

Robin Sell-Dyngeland

# **Forståelse gjennom filmmusikk**

## *Musikk som pedagogisk virkemiddel i Ringenes Herre-trilogien*

Masteroppgave i Musikkvitenskap

Veileder: Melania Bucciarelli

Juni 2023



Robin Sell-Dyngeland

**Forståelse gjennom filmmusikk**  
*Musikk som pedagogisk virkemiddel i*  
*Ringenes Herre-trilogien*

Masteroppgave i Musikkvitenskap  
Veileder: Melania Bucciarelli  
Juni 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden



# Sammendrag

Denne oppgaven vil vise til, og argumentere for, Howard Shores musikk til *Ringenes Herre*-trilogien som pedagogisk. Med dette menes musikk som er meningsformidlende, men med intensjon om å skape forståelse rundt et konsept. I sammenheng med *Ringenes Herre*-filmene vil dette være for eksempel karakterer, folkeslag eller steder. Oppgaven tar for seg ulike ledemotiver fra *Ringens Brorskap*, *To tårn*, og *Atter en konge* og analyserer dem med mål om å vise musikkens pedagogiske effekt. Argumentene grunnes i musikkvitenskapelig og pedagogisk teori. Assosiasjonslære, den didaktiske trekanten og musikksemiotikk er viktige teoretiske bakgrunner til hvordan jeg argumenterer for musikken som meningsformidlende og pedagogisk. Avhandlingen viser hvordan musikken tydeliggjør, utydeliggjør, forenkler og utdyper, med mål om å skape klarhet i filmenes handling. Konklusjonen viser at musikken, sammen med filmens andre informasjonskanaler, som man ser i Congruence-Associationist model, skaper klarhet i en detaljrik historie. Siden meningen i musikken formidles med det mål om å skape dypere forståelse og klarhet i filmens mange aspekter argumenterer jeg for at funnene viser at musikken kan sees på som et pedagogisk virkemiddel. Ved å benytte seg av en pedagogisk tankegang til musikken kan en komponist være en slags guide for publikum eller undervise dem. I konteksten av *Ringenes Herre* vil dette innebære å lære publikum om de ulike fantasifolkene og -stedene ved å for eksempel tydeliggjøre hva de er.

# Abstract

This paper will refer to and argue for Howard Shore's music for The Lord of the Rings trilogy as pedagogical. By pedagogical, it is meant that the music is meaningful and intended to foster understanding of a concept. In the context of The Lord of the Rings films, this would for example include characters, races, or locations. The paper examines various leitmotifs from The Fellowship of the Ring, The Two Towers, and The Return of the King, analyzing them with the aim of demonstrating the pedagogical effect of the music. The arguments are grounded in musicological and educational theory. Associative learning, the didactic triangle, and music semiotics are important theoretical frameworks used to argue for the music's ability to convey meaning and be pedagogical. The thesis demonstrates how the music clarifies, obfuscates, simplifies, and elaborates, with the goal of providing clarity to the films' narrative. The conclusion shows that the music, along with the films' other channels of information, as seen in the Congruence-Associationist model, contributes to clarity in a richly detailed story. Since the meaning in the music is conveyed with the purpose of deepening understanding and providing clarity in the many aspects of the film, it is argued that the findings demonstrate that the music can be seen as an educational tool. By adopting an educational approach to the music, a composer can serve as a guide for the audience or instruct them. In the context of The Lord of the Rings, this would involve teaching the audience about the various fantasy races and locations, for example, by making their nature more evident.

# Forord

Dette er det siste jeg skriver når jeg nå er ferdig med Masteroppgaven min. Denne reisen har vært lang, mye lengre enn jeg hadde ønsket, men som Frodo er jeg nå endelig i mål. Oppgavens problemstilling ble formulert etter at jeg leste følgende fra Peter Larsens bok om filmmusikk:

«På et tidspunkt befinner vi oss ved en avsidesliggende farm. En ung mann kommer ut for å møte noen omreisende skraphandlere. En kvinnestemme roper: «Luke! Luke!» Mens han løper tilbake til farmen, hører vi marsjtemaet fra *Overturen* spilt av et fjernt horn. Altså: En person fremheves i bildet; vi hører personens navn; og hører samtidig et markant musikalsk tema. Mer pedagogisk er det neppe mulig å etablere et ledemotiv.» (Larsen, 2013, s. 172)

Tanken om musikk som pedagogisk var noe jeg fikk stor interesse for, og det var naturlig for meg å koble denne problemstillingen sammen med min interesse for filmmusikk og *Ringenes Herre*, som jeg også skrev min Bachelor om.

Først og fremst vil jeg takke veilederen min Melania Bucchiarelli. Uten din veiledning ville jeg ikke klart å finne fram til hva en Masteroppgave var og skulle innebære. Det er også mulig jeg ikke ville byttet fra min originale problemstilling og dermed kanskje aldri blitt ferdig med oppgaven.

Jeg vil rette en stor takk til min kjære Runa. Uten deg ville ikke noe av dette vært mulig, og jeg hadde gitt opp for lenge siden. Din hjelp og støtte har vært uvurderlig i arbeidet, og egentlig i livet generelt.

Jeg vil også takke min søte datter Sofie. Hadde ikke du blitt født fire dager før Masteroppgaven egentlig skulle inn ville jeg ha vært ferdig med den for lenge siden. Men da hadde jeg ikke fått ha like mange fine dager med deg da du var bitte liten. Du er et lys i hjertet mitt hver dag.

Til slutt tusen takk til min mamma og pappa for at dere maste meg gjennom oppgaven. Det at dere aldri ga opp at jeg skulle levere har vært en stor motivasjon når ting har vært vanskelig.

# Innhold

Sammendrag .....	1
Abstract .....	2
Forord .....	3
Innledning .....	6
Introduksjon .....	8
Historie .....	8
Teori .....	11
Filmmusikk som akademisk fag .....	11
Verisimilitude .....	12
Musikk og kommunikasjon .....	14
Musikk og mening .....	15
Ledemotiver .....	17
Musikk, assosiasjoner og konnotasjoner .....	18
Pedagogikk .....	22
Hvorfor pedagogikk i filmmusikk? .....	22
Den didaktiske trekanten .....	24
Assosiasjonslære .....	27
Informasjonsutveksling gjennom musikk .....	30
Forenkling .....	31
Tydeliggjøring .....	32
Utydeliggjøring .....	34
Utdypning .....	35
Presentasjon av Ringenes Herre .....	36
Synopsis .....	36
Ringens brorskap .....	36
To tårn .....	38
Atter en konge .....	40
Analyse – Hvordan brukes musikken? .....	43
Prolog – Midgards historie kort fortalt .....	44
God mot ond – Og noe i mellom .....	45
Ringen .....	45
Ringens Historie .....	46
Ringens Forførelse .....	47
Hobsyssel .....	49
Gollum .....	51



Mordor.....	53
Mennesker.....	55
Mennesker – Rohan .....	56
Mennesker – Gondor.....	59
Alver .....	61
Alvene - Kløvendal.....	62
Alvene – Lothlórien.....	63
Brorskapet .....	66
Hvordan musikken i Ringenes Herre-filmene bruker pedagogiske virkemidler ....	69
Konklusjon .....	73
Bibliografi .....	75

# Innledning

Denne masteroppgaven ønsker jeg å hvordan filmmusikk kan sees på som pedagogisk. Med dette mener jeg ikke nødvendigvis hvordan musikk kan brukes som læringsvirkemiddel i et klasserom, selv om dette også kan være tilfellet. Fokuset vil være på om filmmusikk, i visse tilfeller, benytter seg av pedagogiske virkemidler. For å gjennomføre denne studien har jeg valgt se nærmere på *Ringenes Herre*-trilogien og musikken som akkompagnerer denne. Ved å analysere ulike musikalske temaer og harmonier ønsker jeg å vise en pedagogisk tankegang i skapelsen av disse.

*Ringenes Herre*-trilogien kom ut mellom 2001 og 2003, og ble en stor suksess. Filmene ble nominert til flere Oscar-priser og har tjent inn i overkant av en milliard dollar. (IMDb, 2012) Filmene har også fått en høyt aktet posisjon innenfor nerdekulturen, og regnes av mange som standarden innen fantasy for både film og bøker. Denne suksessen kommer som følge av et samlet arbeid mellom mange dedikerte kunstnere innenfor sitt felt. Ikke minst av disse bidragsyterne er musikken, med komponisten Howard Shore i spissen. Musikken som følger *Ringenes Herre*-filmene har blitt berømt av både publikum og kritikere. I tillegg har trilogiens musikk blitt belønnet med blant 4 Oscar-nominasjoner, hvor de vant tre for musikk og originalsanger.

To sentrale temaer i avhandlingen er kulturer og dualisme. Howard Shore har selv nevnt at dette er det han legger mest vekt på i sin prosess for arbeidet til filmene. Dette fortalte han om da han i oktober 2017 besøkte Oxford University, et sted som har hatt stor betydning for *Ringenes Herre*, den tid J.R.R. Tolkien arbeidet der mens han skrev bøkene. (OxfordUnion, 2017) Under dette besøket holdt han foredrag hvor han pratet om sine tanker om musikken han laget til flere av filmene han hadde arbeidet på, også *Ringenes Herre*. (OxfordUnion, 2017, 10:08)

Mer om hvordan Shore arbeidet med musikken kan også leses i Doug Adams bok *The Music of The Lord of the Rings Films*. Her kan vi lese hvordan det kompositoriske arbeidet i stor grad baseres på gransking av historiske kilder om ringmytologier, så vel som Tolkiens bøker selv. (Adams, 2019, s. 2) Shore selv sier også at han ønsket å basere den emosjonelle tonen i musikken på italiensk opera, men han påtok seg på samme tid en komposisjonsteknikk basert på ledemotiver som frembringer tanker om Wagners tyske opera. Denne komposisjonsteknikken vil danne bakgrunnen for mye av diskusjonen i denne avhandlingen.

Denne oppgaven vil altså ta for seg nettopp musikken som følger disse filmene. I hovedsak vil jeg undersøke om og hvordan musikken kan sees for pedagogisk for disse filmenes publikum. *Ringenes Herre*-filmene er basert på J.R.R. Tolkiens bokserie med samme navn, og i forsøket på å gi disse bøkene nytt liv på skjermen, endte man opp med en trilogi som til sammen har en varighet på over ni timer. Man møter også mange ulike karakterer og lokasjoner, hvor mange av dem har navn på språk som egentlig ikke finnes, som alvisk og dvergisk. Alt dette bidrar til å skape en svært dyp og intrikat verden, som svært mange har valgt å fordype seg i. Det finnes til og med universitetsfag som bare omhandler Tolkien og hans univers.<sup>1</sup>

Men med tanke på at *Ringenes Herre*-filmene var storproduksjoner som var tenkt å nå ut til massene fremfor et snevert nerdemiljø, er disse samme fordelene nærmere for ulemper å regne. Å forvente at noen som i utgangspunktet ikke har kjennskap til, eller

---

<sup>1</sup> Tolkienstudier ved Signum University: <https://signumuniversity.org/degree-programs/graduate/concentrations/#:~:text=Signum%20University%20offers%20the%20next,on%20Tolkien's%20works%20and%20life.>

ønsker å ta et dypdykk i, Tolkiens univers skal forstå skillet mellom de ulike folkeslagene og kongedømmene, samt betydningen av dette, er kanskje å be om for mye. Og med like navn som Sauron, Saruman, Théoden, Théodred, Éowyn og Éomer er det lett for nye tilskuere å gå seg vill om man ikke er forberedt.

Det er her jeg vil argumentere for at musikken og dens evne til å være pedagogisk kommer inn. Foruten noen unntak, som jeg grundig vil gå gjennom senere i teksten, underbygger og utvider musikken historien, samt publikums evne til å forstå den. Gjennom denne teksten vil jeg vise eksempler for, og underbygge, denne påstanden. Jeg vil også vise steder hvor jeg mener musikken kommer til kort, eller i det minste mislykkes i å skulle være en pedagogisk veileder for publikum, selv om den ikke nødvendigvis mislykkes på et estetisk og kunstnerisk plan.

Så hvorfor skulle en komponist ønske å bruke pedagogiske virkemidler i musikken sin? Slik jeg ser det finnes det fire grunner til dette. 1) Ved å benytte seg av en pedagogisk tankegang til musikken kan en komponist være en slags guide for publikum eller undervise dem. I konteksten av *Ringenes Herre* vil dette innebære å lære publikum om de ulike fantasifolkene og -stedene ved å tydeliggjøre hva de er. 2) En annen grunn vil være for å skape utdypende informasjon om, for eksempel, folkeslag og kulturer, ved å gi dem tydelige musikalske strukturalikheter, men også forskjeller som sier noe om hvordan de er ulike. 3) Komponisten kan også underbygge filmen og det narrative som foregår på skjermen. Dette kan innebære å skape konsonans mellom musikk og bilde for å skape en tydelig, helhetlig og enhetlig film. Jeg vil argumentere dette som en form for forenkling. 4) Man kan også velge å mystifisere hva som skjer i filmen. Komponisten kan da skape dissonans mellom bilde og musikk for å enten utydeliggjøre handlingen eller skape mysterier. Denne dissonansen kan også skape en forståelse hos publikum som karakterene i filmen enda ikke besitter. Som ved dramatisk musikk i en ellers udramatisk scene for å illustrere en karakters skjulte, mørke intensjoner. Disse fire måtene å tenke på pedagogisk formidling på vil danne grunnlaget for min argumentasjon om Shores musikk som pedagogisk.

