

Maja V. Radivojević¹
Univerzitet u Kragujevcu
Filološko-umetnički fakultet
Katedra za muzičku teoriju i pedagogiju
Univerzitet umetnosti u Beogradu
Interdisciplinarne studije

ZNAČAJ MUZIČKE KOMPONENTE PRI KONSTITUISANJU NARATIVA U FILMSKOJ TRILOGIJI *GOSPODAR PRSTENOVA*²

Filmska trilogija *Gospodar Prstenova* (*Lord of the Rings*) Pitera Džeksona (Peter Jackson) zasnovana je na istoimenom književnom ostvarenju J. R. R. Tolkina (J. R. R. Tolkien) i predstavlja jedno od najgledanijih ekranizovanih književnih dela iz žanra epske fantastike. U ovom delu narativ je predstavljen svojevrsnim raslojavanjem osnovne priče koja je vezana za glavni lik, tako da se već krajem prvog dela obrazuje njegova *polifona* struktura. *Polifona* struktura podrazumeva sinhronijsku postavku događaja „glavnog” lika i njegovih pomagača, koji će se tek na kraju ponovo ujediniti. Kostituisanje elemenata narativa filma je, od njegove postavke (a posebno kroz njegovo širenje), upotpunjeno muzičkom komponentom kompozitora Hauarda Šora (Howard Shore). Uloga auditivnog/muzičkog aspekta filmske trilogije *Gospodar Prstenova* prvenstveno je vezana za ličnosti, pa kroz korišćenje lajtmotiva i ekspresionistički dopunjuje narativ.

Cilj ovog rada je prikaz značaja lajtmotiva u konstituisanju elemenata narativa filmova i ukupnog prikaza likova.

Кljučне речи: narativ, aktant (nosilac narativa), polifonija, primeњena muzika, lajtmotiv.

Lord of the rings franšiza započela je svoj put ekranizacijom istoimenog romana J. R. R. Tolkina (J. R. R. Tolkien) 2001. godine. Delo koje je (i pre tog događaja) širom sveta bilo popularno kao literarno, osvojilo je svetsku publiku i zavredelo je posebno mesto u žanru epske fantastike, kao jedno od najpopularnijih književnih del ate vrste.

Kompleksna struktura narativa u filmu, nastala zbog široke osnovne priče i velikog broja likova u njoj, podržana je muzikom koja plastično oslikava svaku njihovu pojavu. Osnovni cilj ovog rada je predstavljanje značaja i važnosti uloge muzike u ovim filmovima kroz sagledavanje *lajtmotivskih* karakteristika muzičkih tema, kroz metodološke pristupe istaknutih teoretičara

¹ radivojevic.maja@yahoo.com

² Ovaj rad je deo ispitnog rada odbranjenog na predmetu *Teorija umetnosti* kod prof. dr Nevene Daković na doktorskim akademskim studijama programa *Teorija umetnosti i medija* na Interdisciplinarnim studijama Univerziteta umetnosti u Beogradu.

poput Klaudije Gorbman (Claudia Gorbman), Kofija Agavua (Kofi Agawu) i Rejmonda Monela (Raymond Monelle).

Uloga muzike u filmu

Muzika je uvek bila neizostavni element u filmskom narativu, jer sam film predstavlja određenu vrstu „kombinovane” umetnosti, budući da se u njemu susreću auditivna i vizuelna sredstva pripovedanja. Kako navodi Baronijan (Varteks Baronijan): „Zvuk je obavezna dimenzija slike, koju gledalac prima tako prirodno da je ne primećuje sve do trenutka njenog prekida, pošto zvuk i muzika dopunjuju sliku tako da je njihovo prisustvo neprimetno, ali je odsustvo upadljivo” (Baronijan 2007: 47).

Posebno je izučavana korelacija u odnosu slike i zvuka (konkretno muzike u vidu određenih *funkcionalnih tema* ili *lajtmotiva*) kako bi se dobio traženi dramski efekat neophodan za potpuno razumevanje filmskog narativa. Stoga, „komentatorska” uloga muzičke komponente (zastupljena još i pri projekcijama nemog filma) može biti raznovrsna predstavljajući „emotivnu suštinu” čitavog filma (Baronijan 2007: 48). Organizovanje zvuka u filmu bi zato trebalo da predstavi potpunu sinergiju efekata, muzike i dijaloga uz vizuelnu komponentu, tako da komponovanje muzičke podloge mora biti ostvareno u dogovoru sa rediteljem, zapravo paralelno sa snimanjem i montiranjem sadržaja filma (Baronijan 2007: 47–49).

Veliki broj teoretičara (poput već pomenutog Baronijana ili Plaževskog / Ježi Plaževski/) razmatrali su specifične uloge muzike u filmu, uz detaljno prikazivanje funkcije efekata zvuka i muzičkih tema koje se javljaju naporedo i u korelaciji sa slikom. Međutim, jedno teorijsko razmatranje još bliže vezuje muzičku komponentu sa elementima naracije filma – pristup Klaudije Gorbman.

