale/soundtrack/>

### ***The Power of Mordor theme***

Tato hudba, původně psaná k prologu, se objevuje až při radě Elronda, a pak ještě jednou, než propukne závěrečná bitva. Variace na motivy Mordoru umocňují opět žesťové nástroje ve spolupráci s velkými bubny.

### ***Mount Doom***

Skladba *Mount Doom* symbolizuje území hory Osudu. Zastoupena je dvojicí akordů, které se střídají a jsou odvozeny od Glumova motivu. Objevuje se ve scénách, kdy Isildur vzpomíná na horu Osudu a také v závěrečné scéně třetí dílu, kdy Frodo zápasí s Glumem o prsten, avšak motiv je zpíván pěveckým sborem.

### ***The Threat of Mordor***

Tento ostinátní rytmus se jeví jako nejnebezpečnější motiv celé trilogie. Hlavní téma Mordoru, které je doprovázeno několika dalšími motivy v závislosti na postavách v ději, podkresluje situace kolem tohoto strašidelného místa. Největší gradaci má ve třetím díle, kde se také nejvíce mluví o Mordoru a který už zdaleka není pohádkou o hobitcích, ale spíš akčním thrillerem, jež doplňuje právě hudba *The Threat of Mordor*.

### **Doprovodné části Mordoru**

#### ***Descending Thirds***

Tento doprovod slouží k mnoha scénám Mordoru v rámci celé trilogie. Zastoupený žesti a smyčci doprovází děj a dodává mu strašidelnou atmosféru. Například, když Saruman mluví o spojení sil se Sauronem, motiv stupňuje a graduje s celým orchestrem. Motiv je též použit jako základ pro motivy ve filmu *Hobit*.

#### ***Sauron's Menace***

Tato skladba je ostinátní doprovod, který se ve většině případů spojuje s tématem *Ringwraith*. Doplnuje přede hry, ale v některých scénách navazuje právě na toto téma.



Dále doplňuje téma *Flight to the Ford*, uprostřed mu dodává děsivý nádech, který souzní s dějem.

### **Isengard**

Zatímco téma Mordoru kontrastuje s tématem Kraje, tak Isengard má v kontrastu téma Společenství. Nejen, že je tu protiklad dobro versus zlo, ale rovněž protiklad společenství či skupiny proti jednotlivci, který chce ovládnout svět. Motiv Isengardu se vyznačuje převrácenými variacemi „tam a zpět“. Celá kompozice má připomínat industriální nádech pomocí hlubokých žesťových nástrojů a rozsáhlou instrumentací bicích nástrojů. Ve scénách se objevuje, když se o Isengardu mluví nebo se na scéně objeví skřeti. Ukazuje se též ve scéně, kdy soupeří Gandalf se Sarumanem. Isengardův motiv se ve druhém díle vyskytuje v situacích, kdy skřetové bojují v bitvě o Helmův žleb. Nejdříve útočí elfové s lidmi v pozadí s motivem lidí, ale ve chvíli, kdy zaútočí skřeti a opírají žebříky o hradby, v pozadí se umocňuje motiv Isengardu, dodávající na síle celého děje.

Téma Isengardu není spojené jen s místem, ale hlavně s jeho obyvateli, a to se skřety a Sarumanem.

### **Pětidobý rytmus**

Přízračný rytmus pětidobého taktu se vyskytuje zejména u scén s Isengardem nebo se Sarumanem. Ale hlavně je tento rytmus typický pro skřety. Hraje se na kovářské pláty a další metalické perkusní předměty, je hraný 5/4 rytmem, a to zejména při pochodu skřetů. Pětidobý námět se však používá jak pro Isengard, tak pro Mordor. Rozdíl je však v přírazu na dobu. U Isengardu se dává důraz na čtvrtou a pátou dobu na rozdíl od zbytku Mordoru, kde je důraz položen na první tři doby hudby.

### ***The Uruk-Hai theme***

Metalické perkusní nástroje charakterizují motiv, který doprovází skřety na území Isengardu. Rytmičká hudba, doprovázená výraznými lesními rohy a pozouny, hraje ve scéně, kdy skřeti unášejí Smíška a Pipina v druhém díle. Celé téma *The Uruk-Hai*

se zdá být variací a spojením motivů Společenstva a Isengardu, ale i Rohanského království. Celá skladba proměnlivě doplňuje děj o dramaturgickou hudbu závislou na dějovém prostředí.