For å belyse bruken av slike pedagogiske virkemidler vil jeg som nevnt fokusere på Howard Shores musikk til *Ringenes Herre*-trilogien. Omfanget av oppgaven tillater ikke at jeg går i dybden på all musikken jeg ønsker om analysen skal ha en tilstrekkelig dybde. Derfor er tematisk materiale som relaterer til blant annet Jarnagard, dvergene, entene og Midgard i seg selv, stort sett valgt bort. Det er mange interessante momenter å finne i denne musikken også, men disse er valgt bort til fordel på et fokus på dualismer mellom godt og ondt, mennesker, alvene og filmens titulerte Ring. Jeg har også valgt å bare fokusere på *Ringenes Herre*-filmene, selv om man opplever flere av disse folkeslagene i *Hobbiten*-filmene, hvor også Howard Shore har komponert musikken. Dette valget er også selvfølgelig tatt med bakgrunn i plassmangel, men også at hvor *Ringenes Herre*-trilogien er filmet også skapt som en enhetlig film, er *Hobbiten*-filmene, som også altså utspiller seg i samme univers, men befinner seg noe på utsiden av denne første trilogien.

# Introduksjon

Opgaven vil først begynne med en introduksjon og presentasjon av ulike aspekter som vil være nødvendige for den analysen som blir utført i denne oppgaven. Dette innebærer en liten redegjørelse over filmmusikkhistorie, for å plassere musikken i en historisk kontekst. I avhandlingen vil jeg argumentere for assosiasjoner som en form for meningsformidling man kan ha gjennom musikk, og derfor vil det være relevant å ha med hvor slike assosiasjoner og konvensjoner i filmmusikk kommer fra.

Videre vil jeg greie ut om viktige og relevante filmmusikkteoretiske begreper og konsepter. Dette innebærer hvilke tanker akademikere har, og har hatt, om filmmusikk, filmteori, musikksemiologi og musikk som meningsformidler. Denne siste seksjonen vil også knyttes opp mot en beskrivelse av ledemotiver, tonalitet og instrumentering som virkemidler i så måte.

Deretter pedagogikk, sammen med hvordan jeg har tenkt å relatere dette til musikken. Assosiasjonslære, den didaktiske trekanten, samt pedagogisk tankegang rundt hvordan mening kan formidles vil bli gjennomgått og relatert til avhandlingens problemstilling.

Etter dette kommer det en synopsis av de ulike filmene i *Ringenes Herre*-trilogien, før selve musikken analyseres. Det er mange ledemotiver og mye musikk som analyseres og knyttes opp mot hverandre for å vise hvordan denne musikken kan sees på som pedagogisk. Notene er hentet fra *The Music of The Lord of the Rings Films* av Doug Adams (2019).

Til slutt kommer det en oppsummerende del med konkluderende tanker og refleksjoner rundt det som kommer frem i analysen, før avhandlingen avsluttes med en konklusjon rundt funnene. Her vil jeg knytte sammen presentert teori og knytte den opp mot det som kom frem i musikkanalysen. Musikken vil underveis i analysen knyttes opp mot denne teorien, men denne delen av oppgaven skal i større grad gjøre nettopp dette, samt relatere ulike temaer med hverandre med mål om å oppsummere funnene i analysen.

Denne introduksjonen er tenkt å være en form for bakteppe til den kommende analysen, og bringe med seg nødvendig teori til leseren.

Først altså et historisk perspektiv for å vise ulike konvensjoner man finner i filmmusikalsk sammenheng og deres sammenheng med resten av oppgaven.

## Historie

Historisk filmmusikk er relevant, ikke bare for å skape kontekst til analyse og tolkning av musikken til *Ringenes Herre*-musikken, men siden den er med på å forme publikums assosiasjoner til musikk. Konvensjoner former forventninger og kan på den måten påvirke publikums følelser og tanker. (Tagg, 2013, s. 534) Siden denne oppgaven handler om nettopp disse kreftene så er den historiske konteksten til dem relevant for å skape et komplett bilde av musikkens effekt og komponistens tankegang. Det er altså viktig for å vise hvilke konvensjoner Shore har valgt å trekke fra og hvilke han har valgt å gå på tvers av. Når oppgaven senere skal argumentere for musikk som noe meningsbærende, mye grunnet hvilke assosiasjoner vi som mennesker får fra dem, er det viktig å vise hvor disse kommer fra.

Helt fra stumfilmens tid har musikk vært en viktig del av den cinematiske opplevelsen, og siden stumfilmens tid har man opplevd at musikk kan benyttes til å tjene

filmen og underbygge dens narrativ. (Larsen 2013, s. 20) Filmskaperne hadde en ønsket visjon for hvilken musikk som skulle følge bildene på lerretet, men opplevde at det var uregelmessigheter i hvilken kvalitet og hvilke besetninger man kunne forvente fra de ulike kinosalene. Til tross for at filmskaperne hadde en viss form for kontroll over musikken, i den forstand at man kunne levere ut noter som skulle følge musikken, eller be om ulike tradisjonelle innslag og melodier, var det et stort fremskritt for filmskaperne da lydfilmen ble introdusert. Endelig kunne hver kinosal få lyden av et profesjonelt orkester med filmskaperens og komponistens egne visjoner for musikken synkronisert til bildene. (Audissino, 2014, s. 11; Larsen, 2013, s. 96-99)

Selv om teknologien nå var tilstede for å kunne legge til et fast lydspor til film, var det motstand mot det man så på som "bakgrunnsmusikk", også kalt udiegetisk musikk eller musikk uten en synlig kilde i filmen. (Audissino, 2014, s. 12) På 1920- og 1930-tallet hadde man en tanke om at slik musikk ville forstyrre dramaets realisme. Derfor hadde denne tidens lydfilm-musikk synlige kilder, gjennom at man enten hadde tydelige musikalske numre, eller at man introduserte en karakter med intensjon om at denne skulle oppleves som kilden til musikken, uten at denne nødvendigvis trengte å ha en rolle i filmen utover dette. Med tiden evnet komponister som Max Steiner å fjerne skepsisen til produsentene, og udiegetisk musikk ble mer prominent. En av grunnene til dette var at slik musikk, til tross for produsentenes forutinntatte tanker, viste seg å bidra til å fremme filmens realisme, fremfor det å hemme den. (Audissino, 2014, s. 14) Max Steiners komposisjoner til filmen King Kong fra 1933 var viktig som ledd i å overbevise skeptikerne. Man mente nå at musikken bidro til å fjerne publikums vantro rundt gorillaen, som man mente var "urealistisk", til tross for at man tidligere hadde ment det motsatte. (Larsen, 2013, s. 92) Slik musikk gjorde det også mulig å formidle følelsene og intensjonene til King Kong, som tross alt ikke har noe språk.

Omsider fant man også en foretrukket musikalsk stil til å følge bildene gjennom komponister som Max Steiner og Erich Korngold. Romantisk orkestermusikk ble basisen for tidens filmmusikk. Det vises til to grunner til denne beslutningen. Den ene grunnen bygger på det faktum at komponistene som dannet de filmmusikalske konvensjonene på denne tiden hadde fått sin musikalske utdanning innenfor senromantisk musikk. (Larsen, 2013, s. 98-99) Flere av dem kom fra europeiske konservatorier, eller ved Broadway teatre, hvor nettopp senromantisk musikk vil ha vært normen. Det er derfor ikke unaturlig at dette er musikken disse komponistene tok med seg til filmmusikken. Den andre grunnen til at man valgte denne stilen er rett og slett at det funket. Musikken til romantiske operaer, og annen senromantisk musikk, var særlig egnet til det å formidle et narrativ. (Larsen, 2013, s. 99-100) Gjennom et orkester har man også en stor palett med mange emosjonelle farger som kan manes frem. Utover disse årsakene er det også dem som mener at man benyttet seg av det senromantiske orkesteret i gullalderen siden det var slik musikk som var fremført under de mest eksklusive og prestisjefylte stumfilm-fremføringene. (Audissino, 2014, s. 36-37; Larsen, 2013, s. 99) Dermed ville slik musikk skape assosiasjoner til disse mer glamorøse og dyre fremføringene, og publikum ville kanskje føle at de var på en mer eksklusiv forestilling. Det var flere motargumenter mot slik musikk, som at slik musikk ville hemme publikums følelse av realisme i dramaet, sammen med andre argumenter som at det var for dyrt med et fullt orkester og at det ville være krevende å synkronisere denne musikken til film. Likevel vant orkesteret frem til slutt.

Disse prominente komponistene formet konvensjoner som i flere tilfeller fortsatt er gjeldende. (Audissino, 2014, s. 17-18) Selv om man selvfølgelig har hatt musikk og hele retninger som har brutt med disse konvensjonene, påvirker de fortsatt vår oppfatning av filmmusikk i dag. (Larsen 2013, s. 89-90) Selv den første filmmusikken oppstod ikke i et

vakuum. Man brukte musikk man kjente fra før, og ga den en ny kontekst sammen med film. Ny kunst viderefører det som har kommet før, eller kommer med et bevisst brudd fra tidligere tradisjoner. Men selv et slikt brudd blir, paradoksalt nok, formet av hva som har vært tidligere. Filmmusikk, og kunst som helhet, oppstår ikke i et vakuum.

Noen av de viktigste konvensjonene som ble startet var bruken av symfonisk orkester, romantisk tonespråk, ledemotiver og en teknikk kjent som Mickey-Mousing. (Audissino, 2014, s. 41) Denne siste teknikken består i å la musikken, til en nesten overdreven grad, følge bildet. Om noen går ned en trapp vil musikken følge etter og bevege seg til et dypere leie, mens om noen faller vil landingen på samme måte bli poengtert av musikken. I denne perioden var dette et svært utbredt virkemiddel som skapte en sterk kobling mellom det auditive og det visuelle aspektet av filmen.

Etter denne Hollywood-musikalske "gullalderen" kom det en periode hvor man i større grad hadde fokus på musikk som et bindeledd mellom scener, enn noe som trengte å følge filmen like tett som før. Man hadde ikke lenger ledemotiver og like tett synkronisering mellom musikk og bilde. (Audissino, 2014, s. 59) Denne trenden oppstod i europeiske kunstfilmer, men ble videreført tilbake til amerikansk film på 60-tallet. Man hadde også lukkede musikalske numre, fremfor konstant musikk som fulgte hver scene. Musikalene hadde vært populære under gullalderen, men nå var det et enda større fokus på å ha med popmusikk i filmene. (Larsen, 2013, s. 149) Til tross for denne nye trenden, forsvant ikke det klassiske Hollywood-systemet for filmmusikk, men ble heller kombinert med disse nye tankene og impulsene. (Larsen, 2013, s. 168) Omsider fikk man også en tilbakekomst til gullalderens musikalske retning, Hollywoods neoklassisisme, gjennom komponister som John Williams. (Audissino, 2014, s. 5, 84)

# Teori

I denne delen vil jeg gå gjennom ulike filosofier og teorier forskere har brukt for å beskrive hvordan filmmusikk fungerer. Mye har vært skrevet om musikk sin rolle i film, og i denne delen vil jeg trekke frem noe av de ulike teoriene og forskningen som vil være relevant for denne oppgaven. Gjennomgangen vil i hovedsak basere seg på musikkvitenskapelig teori rundt filmmusikken, men også aspekter ved generell filmteori og psykologiske studier av musikk sammen med film vil bli gjennomgått. Filmmusikalske begreper og konsepter som vil muliggjøre analysen av Howard Shores musikk vil også bli presentert. Men først en kort bakgrunn over hvordan filmmusikk har blitt tenkt på gjennom tiden, og hvordan dens oppfatning har endret seg.

## Filmmusikk som akademisk fag

Studiet av filmmusikk er relativt ungt, og følger en kunstform i rask endring og kontinuerlig store teknologiske fremskritt. Likevel er det slik at selv om musikken i seg selv og teknologien beveger seg fremover, følger musikken i film generelt sett de samme prinsippene og tankene. Musikk har den samme funksjonen, det er hvordan denne funksjonen utføres som endrer seg. Aaron Copland er en av dem som tidlig kom med sin tolkning av hva prinsippene for god narrativ filmmusikk var basert på datidens Hollywood-musikk. Han mente at filmmusikk skulle: 1) Etablere en overbevisende følelse av tid og sted, 2) Understreke de uttalte følelsene og psykologiske tilstanden til karakterene, 3) Være nøytralt bakgrunnsfyll til handlingen, 4) Skape kontinuitet til filmens klipping, 5) Aksentuere den teatraliske oppbygningen av en scene og runder den av med en følelse av avslutning. (Copland 1957, s. 256-258)

En av de mest innflytelsesrike tekstene om filmmusikk er *Unheard Melodies* av Claudia Gorbman (1987). Hun presenterte her sine prinsipper for klassisk Hollywood filmmusikk, som bygger videre på Coplands tanker, men er oppdatert etter den filmmusikalske utviklingen som hadde skjedd i mellomtiden. Kort fortalt baserer Gorbmans prinsipper seg rundt idéen om at filmmusikk kun er til stede for å tjene filmen, og dermed bør den underbygge hva som foregår på skjermen uten å stå i veien for publikums opplevelse, eller sannhetsnærhet. Idealet er dermed en musikk som anes, men ikke høres. Altså "uhørte melodier". Dette var dog tanker rundt et ideal om klassisk Hollywood filmmusikk, og selv om komponister som Howard Shore virker å ha latt seg inspirere segmenter av denne retningen, er det ikke alle akademikere i dag som er enige med Gorbman om at filmmusikk skal være "uhørt". Hun mente at filmmusikk skulle være:

1. Usynlig: Det tekniske apparatet for udiegetisk musikk må ikke være synlig.
2. Uhørlig: Musikken er ikke ment å høres bevisst. Derfor bør den underlegge seg dialog og det visuelle - altså de primære narrative verktøyene.
3. Følelsesguide: Filmmusikk kan fastsette spesifikke stemninger og kan understreke spesifikke følelser som er antydning til i det narrative (jfr. punkt 4.), men først og fremst er det en form for følelsesguide.
4. Narrativt "cue": Musikk gir henvisnings- og narrative "cues", f.eks. Å indikere et perspektiv, markere formelle avgrensninger, etablere setting og karakterer.
5. Skape kontinuitet: Musikk skaper formell og rytmisk kontinuitet - mellom klipp, i overganger mellom scener, gjennom å fylle ut mellomrom.