Prvo teorijsko razmatranje muzike u filmu koje nije bilo vezano isključivo za odnos zvuka i slike, već preusmereno na relaciju sa naracijom, predstavila je teoretičarka Klaudija Gorbman. Njeno istraživanje funkcije muzike u narativu zasnovano je na korišćenju jednog od krucijalnih pojmova za teoriju filma – *diegesis*, koji je primenjen na muzičku komponentu. Pojam *dijageze* je vezan za sve okolnosti u okruženju (internom i eksternom) datog događaja u filmu – kao *spacijalna*, *temporalna* ali i *aktantska* komponenta. Odnosno, kako navodi Klaudija Gorbman *dijegeza* je „narativom implicirani prostorno-vremenski svet radnje i likova” (citirano u: Ćirić 2012: 130).

Za razliku od interpretativne prakse prethodno navedenih teoretičara, Gorbman razmatranje muzičke komponente direktno uključuje u problematiku naracije u filmu. Stoga, nove termine povezuje sa ranijim pojmovima: *muzika iz kadra* se posmatra kao *dijegetička*, a *muzika iz pozadine* kao *nedijegetička* muzika (Gorbman 1987: 11–30).

Kako Ćirić navodi, prema teoriji Gorbman, *dijegetička* muzika se posmatra kroz strukturu koju čine dva bitna elementa – „narativ (filmska priča) i naracija (proces kojim se narativ prenosi gledaocu)” izražavajući direktan odnos muzike i slike prisustvom izvora zvuka u samoj slici, dok *nedijegetička* ima „značenjski odnos sa filmskom pričom”, a izvor muzičkog izraza ostaje

van kadra (Ćirić 2012: 129–130). Može se primetiti da ovakav pristup muzici u filmu ipak daje samo određeni smisao, jer ne govori o ulozi muzike interpretativno, ali je vrlo bitan za raspoznavanje primarnih funkcija muzičke komponente u narativnom procesu filma.

Muzika se služi sopstvenim jezikom, upotrebljava specifična sredstva izražavanja, a korišćenjem određenih „znakova” prenosi poruku. Međutim, na koji način se konstituišu „znakovi” i kako da ih raspoznamo?

Baveći se ovim pitanjem, muzički teoretičar Kofi Agavu (Kofi Agawu) navodi da je nemoguće odrediti jedinstvenu definiciju „znaka” u muzici. Za određene izraze postoji ekvivalent za drugačiji način izražavanja, poput oznake tempa, koja je predstavljena rečju govornog jezika ili muzičke strukture koja se često predstavlja grafički. Međutim, dubinska značenja muzičkog znaka „dešifruju” se samo u okviru kulturalnog konteksta koji prepoznaje veze sa datim muzičkim materijalom – poput *marša* koji se vezuje za predstavu vojnog događaja ili *fanfara* koje asociraju na plemstvo ili herojstvo (Agavu 1991).

Isto tako, muzika u filmu deluje ne samo u skladu sa sopstvenim značenjem u smislu predstave određenog znaka, već i sa kulturalnim i filmskim „kodom”. Kako Gorbman navodi, muzika u filmu je „kodirana od strane samog filmskog konteksta i pretpostavlja svoje značenje na osnovu dobre postavke u filmu” (Gorbman 1987: 3). Posebna primena lajtmotivskog sadržaja Vagnerovskog tipa u filmskoj muzici pruža jasnu postavku narativa i svojom transformacijom (kao refleksija razvoja situacije ili ličnost za koji je vezan) dinamizuje narativni tok čime se često stvara i čitav novi nivo označavanja.

Ovo razmatranje dovodi do sledećeg pitanja: kako muzika u filmu treba da izgleda/zvuči? Ukoliko u ovom trenutku izostavimo razmatranje *dijegetičke* muzike, koja nadasve može biti predstavljena različitim varijetetima (u skladu sa žanrom filma i narativom), *nedijegetička* muzika treba da bude neupadljiva, logična i inspirativna (kako bi se gledalac što jednostavnije upustio u svet u filmu; Ćirić 2012). Kako podseća Ćirić: „Muzika je od početaka zvučnog filma ne samo konstituent naracije već funkcioniše i kao rafiniran diskurs unutar filmskog sistema – uobičajeno kroz zvuk velikog romantičarskog simfonijskog orkestra i *background*, *nedijegetičke* partiture” (Ćirić 2012: 134). Šta ovo predstavlja? Zapravo, veliki romantičarski orkestar, kao označeni, evocira fantazmatsku reakciju kod publike, jer je kroz istorijski razvoj filma kao *muzyka iz pozadine* baš u tom sastavu u najvećem broju filmova bio zastupljen kao neodvojivi deo filmskog narativa – bilo da ga podražava ili komentariše.

