

Razvoj motiva i narativna funkcija glazbe Howarda Shorea u trilogiji Gospodar prstenova

Plančić, Lana

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of Music / Sveučilište u Zagrebu, Muzička akademija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:116:964055>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-24**



Repository / Repozitorij:

[Academy of Music University of Zagreb Digital Repository - DRMA](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU MUZIČKA AKADEMIJA

VI. ODSJEK

LANA PLANČIĆ

Razvoj motiva i narativna funkcija glazbe
Howarda Shorea u trilogiji Gospodar
prstenova

DIPLOMSKI RAD



ZAGREB, 2024.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU MUZIČKA AKADEMIJA

VI. ODSJEK

RAZVOJ MOTIVA I NARATIVNA FUNKCIJA
GLAZBE HOWARDA SHOREA U TRLOGIJI
GOSPODAR PRSTENOVA

DIPLOMSKI RAD

Mentor: prof. art. Leonid Sorokow

Student: Lana Plančić

Ak.god. 2023/2024.

ZAGREB, 2024.

DIPLOMSKI RAD ODOBRILO MENTOR

Prof. art. Leonid Sorokow

Potpis

U Zagrebu, 29.10.2024.

Diplomski rad obranjen

POVJERENSTVO:

1. izv. prof. art. Ivan Novinc _____

2. art. prof. Leonid Sorokow _____

3. red. prof. art. Anđelko Krpan _____

OPASKA:

PAPIRNATA KOPIJA RADA DOSTAVLJENA JE ZA POHRANU KNJIŽNICI MUZIČKE
AKADEMIJE

SADRŽAJ:

Ovaj diplomski rad istražuje glazbu Howarda Shorea u filmskoj trilogiji *Gospodar prstenova*, s posebnim naglaskom na lajtmotive i simboliku koja prati priču. Analizirat ćemo kako Shoreova glazba doprinosi stvaranju epske atmosfere i pomaže u karakterizaciji likova i događaja. Također, istražiti ćemo kako se glazbeni motivi mijenjaju kroz tri filma, oblikujući emocionalni intenzitet scena. Cilj rada je otkriti ulogu glazbe u Tolkienovoj mitološkoj priči te njezin doprinos ukupnom doživljaju trilogije, s posebnim osvrtom na povezanost glazbe s likovima iz Tolkienovih knjiga. Kroz ovu analizu pružit ćemo novi uvid u Shoreovu tehniku skladanja i njegovu sposobnost da kroz glazbu prenese bogatstvo Međuzemlja.

Ključne riječi: Howard Shore, Gospodar prstenova, lajtmotivi, Tolkien

ABSTRACT:

This thesis explores Howard Shore's music in the *Lord of the Rings* film trilogy, with a particular focus on leitmotifs and the symbolism that accompanies the narrative. We will analyze how Shore's music contributes to creating an epic atmosphere and helps in the characterization of both characters and events. Furthermore, we will examine how the musical motifs evolve throughout the three films, shaping the emotional intensity of the scenes. The aim of this paper is to uncover the role of music in Tolkien's mythological tale and its contribution to the overall experience of the trilogy, with a special emphasis on the connection between the music and the characters from Tolkien's books. Through this analysis, we will offer new insights into Shore's compositional technique and his ability to convey the richness of Middle-earth through music.

Keywords: Howard Shore, Lord of the Rings, leitmotifs, Tolkien

SADRŽAJ:

1. Uvod.....	1
1.1 Uvod u temu i važnost glazbe u filmu	1
1.2 Kratki pregled trilogije Gospodar prstenova.....	1
1.3 Metodologija rada	1
2. O Howardu Shoreu	2
3. Lajtmotivi i karakterizacija	3
3.1 Motiv Prstena	3
3.2 Motiv Shirea.....	6
3.3 Rohan	8
3.4 Gondor	10
4. Tematska transformacija motiva kroz trilogiju.....	12
4.1 Razvoj motiva Froda i Aragorna.....	12
4.2 Transformacija Mordorovog motiva	12
5. Simbolika i kontekst	12
5.1 Glazbeni simbolizam	13
5.2 Kulturni kontekst	13
5.3 Tradicionalni instrumenti.....	13
6. Zaključak.....	16
7. Bibliografija	16
8. Notni Zapisi	17

1. Uvod

1.1 Uvod u temu i važnost glazbe u filmu

Glazba u filmu često je nevidljivi junak koji oblikuje naše doživljaje i osjećaje dok gledamo priču. Ona stvara atmosferu i dodaje dubinu filmu, pomažući nam da se povežemo s likovima i njihovim životnim putem. U trilogiji *Gospodar prstenova*, Howard Shore koristi svoje skladateljske tehnike kako bi dočarao bogatstvo Tolkienovog svijeta. Njegova glazba razvija složene lajtmotive koji prate različite likove i njihove puteve, omogućujući nam da osjetimo njihove unutarnje borbe i odnose.