6. Skape enhet: Gjennom repetisjon og variasjon av musikalsk materiale og instrumentering, hjelper musikken med å skape formell og narrativ enhet.
7. Brudd: En gitt film kan bryte med hvilke som helst av de foregående prinsippene, gitt at bruddet tjener de andre prinsippene.  
(Gorbman, 1987, s. 73)

En av kritikerne av Gorbmans syn er Jeff Smith som i 1996 publiserte artikkelen *Unheard Melodies? A Critique of Psychoanalytic Theories of Film Music* som et slags motsvar til Gorbman og hennes meningsfeller. Han argumenterer i stor grad for at tankesettet om filmmusikk som noe som helst skulle holde seg i bakgrunnen som antikvarisk, og tidvis uriktig. Smith argumenterer for at dette synet er simplistisk, og ikke gir et fullverdig bilde av hvordan musikk fungerer i en cinematisk sammenheng. (Smith, 1996, s. 231) Han skriver også at filmmusikkkomponisters frykt for å "bli hørt" stammer fra en frykt for å "forstyrre" publikum fra den narrative og visuelle handlingen som foregår i filmen. (Smith, 1996, s. 231)

Til tross for at Gorbman og Copland har svært innflytelsesrike prinsipper for filmmusikk, er nok deres syn på filmmusikk noe farget av daterte tanker rundt filmmusikk som ikke lenger er like relevant. Gorbman selv har også uttalt at hennes tanker om musikk som noe som skal være til stede, men ikke høres, er fra en annen tid.<sup>2</sup> Hun snakker her særlig om populærmusikk som en stor endring i tankegangen rundt musikk og film.

## Verisimilitude

Verisimilitude, eller sannhetsnærhet, er et begrep som blir viktig i en diskusjon rundt kunst og opplevd virkelighet. Når publikum og kritikere diskuterer realisme innenfor film er det ofte egentlig nettopp verisimilitude man viser til. Filosofen Stephen Neale definerer dette begrepet som: Troverdigheten til at den fiksjonelle historien kan fungere innenfor den kulturelle eller historiske konteksten til den virkelige verden. (Maddock, 2021, s. 66) I denne oppgaven vil jeg også tillegge en ekstra mening til dette begrepet, nemlig evnen til å fjerne publikums bevissthet rundt det at filmen man ser faktisk er en film. Med det mener jeg å fjerne publikums bevissthet på de tekniske virkemidlene som benyttes for å skape det helhetlige kunstverket en film er. Det kan være å fjerne publikums fokus på klipping mellom scener, udiegetisk musikk eller spcialeffekter.

Siden film gjennom levende bilder og lyd har en unik evne til å reflektere virkeligheten, sier det på mange måter seg selv at virkelighetsoppfatning får et viktig fokus. Følelsen av virkelighet som publikum opplever mens man ser en film har vært regnet som en av de viktigste problemstillingene innenfor filmteori. (Metz, 1974, s. 4) Slik vi kan se fra *Historie*-kapittelet, er dette en bekymring filmskapere har hatt i lang tid. Udiegetisk musikk ble først utelatt, for så å være nærmest påkrevd, og begge disse beslutningene ble tatt med mål om å bevare publikums sannhetsnærhet. (Audissino, 2014, s. 12; Larsen, 2013, s. 92) Noen komponister var også redde for å forstyrre publikum under filmen, og trekke deres fokus ut fra

Det finnes flere måter å se på virkelighet i film, og kunst generelt. Man kan definere virkelighet som det å oppleve noe foran seg, til eksempel på en scene gjennom et teater. Andre kan også se på virkelighet i kunst som dens evne til å formidle en troverdig og virkelighetsnær verden. Den anerkjente film semiologen Christian Metz skiller disse

---

<sup>2</sup> Gorbmans biografiside hos University of Tacoma hvor hun selv kritiserer sin egen tekst: <https://directory.tacoma.uw.edu/employee/gorbman>.



konseptene som *inntrykk av virkelighet* ("impression of reality") som er virkeligheten i det som er produsert av fiksjonen, altså den fiktive verdenen med dens karakterer og hendelser, og *oppfattelse av virkelighet* ("perception of reality") som er virkeligheten man oppfatter gjennom redskapet som er benyttet til å formidle kunsten. (Metz, 1974, s. 12-13)

Problemet med å knytte begrepet verisimilitude opp mot *Ringenes Herre*-filmene er at disse historiene åpenbart foregår i en verden utenfor vår egen og uten vår verdens regler. Tolkiens historie, og dermed også Jackson sine filmer, befinner seg dypt inne i det man kaller for fantasy-sjangeren. Dette innebærer at man nødvendigvis befinner seg i en annen virkelighet enn vår egen, eller at man har lagt til elementer til vår verden som ville blitt oppfattet som fantastiske og overnaturlige. Eksempler på dette vil være ulike former for magi eller fabeldyr. Visse deler av fantasy kan ha opphav i sannhetsnærhet, til tross for at den ikke er tenkt å skulle dømmes på troverdigheten i forhold til vår opplevde virkelighet. Istedenfor skal den dømmes mot sin evne til å effektivt formidle følelsen av en svært annerledes, eller utvidet, verden. (Atterbery, 1991, s. 28-29; Munro, 2014, s. 640)

Den anerkjente filmsemiologen Christian Metz skriver at historier blir opplevd som fortalt, uansett hvor realistiske de er. (Metz, 1974, s. 21-22) Som eksempler bruker han realistiske filmer, men også nyhetsopplesninger og gjenfortellinger av egne opplevelser til venner. Til tross for at disse historiene kan være realistiske, og i noen tilfeller muligens også sanne, bærer de et preg av hva Metz kaller uvirkelighet (*unrealization*). Selv om man opplever dype, realistiske skildringer vil man gjennom distansen av å ikke ha vært til stede selv under hendelsene oppleve hva som blir berettet som "uvirkelig". "Realism is not reality". (Metz, 1974, s. 21) Når i tillegg fortellingen er åpenbar usann, legger man til et ekstra lag med uvirkelighet. Om denne "uvirkeligheten" ikke evner å overbevise publikum om sin egen realisme ender man opp med noe som oppfattes som latterlig heller enn fantastisk eller overnaturlig. (Metz, 1991, s. 5) Det unike med film er dens evne til å virkeliggjøre det fantastiske. Men dette fungerer ikke uten publikums evne til å akseptere dette. Som skaper bør man derfor i så stor grad som mulig fjerne de filmtekniske virkemidlene fra publikums sinn.

Musikk er et av de viktigste filmatiske elementene i så måte. "Film er fantasi og fantasi trenger musikk". (Gorbman, 1987, s. 65) Den kan bidra til å fjerne publikums fokus på eksterne faktorer som finnes rundt skjermen. (Cohen, 1999, s. 16-17) Man kan også ved hjelp av musikk fjerne publikums persepsjon av virkeligheten og akseptere filmens realitet og verisimilitude. Allerede fra filmens start vil musikken kunne sette rammene for filmens geografiske plassering og historiske kontekst. (Green, 2010, s. 85)

Siden fantasifilmer, som tidligere nevnt, er i sin natur "fantastiske", vil publikums evne til å leve seg inn i verdenen være skjørere enn ved en mer jordnær film, som et drama eller en krim. Gjennom musikk kan man legitimere fantastiske elementer som fantasifolk eller fabeldyr, ved å gi dem en egen musikk, enten ledemotiver eller musikalske trekk som publikum kan forbinde dem med. Dette så vi i eksempelet med King Kong tidligere i teksten, og hvordan produsentene mente at musikk var nødvendig for å virkeliggjøre King Kongs bevegelser. (Larsen, 2013, s. 92) Musikk finner lettere en plass i filmer fra fortiden og med fantastiske handlinger, siden det narrative i større grad har behov for at publikum aksepterer og godtar hva som skjer foran dem, og med andre ord underbygger filmens sannhetsnærhet. (Audissino, 2014, s. 14-15)

I dette underkapittelet, og i denne oppgaven generelt, er fokuset stort på hvordan musikk kan bidra til å skape en sannhetsnærhet, men musikk kan også i noen tilfeller skape motsatt effekt. I ulike fantasisegmenter man kan finne i filmer kan musikk bidra til å underbygge poenget av at noe er fantasi. (Cook, 1998, s. 9-11) Særlig i reklamefilmer

kan dette være nyttig, hvor distinksjonen mellom hva et produkt faktisk kan gjøre, og underholdningsverdien i reklamen, kan være nyttige å skille.

## Musikk og kommunikasjon

Utover det å skjule en films fantastiskhet og kunstighet, kan musikk i film bidra med mening i seg selv. Filmer har mange informasjonskanaler som brukes til å formidle mening til publikum. (Cohen, 2010, s. 891-892) Eksempler på disse er bilde, dialog, og viktigst av alt for denne oppgaven, musikk. Bilder, lyd og dialog har en fordel når man skal formidle informasjon som musikk ikke har, i den forstand at man direkte kan formidle hvilken informasjon man ønsker at mottakeren skal få. Musikk har også evnen til å formidle informasjon til en mottaker, men denne informasjonen baserer seg på ulike musikalske koder man har blitt utsatt for og blitt "opplært" til å akseptere og tolke på en viss måte. (Juslin & Laukka 2003) Slike koder affekterer også de andre forannevnte informasjonskanalene, men forskjellen hva gjelder musikk er at man uten koder, ikke har en informasjonskilde som overfører mening. Slike koder har en viktig plass i historien om hvordan Tolkien skapte, og valgte å formidle, *Ringenes Herre*-bøkene. (Attebery, 1991, s. 34) Mye av det som i dag blir regnet som standard fantasy, og nesten regnes som klisjéfyllt i sjangeren er stilistiske trekk og innhold som er blitt kodet inn av Tolkien fra tradisjonelle mytiske kilder som Beowulf, Nibelungeringen og Eddaen. (Attebery, 1991, s. 34)

Der Tolkiens verker baserer seg på tekstlig formidling av informasjon, har man gjennom musikk en ikke-verbal kommunikasjonskanal, og dermed følger den nødvendigvis andre kriterier. Men kan man beskrive musikk som en form for kommunikasjon? Juslin og Laukka (2003, s. 775) legger frem følgende kriterier for at kommunikasjon skal ha funnet sted:

1. Avsender og mottaker har en sosialt etablert "kode".
2. En koder som ønsker å uttrykke noe gjennom denne gitte "koden".
3. En avkoder som svarer systematisk på den gitte "koden".

Disse tre kriteriene kan relateres til forholdet mellom en komponist eller musiker som avsender, og en lytter som mottaker i dette scenarioet.

Det finnes mange grunner til at man kan oppleve brudd i denne kommunikasjonen. Man kan oppleve kodal inkompetanse<sup>3</sup>, som er det som skjer når avsenderen og mottakeren ikke besitter de samme musikalske normene og det samme musikalske vokabularet. (Tagg, 2013, s. 179-182) I visse tilfeller kan man også oppleve kodal forstyrrelse<sup>4</sup> som er når avsender og mottaker besitter det samme musikalske vokabularet, men ikke har de samme sosiokulturelle normene. (Tagg, 2013, s. 182-185)

Flere av disse kodene er tradisjonelle og har blitt så etablert at de nesten er for klisjéer å regne, mens andre må etableres til hvert enkelt tilfelle. Studier viser at mennesker med stor nøyaktighet klarer å dekode følelser fra musikk, dog noen med høyere treffsikkerhet enn andre. (Juslin & Laukka, 2003, s. 786-788) Til tross for at disse filmene i dag er nærmere hundre år gamle så gir flere av disse musikalske kodene fortsatt utslag og informasjon til publikum.