Pokračuje ve scéně, kdy Aragorn, Gimli a Legolas skřetí únosce hledají a honí, avšak za zvuku výrazné trubky. Skladba provází trojici při hledání jejich hobitích přátel.

Téma se objevuje též ve třetím díle, nicméně v pomalejším tempu, ve scéně zapalování majáků. Melodie má vyjadřovat volání o pomoc, čehož Shore dosáhl pomocí táhlých smyčců a staccatového tempa dechových nástrojů. Při postupném zapalování majáků na dálku se tempo stupňuje a vyvrcholí radostným durovým nástupem žesťových nástrojů s vedoucí trubkou a pozouny.

### **Roklinka**

Téma uzpůsobené ženskému sboru spolu s doprovodem harfy vystihuje atmosféru tajného a mysteriozního místa. Zkomponovaná hudba působí uklidňujícím a relaxačním dojmem. Můžeme si všimnout použitého stylu arpeggia, rozložených akordů, hraných speciální harfou. Hlavní durové variace jsou spojeny s Roklinkou, avšak objevují se zde i molová arpeggia, která signalizují Elrondovy slabosti.

### **Rivendell theme**

Jedná se o téma uzpůsobené pro ženský sbor spolu s podnadvěsem arpeggio, které je zpracováno i dějově a má působit uklidňujícím dojmem. Dlouhé tóny dodávají narativu pokojnou atmosféru. S malou změnou se objevuje v druhém díle, když Arwen opouští děj. To jsou sem přidány prvky mollové, odkazující na smutný děj.

### **Lóthrien**

Nejkrásnější elfí království Třetího věku, které má velkou roli pro veškeré elfstvo, je opět charakterizováno hudbou, jež dokonale doplňuje obraz. Tajuplné tmavé místo vystihují vysoké ženské hlasy, které někdy zpívají accapela. V Lóthrien slyšíme altový žalozpěv, který je věnovaný padlému Gandalfovi. V porovnání s Roklinkou se hudba vyznačuje spíše mollovým postavením, a tím působí všechno tajuplněji a

nebezpečněji, diváka to nechává v napjatém očekávání. Hlavní téma drží lesní rohy v doprovodu ženských vokálů.

## **Gondor**

Království, které Tolkien ustanovil na severozápadním cípu Středozemě, zastupují témata pro lidské bytosti. Od druhé poloviny druhého dílu do třetího dílu můžeme slyšet majestátní hudbu zastupující Gondor, svět velkých králů, ale hlavně svět lidí.

### ***The Realm of Gondor***

Základní verze motivu se objevila už na radě u Elronda, ale mnohem větší rozkvět zažívá až v druhém díle *Dvě věže*, kdy Aragorn odhaluje své dědictví. Melodie dostává finální podobu, když Faramir vzpomíná na Boromira, a stává se hlavním tématem druhého dílu. Lesní rohy v doprovodu smyčcových nástrojů nesou hlavní melodii, občas se připojí příčná flétna, ale po většinu písně hraje celý orchestr.

### **Minar Tirith – Strážní věž**

Variace na více motivů se vyznačuje scénou, kdy Aragorn s Boromirem pobývají v Lóthlórien v prvním díle. Pak se objevuje až ve třetím díle, kdy se na plátně vyskytuje právě ona strážní věž.

## **Rohan**

Království Rohan tvoří zejména louky a pastviny. Leží mezi královstvím Gondor a nebezpečnou zemí Mordor. Svým prostředím má připomínat norskou krajinu. Podle ní byly vybrány nástroje, aby přidaly na severské atmosféře. Za typické nástroje pro toto území Shore zvolil trubky ve spojení s houslemi a lesními rohy, avšak použil i jeden nevídaný nástroj, v Norsku tradiční, a to tzv. „hardingfele“, speciální housle. Motiv zaznívá ve skladbách *The Plains of Rohan*.

### ***The Rohan Fanfare***

Je to hudba typická pro druhý díl, začíná při začátečních titulcích a pokračuje, dokud se na scéně neobjeví Gandalf. Za zmínku stojí, že u této fanfáry byla v orchestru zdvojnásobena žesťová sekce, která nese hlavní motiv Rohanu. Téma se objevuje ke konci druhého dílu, kdy král Rohanu vyjíždí po boku Aragorna bojovat v bitvě za Helmův žleb. Trubkami doprovázený zpěv zaznívá však jen na krátký moment.