1.2 Kratki pregled trilogije *Gospodar prstenova*

Trilogija *Gospodar prstenova*, koju je napisao J.R.R. Tolkien, sastoji se od tri djela: *Prstenova družina*, *Dva tornja* i *Povratak kralja*. Priča prati mladog hobita Froda Bagginsa koji je zadužen uništiti Prsten moći, prijetnju cijelom svijetu. Uz njega su njegovi prijatelji, te junaci kao što su Aragorn, Legolas i Gimli, koji se bore protiv mračnih sila.

Tolkien u ovoj trilogiji istražuje teme prijateljstva, hrabrosti i sukoba između dobra i zla, a istovremeno stvara bogatu mitologiju i kompleksne likove.

1.3 Metodologija rada

U ovom diplomskom radu analizirat ćemo razvoj motiva i narativnu funkciju glazbe Howarda Shorea u trilogiji *Gospodar prstenova*. Glavni cilj rada je identificirati ključne glazbene motive koji prate likove i događaje kroz trilogiju te istražiti njihov utjecaj na emocionalni i narativni dojam. Osim toga, istražiti ćemo kako Shore koristi orkestraciju, harmoniju i ritam za stvaranje specifične atmosfere i karakterizaciju likova.

Metodologija rada uključivat će detaljnu analizu glazbenih motiva kroz tri filma koristeći glazbene alate kao što su harmonijska analiza, analiza orkestracije i pregled tematskih transformacija. Fokus će biti na glavnim lajtmotivima, poput onih koji prate Froda, Aragorna, Sméagola i Sama. Također, bit će uključeni elementi filmske teorije kako bi se pokazalo kako glazba podržava vizualni narativ i likove, s posebnim osvrtom na kulturni i mitološki kontekst Tolkienova djela.

2. O Howardu Shoreu

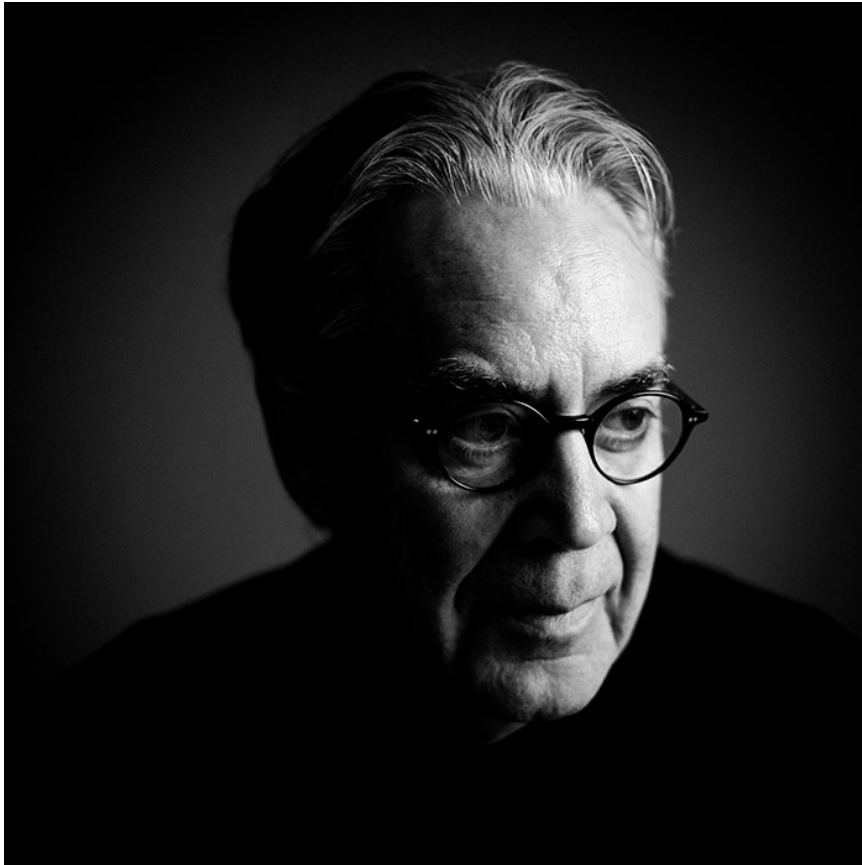
Howard Shore rođen je 18. listopada 1946. godine u Torontu, Kanada. Odrastajući u glazbenoj sredini, od malih nogu pokazivao je interes za glazbu, što ga je potaknulo da započne studirati kompoziciju na Bostonskom *Berklee College of Music*. Njegova karijera započela je 1970-ih, kada je počeo surađivati s raznim umjetnicima, uključujući i rock bendove poput *Blood, Sweat & Tears*.