Gjennom flere år med film og musikk i samarbeid dannes flere slike koder, noe som kan være nødvendig siden film over tid gjerne vil ta inn over seg nye temaer og elementer, og dermed trenger musikk å kunne formidle ny informasjon. At musikken, instrumentene, teknologien og innspillingsteknikkene man har blir mer mangfoldige og

---

<sup>3</sup> Codal incompetence

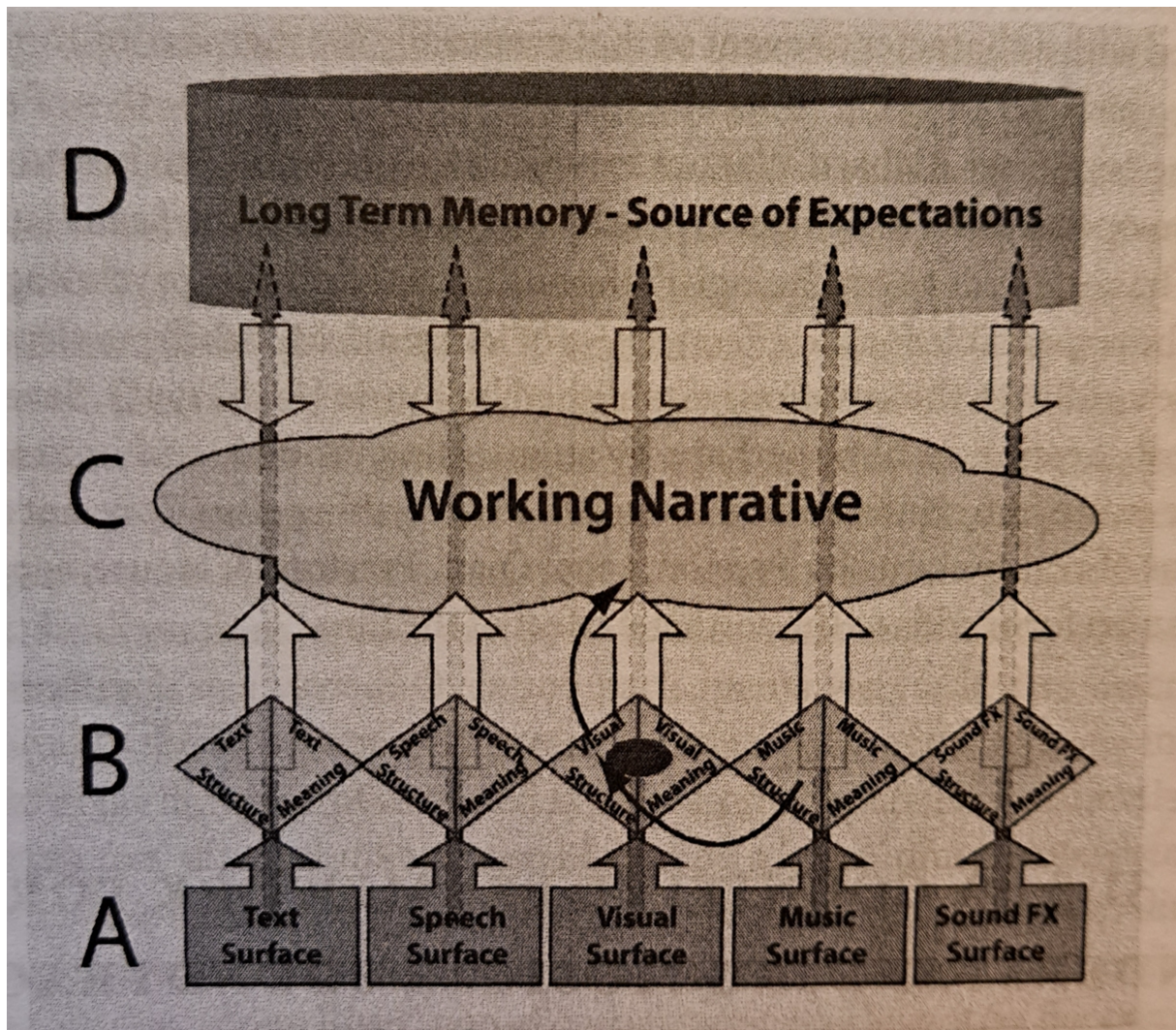
<sup>4</sup> Codal interference

avanserte, fører også til at man får nye koder i musikken. Vår musikalske kompetanse til å dekryptere de musikalske kodene vi mottar er opplært gjennom år med cinematisk opplevelse. (Green, 2010, s. 86)

## Musikk og mening

Ulike aspekter ved musikk har evnen til å formidle emosjonell mening til et publikum av en film. Konteksten mellom bildene og musikken vil da kunne påvirke hvordan disse oppfattes. (Cohen, 1999, s. 15) Tradisjonelt oppfattes molltonearter som trist, og durtonearter som lykkelige, men for eksempel i den romantiske komedien *P.S. I Love You* brukes *Fairytale of New York* av The Pogues og Kirsty MacColl til å følge en begravelsscene. (LaGravenese, 2007, 0:14:31) Selv om musikken ikke følger molltonalitet oppleves musikken og scenen som triste, men også emosjonell på en annen måte. Begravelsen med denne noe vulgære julesangen oppleves som en feiring av den døde liv, og man føler seg også melankolsk over hva livet til den døde kunne bragt med seg om han fikk leve videre. Filmen har modifisert tolkningen av musikken og motsatt.

En modell som viser hvordan dette kan forstås er *Congruence-Associationist Model* (heretter *CAM*), skapt av Annabel J. Cohen, og deler de ulike informasjonskanalene, eller domenene som Cohen kaller dem, i film mellom tekst, tale, visuell, musikk og lydeffekt. (Cohen, 2010, s. 891-892) Film er på mange måter flere kunstformer som samles for å skape et holistisk og samlende kunstverk. (Cohen, 2005, s. 30) Disse kanalene er adskilte, men vil ved ulike punkter samhandle. Fra bunn til topp er modellen også delt inn mellom "overflate", "mening og struktur", "working narrative" og "langtidsminne".



Figur 1. Congruence-Associationist Model (CAM) (Cohen, 2010, s. 892)

Denne modellen er ment å være en forklaring på hvordan assosiasjon og overensstemmelser av ulike informasjonskanaler, og gjennom flere ledd kan gi informasjon til et publikum. Ved å analysere de fem ulike domenene separat, først på et overfladisk vis (A), så på et mer strukturelt plan (B), vil man potensielt oppdage samsvar mellom tverrmodale sanseinntrykk, altså sanseinntrykk fra flere sansekilder. (Cohen, 2010, s. 892-893) Ifølge denne modellen vil dermed samsvar i sanseinntrykkene kunne påvirke hvor vårt fokus som publikum ender opp. Følgelig kan filmmusikk ha innflytelse på hvor vårt fokus ender opp og være med å definere den. (Cohen, 2010, s. 892-893) Om man tenker på disse ulike informasjonskanalene som indikatorer og rammen for det som foregår i filmen, kan også man se musikken som en modifierende faktor. (Carroll 1988, s. 222) Siden disse ulike informasjonskanalene kan påvirke vår persepsjon av hverandre vil jeg tidvis legge inn bilder fra scener for å vise til det visuelle aspektet i scenene.

I denne oppgaven refereres det ofte til musikk som noe som kan frembringe følelser, eller potensielt skape mening hos publikum. Disse to konseptene vil ikke nødvendigvis samsvare, og disse to målene oppnås ikke nødvendigvis på samme måte. (Cohen, 1999, s. 15) Når musikk operer som en stemnings- eller følelsesguide er målet dens å få publikum til å føle den tenkte følelsen. Om musikken skal formidle at en karakter føler en spesifikk følelse som glede eller tristhet, vil den forsøke å formidle dette. Et eksempel

kan være trist musikk rundt en karakter, for eksempel en soldat i krig, som har gjort noe fælt. Vi trenger ikke føle at det som har skjedd er trist, men vi forstår at det er slik karakteren føler det. Resultatet kan ende opp med at den musikalske meningsutvekslingen også ender opp med å være en følelsesguide, men det er ikke hovedmålet.

Tagg på sin side foreslår å bruke filosofen Charles Peirces sine tanker om semiotikk til å forklare musikkens evne til meningsformidling. (Tagg, 2013, s. 161-164) Peirces tegnsystem er stort og avansert, og kommer av plasshensyn til å få en forenklet beskrivelse i denne oppgaven. Kort fortalt kan man dele auditive impulser inn i ulike tegntyper. Disse er icon (ikon), index (indeks), og arbitrary sign (vilkårlig tegn), også kalt symbol. Ikke alle disse tegnene er like vanlige, og vilkårlige tegn oppleves sjelden. På den andre siden kan indeks oppleves så ofte at Tagg mener nesten alle musikalske tegn kan plasseres i denne kategorien. (Tagg, 2013, s. 162) Ikon karakteriseres ved at det er en lyd som har en fysisk likhet til den lyden som den skal representere. Et eksempel på dette kan være en elektrisk gitar som spilles på en slik måte at den høres ut som en motorsykel, likt hva vi kan høre i Mötley Crües rockelåt *Kickstart My Heart*. Indeks kan forklares som lyder med kausaliteter eller kulturell nærhet til det den skal representere. En annen måte å se indeks på er «assosiasjonene som mennesker gjør ut fra ikonenes signifikans». Man kan se et eksempel på indeks om man assosierer ikonet med den elektriske gitaren som minner om en motorsykel med en hel bande med motorsyklister, som i Hells Angels. Til slutt har vi vilkårlige tegn, som kun har sammenheng med det tegnet skal representere gjennom etablerte konvensjoner. Eksempler på dette kan være nasjonalsanger eller hvordan horn unisone horn kan ha en tendens til å oppfattes som heroiske.

## Ledemotiver

Et eksempel på slike vilkårlige tegn som er svært prevalent innenfor filmmusikk er ledemotiver. (Chełkowska-Zacharewicz & Paliga, 2019, s. 154-155) I underkapittelet om *Historie* står det om hvordan man i Hollywood og filmmusikkens gullalder brukte dette virkemiddelet, og dette var også en viktig del av John Williams musikk i hans forsøk på å vende tilbake til denne musikken. For Howard Shore var dette et avgjørende virkemiddel i hans musikk til *Ringenes Herre*-filmene, noe han selv påpeker. (Adams, 2019, s. 11)

Et ledemotiv, eller leitmotiv, fikk prominens gjennom den romantiske komponisten Richard Wagner, og har vært et viktig element i romantisk opera. Denne formen for ledemotiv som Wagner er kjent for, har vært tett knyttet opp mot den symbolske delen av slike operaer. (Adorno & Eisler, 1994, s. 5) Ledemotivet er et melodisk motiv som knyttes opp mot en karakter, en følelse, et sted eller et objekt. Ved å gjøre dette kan man fremkalle minner når det som ledemotivet er knyttet opp mot ikke er på skjermen eller scenen. Man kan også forme publikums oppfatning av det som blir symbolisert gjennom musikken. Eksempler på dette er det heroiske motivet som følger Ringens Brorskap, eller det fredfulle motivet som denoterer hobbitene og deres hjemsted.

Ledemotiver ble brukt fra tidlig i filmmusikkhistorien, og var prominent under filmmusikkens gullalder. Erich Wolfgang Korngolds musikk til *Robin Hoods eventyr* (1938) og Max Steiners musikk til *Tatt av vinden* (1939) er eksempler på filmer med musikk som er tydelig merket av en form for ledemotiver. Også i moderne filmmusikk, samt John Williams sin gullalderinspirerte musikk, er ledemotiver noe man ofte finner. *Star Wars* (1977-2019), både de nye og de gamle filmene, samt Hans Zimmers musikk til *Pirates of the Caribbean*-serien (2003-2017), er filmer man hvor man opplever mye

ledemotiv-basert musikk. Til og med noen TV-serier, som *Game of Thrones* (2011-2019), benytter seg av denne teknikken.

Men selv om ledemotiver tradisjonelt har fått stor plass innenfor filmmusikk, er det ikke alle som mener at dette er en teknikk som er egnet til dette mediet. Noen mener at de ledemotivene man finner i film bare er en bastardisert versjon av dem man kan oppleve i f.eks. Wagners musikk. (Adorno & Eisler, 1994, s. 5) I film er det mange inntrykk som kjemper om plassen, og det er vanskelig å finne nok tid og rom til å kunne fokusere på ledemotivene og la dem utvikle seg til noe mer enn signaler og "minnefremkallere".

Howard Shore har, som nevnt tidligere, uttalt hvordan han lot seg inspirere av Wagner da han skrev musikken til *Ringenes Herre*-filmene. Dette gjelder ikke minst bruken av ledemotiver som, ikke ulikt en wagneriansk opera, gjennomsyrrer filmmusikken i alle de tre filmene. Disse motivene er generelt knyttet opp mot folkeslag eller kulturer, og skal gjennom etablerte konvensjoner, eller konvensjoner som etableres i løpet av filmene, fremkalle tanker om disse folkeslagene eller kulturene, samt emosjonene som musikken har etablert sammen med dem. Ved å skape et tydelig samsvar mellom når ledemotivene oppleves og når dets referent oppleves i filmen, oppnår man et sterkt forhold mellom betydningsbærer og betydning. (Chełkowska-Zacharewicz & Paliga, 2019, s. 155) Musikkens evne til å være betydningsbærende avhenger av publikums evne til å dekode den, og i film er det derfor nyttig å gjøre tegnenes kode tydeligst mulig.

## Musikk, assosiasjoner og konnotasjoner

Om man skal ta et slikt perspektiv og se på musikk som tegn og symboler, er det viktig å også definere de ulike måtene tegnene formidler mening til oss mennesker. Tegnene kan enten denotere eller konnoteres til et konsept. I forrige avsnitt ser vi eksempler på begge disse. Denotere er den ordrette betydningen av et ord eller begrep, og vil i musikalsk sammenheng først og fremst relatere til vilkårlige tegn. (Tagg, 2013, s. 164-165) Konnotasjoner er mer prevalent i musikkssammenheng. Sjelden vil et musikalsk signal være "ordrett". Musikk oppleves på et vis som fremkaller følelser og tanker hos mennesker gjennom konnotasjoner, og som deretter kan konnoteres videre for å skape et dypere inntrykk. (Tagg, 2013, s. 165-166) Dette vil vi se flere eksempler på i analysekapittelet.