### ***The Riders of Rohan***

Jedno z hlavních témat Rohanu nese název podle toho, že je to země proslulá zejména tím, že je to země jezdců. Skladba *The Riders of Rohan* patří mezi kratší motivy, můžeme zde říci, že se jedná o pouhou variaci písně *The Rohan Fanfare*. Objevuje se na více místech v druhém a třetím díle. Avšak největší rozvoj zaznamenáváme při bitvě s Uruk-hai, kdy jezdci obklopí Aragorna, Legolase a Gimliho.

### ***The King of The Golden Hall***

Trubka jako hlavní nástroj tohoto motivu vede melodii od počátku této melodie. Vyčnívá nad pěveckým sborem a postupně předává hlavní vedení lesnímu rohu s violou za doprovodu trombonu. Shore v této melodii využil zbarvení zvuku nástrojů, čímž definuje místo Rohan, ale také doplňuje vizuální složku filmu.

V třetím díle se melodie objevuje v bitvě u Minas Tirith, ale slouží jako hlavní skladba oslavující vítězství Rohirů a krále. Motiv je variován pomocí dvou hlavních houslí, jež hrají hlavní melodii, s doprovodem cello, piana a flétny.

### ***Příroda – Nature Reclamation***

Složený motiv zastupující přírodu se objevuje, když na scéně vidíme oživé stromy či obří orly, kteří zachraňují Gandalfa a na konci třetího dílu i Froda se Samem. Když je Gandalf uvězněn ve Sarumanově věži a pozoruje nočního motýla, objevuje se zde náznak motivu, který reprezentuje právě přírodu. V pozadí zaznívá motiv přírody také ve chvíli, kdy obří stromy, takzvaní enti, vyrazí do boje za dobro.

Ozývají se tu ženské vysoké hlasy podbarvené tenorovými mužskými hlasy v doprovodu dlouhých tónů na smyčcové nástroje. Postupně vše stupňuje a přidávají se bicí nástroje, až nakonec melodie utichá do slabých houslí, které dohrávají poslední takty.

Existuje několik variací spojených s přírodou v závislosti na tom, kdo se objevuje na scéně. Když Gandalf letí na svých létajících pomocnících, motiv zaznívá v durové variaci. Avšak když se objevují enti, základní melodii určují cello, fagoty a dřevěné perkusní nástroje. Motiv se nese ve velmi pomalém tempu, ale i statně, což odráží pohyb obrovských stromů. S hlavní hudbou s názvem *The last march of the Ents* vstupují enti do boje.

#### 4.2. TECHNICKÁ FUNKCE

Hudba v trilogii Pán prstenů má velmi důležitou funkci. Zní v podstatě skoro nepřetržitě, a když zrovna nic v pozadí nezní, na scéně se odehrává něco vážného. Výrazným příkladem je scéna ve druhém díle, kdy Aragorn, polapený jedním ze skřetů, padá ze srázu, a tak v divákovi vzbuzuje dojem, že zemřel. Můžeme vidět, že Howard Shore pracuje s mnoha motivy a s ještě více variacemi.

V technické funkci se můžeme zaměřit i na skladatelskou inspiraci. Shore se inspiroval pouze v jednom případě. Převzal motiv Prstenu od Richarda Wagnera z patnáctihodinové opery *Der Ring des Nibelungen*<sup>22</sup> jako leitmotiv pro téma prstenu ve třetím díle. Když se Frodo se Samem dostanou do Hory osudu, čímž děj vrcholí, zaznívá motiv prstenu propojený právě s leitmotivem od Richarda Wagnera. Dává důraz na tak malou věc, která je přitom tak velmi mocná.

---

<sup>22</sup> Van Burik, Wouter. *What do Tolkien fans think of Howard Shore's score for the Lord of the Rings movies?*, [cit. 23. 2. 2016]. Dostupné z: <https://www.quora.com/What-do-Tolkien-fans-think-of-Howard-Shores-score-for-the-Lord-of-the-Rings-movies>

## Kontinuita od scény ke scéně

Podle Jána Grečnára<sup>23</sup> kontinuita scén formuje celistvou strukturu filmového díla. Tvrdí, že vše souvisí s tím, jak mozek zpracovává informace, že hudba je ten prvek, který vše propojuje. V případě trilogie *Pán prstenů* hudba spojuje mnoho scén. Jelikož neustále na pozadí zní nějaké tóny, málokdy nastává tvrdý přechod mezi scénami. Kdy si takového tvrdého přechodu můžeme všimnout, je moment ve třetím díle *Návrat krále*, ve scénách Froda a obřího pavouka na cestě do hory Osudu (v čase 1:40:00). Avšak když hudba nehraje, má to svůj význam. Absence hudby zvyšuje napětí a nepředpovídá děj.