Shore je stekao međunarodnu slavu zahvaljujući svom radu na filmskoj glazbi. Njegovi rani uspjesi uključuju projekte poput *The Silence of the Lambs* i *The Departed*, za koje je osvojio Oscara za najbolju originalnu glazbu. Međutim, pravi proboj u njegovoj karijeri dogodio se kada je surađivao s redateljem Peterom Jacksonom na filmskoj trilogiji *Gospodar prstenova*.

Osim *Gospodara prstenova*, Shore je također skladao glazbu za *Hobit* trilogiju, koja dodatno istražuje Tolkienov svijet. Njegova svestranost ne prestaje na filmu; Shore je radio i na kazališnim predstavama i operama, čime je pokazao svoju sposobnost da se prilagodi različitim glazbenim stilovima.

Shore je tijekom svoje karijere osvojio mnoge prestižne nagrade, uključujući tri Oscara, četiri Zlatna globusa i deset Grammy nagrada. Njegov doprinos filmskoj glazbi i sposobnost da kroz note prenese emocije i atmosferu čine ga jednim od najutjecajnijih skladatelja današnjice.

I dalje aktivan u industriji, Howard Shore nastavlja stvarati glazbu koja inspirira i dodaje dubinu pričama na velikom platnu.



Slika 1: Howard Shore

3. Lajtmotivi i karakterizacija

3.1 Motiv Prstena

Howard Shore je koncipirao lajtmotive uglavnom za mjesta ili narode, pa pojedinačne likove, poput Golluma/Sméagola, rijetko dobivaju vlastite lajtmotive. S druge strane, Prsten, koji se objektivno smatra samo predmetom, ima čak četiri lajtmotiva. Prsten je zavodljiv, obmanjujući i posesivan, a mnogi su ljudi podlegli njegovoj moći. Najviše je od Prstena bio pogođen Sméagol, koji je bio nositelj Prstena oko 500 godina i bio je toliko opsjednut svojim "blagom" da je mentalno i fizički propao pod njegovom moći, pretvarajući se u Golluma.

Prsten je najkompleksniji element u *Gospodaru prstenova*, a Shore ga portretira kroz teme koje odražavaju njegovu složenu prirodu. Orkestracija, način izvođenja i značaj ovih tema unutar partiture variraju kroz filmsku trilogiju. U *Prstenoj družini*, teme povezane s Prstenom javljaju se u sličnim orkestracijama, tonalitetima i stilovima, budući da je Prsten u stanju mirovanja. U *Dvije kule*, teme postaju bogatije u orkestraciji i povezuju se s glazbom Golluma. Naprotiv, u *Povratku kralja*, kako se Prsten približava Kletoj gori — mjestu njegovog stvaranja i jedinom mjestu gdje može biti uništen — teme postaju snažnije i sve prisutnije u partituri.

- **Varijacija *Povijest Prstena***

The musical score for 'Povijest Prstena' is written for Violina 1, Violina 2, Viola, Violoncelo, and Kontrabas. It is in 4/4 time and consists of four measures. The Violin parts play a melodic line with dynamics *mp*, *mf*, *mp*, and *mp*. The Viola part plays a sustained note with dynamics *p*, *mf*, *mp*, and *mp*. The Cello and Bass parts play a bass line with dynamics *p*, *mf*, *mp*, and *mp*.