For at musikalske koder og konnotasjoner skal forstås kreves det, som tidligere nevnt, en felles forståelse av musikalske normer og vokabular, samt en lik sosiokulturell normforståelse. I denne oppgavens kontekst rundt musikken til *Ringenes Herre*-trilogien vil det si at komponisten har fylt musikken med mening som enklest vil forstås av noen som har vokst opp med vestlige musikktradisjoner. Som jeg skal vise frem i større detalj i analysekapittelet, er mye av musikken komponert for å fremkalle visse emosjoner fra publikum. Det er mindre sannsynlighet for at disse tenkte emosjonene blir fremkalt om man ikke besitter forståelse for vestlig musikktradisjon og normer. (Tagg, 2013, s. 182-185) Særlig gjelder dette musikken som er tenkt å fremme det som er kjent, eller det som er fremmed. For noen fra en annen musikktradisjon vil kanskje denne tenkte effekten virke motsatt, og det tenkte fremmede være det man assosierer seg med, og det som er tenkt å være kjent ender opp med å bli noe man naturlig blir distansert fra. Konnotasjoner krever eksistensen av tidligere etablerte betydninger.

Musemer vil også være relevant å definere for denne oppgaven. Dette konseptet baserer seg på korte meningsbærende musikalske enheter. (Tagg, 2013, s. 232-234) I filmmusikk eksisterer disse over alt, som deler av ledemotiver eller korte stingere og

signaler. Som en del av analysen vil jeg trekke frem flere eksempler på slike musemer fra *Ringenes Herre*-filmene, og hvilken mening, samt hvilken funksjon de bærer, i filmenes kontekst. Vi kommer til å se flere eksempler på hvordan musemer benyttes til å fremkalle følelsen av et helt ledemotiv, uten at det spilles fullt ut.

Det finnes mange måter man kan fylle musikk med mening. Tonalitet og harmoni er blant av de viktigste teknikkene en komponist kan bruke for å "farge" musikken eller en filmscene. Man kan naturlig tenke seg hvordan musikk i dur og moll kan forme om man ser en scene fra perspektivet til noen som er f.eks. lykkelig eller trist som i eksempelet man finner i innledningen. Dog kan tonalitet benyttes på flere måter enn i dette binære tankesettet. En komponist kan bruke ulike kirketonearter, eller til og med harmonisk relativitet eller atonalitet, for å fremkalle ulike følelser hos publikum.

Til tross for at et tema eller ledemotiv blir presentert med én tonalitet, er det ikke gitt at det melodiske materialet vil følge den samme tonaliteten resten av filmen. En komponist kan transformere og forme en melodisk sekvens fra én toneart til en annen, eller ramme den inn med en annen harmonikk. (Lehman, 2012, s. 181-182) Ved å gjøre dette kan man skape nye emosjonelle funksjoner i det melodiske materialet, på samme tid som at man bruker musikk som publikum har hørt før. Å ramme inn motivisk/tematisk materiale på denne måten kan man komplett endre dets karakter, uten å benytte seg av tradisjonelle romantiske virkemidler som å utvikle det samme temaet. (Kleiberg, 1985, s. 49)

Dette er ikke et uvanlig virkemiddel i filmmusikk, og er også noe vi opplever i *Ringenes Herre*-filmene. Howard Shore benytter seg av tonalitet på en veldig bevisst måte for å underbygge filmens setting og handling. I løpet av analysen vil jeg vise hvordan tonalitet blir brukt til å skille tydelig mellom ulike folkeslag man finner i Midgard, og også mellom hvilken moralsk side man har i filmens sentrale konflikt. Ved å skille tydelig musikalsk mellom disse kan man hjelpe publikum med å fort skjønne at det er viktige forskjeller på disse. Når man ikke trenger å lure på om det er forskjell, kan man bruke mer fokus på hva forskjellene er.

Orkestrering er et annet viktig ledd innenfor filmmusikken, som ikke alltid får den anerkjennelsen det fortjener. Det er ikke uvanlig at en komponist kun komponerer idéer og temaer, og kommer med eksempler på hvordan musikken skal høres ut, før man sender dette videre til en annen hvis oppgave er å finne ut hvordan man skal orkestrere musikken for at den skal låte så tett opp mot komponistens tanker og ønsker. Dette er en stor jobb, som har stor innvirkning på det endelige musikalske produktet.

Naturlig nok vil hvilke instrumenter som brukes, og hvordan de brukes, forme hvordan musikken lyder og følgelig også hvordan den oppfattes. En melodi som blir presentert med en myk dynamikk i en strykekvartett, vil selvfølgelig oppleves ulikt enn det samme melodiske materialet som blir presentert av et fullt symfoniorkester med høylytt messing og hardtslående pauker.

Arbeidet med orkestreringen av musikken til *Ringenes Herre*-trilogien ble ansett av Howard Shore til å være så essensielt at han ikke våget å sende dette arbeidet videre til noen andre. (Adams, 2019, s. 7) Målet var at man skulle unngå en følelse av at musikken gjennom filmene var orkestrert på ulikt vis. Dette kommer frem i musikken ved at det tydelig virker å være gjennomgående og bevisste valg tatt rundt hvilke instrumenter som brukes og hvordan. Ulike instrumenter kobles sammen med ulike folkeslag, på samme måte som man differensierer folkeslag ved hjelp av tonalitet. Dette vil bli gjennomgått nøyere i analysedelen.

Disse filmene, som jo er fantasifilmer, hvor det finnes få etablerte musikalske konvensjoner for de ulike kulturene og folkeslagene, valgte man likevel å bruke orkester. Det finnes nok mange grunner til dette, men den viktigste grunnen var å spille opp under

allerede etablerte konvensjoner. (Koppl, 2001) Ved å spille opp under disse konvensjonene kan man utnytte det at publikum har lettere for å forstå hva man ønsker å formidle med musikken. Alternativet til denne fremgangsmåten ville vært å bruke musikk som publikum ville ansett som like fjern for oss som denne verdenen er. Man kunne benyttet synthesizere og mer moderne musikk slik Tyler Bates sin musikk til filmen *300* (2006) eller kanskje enda mer relevant, Daniel Pemberton sin musikk til *King Arthur: The Legend of the Sword* (2017), for å skape et skille mellom vår verden og den som blir skildret.

Så hvorfor valgte Peter Jackson å ansette en komponist med et langt renommé fylt opp av orkestrale verker, som dem han skrev til filmene *Nattsvermeren* og *Se7en*, fremfor en som kunne ha komponert mer moderne musikk og tolkninger av Tolkien? Valget av Shore og orkester var begrunnet i Jacksons ønske om at musikken måtte komplementere Tolkiens stil. (Koppl, 2001) Da Tolkien skrev sine historier om Midgard, gjorde han det med et ønske om å skape mytiske historier. Hans inspirasjoner var tekster som *Beowulf*, *Kong Arthur* og *Kalevala* fremfor datidens moderne historier. (Kocher (2000), s. 103) Med dette i tankene er det naturlig å velge en romantisk musikalsk stil fremfor en mer moderne. Jackson har selv uttalt at han følte at et orkester var best egnet til å gjenspeile tiden han ønsket å skildre. (Koppl, 2001) For ham var det viktig å gjenspeile det faktumet at Tolkiens verden ikke er en fantasiverden utenfor vår egen, men heller tenkt som vår egen verden for mange tusen år siden. Og for å fremheve dette måtte også musikken være med å underbygge dette.

Det er interessant at for Peter Jackson var orkestral musikk det som for ham vekket disse tankene. Riktig nok har det tradisjonelt vært slik musikk som har fulgt filmer om heltedåder fra en svunnen tid. Korngolds musikk til filmene *Kaptein Blood* (1935) og *Robin Hoods eventyr* (1938) er tydelige historiske eksempler på dette. Peter Jackson trekker selv frem filmen *King Kong* (1933), med musikk fra Max Steiner, som et eksempel på hvordan film og filmmusikk kan flytte deg med til en annen verden. (Koppl, 2001) Men dette er ikke musikk man ville ha opplevd i Tolkiens verden. For Tolkien var musikk en svært viktig del av hans litterære verden. I Midgards egne skapelsesmyter, er gudenes sang et sentralt element, og det er nettopp gjennom sang at verden og alt den fylles opp med blir til. Tolkien selv skrev mange sanger som man kan lese teksten til i *Ringenes Herre*-bøkene, og flere av disse ble inspirasjonen til sanger som ble sunget i filmene.

Musikken Tolkien beskriver i bøkene sine er ikke orkestermusikk, men snarere tradisjonelle middelalderinstrumenter som gambe, fløyter, trommer og feler. (Tolkien Gateway, 2021) Noen av de mer høytstående, som alvene og kongelige, spiller også harpe. Ved noen anledninger gjennom filmene opplever vi diegetisk musikk, og i disse tilfellene er musikken fremført av disse forannevnte instrumentene. Eksempler på dette kan man se i Bilbos 111-års fødselsdagsfest, (Jackson, 2001, 0:15:40) samt Pippin og Muntis muntre sang om puben *Den Grønne drage*, en fiktiv pub fra Hobbitun. (Jackson, 2003, 0:13:55)

Så spørsmålet er igjen, hvorfor mente Peter Jackson at orkestermusikk var best egnet til å følge filmene, når dette ikke er musikken vi finner i Tolkiens bøker? Svaret er nok grunnet i flere hold, som at det var slik musikk det på denne tiden var mest vanlig å bruke til slike filmer. Men jeg tror også det for Peter Jackson var viktigere at musikken som følger filmene skal oppleves av publikum som autentisk, fremfor at den faktisk er det. Ridley Scotts film *Gladiatoren* hadde opprinnelig en sekvens hvor hovedkarakteren Maximus, spilt av Russell Crowe, reiste rundt i en hestevogn for å promotere olivenolje. (Sharf, 2023) Til tross for at dette var noe man kunne oppleve at gladiatører gjorde i denne perioden, ble scenen kuttet fordi man var redd for at publikum ville se på dette



som urealistisk og miste sin sannhetsnærhet. De fleste i publikum vet ikke om hvilke instrumenter som finnes i Tolkiens verker eller ikke, og det vil for dem være likegyldig om instrumenteringen er tro mot kilden den er hentet fra. I en slik fantasihistorie er det mye som kan bryte med publikums sannhetsnærhet, men så lenge instrumenteringen ikke bryter for mye med publikums forventninger vil den nok forbli intakt.

# Pedagogikk

Filmmusikk kan ofte ha en hensikt utover det å være en slags ambiens til bildene som utspiller seg på skjermen. I mange sammenhenger vil denne musikken være et virkemiddel med mål om å formidle mening til publikum. Peter Larsen (2013, s. 70-79) beskriver ulike metoder man kan benytte seg av for å formidle mening på en slik måte, som strukturlikheter, konnotasjoner, assosiasjoner og ledemotiver. For denne oppgaven vil særlig assosiasjoner og ledemotiver være veldig relevant. I denne oppgaven vil jeg utrede ulike typer mening musikken kan bidra til å skape og formidle i *Ringenes Herre*-filmene. Jeg vil også belyse de ulike kompositoriske virkemidlene Howard Shore benytter i eksemplene for å vise hvordan betydningen blir skapt.

Med pedagogikk i filmmusikk mener jeg ikke hvordan lærere kan benytte filmmusikk i sin undervisning, selv om noen av betraktningene i denne artikkelen kanskje kan brukes på denne måten, men heller hvordan filmmusikk i film kan være et veiledningsverktøy. Filmbilder og replikker er gode og tydelige informasjonskilder i en film. Bildene viser tydelig hva som foregår, og man trenger ikke nødvendigvis å bruke fantasien så mye, siden man ser tydelig hva som foregår. Det samme kan man si om replikker, enten det er i dialog mellom karakterer, en voice-over fra en forteller, eller en karakters monolog. Dette merker man tydelig, særlig i starten av *Ringens Brorskap*, hvor alven Galadriel forteller historien til denne mystiske ringen som filmene handler om. Akkurat dette segmentet vil bli analysert nærmere i analysedelen av oppgaven. Informasjonen er konkret og direkte. Det man derimot kan oppleve med musikk er informasjon som er det motsatte. Gjennom musikk kan man antyde og alludere, fremfor å nødvendigvis komme med konkret informasjon. (Green, 2010, s. 83) Musikken kan henvise til følelser, personer, steder, eller hva en karakter tenker. Kombinert med disse andre mer konkrete informasjonskildene er musikken med på å skape et mer komplett narrativ. Musikken bringer varme og dybde til todimensjonale bilder og dialog.