Proto také Howard Shore zkomponoval mnoho variací na základních devadesát motivů. Tím vytvořil hudební kompozice pro trilogii *Pán prstenů*, která trvá přes dvanáct hodin.

Hudba nepředvídá děj, ale spíše ho doplňuje. Hlavní motivy znějí vždy zároveň s ukazovaným místem, člověkem či situací. Když jsou scény poněkud zdouhavé, audio prvek děj zrychluje pomocí rychlých nástrojů, a tím doplňuje obrazovou stránku.

V prvním díle v čase cca 0:51:13 vidíme, že hobiti dorazí do hospody U Skákavého poníka. Nejdříve slyšíme pouze déšť a žádnou hudbu, to znamená, že nevíme, co se bude dít. Takovým způsobem diváky Shore s Jacksonem udržují v napětí, co se bude dít. Nezní totiž žádná typická hudba, ani pro očekávaného Chodce Aragorna, ani pro Černé jezdce. Tím tvůrci ukazují, že ticho používají jako nástroj napětí v narativu, a to ve všech třech dílech.

V druhém díle můžeme vidět, jak Shore propojuje scény pomocí hudby, konkrétně v době hlavní bitvy druhého dílu (cca 2:10:00). Tam se rychlé záběry za hudby střídají stejně rychle jako hudba samotná. Dává to ději rychlý spád a posouvá ho dopředu. Díky provázanosti scén hudbou vzniklo mnoho variací, které se navzájem propojují a sdílejí hlavní témata.

Ve třetím díle spojují scény konkrétní nástroje. Například v čase 1:09:55, kdy král odjíždí s panoši a vstupuje na scénu Aragorn, se scény slučují díky hobojským, které

---

<sup>23</sup> GREČNÁR, Ján. *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, c2005, str. 30.

v legato tempu drží basovou linku. To propojuje nejen scény, ale i hudební motivy a témata Rohanu s Aragornem.

### **Kontinuita v rámci celého filmu/trilogie**

Jak už jsem psala u některých motivů, existují variace a postupný rozvoj motivů s více nástroji v závislosti na postavách či ději.

Howard Shore definuje skoro všechny základní motivy v prvním díle. Už od začátku slyšíme nejdůležitější motiv Společenstva, poté hobitů a jejich různé variace. Ve druhém a třetím dílu přibudou už jen motivy pro místa, obyvatele či postavy, které se v prvním díle nevyskytují. Také se zde bohatě rozvíjejí témata z prvního dílu v závislosti na dějové lince.

Shore používá i opakující fragmenty. Repetitivnost hudby dodává na síle dramatičnosti a příběhu. To se v díle opakuje hned několikrát v tempu crescenda.

Nejvíce hudebních složek se objevuje v prvním díle. V druhém a třetím je hudba nahrazována zvuky bitev, koní nebo i výřečnějším dialogem.

### **Titulková hudba**

V titulkových skladbách můžeme vidět paralelu. Howard Shore používá vždy jako první vokální píseň, která svým textem dokončuje děj. Poté se napojuje hlavní melodie toho dílu, za kterým se titulky nacházejí. Celá titulková scéna trvá vždy okolo deseti minut.

### **První díl – Společenstvo prstenu**

První díl trilogie Společenstvo prstenu uzavírá píseň *May it be* od zpěvačky Enyi, která pak plynule navazuje na hlavní téma prvního dílu, skladbu *In Dreams*. V této variaci *In Dreams* zpívá hlavní melodii sólový chlapecký hlas Edwarda Rosse s doprovodem celého orchestru a pěveckého smíšeného sboru. Slova k písni složil Fran Walsh. Ke konci skladby se ještě objevuje téma *Elberethu*, ale skladbu uzavírá hlavní melodie celého prvního dílu s úplným orchestrem.

## Druhý díl – Dvě věže

Závěrečná hudba druhého dílu demonstruje předchozí události. Nejprve hraje Glumova píseň, již stejně jako v prvním díle zpívá sólová islandská zpěvačka Emiliána Torrini,<sup>24</sup> která také napsala slova k této písni. Procítěná píseň jakoby reflektovala putování se Smeagolem během druhého dílu. Navazující písni je *The Riders of Rohan*, jež odkazuje k vyhrané bitvě o Helmův žleb na území Rohanu. Poměrně zpěvná píseň v převážně durové tónině působí velmi majestátně. Hraje ji celý orchestr s žesti v popředí.