Primjer 1: *Povijest Prstena*

Prva fraza teme *Povijest Prstena* sastoji se od devet nota, koje utjelovljuju devet Nazgûla. Nazgûli su bili nositelji *Prstenova moći* i tako su postali podložni Sauronu, koji ih je vodio svojim *Jednim Prstenom*. Melodija započinje na povećanoj kvarti iznad trozvuka prvog stupnja f-mola, no melodijski sadržaj zapravo se nalazi u e-molu. Ovo postaje jasno jer se u drugom taktu melodija "rješava" na prvi stupanj e-mola, dok u violončelu i kontrabasu čujemo pomak 'e-fis-g', koji čini prva tri tona e-mola. Ova svojstva ukazuju na tonalitet. Nakon prvotnog predstavljanja teme, ona se ponovo javlja niže za malu sekundu, dodatno ističući taj pomak prema dolje, koji je karakterističan za uvodni motiv teme. Priča o Prstenu se nastavlja sa svakim pojavljivanjem njegovog motiva. Howard Shore imao je

to na umu, jer je oblikovao i postavio lajtmotiv kako bi pokazao „kako je Prsten prešao iz ruke u ruku“ (Adams 2010, str. 136 u Haddad 2021, str. 19, prevedeno s engleskog).

- **Varijacija *Zloba Prstena***



Primjer 2: *Zloba Prstena*

Sastoji se od četverotaktne fraze koja se zatim varirano ponavlja te skraćuje u jedan takt.

Ova varijacija teme Prstena ograničena je na četiri tona i koristi se na način koji daje prizvuk Istoka. To se može vidjeti kroz povećanu sekundu (prijelaz iz trećeg u četvrti takt). Osim toga, istočnjački ugođaj dodatno naglašava upotreba sjevernoafričkog duhačkog instrumenta rhaita. Ova tema filma pojavljuje se svaki put kada Prsten promijeni svog nositelja ili kada se dogodi neki ključni trenutak u priči.

- **Varijacija *Zavodljivost prstena***



Primjer 3: Zavodljivost Prstena

Jedan od lajtmotiva Prstena je tema koja se najprije izražava pjevanjem dječakog zbora dok Frodo nosi Prsten u svom plaštu. Shore je aspekt privlačnosti i nevinosti Prstena uspio prikazati zborom dječaka koji pjevaju melodiju teme dok ih prate udarci bas bubnja. Ostali instrumenti sviraju pedalnu kvintu 'a – e' u dugim notnim vrijednostima. Ova tema ostaje prilično dosljedna tijekom priče i rijetko mijenja orkestraciju (za razliku od mnogih drugih tema). Lajtmotiv se također pojavljuje kada Boromir drži Prsten na lancu. Privučen snagom Jedinog, Boromir u Prstenu vidi rješenje. Također je to prvi put da se tekst lajtmotiva pjeva. Oslobođen nevinih, svijetlih glasova dječakog zbora, Prsten zarobljava Boromira. On gleda na Prsten gotovo s ljubavlju, ne shvaćajući kako iz ove „male stvari“ može proizaći tolika opasnost.

3.2 Motiv Shirea

Tematski materijal ove glazbene teme prvi put se u potpunosti otkriva publici prilikom prikaza Shirea, doma hobita. Tema je osmišljena kako bi povezala tematski sadržaj s prirodom hobita i onim što ih predstavlja, poput hrane, pića, sigurnosti i prijateljstva – jednostavnog i neherojskog načina života.

Tema se sastoji od jednostavnih glazbenih elemenata. Dijatonska melodija se kreće

postepeno, dok se harmonijska pratnja sastoji od nekoliko osnovnih akorada (I, IV i V stupanj). Budući da je melodija tako jednostavno strukturirana, Shore je često donosi u raznim varijacijama.