## Hvorfor pedagogikk i filmmusikk?

Pedagogiske virkemidler i informasjonsutveksling har vært benyttet i tusenvis av år, og er fremdeles like relevant i dag. Den mest åpenbare arenaen for denne tankegangen er skolen og andre utdanningsinstitusjoner, men også ledere, formidlere og andre har godt av å kunne formidle informasjon på en pedagogisk gunstig måte. (Karlsdottir & Dahler, 2015, s. 16) Dette vil jeg argumentere for at også gjelder i kunst. Om en kunstner ønsker at et bredt publikum bestående av mennesker, uten en dypere forståelse av kunstformen, skal forstå kunstverket på mer enn et overfladisk plan, kan det være nødvendig å benytte seg av en pedagogisk tankegang i enten utformingen, eller presentasjonen, av kunstverket. Det er selvfølgelig ikke alle som ønsker at det skal være enkelt, eller overtydelig, hva som er den dypere tanken bak kunstverket. Noen ønsker kanskje heller å kultivere et publikum som i utgangspunktet interesserer seg dypt for kunstformen, og i utgangspunktet har et ønske om å grave dypere for å finne skjulte meninger i et kunstverk. I hovedsak vil ikke denne oppgaven omhandle den siste gruppen, men heller sette søkelys på dem som ønsker å formidle til et bredere publikum.

Film er et medium hvor man på mange måter har dårlig tid til å fortelle den tilmålte historien. Hver replikk og hver scene er overveid for å drive enten det narrative fremover eller fremkalle en konkret stemning hos publikum. I motsetning til bøker og tv-serier er

filmer noe som er tenkt å oppleves fullt ut som en helhet i løpet av en kveld. De varer generelt halvannen til to timer, selv om det også finnes eksempler, som *Ringenes Herre*-filmene, hvor varigheten er tre timer eller mer. Det er derfor viktig å knytte publikum så fort og så effektivt som mulig til både karakterer, historie og verdenen historien utspiller seg i. Jo mer virkelighetsfjern hver av disse elementene er, desto mer tid og energi er krevd for å vise, eller "undervise", publikum om hva eller hvem karakterene er og hvorfor de skal bry seg. Om filmen er basert på et allerede etablert kildemateriale, som bøker eller en TV-serie, eller den er en del av en filmserie kan denne tiden potensielt kuttes ned på, siden man kan forvente at publikum allerede har en viss forkunnskap.

Det er, etter min mening, i visse tilfeller gunstig å tenke på publikum som elever som skal undervises innenfor filmens verden. For noen filmer, særlig fantasy og sci-fi filmer, hvor man nærmest per definisjon forteller en historie fra en verden som er fremmed for oss, vil det være nødvendig å etablere hvilke regler som gjelder i denne filmens univers. Finnes det magi? Hvilken tidsalder befinner vi oss i? Er vi egentlig i vår egen verden, men med små forskjeller? Dette er alle viktige spørsmål som i større eller mindre grad krever svar for at et publikum skal ha en viss grad av forståelse for historien som utspiller seg i filmen. Selvfølgelig kan man la det være rom for mysterier, men om man sitter igjen med for mange spørsmål vil det nok være lett å distansere seg fra både karakterer og handling, siden man ikke klarer å relatere til noe av det som skjer.

Eksposisjon er et verdifullt og nyttig verktøy for filmskapere som egner seg godt til å løse denne utfordringen. En eksposisjon er når man i en film, eller andre narrative kunstformer, kommer med bakgrunnsinformasjon gjennom historiefortellingen. Eksempler på dette kan være når en karakter annonserer navnet på et geografisk område man entrer, sammen med bakgrunnsinformasjon om dette stedet. Gjennom dem kan en regissør formidle nødvendig informasjon til publikum, og gi dem et solid kunnskapsgrunnlag som vil hjelpe dem å forstå resten av filmen. Til tross for at det kan være nyttig finnes det et punkt hvor man har tatt med for mye av det gode. Risikoen da er at man overlesser publikum med informasjon som for publikums oppleves å være unødvendig, og man da mentalt sjekker ut. Med for mye informasjon får man gjerne ikke med seg den informasjonen det var tenkt at publikum skulle ta til seg. Ikke ulikt hvordan elever kan koble seg ut om man har lange informasjonstunge faglige presentasjoner. For å fange opp så mange som mulig fra publikum, eller elevene som i eksempelet, vil det være fornuftig å bruke flere strategier for overføring av informasjon eller læring. (Repstad & Tallaksen, 2011, s. 41-43) I filmsammenheng kan musikk her være bidragsytende. Ved å heller være mer måteholden med bruk av eksposisjon kan man, ved hjelp av musikk, gi publikum informasjon gjennom en kanal foruten det å eksplisitt uttale den.

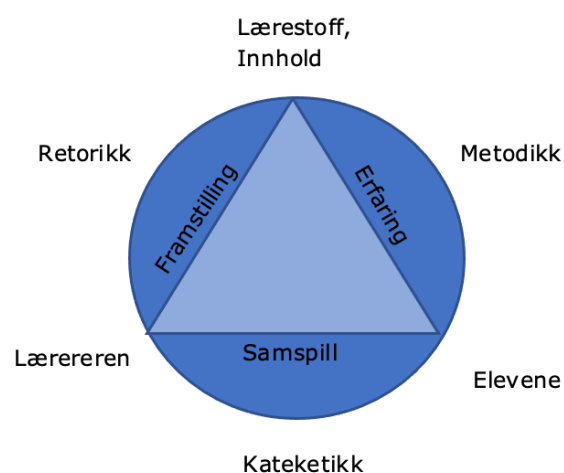
I forrige delkapittel så vi hvordan musikk kunne brukes til å formidle mening og fremkalle følelser. Man kan bruke musikk for å hentyde noe (som i eksempel x) hvor publikum blir bedt om å undre seg over noe ved hjelp av musikken eller gi en følelse av noe (eksempel y) parallelt med bildet og/eller samtale.

For noen er pedagogisk tankegang rundt musikk ikke et ønske i seg selv. Noen filmskapere tenker kanskje på det estetiske sluttresultatet uten å egentlig bekymre seg nevneverdig over musikkens effekt eller meningsbærende evne utover det. Man kan vanskelig argumentere for at det er en feil metode for valg av musikk til film å fokusere på det estetiske og en stemning ved å kanskje bruke en hitlåt, heller enn for eksempel ledemotivbasert romantisk orkestermusikk. Men det kan sies at om man bare velger en låt etter hva som er kult eller "godt nok», vil man gå glipp av en mulighet til å skape en ekstra dimensjon gjennom musikk som ikke bare høres fin og passende ut, men også formidler noe.

Å komponere et musikalsk ledemotiv som både skal låte bra, passe inn i den musikalske verdenen man skaper for filmen og fungere som et pedagogisk virkemiddel for publikum er en krevende oppgave. Tidsmangel er også et moment som noen filmmusikkkomponister vil klage over. Mange komponister skriver musikken til filmer med svært liten tid til å ferdigstille et produkt. Michael Giacchino, komponisten bak musikken til filmen *Rogue One* fra *Star Wars*-serien, har uttalt at han kun hadde fire og en halv uke på seg til å skrive musikken for denne filmen. (Hoffman, 2016) Howard Shore på sin side fikk komponere musikken til *Ringenes Herre*-trilogien fra høsten 2000 til tidlig 2004, om man inkluderer tiden som ble brukt til å komponere musikken til den utvidede utgaven av trilogien. (OxfordUnion, 2017, 33:34) Det er åpenbart at mangel på ressurser som tid og penger vil ha en innvirkning på hvor detaljerte man har mulighet til å være i komposisjoner.

## Den didaktiske trekanten

Som et ledd av koblingen mellom Howard Shores musikk og pedagogiske elementer har jeg valgt å bruke den didaktiske trekanten som en del av forklaringen av dette. Under lesingen for å finne informasjon til masteroppgaven var dette forholdet, og mine tanker om hvordan det kan relateres til filmmusikk en av de første definerende tankene. Denne trekanten, som er en av de eldste didaktiske modellene man kjenner til, viser sammenhengen mellom lærestoff, læreren og elevene i pedagogikken og forholdet mellom dem. (Imsen, 2017, s. 163) Først har vi koblingen mellom selve lærestoffet og læreren. Dette forholdet blir definert ved begrepet «retorikk» som i denne sammenhengen vil være hvordan læreren presenterer lærestoffet, eller hvilken retorikk man benytter seg av i undervisningsprosessen. Dernest har vi forholdet mellom læreren og elevene, som betegnes ved begrepet «kateketikk». Dette begrepet stammer fra teologien, og viser til hvordan autoritetsforholdet mellom lærer og elev er. Til slutt har vi forholdet mellom elevene og lærestoffet, her betegnet med begrepet «metodikk». Her handler det om hvordan elevene går fram for å forstå lærestoffet.



Figur 2. Den didaktiske trekanten (Imsen, 2017, s. 163)

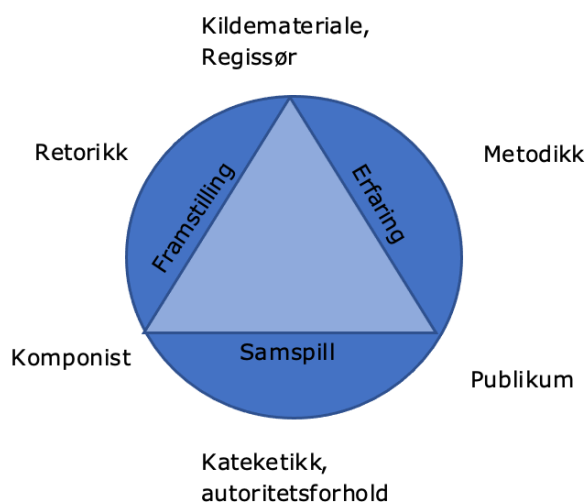
Denne modellen representerer en klassisk måte å se på pedagogiske relasjoner på, men den kan også bidra til å forklare hvordan filmmusikken i *Ringenes Herre* fungerer på

en pedagogisk måte. I denne sammenhengen kan man bytte ut lærestoff med det narrative i filmen (eller en regissør som tross alt har kontrollen over historien som blir fortalt), læreren med en komponist, og elevene med publikum. Som i den originale modellen er «lærestoffet», her «det narrative», på topp som det aller viktigste. Dette narrative blir presentert for komponisten på samme måte som lærestoff blir presentert for en lærer, her fra en regissør/skribent fremfor fra en utdanningsinstitusjon, og det er da opp til komponisten eller læreren å velge den beste måten å presentere dette på. Verken læreren eller komponisten har stor påvirkningskraft på lærestoffet som skal formidles, men står friere i hvordan dette skal formidles videre. Hva man vektlegger, hvordan man vektlegger dette. De gjør begge også antagelser om hva som vil være vanskeligere å forstå for elev/publikum og disponerer tid i samsvar med dette.

Deretter har vi forholdet mellom komponisten og publikum, eller læreren og elevene. I dette tilfellet vil rammene være fastere definert enn det de er i den åpne versjonen vi finner i modellen. Komponisten har ingen mulighet til å endre sin formidlingsmetode når filmen først er presentert for publikum, og må istedenfor basere seg på tilbakemeldinger fra kolleger eller eventuelle fokusundersøkelser som man ofte gjennomfører i sammenheng med en stor filmproduksjon. Autoriteten til «læreren» i denne sammenhengen blir derfor veldig stor, og «elevene» har ikke så stor påvirkningsmakt og må heller endre sin egen tilnærming heller enn andre veien. Informasjonen blir derfor i større grad servert uten mulighet for å avbryte eller stille oppfølgingsspørsmål. Publikum er gjerne heller ikke like avgrenset. Aldersspennet er gjerne større enn de fleste andre læresituasjoner, og publikums relasjon til stoffet eller bakgrunnskunnskap vil være svært variert. Til sist har vi forholdet mellom publikum og det narrative, eller selve filmen. Dette forholdet er definert av publikums engasjement i det narrative, altså lærestoffet og tematikken, og som i elevenes arbeid med lærestoff vil det i stor grad kunne påvirkes av deres egen innsats utenom forelesning, eller som det vil bli i denne videreføringen, filmtittingen.

Som i en elevgruppe vil publikummet til disse *Ringenes Herre*-filmene være sammensatt av mennesker med ulike forutsetninger og ulik grad av interesse for «selvstudier». Noen i publikum vil kanskje ha lest alle *Ringenes Herre*-bøkene, samt andre bøker som tar for seg Tolkiens verden som *Hobbiten* og *Silmarillion*, mens andre opplever denne historien og verdenen for første gang når de ser filmene. I utgangspunktet vil fokuset til oppgaven først og fremst hvile på den siste av disse to gruppene og hvordan musikken kan hjelpe dem, fremfor dem som kjenner historien og bakgrunnen til den godt fra før av. Dermed vil ikke «elevene» ha en like tydelig linje til «lærestoffet» som man vanligvis vil ha i en slik didaktisk trekant, men heller få oppleve «lærestoffet» gjennom tolkninger fra «læreren».

Med disse betraktningene i bakhodet vil jeg foreslå en ny modell, tett knyttet til den didaktiske trekanten, men tettere på det faktiske forholdet mellom kildemateriale, regissør/komponist og publikum. Etter endringene vil den se slik ut:



Figur 3. Den didaktiske trekanten modifisert for bruk med filmmusikk

Disse endringene beholder autoritetsforholdet mellom partene, men bytter partene ut med tilsvarende elementer fra filmmusikk. Læreplan byttes ut med «kildemateriale/regissør», siden det er disse som bestemmer hva som skal læres. Dette er på mange måter en simplifisering, siden det er langt flere enn disse to som bestemmer det narrative og hva som skal formidles i en film. Enhver film, og særlig en storproduksjon som *Ringenes Herre*, har en skare med produsenter, skribenter, og andre som har en påvirkningskraft over hvordan filmen skal bli. Komponisten selv kan også ha stor påvirkningskraft, og ofte større påvirkningskraft enn en vanlig lærer vil ha over en læreplan. For at denne relasjonsmodellen skal være lettleselig har jeg valgt å la kildemateriale/regissør få representere alle disse ulike kompliserende elementene. Ikke ulikt hvordan den didaktiske modellen lar «læreplan» stå på et sted hvor man like gjerne i tillegg kunne skrevet utdanningsdirektoratet og politikerne som styrer dette.