## Třetí díl – Návrat krále

Titulková hudba ve třetím díle začíná už při posledním záběru na Sama s rodinou. Veselá hudba s vedoucí flétnou pokračuje do titulků a s přidáním celého orchestru se pojí s hudbou *Into the West*. Zpěvačka Annie Lennox představuje tuto závěrečnou píseň přes větší část titulků. Píseň jakoby shrnovala příběh všech dílů, který došel ke svému konci. Ale konečnou fázi titulků doplňuje majestátní skladba, začínající motivem hobitů a pokračující tématem třetí dílu, a to skladbou se stejnojmenným názvem.

### 4.3. CITOVÉ ZABARVENÍ

Trilogie *Pán prstenů* je příběh nabitý emocemi. Střídají se v takovém tempu, že divák stihá vnímat všechny pocity hlavních i vedlejších postav, ale i skryté situace. Citově zabarvené melodie prostupují všemi díly a doladují tak celou kompozici snímku. Pro funkci citového zabarvení jsem vybrala několik typických emocí pro film, pro lidi a právě pro příběh *Pána prstenů*.

Howard Shore používá hudbu nejen k dramatičnosti narativu, ale i k dokreslení situace postav, jak se která cítí, co prožívá a jaký má například strach z války nebo

---

<sup>24</sup> The One Wiki to Rule Them All | FANDOM powered by Wikia. [online]. Dostupné z: [https://lotr.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://lotr.fandom.com/wiki/Main_Page)



temné moci. K tomu používá velmi rozsáhlé a komplikované variace, které se prolínají mezi sebou.

### **Emoce smutku**

Nešťastných, smutných pocitů se ve snímku vyskytuje mnoho, ať už v truchlivých scénách, nebo také v nebezpečných a strašidelných.

Jedním z příkladů jsou Arwen s Aragornem. V polovině druhého dílu si Aragorn ve vzpomínce připomíná rozhovor s Arwen, v němž rozebírali svoji lásku a fakt, že Elrond (Arwenin otec) nepřeje jejich lásce, protože Arwen je elfka a Aragorn člověk. Celá scéna se nese ve velmi smutném duchu. Loučení dvou zamilovaných bytostí, které nemohou být spolu, podkresluje skladba *Evenstar*, která doplňuje atmosféru celé situace. Hudba se prolíná ve třech scénách a ukazuje tím na to, jak je to pro Aragorna důležité. Tento žalozpěv je psaný v tónině a mol ve flebile tempu.

Táhlá mollová hudba doplňuje scény smrti a vážných situací. Vhodným příkladem je třeba scéna z konce prvního dílu, kdy Frodo sedá na loďku a odplouvá od svého věrného přítele Sama. Ten jde za ním do vody, i když neumí plavat. Zde hraje hudba s názvem *The Breaking of The Fellowship*. Sam padá do vody, ale Frodo ho vytáhne a zachrání. Jemné smyčce podkreslují vážný dialog mezi dvěma přáteli v mollové tónině a s brumendem mužského sboru. Temná a velmi smutná hudba se postupem děje proměňuje v hlavní téma prvního dílu – *The Fellowship Theme* v mollové variaci, která přechází v téma hobitů hrané zobcovou flétnou. Podruhé se objevuje, když Frodo a Sam dorazí do Mordoru a blíží se k hoře Osudu a Frodo opět odhání Sama od sebe pryč. Tam zaznívá téma Hobitína, ale v mollové variaci.

S dalším a nezvyklým smutným stylem Shore pracuje pomocí zpěvu hlavně ve třetím díle. Nejprve, když Pipin zpívá správci Gondoru v čase 1:07:05 a mezitím Farimir vyráží do boje proti skřetům. Podruhé se zpěv objevuje až na konci, kdy je Aragorn korunován králem a sám jeho představitel Viggo Mortens zpívá ústřední melodii třetího dílu *The Return of the King*.

## **Emoce radosti**

Když si představíme radost v rámci *Pána prstenů*, vybaví se nám scény s hobity. Jelikož půlčící jsou radostní tvorové, i jejich oslavy jsou velmi pozitivně laděné.