Osnovni elementi narativa u trilogiji Gospodar prstenova

Filmska trilogija *Gospodar prstenova* Pitera Džeksona premijerno je prikazivana u rasponu od 2001. do 2003. godine. Svaki od filmova nosi originalni naziv tomova Tolkinove novele i predstavlja prilično preciznu ekranizaciju književnog dela. Kompozitor originalne partiture ove trilogije je Hauard Šor (Howard Shore).

Film je (kao i knjiga) epskofantastičnog žanra. Osnovna karakteristika (tip) *formule* koju očekujemo u epskofantastičnom narativu je *avantura* (Ka-

velti 1976: 39–42).³ Centralni deo formule *avanture* je zapravo put ličnosti/heroja (ili grupe) pun raznih prepreka i opasnosti ka izvršenju vrlo bitnog (često i moralnog) zadatka. Na tom putu, ličnosti se susreće sa različitim testovima u vidu prepreka ili zamki od strane zlikovaca koje mora da prođe kako bi izvršio zadatak. Prema formuli, ona se susreće sa pomagačima i odмагаčima i uvek moralno sazri na tom putu (Kavelti 1976: 37–41).

Osnovna odrednica filmskog narativa u *Gospodaru prstenova* je herojski pohod stvorenja iz rase *Hobita*. Narativ kao *temporalnu* odrednicu ima *Treće doba Srednje Zemlje*, a kao *spacijalnu* područje čitave *Srednje Zemlje* (mada se pominju i daleki predeli udaljenih i starih kraljevstava poput *Valinora*). *Aktantska* odrednica je vrlo kompleksna zbog velikog broja likova te ju je najlakše predstaviti tabelom:

PROTAGONISTI	LAJTMOTIV	ANTAGONISTI	LAJTMOTIV
Frodo Bagins	Družina/Okrug/Prsten	Sauron	Sauron/Prsten
Semvajz Gemdži	Družina/Okrug	Nazguli ili Utvare Prstena	Sauron/Prsten
Merijadok Brendibak	Družina/Okrug		
Peregrin Tuk	Družina/Okrug	Kralj-Veštac iz Angmara	Sauron/Prsten
Gandalf Sivi/Beli	Družina		
Aragorn	Družina/Gondor	Saruman Beli	Ajzengard
Legolas Zelenolisti	Družina/Lotlorijen	Grima Crvojezik	/
Gimli sin Gloina	Družina	Golum/Smigol	Prsten
Denetor	Gondor	Balrog/Propast	Sauron
Boromir	Družina/Gondor	Durinova	
Faramir	Gondor	Uruk Hai	Ajzengard
Galadriel	Lotlorijen	Orkovi	Sauron
Keleborn	Lotlorijen		
Elrond	Rivendel		
Arven Undomiel	Rivendel		
Bilbo Bagins	Okrug		
Teoden	Rohan		
Eomer	Rohan		
Eoven	Rohan		
Drvobradi	/		

Prva imena u tabeli predstavljaju glavne predstavnike binarizma unutar narativa trilogije. Ostala imena sa leve strane su Frodovi *pomagači*, a sa desne strane *odmagaći* u Propovom smislu (Владимир Яковлевич Пропп). Поменuti *aktanti* nisu uvek u direktnoj vezi sa glavnim protagonistom, jer se narativ u jednom trenutku raslojava zbog svoje kompleksnosti, ali se Propove funkcije bez teškoća primenjuju kroz analizu njihovih delovanja.

3 Termin formula se u ovom kontekstu koristi kao predstava strukture narativa ili dramskih činilaca karakterističnih za veliki broj dela iz istog žanra.

Priča u filmu hronološki prati Froda i njegovu družinu na putu/zadatku. *Temporalna* odrednica kroz filmove ostaje ustaljena (hronološki tačna), sem početka trećeg filma kada se ponovo javlja detalj iz prošlosti i objašnjava Golumova sudbina.

Glavni protagonist je predstavljen u svom životnom okruženju i odmah se susrećemo sa njegovom porodicom i prijateljima koji će ga pratiti na putu: Gandalfom, Bilbom (koji mu daruje *prsten* koji je pokretač narativa), kao i sa Merijem, Pipinom i Semom koji mu pomažu. Nakon otkrivanja prirode *prstena*, hobitovska družina se upućuje ka Vilenjacima, dok Gandalf odlazi na savetovanje sa Sarumanom za kog otkriva da je *lažni junak i odmagač*. Na putu ka Rivendalu, družinu sustižu Nazguli koji žele da otmu *prsten*, te slučajno susreću Aragorna, koji im pomaže. Put do Vilenjaka se komplikuje zbog potrage Nazgula, te im pomaže Arven. U Rivendalu se ponovo susreću sa Gandalfom, upoznaju i Elronda, te otkrivaju ostatak družine koja će pratiti Froda. Nakon poteškoća na putu koje zadaje Saruman (sada glavni *odmagač*) u rudnicima Morije gube Gandalfa. Dalje, družina se u borbi sa Uruk Haima rastura, a narativ se polifonizuje – paralelno se prikazuju dešavanja različitih grupa likova. Frodo nastavlja sa Semom, Meri i Pipin bivaju oteți, Boromir gine, a Aragorn, Legolas i Gimli idu u potragu za otețim Hobitima (Džekson 2004: LOTR: The Fellowship of the ring).