Neste punkt er «komponist», som betegner komponisten som har skrevet musikken til filmen. Igjen, slik som med forrige punkt, så er dette også en simplifisering siden komponisten som oftest ikke arbeider alene. Bare i *Ringenes Herre: Ringens Brorskap* er det listet opp over 40 stykker blant personalet som arbeidet med musikk, foruten musikerne. (IMDB, 2021) Selv om Howard Shore som komponist og orkestratør har den største påvirkningskraften på musikken i *Ringenes Herre*, er det også her flere andre ledd som vil ha en eller annen form for påvirkningskraft. Som regel har regissøren et ord med i spillet her også.

Siste punkt er publikum, og tar plassen til elevene. Denne gruppen kunne også blitt kalt for «mottaker», men det ville muligens redusert noe av deres verdi for prosessen. Foruten ulike fokusgruppetester av filmer og musikken som følger med har ikke publikum ofte en direkte påvirkningskraft på en film. Deres viktigste påvirkning er dog at filmer er laget for at publikum skal se og nyte dem. Mange filmer får aldri oppfølgere, eller blir aldri laget i det hele tatt, i frykt for å tape penger og ressurser. Derfor vil alt bli formet for å tjene dem, skape en ønsket reaksjon fra dem, underholde dem. Som i den didaktiske trekanten, så er alt til for å skulle gi noe til eleven, eller her altså publikum. Den gruppen som har lavest autoritet i trekantene, er også den aller viktigste delen av dem alle.

Også forholdet mellom dem, og hvordan de relaterer til hverandre vil endres, men kan også knyttes opp mot sine motparter i den didaktiske trekanten. Selv om hvordan en lærer, elev og lærestoffet relaterer til hverandre vil ha visse forskjeller kontra hvordan en

komponist, kildematerialet og publikum relaterer til hverandre, er kategoriene som er beskrevet i den originale modellen såpass åpne at jeg mener de også vil være beskrivende for forholdene som oppstår i den nye modellen. Publikums erfaring med kildematerialet vil på samme måte som en elevs erfaring med lærestoffet påvirke deres grad av forståelse. Komponisten må overveie hvordan man best kan fremlegge kildematerialet for publikum, likt hvordan en lærer må overveie det samme rundt lærestoffet.

Den største forskjellen jeg opplever i modellene er rundt «samspillet» mellom komponist og publikum. Grunnet kommunikasjonsmediet films natur vil det vanskelig la seg gjøre å kommunisere på noe annet vis enn en monolog fra komponisten. Om man derimot tillater samspillet å defineres som publikums vilje til å la seg engasjere og aktivt lytte til musikken, mens komponistens rolle blir å gjøre det lett å la seg engasjere ved å skape estetisk fengende musikk og å la den bidra med nyttige impulser til publikum, vil man kunne se på samspillet mellom disse to aktørene som nettopp et samspill. Men at dette må til for å se samspill mellom partene, forteller oss om at autoritetsforholdet dem i mellom er et strengt regime på komponistens premisser.

Man kan også argumentere for at regissøren i relasjon til denne modellen også kunne delt plass med komponisten, siden han også vil ha en viss kontroll over hvilken musikk som benyttes, og hvilken plass den vil få i filmen.

Siden autoritetsforholdene blir mer rigide og vanskeligere å modifisere underveis, slik en lærer ville kunne gjort underveis i en undervisningstime, er det enda viktigere å være bevisst rundt hvilke kommunikasjonskoder man benytter seg av. (Juslin & Laukka, 2003) Hvis man ikke har et bevisst forhold til dette risikierer man ingenting av det man ønsker å formidle kommer frem, siden mottakeren ikke besitter evnene til å dekode kodene.

## Assosiasjonslære

Med tanke på en komponist sin evne til å formidle informasjon til filmens publikum, har jeg valgt å skille mellom «hva» man formidler og «hvordan» man gjør det. Som vi ser i den nye modellen er vekten lagt på «hvordan» man formidler og hvilke virkemidler man har. I denne sammenhengen handler det om en læretradisjon som stammer helt tilbake til Aristoteles, nemlig assosiasjonslære [RS5]. (Heldal, 2015, s. 163-164) Naturlig nok handler dette om hvordan man kan lære gjennom assosiasjon, og hvordan nye opplevelser kobles til tidligere erfaringer.

Innenfor assosiasjonslære skiller man ofte mellom klassisk betingning, hvor man observerer ens reaksjon på stimuli for å finne en assosiasjon og så eventuelt kan bruke denne til å skape en ny assosiasjon, og operant betingning, hvor man er avhengig av at noen gjør en handling for at det skal oppstå assosiasjon. (Medin, Ross & Markman, 2000, s. 60-66) Operant betingning er noe lærere og foreldre bruker hver eneste dag i opplæringen og oppdragelsen av elever og barn. Ønsket atferd belønnes med positiv stimuli, gjerne i form av skryt eller andre belønninger. Over tid skapes det ideelt sett vaner og handlingsmønstre basert på positiv stimuli til ønsket atferd. Som publikum til en film kan man ikke motta direkte tilbakemeldinger som underbygger ønsket atferd, siden kunstformen, i motsetning til scenekunst, ikke har mulighet til å gi eller motta direkte respons til eller fra publikum. Derfor er klassisk betingning, hvor den observerte parten i langt større grad kan regnes som passiv, mer relevant.

Et av de mest kjente eksperimentene som viser effekten klassisk betingning kan ha ble utført av den russiske fysiologen Pavlov, hvor han ved hjelp av mat og en bjelle

kartla dette fenomenet. (Medin, Ross & Markman, 2000, s. 60-61) Hundene hans pleide å sleve da de skulle mates, og denne informasjonen brukte han til å betinge en respons. Måten han gjorde det var å måle hundenes "ubetingede stimulus" ("us"), altså føring, og deres "ubetingede respons" ("ur"), altså slevingen. Deretter observerte han hundenes respons til en "betinget stimuli" ("bs"), altså lyden av bjellen, som i utgangspunktet ikke ga noen respons og dermed ble oppfattet som nøytral. Ved å assosiere den betingede stimulien (bjellen) med den ubetingede stimulien (maten), startet etter hvert hundene å respondere på samme måte til den betingede stimulien som den ubetingede. Dermed kunne Pavlov ringe i bjellen, og den betingede stimulien førte til at hundene slevet, som nå defineres som en betinget respons siden den er en følge av betinget stimuli.

At Pavlov ved hjelp av en bjelle kunne fremkalle en spesifikk respons hos hundene sine er veldig relevant for hvordan musikk kan skape assosiasjoner hos mennesker. Det beviser at auditiv stimuli kan knyttes sammen med andre opplevelser og skape en betinget respons. Med andre ord kan denne logikken potensielt flyttes over til andre situasjoner hvor auditiv stimuli knyttes med ubevisste responser for å skape en bevisst respons. Kan lyden, eller musikken, av en bjelle knyttes opp mot mat, kan det tenkes at ulik musikk kan knyttes opp mot andre fenomener. Komponister og regissører har operert ut ifra denne antagelsen i lang tid, selv om det er noe som av mange blir tatt for gitt. Dette samsvarer med Eric F. Clarkes tanker om at musikalske koblinger er noe vi passivt, altså uten trening, lærer oss i løpet av livet. (Clarke, 2005, s. 22-24)

Men er det så lett? Vil man kunne skape tilsvarende assosiasjoner som Pavlov klarte i løpet av en film? Pavlov sies å ha trengt å knytte den ubetingede og betingede stimulusen med den ubetingede responsen rundt 20 ganger før responsen ble betinget. (Medin, Ross & Markman, 2000) Om en komponist skal basere seg på å kunne knytte et ledemotiv eller annen musikk til et objekt i løpet av en film, og man trenger 20 situasjoner for å oppnå dette, ville man trengt flere filmer før assosiasjonen mellom de to hadde blitt følt hos publikum. Men det er sjelden at noen ser en film uten å allerede ha knyttet assosiasjoner til musikk fra før av, enten gjennom film eller som selvstendig kunst. Historisk filmmusikk og kulturelle erfaringer man har tilegnet seg er med på å forme assosiasjoner. Et motargument til dette vil være innflytelsen visse musikalske motiver som for eksempel Haisommer sitt hovedtema og Darth Vaders *Imperial March*, som begge har gjort store inntrykk hos mange, selv i sin samtid.

Denne tankegangen om assosiative krefter er tett knyttet opp mot Taggs Peirceianske tegn og musikkens konnotasjons evner. (Tagg, 2013, s. 161-166) Hvordan Tagg beskriver musikkens evne til å formidle mening gjennom vilkårlige symbol, altså musikk som gjennom konvensjon er knyttet sammen med det objektet musikken skal representere, og til en viss grad indeks, hvor musikken skaper konnotasjoner til hva den skal representere, er ikke helt ulikt hvordan Pavlovs bjelle fremkaller tanker om mat hos hunder. I motsetning til ikoner, hvor musikken har en strukturlikhet til hva den skal symbolisere, har de andre meningsbærende funksjonene til musikken en større grad av å være "tillært".

Den Pavlovske måten å se på assosiasjonslære er direkte, om enn kanskje noe ensidig for denne oppgavens omfang med tanke på det å relatere temaet til læring eller pedagogisk tankegang. At man auditivt kan skape assosiasjoner til minner og følelser er svært relevant og viktig informasjon, men metoden som er brukt til å fremkalle disse assosiasjonene opererer bare på ett vis. For Aristoteles var det fire prinsipper knyttet til assosiasjonslære man bør basere seg på, og disse vil jeg beskrive nærmere her:

1. *Nærhet*: Når vi tenker på noe, har vi en tendens til å tenke på noe annet som ble erfart samtidig med dette.



2. *Likhet*: Når vi tenker på noe, har vi en tendens til å samtidig tenke på noe annet som ligner på dette.
  3. *Gjentakelse*: Jo oftere to erfaringer opptrer sammen, desto sterkere blir assosiasjonen.
  4. *Kontrast*: Når vi tenker på noe, har vi en tendens til å samtidig tenke på noe annet som står i kontrast til dette.
- Hentet fra (Heldal, 2015, s. 163)

Disse fire prinsippene danner et godt grunnlag for hvordan musikk kan bidra til å skape mening. I analysen vil det også komme tydelig frem hvordan disse prinsippene kan være med på å forklare hvordan musikken i *Ringenes Herre*-trilogien er utformet. Men dette er bare virkemidler for å kunne frembringe ulike former for mening. I analysen er jeg også interessert i *hvilken* form for mening Shore bringer frem, men dette kommer i analysedelene av oppgaven. Her undersøker jeg om, og i så fall hvordan, musikk kan være tydeliggjørende, utydeliggjørende, utdypende eller forenkler gjennom blant annet disse fire prinsippene.

Å skape nærhet mellom erfaringer er metoden Pavlov benyttet seg av med sine hunder, og den er beviselig effektiv. I løpet av filmene opplever vi mange ganger at det gjøres forsøk på å skape en slik nærhet. Den tydeligste måten man gjør dette på er ved å introdusere et ledemotiv på samme tid som en av karakterene annonserer det geografiske stedet man befinner seg, snakker om en regions regent, historie, eller lignende. Denne fremgangsmåten er nesten overtydelig i hva den ønsker å oppnå, men gjør det enkelt for publikum å gjøre koblingen mellom musikk og objekt. Andre steder skapes nærhet ved å presentere ledemotiver på samme tid som karakterer eller lokasjoner. Dette er en mer tradisjonell måte å skape nærhet mellom musikk og objekt innenfor filmmusikk, men den er mer subtil enn den foregående metoden.

Likhet mellom de musikalske signalene som representerer de ulike aspektene i *Ringenes Herre*-filmene er også et virkemiddel som kommer sterkt frem. Musikken har bevisste likheter hvor Howard Shore ønsket å alludere til sammenfall mellom ulike regioner eller folk. (OxfordUnion, 2017, 10:08) Man finner f.eks. likheter innenfor tonaliteten og instrumenteringen i musikken som representerer menneskene. Flere ganger brukes et ledemotiv i ulike kontekster, noe som utvider og former dets betydning over tid. Denne bruken av likhet i musikken er tett knyttet opp mot seksjonen om kontraster, og vil derfor bli utvidet der.

De musikalske signalene som blir knyttet opp mot elementer fra filmene trenger gjentakelser for at koblingen mellom dem skal sementeres. Om et ledemotiv presenteres tydelig med en region eller en karakter, men denne koblingen aldri gjentas, så mister musikken og objektet sin assosiasjon. Noen ledemotiver, som ledemotivene for *Brorskapet* og *Ringene*, gjentas ofte og derfor er assosiasjonen mellom musikken og objektene veldig sterk. I løpet av filmene blir koblingen så sterk mellom dem at man kan høre musikken og assosiere situasjonen i lys av objektet musikken er relatert til. På motsatt side av skalaen har vi temaer som er tenkt knyttet opp mot elementer i filmene, men siden man sjelden gjentar koblingen mellom musikken og objektet mister man noe av assosiasjonen mellom de to. Eksempler på dette er det tematiske materialet som hører til for eksempel Minas Tirith og Aragorn. Slike musikalske koblinger gjøres ikke bare med melodi og tonalitet, men også med instrumentering. Ulike instrumenter som gjentas i ulike sammenhenger ender opp med å ha en vel så sterk assosiasjon med et objekt som selve musikken. Hardingfelens kobling til Rohan og blikkfløytens sterke sammenheng med Hobbitun og hobbitene generelt.