Jedna z hlavních radostných scén trilogie se odehraje hned ze začátku prvního dílu. Gandalf přijíždí do Kraje, aby se zúčastnil narozenin Bilba Pytlíka. Při hobití oslavě zaznívá píseň *Flaming Red Hair*, doplněná tleskáním, smíchem a povídáním šťastných hobitů. Celá píseň se hraje v polkovém allegro tempu s hlavním nástrojem picolou v durové tónině.

## **Emoce strachu**

Jedním z velmi rozsáhlých pocitů během trilogie bývá strach. Strach hobitů z mise, strach ze skřetů, Černých jezdců, Saurona, Sarumana a z toho, jestli vůbec dokáží dokončit svůj úkol. Temná a děsivá hudba je ve většině případů doplněna ruchy a zvuky, jako jsou skřeky skřetů nebo zvuk kovových materiálů. V mnoha případech na vypjatosti situace přidává i chorální zvuk mužských hlasů v podkresu smyčcových hlubokých nástrojů (např. bitva o Helmův žleb). Napětí stupňující se ve scénách doplňují i žesťové nástroje, které po půltónech zvedají svoji výšku.

Dalším prvkem spojeným s hudbou vzbuzující strach jsou postavy zvané Černí jezdcí. Nejen hobitům na scéně vzbuzují strach, tak i hudba umocňuje neznámost těchto neznámých přízraků. Zejména skladba zvaná *The Revelation of the Ringwraiths*.

Další z nejděsivějších motivů Černých jezdců zpracovává skladba *The Nazgûl*. Hudba je velmi temná, pracující s napětím pomocí crescenda smíšeného sboru, pravidelných bicích nástrojů a typického tempa hoboju, pozounů a tenorových saxofonů.

V některých situacích vzbuzujících strach nehraje žádná hudba. Právě ticho dodává to tajemné napětí situaci a pomáhá dramatičnosti děje. Ovšem, když nehraje hudba, jsou slyšet jiné zvuky, jako vítr, skřeti v dálce či podivné šustění. Ticho též dodává na vážnosti záběru.

Nejvíce skladeb navozujících strach můžeme slyšet v díle třetím. V rámci hlavní bitvy u Minas Tirith se objevuje hned několik motivů, které spolu podtrhují děj a vytváří kontinuitu celé fragmentované situace.

### **Emoce naděje**

Jen hlavní motiv Společenstva je plný naděje. Téma zaznívá vždy, když se alespoň tři postavy rozhodnou jít do boje nebo dál na cestu. Mimo motiv hlavní skupiny se hudba s nadějí spojuje s Gandalfem, orly, ale i s majáky ve třetím díle. Ty tvoří jakési signální volání o pomoc pro Gondor. Při této příležitosti Shore zvolil smyčcové nástroje, opakující stejnou melodii, ale přidávající na síle a zrychlující tempo. Postupně se přidávají žesťové nástroje s bubny. Tato melodie se překrývá s motivem Rohanu, protože majáky se rozsvítí až v rohanském území. Když to vidí král Theodor, vyšle své vojáky na pomoc Gondoru a za doprovodu typické rohanské melodie, připomínající irskou hudbu, vyrazí směr Gondor.

#### **4.4. TECHNICKÉ INFORMACE**

Při nahrávání hudby k filmům dirigoval celý orchestr sám Howard Shore a ten si také seskládal. Na nástroje hrálo okolo 96 lidí a stovka lidí se zúčastnila nahrávání pěveckého sboru. Jelikož Shore používal i netradiční nástroje a za tři roky se někteří instrumentalisté vyměnili, celkem se nakonec zapojilo 336 lidí.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Music of *The Lord of the Rings* film series. wikipedia, [cit. 24. 3. 2019]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Music\\_of\\_The\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings\\_film\\_series](https://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_The_Lord_of_the_Rings_film_series)

## 5. ZÁVĚR

Cílem mé bakalářské práce bylo analyzovat hudbu Howarda Shora v trilogii Pán prstenů a určit její informační, technické a citové funkce.

V rámci analýzy jsem zjistila, že hudba Howarda Shora je velmi komplikovaná, propracovaná a působí velkolepě. Více než devadesát motivů propletených do sebe s daným významem používá skoro při každé scéně, čímž dodává skvělou kontinuitu celé trilogii. Během analyzování informační funkce jsem přišla na to, že každá skupina má svůj motiv, který se proplétá s tématem a místem, kde se zrovna nachází, protože území Středozemě mají též svá témata.