- **Varijacija *U snovima***



Primjer 4: *U snovima*

Tema, napisana u D-duru, sastoji se od dvije jednostavne rečenice, pri čemu prva završava na petom stupnju te čine periodu. Melodija se razvija prema vrhuncu, dok su harmonije jednostavne, s osnovnim akordima I, IV, V i III stupnja. Prvo ju izvode gudači, a kasnije im se pridružuje dječjački solo glas uz povremenu pratnju zbora

- **Sjetna varijacija**



Primjer 5: *Sjetna varijacija*

Instrumentacija ne služi samo kao kulturni marker za keltsku tradiciju. Kada analiziramo temu Shirea u *Pensive setting* odmah primijetimo prisutnost pentatoničkih nijansi, iako tonovi cis² i g1 ukazuju na to da ne postoji čista pentatonika. Osnovna skala može se smatrati heksatoničkom, budući da je cis² relativno istaknuta nota unutar melodije, dok je g1 samo dio ukrasa. Često se škotske i irske melodije i pjesme oslanjaju na pentatoničke, ali i heksatoničke skale.

Ova verzija teme koristi se u trenucima kada se hobiti prisjećaju Shirea. Posebno je dojmpljiva izvedba na solo fruli, koja podsjeća na daleku, nostalgичnu misao. U prvoj sceni ova tema prati trenutak kada hobiti napuštaju svoj dom, naglašavajući osjećaj čežnje i osamljenosti. U drugom filmu, tema se pretvara u podsjetnik na ono što je u igri, otkrivajući dublju bol, ne samo nostalgiju. Kako se njihov zadatak razvija u sve teži izazov, melodija odražava njihovu iscrpljenost i tugu.

- ***Seoska varijacija***



Primjer 6: Seoska varijacija

Seoska varijacija sastoji se od dva dvotakta, pri čemu svaki započinje prepoznatljivim motivom glavne teme, s time da se u drugom dijelu motiv pojavljuje za kvartu niže. Pauze u ovoj varijaciji stvaraju plesni, ritmički element i doprinose veselom ugođaju, dok se uz osnovne harmonije I, IV i V stupnja pojavljuje i VI stupanj, što dodatno obogaćuje harmonijsku strukturu.

3.3 Rohan

- ***Varijacija Rohanske fanfare***

Primjer 7: Rohanske fanfare

Tema melodije podijeljena je na manje dijelove, odnosno dvotaktne fraze. Elementi teme pojavljuju se u gudačima prije njenog pravog nastupa. Melodija se ističe motivom na početku te naglašenim ponavljanjem prvog tona. Linija teme je skokovita, a najčešće su prisutni skokovi u kvartama. Tema je u dorskom modusu što joj dodaje element drevnosti. Harmonizacija je jednostavna (I, VII, III, IV), dok Shore u prvom taktu koristi dvozvuke umjesto trozvuka, čime se postiže folklorni prizvuk.

Što se tiče instrumentacije, *Rohanska fanfara* izvodi se uglavnom s limenim puhačima srednjeg opsega, a uključuje i hardanger violinu

kako bi se uhvatila nježnija strana Rohanske kulture. Limeni puhači ovdje simboliziraju moć, hrabrost i snagu, dok gudački instrumenti dočaravaju tugu, strast i introspekciju. Kako se narod Rohana približava Gondoru, ova se glazba razvija, obilježena prijelazom s male terce na čistu kvartu u početnim tonovima. Ova progresija povisuje melodiju za cijeli ton, dodajući intenzitet i iščekivanje.

3.4 Gondor

- **Varijacija *Kraljevstvo Gondor***



Primjer 8: *Kraljevstvo Gondor*

Tema se sastoji od dvije dvotaktne fraze koje se ponavljaju, stvarajući kratku rečenicu, pri čemu se prva fraza ponavlja s varijacijama. Obje fraze započinju na isti način, ali završavaju različito. Svaka fraza počinje karakterističnom kvintom. Prva fraza ima uzlaznu tendenciju, dok druga ima silaznu, pri čemu se odnose jedna na drugu poput pitanja i odgovora. Melodija teme je u prirodnom d-molu, dok se harmonije izmjenjuju između D-dura i d-mola, sastojeći se od jednostavnih kvintakorada i sekstakorada. Ove harmonije se mijenjaju na svaku drugu dobu, stvarajući specifičan ritam i dojam čvrstine, te u suštini djeluju kao zvučni stupovi.

- **Varijacija Gondor u propadanju**



Primjer 9: *Gondor u propadanju*

Tema *Gondor u propadanju* prvi put se pojavljuje kada Boromir govori o svom ocu Denethoru, vojvodi Gondora, i njegovoj zemlji. Boromir smatra da prsten mora pripasti Gondoru kako bi se neprijatelj pobijedio njegovim vlastitim oružjem. Tema *Gondor u propadanju* simbolizira nedostatak kralja Gondora, odnosno Gondor bez Aragorna kao nasljednika bivšeg kralja Isildura, i time zakonitog nasljednika prijestolja Gondora (DG 1:28:27).