U drugom filmu vlada polifoni prikaz narativa u potpunosti. Frodo i Sem se susreću sa Golumom, kog primoravaju da im bude vodič do Mordora, a Frodo doživljava transformaciju pod pritiskom *prstena*, te se zaoštava njegov odnos sa Semom. Njih dvojica nailaze na teritoriju Gondora i upoznaju Faramira, koji uspeva moralno da ovlada nad voljom *prstena* i oca i pušta ih na slobodu. Paralelno sa ovim, Meri i Pipin se oslobađaju od legije Uruk Haia te ulaze u Fangorn šumu i upoznaju Drvobradog, kog nagovaraju da uđe u rat i zajedno zarobe Sarumana u njegovoj kuli. U potrazi za Merijem i Pipinom, Aragorn, Legolas i Gimli nailaze na preporođenog Gandalfa i zajedno idu ka ljudskom kraljevstvu Rohan, gde kralja Teodena oslobađaju uticaja Grime i uz pomoć vojske Vilenjaka brane Rohan. Saruman i Grima kasnije jedan drugog ubijaju (Džekson 2004: LOTR: The Two Towers).

U trećem filmu dolazi do vrhunca napetosti Frodove priče: svađa sa Semom, izdaja od strane Goluma, spasenje od strane Sema, provlačenje kroz Mordor i uništenje *prstena* uz veliku moralnu borbu. Meri ostaje sa Aragornom i Ljudima, te kasnije zajedno sa Eoven ubija Kralja-Vešca u ratu za Gondor, a Pipin ubrzo ide sa Gandalfom u Gondor i spašava Faramira od nepromišljenog akta njegovog oca. Rat se pomera na teritoriju Gondora, Aragorn dobija pomoć uklete vojske, te pobeđuju u ratu, nakon čega družina odlazi pred kapiju Morije i izaziva Saurona, koji sa uništenjem *prstena* biva poražen. Aragorn je krunisan za kralja, ujedinjuje se sa Arven, Hobiti se vraćaju kući, a Gandalf i Frodo sa Bilbom odlaze na vilenjačkom brodu u Neumirajuće zemlje (Valinor; Džekson 2004: LOTR: The Return of the King).

Analizirano u Propovom smislu, zahvaljujući širokom narativu ove trilogije, moguće je pronaći sve funkcije likova i elemenata narativa koje je on

izveo u *Morfologiji* (npr. *udaljavanje junaka od kuće* – odlazak Froda ili *protivnik jednome od članova porodice nanosi štetu* – Gandalf gine od strane Balroga u drugom filmu; Prop 2012). Kompleksnost ove priče leži u samoj *aktorijalnosti* – broj *aktanata* je veliki, a polifona strukturalizacija omogućuje pojavu translacije uloge „glavnog” protagoniste na nekog od članova u grupi likova, poput uloge koju preuzima Aragorn kao drugi glavni junak. *Spacijalnost* u filmu je verno prikazana, a pri tom je karakterizacija tih podneblja podržana vizuelnim elementima u smislu prikaza civilizacija koje ih nastanjuju. Međutim, pomenuti vizuelni elementi nemaju dovoljno snage da samostalno predstavljaju raslojeni narativ, pa ih muzička komponenta *lajtmotivski* dopunjuje.

Lajtmotivski sadržaj tesno je vezan za pojavu predstavljenih likova (pogledati tabelu iznad). Međutim, elementi muzičkog sadržaja nisu vezani samo za jednog od likova, već obezbeđuju svojevrsnu predstavu njihove uloge u narativu filma ili, češće, njihovo poreklo u smislu pripadnosti određenom narodu. Stoga, u narednom poglavlju ćemo predstaviti karakteristike vodećih *lajtmotiva*, ali i detaljnije reprezentacije njihovih uloga i pripadnosti (kao veza sa likom ili mestom Srednje Zemlje).

Značaj muzičke komponente u konstituisanju narativa

Imajući u vidu da je *aktantska* komponenta u *Gospodaru prstenova* koncipirana tako da se na jednom prostoru (Srednjoj Zemlji) susreće nekoliko naroda, pa čak i rasa, svaka od njih nosi neko svoje obeležje, a muzička komponenta umnogome definiše njihove pojave. Međutim, ovom pitanju treba pristupiti izuzetno pažljivo, jer muzika nije većinski koncipirana tako da predstavi određene narode, već njihovu *ulogu* u narativu i pripadnost određenoj strani binarizma.