Nejrozšířenější je motiv Společenstva, který je zakomponovaný do mnohých scén, čímž podtrhuje Jacksonovu myšlenku přátelství v celé trilogii. Vyskytuje se v různých variacích s propojením postav na scéně. Hlavní melodie se propojuje s typickými motivy pro místa, kde se skupina právě nachází, nebo pro postavy, s nimiž se potýká, čímž vznikají velmi prokomponované variace. Dalšími motivy jsou pak prsten nebo motiv spojený s Hobitínem, který se objevuje ve všech dílech při vzpomínkách na rodný Kraj. Velké zastoupení má i temná síla Mordoru, pro kterou Howard Shore zkomponoval hned několik témat, která představují místa, skřety či samotného Saurona.

Témata mají i několik variací propojených v sebe navzájem, což dodává kontinuitu celé zkomponované hudbě a propojenému příběhu a postav. Některé melodie byly utvořeny jako základy motivů k dalším Shorovým skladbám, zejména k filmům *Hobit: Neočekávaná cesta*, *Hobit: Šmakova dračí pouť*, *Hobit: Bitva pěti armád*. Toto jsem zkoumala pomocí technologické funkce hudby. Zjistila jsem, že Howard Shore pracuje s motivy tak, aby vytvářely kontinuitu jednotlivým scénám, ale i celé trilogii.

Titulková hudba má svůj řád a paralelu během všech třech dílů. Na začátku závěrečných titulků se objevují vždy zpívané písně a plynule poté navazují hlavní motivy daného dílu trilogie.

V citové funkci jsem se zaměřila na několik typických emocí a našla scény příznačné pro základní city. Emoci smutku jsem definovala na příkladu Arwen a Aragorna a jejich zakázané lásky. Radost v Pánu prstenů nelze spojit s jinou skupinou než s hobity, kteří mají veselí v povaze. Hudbu s navozením strachu demonstrují na

příkladu Mordoru. Sauron se Sarumanem jsou hlavními strůjci zla, proto musí být hudba strašidelná a toho Shore využil naplno. Avšak jako motiv pro strach používá i ticho a navozuje tím napjatou atmosféru snímku. Emoce naděje je většinou spojena s postavou Gandalfa. Objeví se tam, kde je zrovna potřeba, a zachraňuje situaci, kterou doprovází opakující se melodie propojená s táhlými smyčcovými nástroji.

## 6. ZDROJE

### 6.1. LITERATURA

1. BOR, Vladimír. O filmové hudebnosti. V Praze: Čs. filmové nakladatelství, 1946. Publikace Československého filmového nakladatelství.
2. BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu, c2011.
3. COOKE, Mervyn. Dějiny filmové hudby. Praha: Casablanca, c2011.
4. DONNELLY, K. J., ed. Film music: critical approaches. Edinburgh: Edinburgh University Press, c2001.
5. GAREL, Alain a François PORCILE. Hudba a film. Praha: Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění, 1999.
6. GOLDMARK, Daniel., Lawrence KRAMER a Richard D. LEPPERT. Beyond the soundtrack: representing music in cinema. Berkeley: University of California Press, c2007.
7. GREČNÁR, Ján. Filmová hudba od nápadu po soundtrack. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, c2005.
8. KUNA, Milan. Zvuk a hudba ve filmu: k analýze zvukové dramaturgie filmu. Praha: Panton, 1969.

### 6.2. INTERNETOVÉ ZDROJE

7. Český hudební slovník. *Český hudební slovník* [online]. Copyright © [cit. 23.04.2019]. Dostupné z: <http://www.ceskyhudebnislovník.cz/>
8. *Dvě věže: INFORMACE O SOUNDTRACKU*. Kfilmu.net [online]. [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <https://www.kfilmu.net/film/pan-prstenu-dve-veze/soundtrack/>
9. HELLEROVÁ, Šárka. ROZHOVOR s Howard Shore, www.novinky.cz, [cit. 22. 9. 2017]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/kultura/449856-autor-hudby-k-panovi-prstenu-howard-shore-inspirovaly-me-detaily-treba-gandalfuv-pohled-na-froda.html>
10. Howard Shore – *Prologue: One Ring To Rule Them All* Lyrics. Genius Lyrics. Genius Media Group Inc. [cit. 23.04.2019]. Dostupné