- **Varijacija *Gondor u uspinjanju***



Primjer 10: *Gondor u uspinjanju*

Prva četiri takta su ista kao u originalnoj temi, dok sljedeća četiri uključuju motiv družine te postepeno uzlazno kretanje, što simbolizira pobjedu Gondora. Ova varijacija se razlikuje od *Gondora u propadanju*, gdje melodija silazi, što prikazuje propadanje kraljevstva.

Teorijska Osnova

U glazbenoj teoriji, lajtmotivi igraju ključnu ulogu u razvoju narativa. Prema glazbenim teoretičarima, poput Franka Lehmana, lajtmotivi ne samo da predstavljaju likove, već i odražavaju njihovo emocionalno putovanje kroz složene harmonijske strukture.

Kroz ponavljanje i varijacije ovih motiva, Shore stvara bogatstvo koje omogućava gledateljima dublje razumijevanje likova i njihovih odnosa.

4. Tematska transformacija motiva kroz trilogiju

U ovoj cjelini ćemo detaljno analizirati kako se ključni glazbeni motivi razvijaju kroz tri filma trilogije *Gospodar prstenova*. Howard Shore koristi tematsku transformaciju kako bi postigao nekoliko stvari: ilustraciju likovnog razvoja i naglašavanje dramatičnih prekretnica u priči.

4.1 Razvoj motiva Froda i Aragorna

Uloga lajtmotiva Froda Bagginsa i Aragorna dinamično se mijenja kako njihovi karakteri evoluiraju. Frodov motiv u početku odražava nevinost i jednostavnost hobitskog života, dok postepeno prelazi u mračnije i složenije harmonijske strukture kako se suočava s teretom Prstena. Shore koristi molske harmonije i nježan zvuk gudačkih instrumenata, što dodatno naglašava Frodovu ranjivost. Kako trilogija napreduje, motiv Froda postaje disonantniji, reflektirajući njegov unutarnji konflikt i borbu s Prstenom.

S druge strane, Aragornov motiv prolazi put od jednostavnog lajtmotiva nepoznatog rangera do herojske teme koja simbolizira njegov uspon do kraljevske uloge. U *Prstenoj družini*, njegov motiv je suzdržan, ali kroz trilogiju se obogaćuje grandioznijom orkestracijom, koja doživljava kulminaciju sa snažnim i trijumfalnim akordima u *Povratku kralja*. Shore koristi rogove i gudače kako bi naglasio njegovu kraljevsku ulogu, dajući njegovom lajtmotivu epsku veličinu.

4.2 Transformacija Mordorovog motiva

Motiv Mordora, povezan sa Sauronom i Prstenom, jedan je od najsnažnijih i najprepoznatljivijih glazbenih motiva u trilogiji. U *Prstenoj družini*, motiv Mordora uvodi se kao jednostavna, ali mračna melodija, gdje puhači s disonantnim harmonijama stvaraju osjećaj prijetnje i nadolazeće opasnosti.

5. Simbolika i kontekst

Glazba Howarda Shorea u *Gospodaru prstenova* ne samo da doprinosi narativu, već također nosi duboku simboliku i kontekst koji odražavaju bogatu povijest i mitologiju Tolkienovog svijeta. Korištenjem različitih glazbenih elemenata, Shore uspijeva stvoriti slojevite značenja koja obogaćuju priču.

5.1 Glazbeni simbolizam

Shore koristi specifične harmonijske strukture, ritmove i instrumentaciju kako bi prenio simboličke poruke o različitim temama i likovima. Na primjer, u scenama koje uključuju Saurona i Mordor, glazba često uključuje tamne, disonantne harmonije i instrumente dubljeg registra poput tuba i kontrabasa. Ova kombinacija stvara osjećaj prijetnje i opasnosti, naglašavajući zlo koje se širi Međuzemljem.

Primjer: U sceni kada se Prsten otkriva, motiv povezan s Mordorom koristi duboke tonove i složene harmonije.