Dakle, ukoliko bi svaka rasa ili narod bili etnološki predstavljeni odgovarajućom temom, bilo bi reči o *bukvalnoj* simulaciji realnog sveta sa fantazmatским obeležjem. Bez obzira na to što, prema filozofima poput Bodrijara (Jean Baudrillard), kulturološki posmatrano moderni mediji generalno *simuliraju* realnost konstruisanjem virtuelne/sintetičke realnosti, ovde je narativ postavljen u višem obliku – akcenat je pozicioniran na borbi sukobljenih strana. Stoga, sve vodeće muzičke teme su vezane za pojavnost grupa likova, mesta ili pojave/entitete: *lajtmotivski* su kopicirane i uobličene u *superlibretto* (Ćirić 2014: 13–112).

Zbog uloge *lajtmotiva* kao *superlibretta* od veće važnosti je postavka muzičkog sadržaja *iza kadra*, kao dopuna sveukupnom narativu, dok njegov direktan prikaz ima malu ulogu i često je povezan sa estetičkim momentom u filmu kao narativna dopuna ili svojevrsno auditivno *odmorište*.

Ovakvo *odmorište* možemo videti u *dijegetičkoj* muzici koju izvodi ansambl na proslavi Bilbovog rođendana, ili kao lament Vilenjaka za Gandalfom, u pogrebnom obredu u Rohanu ili pesmi Merija i Pipina nakon pobeđe u Rohanu. Ove numere su jednokratne tj. ne ponavljaju se, a izvode ih (ili učestvuju) likovi, te predstavljaju svojevrsnu pauzu u ustaljenoj „muzičkoj šemi”.

Istaknuti *lajtmotivi* pripadaju *nedijegetičkoj* muzici, ima ih devet i dramski su motivisani, odnosno, doživljavaju svoju transformaciju u skladu sa pojavom u filmu, ali uvek ostaju prepoznatljivi. Ovi elementi muzičke komponente, raspoloženjem se odražavaju na događaje *dijageze* i prvenstveno nose tu ulogu u oblikovanju narativa filmova. Izvođački aparat Šorove muzike je predstavljen romantičarskim (nasleđenim) velikim orkestrom Malerovskog tipa, koji kao takav pruža veliki ambitus kombinacija različitih boja instrumenata u dočaravanju atmosfere i karaktera likova ili događaja i tako dopunjuje narativ.

Zbog specifične palete značenja muzičkih iskaza, primeniće se metodologija teorijskog istraživanja muzičkih teoretičara i muzikologa Kofija Agavua i Rejmonda Monela (Raymond Monelle) o semiotičkim prikazima u muzici, tj. prisustvu i značenju određenih simbola u muzičkom rečniku.⁴

– Prsten

Lajtmotiv *prstena* je svakako najistaknutiji u ovom filmu. Vrlo je važan i zato izuzetno karakterističan, jer predstavlja simbol koji vezuje celu priču u celinu. Od njega se ujedno obrazuje i glavna muzička tema u trilogiji i javlja se u uvodnoj špici svih filmova. Vezuje se direktno i za Saurona (njegovog istinskog vlasnika), čiji lajtmotiv (o čemu će kasnije biti reči) direktno proizilazi iz „glave” ovog muzičkog materijala.

Ovaj lajtmotiv predstavljen je prevashodno gudačkim delom orkestra – isticanjem vodeće melodije prvi put u violinskoj deonici, a pratnjom u vidu dugih tonova u ostalom delu orkestra (kako drugih instrumenata iz gudačke grupe, tako i ostalih instrumenata uopšteno). Pratlja je u *piano* dinamici, neupadljiva. Kasnije, glavna melodija se premešta u niži registar, pratlja se intenzivira, ritam se dinamizuje, a striktna homofona faktura se postepeno razgrađuje u polifonizovanu građu, čime se dobija na energetskom intenzitetu koji ovaj motiv u sebi nosi. Molski tonalitet, *legato* vodeća melodija koja nakon opisno-skretičnog pokreta završava skokom naniže ukazuje na *lamentozni* karakter, dok kasnija promena fature, dinamički porast i istaknuta ritmička komponenta evociraju *Sturm und Drang* topiku i naboj koji *prsten* simboliše (Agavu 1991).

Modalna harmonija (pre svega određena početnim akordskim odnosom) upućuje na impliciranu *temporalnu* odrednicu narativa kao fantazmatički srednji vek – pred-tonalnu eru. Posebno treba naglasiti i disonantni naboj koji donosi paralelizam akorada udaljenih za malu sekundu, a razrešenje svih akordskih tonova naniže upućuje na predstavu sumornog osećanja i tuge (Agavu 1991).

– Družina

Lajtmotiv *družine* je takođe vrlo zastupljen u filmu, a posebno je bitan zbog svoje simbolike – grupu saputnika različitih nacionalnosti koji imaju

4 Uz opis muzičkih lajtmotiva koristiće se termin *topika* kao ustaljena odrednica karaktera muzičkog sadržaja u muzičkoj teoriji i studijama koje su korićene kao metodološki oslonci u ovom radu (Agavu 1991; Monel 2006).

cilj da pomognu uništenju neprijateljevog oružja. Najzastupljeniji je u prvom filmu (pod sličnim nazivom – *Gospodar prstenova: Družina prstena*). Tokom drugog filma se javlja uz grupu koja predstavlja najveći broj naroda, tj. Aragorna, Gimlija i Legolasa, a u trećem filmu se ponovo javlja u svojstvu okupljenih (preživelih) protagonista koji su zajedno otpočeli ovo putovanje. Ujedno, navedenim motivom počinje priča (kada Bilbo opisuje Hobite kao narod).