- z: <https://genius.com/Howard-shore-prologue-one-ring-to-rule-them-all-lyrics>
11. Music of *Star Wars*. [cit. 13. 6. 2011]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Music\\_of\\_Star\\_Wars#Musical\\_themes\\_in\\_the\\_scores](https://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_Star_Wars#Musical_themes_in_the_scores)
  12. Music of *The Lord of the Rings* film series. wikipedia, [cit. 24. 3. 2019]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Music\\_of\\_The\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings\\_film\\_series](https://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_The_Lord_of_the_Rings_film_series)
  13. *Návrat krále*: INFORMACE O SOUNDTRACKU. Kfilmu.net [online]. [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <https://www.kfilmu.net/film/navratkrale/soundtrack>
  14. RATISLAV, Michael. Diplomová práce *Specifika filmové hudby*, [cit. 2006]. [https://is.muni.cz/th/c9vh0/Diplomova\\_prace.txt](https://is.muni.cz/th/c9vh0/Diplomova_prace.txt)
  15. SHORE, Howard, howardshore.com [online]. Copyright © 2017 [cit. 23.04.2019]. Dostupné z: <http://www.howardshore.com>
  16. *Společenstvo prstenů*: INFORMACE O SOUNDTRACKU. Kfilmu.net [online]. [cit. 2017-06-10]. Dostupné z: <https://www.kfilmu.net/film/pan-prstenu-spolecenstvo-prstenu/soundtrack/>
  17. *The One Wiki to Rule Them All* | FANDOM powered by Wikia. [online]. Dostupné z: [https://lotr.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://lotr.fandom.com/wiki/Main_Page)
  18. Van Burik, Wouter. *What do Tolkien fans think of Howard Shore's score for the Lord of the Rings movies?*, [cit. 23. 2. 2016]. Dostupné z: <https://www.quora.com/What-do-Tolkien-fans-think-of-Howard-Shores-score-for-the-Lord-of-the-Rings-movies>

### 6.3.PRAMENY

19. Pán prstenů: Společenstvo prstenů [DVD]. Režie Peter Jackson, New Line Cinema, USA, 2001.
  20. Pán prstenů: Dvě věže [DVD]. Režie Peter Jackson, New Line Cinema, USA, 2002.
- Pán prstenů: Návrat Krále [DVD]. Režie Peter Jackson, New Line Cinema, USA, 2003

**NÁZEV:**

Hudba v trilogii Pán prstenů

**AUTOR:**

Markéta Geldnerová

**KATEDRA:**

Katedra divadelních a filmových studií

**VEDOUCÍ PRÁCE:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRAKT:**

V bakalářské práci *Hudba v trilogii Pán prstenů* jsem pomocí nástrojů hudební analýzy definovala hudební filmovou strukturu snímku. Zaměřila jsem se na analýzu hudby podle knihy Jána Grečnára *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. Nejdříve jsem podle literatury definovala filmové funkce a rozdělila podle nich celou hudbu od Howarda Shora. Informační funkce představuje hlavní hudební motivy a variace skupin, prstenu, ale i lokalit ve Středozemi. Pozornost jsem věnovala též technické funkci, která ukazuje na kontinuitu scén i dílů propojených hudbou. Též jsem se zabývala titulkovou hudbou. Poslední funkce zaměřená na citové aspekty hudby definuje několik emocí podtržených právě hudbou Howarda Shora. Z následné analýzy vyplývá, že hudba v trilogii je velmi komplikovaná a nabitá motivy, které mezi sebou variují v návaznosti na dějovou linku snímku.

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

Filmová hudba, Pán prstenů, analýza filmové hudby, Howard Shore



**TITLE:**

The music of The Lord of the Rings trilogy

**AUTHOR:**

Markéta Geldnerová

**DEPARTMENT:**

The Department of Theatre and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

**ABSTRACT:**

In my bachelor thesis *The music of The Lord of the Rings trilogy* I had defined the musical film structure based on the instruments of music analysis. I focused on the analysis of music according to the book *Filmová hudba od nápadu po soundtrack* by Ján Grečnár. First of all I had defined the film functions with the help of literature, and separated the whole musical work of Howard Shore. Informational function represents the main musical motives and variations of groups, ring, but also the locations of the Middle Earth. I had to dedicate my attention to the technical function as well, which shows the continuity of the scenes and parts connected to the music. I had paid my attention to the music linked to the closing captions. The last function focused on the emotional aspects of the music defines several emotions underlined by the music of Howard Shore. The result of the analysis is that the music in this trilogy is very complicated and full of different motives, which creates variations between each other in the connection to the story line of the movie.

**KEYWORDS:**

Film music, Lord of the Rings, analysis of film music, Howard Shore

ಈ ಹಾಗೆ