Dodane disonance: Uključivanje alteriranih tonova

Ovakve glazbene strukture simboliziraju zlo i opasnost koja dolazi iz Mordora, istovremeno izazivajući strah i zabrinutost kod gledatelja.

5.2 Kulturni kontekst

Osim glazbenog simbolizma, Shoreova glazba također odražava kulturološke i povijesne kontekste unutar Tolkienovog univerzuma. U mnogim trenucima, Shore koristi tradicionalne instrumente koji su povezani s određenim kulturama i narodima u Međuzemlju.

Primjer: Kada se prikazuju Hobiti i njihova domovina, Shire, glazba uključuje elemente tradicionalne irske glazbe, koristeći instrumente poput uilleann pipes (irskih gajdi). Ovi instrumenti donose osjećaj jednostavnosti, mira i prirodne ljepote, stvarajući toplu i prijateljsku atmosferu koja odražava život Hobita.

5.3 Tradicionalni instrumenti

Irske gajde

Ovaj irski instrument često se koristi za reprezentaciju Shirea, domovine Hobita. Za razliku od drugih gajdi, irske gajde sviraju se pomoću mijeha koji se drži ispod ruke, umjesto da se direktno puše u instrument. Mijeh potiskuje zrak u malu vrećicu, koja zatim puni razne cijevi i stvara specifične zvukove.

Kada se pojave scene koje prikazuju Shire, poput Frodovih povrataka ili mirnih trenutaka u Hobitskoj zemlji, irske gajde stvaraju melankolične melodije koje odražavaju ljepotu i spokojstvo tog mjesta.



Slika 2: Uilleann pipes (irske gajde)

Hardanger violina

Ovaj norveški gudački instrument s osam do devet žica koristi se za stvaranje zvukova koji su predstavljaju Rohanski narod i njihove epske bitke.



Slika 3: Hardanger fiddle (Hardanger violina)

Lutnja

Lutnja se koristi u romantičnim i refleksivnim trenucima kako bi se izrazila emotivnost i nostalgija likova, posebno kod Froda i Samwisea. U trenucima kada se likovi prisjećaju svog doma ili kada dijele osjećaje, zvuk lutnje dodaje toplinu i bliskost, stvarajući osjećaj zajedništva.

Bouzouki

Ovaj instrument, popularan u Grčkoj, koristi se za stvaranje osjećaja avanture i putovanja. Član je obitelji lutnji s dugim vratom,

s okruglim tijelom s ravnim vrhom. Ima čelične žice i svira se s trzalicom te proizvodi oštar metalni zvuk, koji podsjeća na mandolinu, ali nižeg tona. Njegov zvuk odražava etničku raznolikost i povijesne aspekte priče. U scenama koje prikazuju putovanje kroz različite pejzaže Međuzemlja, bouzouki dodaje element avanturizma, simbolizirajući putovanje i borbu likova.



Slika 4: Bouzouki

Tin Whistle (flauta)

Tin whistle jednostavna je flauta sa 6 rupica, podrijetlom iz Irske, koja se posebno koristi u tradicionalnoj irskoj glazbi. Sam naziv "whistle" znači "zviždaljka", čime se jasno razlikuje od drugih vrsta flauta. Tin whistle se koristi za stvaranje laganih, radosnih melodija, često povezanih s Hobitima i njihovim veselim životima. U sceni proslave u Shireu, zvuk ove flaute stvara veselu atmosferu, naglašavajući radost i jednostavnost hobitskog života.

Bodhrán

Bodhrán je okvirni bubanj koji se koristi u irskoj glazbi, a promjer mu se kreće od 25 do 65 cm. Dubina stranica bubnja iznosi između 9 i 20 cm.

Dulcimer

trapezoidna citra sa četiri žice, koji se izvorno svirao u regiji Appalachian u Sjedinjenim Državama.

Rhaita

Rhaita ili ghaita je instrument s dvostrukom trskom iz Maroka, Alžira i Mauritanije. Po konstrukciji je gotovo identična arapskom mizmaru i turskoj zurni.