Veličina zadatka koje treba da ispuni *Družina prstena*, njihova rešenost i moralna veličanstvenost, ogleda se u *fanfarnom* karakteru lajtmotiva koji ih predstavlja. Vodeća melodija je poverena limenim duvačima, dok je pratnja (kao i u motivu *prstena*) pretežno homofona uz povremenu polifonizaciju pri dinamizaciji. Pretežno durski rod, *forte* dinamika i medijantika ukazuju na veličanstvenost i sjaj za koji se ovaj muzički sadržaj zauzima u *fanfarnoj* i (delimično) *fantazijskoj* topici (Agavu 2004).

Harmonski jezik ostaje modalan, sa čestom upotrebom vertikalnih sukoba u vidu zadržičnih disonanci, koje postižu potpuno razrešenje tek na kraju motiva. Stoga, harmonska struktura se uveliko može uporediti sa samim zadatkom protagoniste – izuzetan put teškog zadatka koji se sastoji od mnogih prepreka, ali se na kraju savlađuje pomoću prijatelja (polifonizacija fakture zadržicama).

– Teritorije protagonista

Ova kategorija je posebno izdvojena, jer se za svaku bitnu teritoriju ispređa posebna muzička nit: Okrug, Rivendal, Lotlorijen, Rohan i Gondor. Prva teritorija je hobitovska, druge dve su vilenjačke, a ostale ljudske.

Muzički materijal koji se vezuje za Okrug (područje u kom su naseljeni Hobiti) specifičan je, pre svega, po *pastoralnom* prizvuku, potpuno mirne melodije uskog ambitusa koja je izvedena na drvenoj flauti (nekada i oboom; Monel 2006). Pratnja melodije je pretežno koncipirana u vidu dugih tonova u gudačima. Tokom filmova, ovaj lajtmotiv se često javlja uz Froda i Sema, čime se naglašava njihov dobroćudni i mirni karakter, kao i njihovo prisećanje na dom. Postoji još jedan muzički segment vezan za Hobite i Hobiton, koji se ne javlja toliko često, ali koji pokazuje njihovu detinjastu narav. Ovaj motiv okarakterisan je skokovitim melodijom u solo flauti ili gudačima sa isprekidanom pratnjom u pauzama. Pomenut materijal se često nastavlja na vodeći lajtmotiv Hobita, obrazujući time trodelnu formu (a b a). Disonance se javljaju samo kao impresionistički gest, bez intenziviranja napetosti, te vlada osećaj spokojstva (kao asocijacija na domovinu i toplinu doma).

Za motive vilenjačkih teritorija važi *pastoralni* prizvuk, miran ton, milozvučne melodije, homofonizovana faktura koja se ogleda u isticanju vodeće melodije u jednom glasu – najčešće solo duvačkom instrumentu (oboji) i pratnji koju pretežno predstavljaju razloženi akordi u ostalim deonicama, bez naglašene ritmičke komponente ili disonanci. Međutim, ono što je posebno karakteristično za lajtmotiv ove rase/vilenjačkih teritorija upotreba je ženskog i dečijeg hora. Promenljivost tonskog roda, talasaste melodije mirnog karaktera, kao i upotreba „prirodnih” instrumenata u isticanju vodeće melodijske

linije (glasa, drvenih duvača i gudača) predstavlja *pastoralnu* topiku, koja se u potpunosti slaže sa ideologijom ovih mitoloških bića – život u skladu sa prirodom (Monel 2006). Jedini kontrastni segment u ovim temama predstavlja lajtmotiv vilenjaka ratnički obojen intenziviranim udaraljka – dobošem koji evocira *ratnu* topiku, a javlja se sa pojavom vilenjačke vojske koja dolazi u pomoć Rohanu tokom drugog filma (Monel 2006).

Ljudske teritorije – Rohan i Gondor nose u potpunosti drugačiji izraz. Ovi motivi su obojeni ratnički, najavljeni *fanfarnom* topikom kroz isticanje vodećeg melodijskog materijala u limenim duvačima. Upotreba duvača u ovim temama kasnije asocira na topiku *vojske*, pogotovo uz udaraljke (veliki bubanj i doboš), koje zajedno kulturološki asociraju na marš i borbeni poklič (Monel 2006). Lajtmotiv Rohana je donekle ruralniji, s obzirom na to da deli sa vojnim prizvukom i *pastoralni* utisak, jer se glavna tema prvi put istaknuto javlja u solo violini (Agavu 2001). Takva koncepcija muzičke komponente vezane za ovaj predeo je u potpunosti razumljiva, jer je kraljevstvo Rohan koncipirano kao manje i primitivnije (još ga nazivaju i kao *Kraljevstvo konja*). S druge strane, kraljevstvo Gondor ima status razvijenije teritorije (čak se donekle smatra i to da je vladar Godnora vladar svih Ljudi tj. ima status nad-kralja). Zato, lajtmotiv Gondora je u potpunosti prožet topikom *vojske* i *dvora*, okarakterisan melodijom širokog ambitusa u preovlađujućem durskom rodu (Agavu 2001).

– Sauron

Lajtmotiv koji je vezan za Saurona, kao vodećeg antagonistu, direktno se nastavlja na glavu lajtmotiva *prstena* (kao veza gospodara sa slugom). Takođe, on je vezan i za pojavu Nazgula, budući da su oni njegove najvernije sluge i predstavnici (pošto je on u formi duha, te upravlja voljom i deluje preko svojih podređenih).

Lajtmotiv počinje slutećim skokovima naniže u gudačima, za kojima sledi, usložnjavanje zvuka upotrebom udaraljki i disonantnim naslojavanjem u gudačima. Nadalje, vodeća melodija se izvodi u violončelima i kontrabasima (sluteći na nesreću) uz visoki tremolo u violinama, nakon čega se izdvajaju limeni duvači naizmenično u dubokom registru i disonantno u višim registrima, upućujući na *ratnu* tematiku. „Motiv” smrti (namenjen Ljudskom narodu) naglašava se i upotrebom mešovitoj hora (kao veza sa lajtmotivima Ljudi, ali se može povezati i sa Nazgulima koji su nekada bili kraljevi Ljudi) u stalno-disonantnom sazvučju čime se intenzivira *Sturm und Drang* topika i prerasta u *vojnu* zbog stalno prisutne i nadasve akcentovanih udaraljki (Agavu 2001; Monel 2006).

– Ajzengard / Teritorija antagoniste

Lajtmotiv Sarumana/Ajzengarda karakterno je vezan za Saurona, jer predstavlja drugu bitnu bazu antagonista u narativu. On se još javlja uz pojavu legije Uruk Haia, jer njima upravlja Saruman (on ih je i stvorio koristeći crnu magiju na Orcima, kao starijoj rasi).

Kao i u motivu Saurona, ovde takođe vlada ritmička komponenta zbog istaknutih udaraljki (uz dodatne elektronske efekte nalik nakovnju) i nepravilnim taktom (5/8). Vodeća melodija se nalazi u limenim duvačima, koji sa svakim nastupom motiva menjaju registar (za oktavu naviše i naniže), te se tamna strana binarizma ogleda u upotrebljenom registru orkestra. Melodija je koncipirana tako da je predstavlja donja skretnica, pa delimično razlaganje ka maloj seksti u odnosu na početni ton. Molski tonalitet, istaknuta ritmika i favorizacija limenih duvača jasno upućuje na *vojnu* topiku (Monel 2006).

Pažljiva postavka muzike unutar *Gospodara prstenova*, ostvarila je svoju primarnu funkciju kao *nedijegetička* – ostaje *van kadra*, oslikava *aktante*, teritorije i situacije, dopunjuje i objašnjava, a često i najavljuje dešavanja u narativu. Muzička karakteristika suprotstavljenih strana binarizma narativa prvenstveno se razlikuju prema fonu koji nose – drugačiji je odnos roda tonaliteta, ritmizacije i ambitusa melodija i orkestracije muzičkog materijala.

Sve muzičke teme u određenom trenutku doživljavaju i svoju transformaciju u skladu sa razvojem događaja u priči, verno prateći *aktante* i situacije za koje su vezane. Zbog ograničenja ovog rada, prikazane su samo njihove osnovne karakteristike.

Zaključna razmatranja

Filmska trilogija *Gospodar prstenova* je, zahvaljujući pažljivoj koncepciji adaptacije jednog kompleksnog dela, ostvarila izuzetan uspeh i veliko poštovanje publike širom sveta. Kao takva, postavila je nove standarde budućim ostvarenjima u filmskoj industriji i probudila veliko interesovanje za žanr epske fantastike.

Pošto je ovo filmsko ostvarenje imalo cilj da predstavi široku priču u kojoj se na jednom mestu susreće više različitih naroda i rasa (okupljenih oko istog cilja), muzika je svojim sredstvima uspela da dopuni i nadogradi vizuelnu komponentu. Naime, upotrebom devet karakterističnih lajtmotiva vezanim za određene likove ili teritorijalne oblasti (Prsten, Družina, Okrug, Rivendel, Lotlorijen, Rogan, Gondor, Sauron i Ajzengard), kao i kroz njihove transformacije, muzika je pažljivo obrazovala potpunu predstavu narativne strukture, neprimetno vodeći gledaoca kroz narativni tok predstavljajući, objašnjavajući, dopunjujući, ali i najavljujući ono što se zbiva pred njim.