6. Zaključak

Analiza tema otkriva kako se komponira filmska glazba, posebno u stvaranju tema koje proizlaze iz filmske priče i doprinose atmosferi određenih scena. Ove teme predstavljaju likove ili narode kroz boju, orkestraciju i ritam, a istovremeno su samostalne glazbene jedinice. Howard Shore oblikuje i razvija teme prema osobinama onoga što predstavljaju, slično Wagneru, spajajući ih kako se radnja filma odvija, čime se izdvaja od drugih filmskih kompozitora. Ove karakteristike utječu na scene, stvarajući atmosferu i pomažući gledatelju da doživi trilogiju kao jedinstveno djelo. Kroz glazbu *Gospodara prstenova* jasno se vidi koliko je glazba ključna za cjelokupno umjetničko djelo.

7. Bibliografija

1. S. N. (2024). Howard Shore: Biography. *Film Music Blog*. Pristupljeno 21.09.2024.
<https://www.filmmusicblog.com/howard-shore-biography>
2. S. N. (2024). Music of the Lord of the Rings. *Howard Shore Official Site*. Pristupljeno 10.09.2024.
<https://howardshore.com/music/lord-of-the-rings>
3. Smith, J. (2023). The Sound of Middle-earth: Analyzing Howard Shore's Score. *Journal of Film Music*, 15(2), 45-67. Dostupno na: <https://www.journaloffilmmusic.com/sound-of-middle-earth>
4. ADAMS, Doug, *The Music of the Lord of the Rings Films*, New York: Carpentier and Alfred Music

5. SCHELLE, Michael, *The Score; interviews with film composers*, Beverly Hills, CA: Silman- James Press, 1999., str, 319-359
6. Brown, A. (2023). Howard Shore's Musical Narrative in the Lord of the Rings. *Music and Mythology Studies*, 12(1), 23-34. Pristupljeno 15.09.2024. <https://www.musicmythologystudies.com/howard-shore-narrative>
7. Kovač, M. (2024). Simbolika glazbe u Gospodaru prstenova. *Filozofija i Film*, 8(4), 100-115. Pristupljeno 28.08.2024. <https://www.filozofijaifilm.com/simbolika-glazbe>
8. S. N. (2023). Leitmotifs in Film Music: Howard Shore's Approach. *Academia.edu*. Pristupljeno 02.09.2024. <https://www.academia.edu/leitmotifs-howard-shore>
9. Williams, R. (2023). Emotion and Atmosphere: The Role of Music in Film. *International Journal of Film Studies*, 10(3), 50-67. Pristupljeno 03.09.2024. <https://www.ijfs.com/emotion-and-atmosphere>
10. S. N. (2024). Orchestration in Howard Shore's Scores. *Film Composition Today*, 4(2), 15-25. Pristupljeno 10.09.2024. <https://www.filmcompositiontoday.com/orchestration-howard-shore>
11. Tolkien, J. R. R. (2003). The Lord of the Rings: The Complete Recordings. *New Line Records*
12. S. N. (2024). Musical Themes and Characterization in the Lord of the Rings. *Music and Film Journal*, 6(1), 75-90. Pristupljeno 25.08.2024. <https://www.musicandfilmjournal.com/themes-characterization>

8. Notni Zapisi

1. Povijest Prstena, zadnje pristupljeno 12.10.2024. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:116:066512>
2. Zloba Prstena, zadnje pristupljeno 13.10.2024. <https://allegromediamusic.wordpress.com/2018/05/22/lord-of-the-rings-music-analysis-part-4-final-the-one-ring-theme/>
3. Zavodljivost Prstena, zadnje pristupljeno 09.10.2024. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:116:066512>
4. U snovima, zadnje pristupljeno 18.09.2024.

- <https://allegromediamusic.wordpress.com/2018/05/20/lord-of-the-rings-music-analysis-part-2-the-shire-theme/>
5. Sjetna varijacija, zadnje pristupljeno 12.10.2024.
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:116:066512>
 6. Seoska varijacija, zadnje pristupljeno 13.10.2024.
<https://allegromediamusic.wordpress.com/2018/05/20/lord-of-the-rings-music-analysis-part-2-the-shire-theme/>
 7. Rohanske fanfare: zadnje pristupljeno 13.10.2024.
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:116:066512>
 8. Kraljevstvo Gondor: zadnje pristupljeno 08.10.2024.
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:116:066512>
 9. Gondor u propadanju: zadnje pristupljeno 18.09.2024.
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:116:066512>
 10. Gondor u uspinjanju: zadnje pristupljeno 18.09.2024.
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:116:066512>