Primenjeni lajtmotivski sadržaj, često predstavljen i kao kombinacija nekoliko muzičkih topika, pretežno je modalno obojen, čime je ukazao na temporalnu odrednicu tj. na imaginarni srednji vek (kao pred-tonalno muzičko doba). Uz to, česta tonska slikanja bez poteškoća evociraju karaktere likova. Tako, na primer, upotreba prirodnih instrumenata ukazuje na ideologiju vile-njaka, disonantnost oslikava unutrašnje sukobe i surovost antagonista, a fanfare verno predstavljaju veličanstvenost gradova – dvorova teritorija Ljudi.

Delovanje vizuelne i auditivne komponente pruženo je u strogom harmonijskom odnosu kroz međusobne dopune. Stoga, delovanje vešto inkorporiranih muzičkih kodova u ovom narativu omogućilo je publici potpuno prepuštanje fantazmatskom Tolkinovom svetu.

Literatura:

- Agavu 1991: K. Agaw, *Playing with Signs: A Semiotic Interpretation of Classic Music*, Princeton, New Jersey: Princeton University Press.
- Baronijan 1980: V. Baronijan, „Filmska muzika – umetnost ili zanat?“, *Filmske sveske 1/1980*, Beograd: Institut za film.
- Baronijan 2007: V. Baronijan, *Muzika kao primenjena umetnost*, Beograd: Radio-televizija Srbije.
- Kavelti 1976: J. G. Cawelti, *Adventure, Mystery and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*, Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Ćirić 2012: M. Ćirić, „Naracija i filmska muzika dijegetička i nedijegetička muzika u filmu“ *Kultura 2012, br. 134*, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka. 129–140.
- Ćirić 2014: M. Ćirić, *Vidljivi prostori muzike. Superlibretto – govor muzike u filmu*, TEMPUS InMus, Univerzitet u Kragujevcu, Filološko-umetnički fakultet.
- Vervek 2001: B. Vervaeck & L. Herman, *Handbook of Narrative Analysis*, Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- Gorbman 1987: C. Gorbman, *Unheard melodies, Narrative Film Music*, Madison, Wisconsin, London: Indiana University Press.
- Martin 1995: R. L. Martin, „Musical ‘Topics’ and Expression in Music“, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism, Vol. 53, No. 4 (Autumn, 1995)*, Wiley on behalf of American Society for Aesthetics, 417–724.
- Mejer 1986: L. B. Mejer, *Emocija i značenje u muzici*, Beograd: Nolit.
- Monel 2006: R. Monelle, *The Musical Topic: Hunt, Military and Pastoral*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Prop 2012: V. Prop, *Morfologija bajke*, Beograd: Biblioteka XX vek.
- Stojanović 1986: D. Stojanović, *Film: Teorijski ogledi*, Sarajevo: Veselin Masleša.

Filmografija:

- Džekson 2004: P. Jackson, *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Special Extended Edition DVD. The Motion Picture Trilogy.
- Džekson 2004: P. Jackson, *The Lord of the Rings: The Two Towers*, Special Extended Edition DVD. The Motion Picture Trilogy.
- Džekson 2004: P. Jackson, *The Lord of the Rings: Return of the King*, Special Extended Edition DVD. The Motion Picture Trilogy.

Maja V. Radivojević

**THE IMPORTANCE OF MUSIC COMPONENT IN
CONSTITUTION OF STRATIFIED NARRATIVE IN MOVIE
TRILOGY *LORD OF THE RINGS***

Summary

The movie trilogy *The Lord of the Rings* of Peter Jackson is based on the eponymous literary achievement of J. R. R. Tolkien and represents one of the most screened literary work of epic fantasy genre. Here, the narrative presents a kind of stratification of the basic story that is related to the main character, so that by the end of the first part of the movie/book polyphonic structure forms. Poly-structure involves setting of synchronic events of “main” character and his assistants, who will be reunited only at the end. The constitution of the narrative elements of the movie is completed with music component. Auditory role is related to the characters through the use of leitmotifs and expressionistic narrative complements. This paper shows the importance of musical components, primarily thru analysis of the leitmotif that constitute elements of narrative in movie and the overall presentation of the characters.

Featured motifs belong to non-diegetic music role and there are nine of them. They are drama-motivated and they are transformed in accordance to the appearance in the movie, but they still remain recognizable. These elements of musical components are deeply involved in shaping of the narrative of movies.

Music is often presented as a combination of several musical topics (mostly modal coloured), which point to the temporal determinant of the story i.e. the imaginary middle Ages (as before tonal music era). In addition, the frequent sound imaging without difficulty evoke characteristics of the characters.

Great connection between audio and visual components in this trilogy makes storytelling extraordinary and offers the audience an insight into absolute magical world of Tolkien.

Keywords: narrative, actant, polyphony, applied music, leitmotiv.

*Примљен 17. мај 2016. године
Прихваћен 12. октобра 2016. године*