Kontraster er også et sentralt element i Howard Shores musikk, og i grunn filmene som helhet. Som sagt innledningsvis er dualitet noe av det Shore vektlegger tyngst i sitt arbeid med filmene. (OxfordUnion, 2017, 10:08) Dette vil bli beskrevet i en mye større grad i analyseseksjonen. I hovedsak baserer dette seg på en tanke om at innenfor de ulike folkeslagene finnes det ulike kulturer. Mønsteret er at det finnes to segmenter innenfor disse, menneskene har Rohan og Gondor, alvene har Kløvendal og Lothlórien, og de onde kreftene baserer seg på alliansen mellom de "to tårn" som består av Jarnagard og Mordor. Utover ulike regioner har man også to sider av den eksistensielle konflikten filmene baserer seg på, og de gode og onde kreftene stilles også opp mot hverandre. Ulikhetene mellom alle disse fremheves gjennom kontraster. Vi hører en form for musikk og tenker oss hvordan den kontrasterer med en annen. Enten ved at den er så radikalt forskjellig at den tydeliggjør markante forskjeller, eller ved at den har visse likheter, men likevel skiller seg fra hverandre.

Det er tidligere gjort forskning rundt musikkens evne til å påvirke mennesker gjennom assosiasjoner. Ved å vise publikum et utvalg filmer med abstrakte, enkle figurer akkompagnert av musikk med varierende grad av kompleksitet, ønsket man å vise hvordan musikk kan påvirke menneskers oppfattelse av film. (Cohen, 1993) Claudia Gorbman har også skrevet om dette, og argumentert for at musikk kan påvirke et publikums persepsjon av film. (Gorbman, 1987)

Disse fire prinsippene vil bli brukt til å vise hvordan musikken bidrar til å skape assosiasjoner til blant annet ledemotiver og annen musikk.

## Informasjonsutveksling gjennom musikk

I denne analysen vil jeg fokusere på fire ulike aspekter om hvordan musikk kan være meningsskapende og informasjonsformidlende. Disse fire aspektene er: Tydeliggjøring, utdypliggjøring, utdypning og forenkling. Jeg har valgt disse aspektene siden de på en god måte representerer de ulike formene for informasjon man kan tenke seg å formidle. Disse er tenkt å være to med sett former for informasjon med diametralt motsatt hensikt. Likevel vil noen av de fire tidvis overlappe. Noe som er "tydeliggjørende" kan til eksempel også være "utdypende". Her følger en beskrivelse av begrepenes betydning i denne artikkelen:

- *Tydeliggjøring* vil i denne sammenhengen være å klargjøre noe, eller å skape skillelinjer for publikum. Generelt vil dette være noe som gjør det narrative lettere å følge, som å skille alver, mennesker og hobbitter fra hverandre som art. Tydeliggjøring bidrar til å skape dybde i narrativet.
- *Utydeliggjøring* vil her bety det motsatte, å skape uklarhet rundt et objekt, en karakter, eller et sted. Det kan også være med på å gjøre skillelinjene mellom dem uklare. Dette kan være for å skape mystikk rundt naturen til hva noe er, eller en karakters motiver.
- *Utdypning* vil bety å gi dypere mening eller kontekst til et folkeslag, et objekt, eller en karakter. Til forskjell fra kategorien om *tydeliggjøring*, som handler om store skillelinjer, kategorier og konsepter, vil *utdypliggjøring* gå mer på detaljnivå. Dette kan for eksempel basere seg mer på å skille mellom ulike grupper innenfor et folkeslag, som å skille Kløvendal fra Lothlórien. Det kan også innebære å skape koblinger mellom ulike konsepter.
- *Forenkling* vil her bety å fjerne utdypende mening, til fordel for å gjøre et konsept enklere å forstå. I stedet for å skildre ulike, motstridende eller nyanserte motiver,

antyder man at noen er "onde" eller "gode", eksempelvis for å raskt vise til hvordan man skal relatere seg til karakteren.

Eksempelvis forteller *tydeliggjøring* oss at en karakter er en alv. Utdypning forteller oss at denne alven kommer fra Lothlórien. Som oppgaven viser senere i analysen følger musikken til Lothlórien en alternativ toneart som utdeliggjør folkeslagets motiver. Men dersom denne alvens ledemotiv hadde vært lystig, ville det ha forenklet scenen og gjort det lettere for oss å vite at karakteren er god eller til å stole på.

Som skrevet tidligere, er det slik at selv om disse kategoriene på flere måter skiller seg ganske tydelig, vil det likevel være tilfeller hvor disse prinsippene kan finnes på samme sted. En av musikk sine mange funksjoner er at den beveger seg i et tidsperspektiv, og vil derfor flyte utover og være i konstant endring og bevegelse. Det finnes argumenter for at man kan se på dronenoter, og potensielt også svært repeterende ostinater, som unntak, men slik jeg ser det er en konstant over tid også noe som fremhever et temporalt aspekt. Og grunnet denne konstante endringen vil ikke kategoriene nødvendigvis være gjensidig utelukkende fra hverandre. Grunnen til dette er at musikk som kan *tydeliggjøre* skillelinjer mellom folkeslag også kan tolkes til å *utdype* forskjeller mellom kulturer. Et eksempel vil være musikken for Kløvendal som med sin bruk av harpe, kor og alternativ tonalitet tydelig skiller seg fra menneskenes musikk, men også skiller seg fra Lothlórien-alvenes musikk ved å ha et mer undrende mystisk preg. Med et slikt perspektiv dannes det flere lag til analysen, hvor man skiller mellom den primære informasjonen som formidles og ytterligere informasjon utover denne.

I oppgavens drøftingsdel vil jeg drøfte i hvilken grad publikum kan ta innover seg denne informasjonen som blir formidlet, og i hvilken grad det er noe som en akademiker må analysere seg fram til.

## Forenkling

*Ringenes Herre* er, som nevnt tidligere, en filmserie med mange karakterer og lokasjoner som kan gjøre det narrative aspektet ved filmene komplisert. For noen vil det kanskje være i overkant kompliserende, med alle de ulike folkeslagene, språkene og det store persongalleriet. Derfor kan *forenkling*, eller som vi skal se senere, *tydeliggjøring* bringe en nødvendig strømlinjeforming av historien.

Kanskje det mest tydelige eksempelet på forenkling er hvordan man skiller mellom god og ond, eksempelvis musikken som representerer Hobsyssel og Mordor. En grundig presentasjon av denne musikken, samt en komparativ analyse som går mer i dybden, kommer senere i teksten. Men for å kunne eksemplifisere dette aspektet kommer en forsmak her. Hobsyssel er stedet hvor de små, vennlige, og relativt harmløse, hobbitene bor. Dette stedet er et enestående frodig paradys, hvor de største konfliktene man opplever er at noen har nappet fra overskuddet av avlingen til den lokale bonden. Musikken underbygger den fredelige og hjemmekoselige naturen til både omgivelsene og folket som har bosatt seg der. På den andre siden har man Mordor, et øde landskap med elver av lava, som stort sett er befolket av orker, troll, og andre fæle skapninger. Mordors musikk er voldsom, episk, til tider ritualistisk, og full av spenningsmomenter. Når man kontrasterer dem mot hverandre kan man føle forskjellen i makt og moral. Hobbitun føles velkomment og vennlig, mens Mordor føles fiendtlig og voldsomt. Dette er en ganske forenklet tolkning av musikken og sidestillingen av dem, men det er også poenget med dette aspektet. Musikken som kan falle under kategorien forenkling bringer publikum mot den enkleste og tydeligste følelsen. Her kan dette sees på som konseptene «godhet» og «ondskap», eller i filmsammenheng: «Helter» og «Skurker».

## Tydeliggjøring

«It was a tremendously complex world that Tolkien created. [...] Telling that story on the screen required clarity.»  
Howard Shore (OxfordUnion, 2017, 10:08)

Som skrevet over er *tydeliggjøring* et forsøk fra komponisten på å tydeliggjøre det narrative i filmene gjennom musikken. Man ønsker å skape klarhet gjennom å gjøre det narrative mer strømlinjeformet og lettere å følge. Poenget er å la musikken fungere som en slags «guide» og lede publikums tanker og oppmerksomhet. Dermed vil musikken ideelt sett være behjelpende med å sørge for å gi publikum de beste mulige forutsetninger for å forstå filmen.

J.R.R. Tolkiens verden Midgard er [RS13] regnet som en av de mest komplekse og utdypede fantasiverdenene innenfor litteraturen. Et av hans uttalte mål med hans tekster var på et tidspunkt å skape en tenkt mytologi for England, noe han savnet sterkt. (Kocher (2000), s. 104) Midgard har sin egen skapelsesmyte, sine egne guder og en historie som varer mangfoldige millennier, fylt opp av flere fantasifolkeslag med sin egen historie og sine egne verdier som former dem og deres plass i verdenen vi møter i *Ringenes Herre*-bøkene, og dermed også filmene. (Tolkien, 1977) Ikke minst har flere av disse folkeslagene sine egne språk og bokstaver som er fremmede fra våre skriftsystemer. Med en slik verden som bakteppe, som på så mange måter er ulik vår egen, men samtidig så lik, anså Howard Shore det som viktig å skape klarhet gjennom musikken. (Adams, 2019, 4) Ikke bare er Midgard en dyp og kompleks verden, men historien er også full av aspekter som gjør den mindre håndfast for et større publikum. Selve plottet følger et mønster som flere vil kjenne igjen fra eventyr, hvor helten står ovenfor umulige odds mot en stor ondskap, men likevel klarer å seire med hjelp fra sine venner. Det som derimot gjør historien vanskeligere å følge er det store og varierte karaktergalleriet, sammen med de mange ulike lokasjonene hvor heltene reiser i sin ferd for å ødelegge ringen.

En måte disse mange endringene kan bli gjort enklere for publikum å følge er gjennom musikalske signaler. Filmmusikk har gjennom mange år etablert en rekke ulike koder og signaler som gir en relativt spesifikk betydning til publikum. (Gorbman, 1987, s. 83) Ulike instrumenter, intervaller, akkorder, melodier, og skalaer kan gi filmtitteren relativt spesifikke assosiasjoner til alt fra følelser, som lykke eller melankoli, eller geografisk lokasjon. (Larsen, 2013, s. 71-73) Disse verktøyene benytter også Shore seg av i komposisjonene til disse filmene. I Tolkiens Midgard mangler de fleste viktige stedene etnisk mangfold, og man finner stort sett folkeslagsmonogame regioner og byer, som *Hobsyssel* (hobbiter), Rohan (mennesker) og Lothlórien (alver). For de fleste som ser disse filmene er nok alle disse effektene noe de ikke tenker over. I det lengste kan det tenkes at man setter pris på musikken av estetiske årsaker, eller kanskje til og med føler den ikke passer inn.

Selv med alle disse kompositoriske virkemidlene og signalene, kan ikke musikk, som nevnt tidligere, nødvendigvis formidle konkret informasjon. En billedkunstner kan male en tro kopi av en fruktbolle og en forfatter kan dele nøyaktig informasjon om et samfunn. Musikk kan derimot peke mot den samme informasjonen, og ikke med samme nøyaktighet. (Langkjær, 2013, s. 66) På samme tid er den også låst i et tidsperspektiv hvor man ikke har mulighet til å stoppe musikken for å kunne høre nærmere på den,

som man i video eller et bilde. Man kan senke tempoet på musikken for å bedre kunne høre hver note, men da mister man dens kontekst og tar bort et viktig element fra musikken.

Som for å eksemplifisere at dette er en filmserie som trenger å gjøre ting tydelig for publikum, åpner filmen med en syv minutter lang eksposisjon som utelukkende baserer seg på å sørge for at publikum har alle mulige forutsetninger til å skulle forstå så mye som mulig av filmene og verdenen den utspiller seg i. Denne eksposisjonen blir fortalt av Lothlórien-alven Galadriel, et poeng som vil bli gjennomgått mer i analysedelen av oppgaven. Her blir vi fortalt at ringer av makt ble smidd og gitt til utvalgte fra de forskjellige folkeslagene, alvene, dvergene og menneskene. Men det viste seg at de hadde alle blitt lurt av at den onde Sauron smidde en siste ring. Denne ringen fylte all med all sin makt og ondskap og ga den en evne til å kontrollere de andre ringene. «One ring to rule them all». (Jackson, 2001, 0:01:47) Dernest ser vi hvordan Saurons makt sprer seg utover Midgard, men også at en samlet allianse av mennesker og alver kjemper et stort slag for å frigjøre seg fra hans ondskap. Mot alle odds seirer det gode mot de onde, og Isildur som tok det siste slaget mot Sauron fikk muligheten til å ødelegge *Ringene* for alltid. Men på grunn av ringens makt tok han den heller til seg selv, og på grunn av ringens onde natur forrådte den ham til å dø med piler i ryggen i en elv. Derfra kom ringen seg til skapningen Gollum, som tok ringen som sin egen, før også han ble forrådt av ringen. Den forlot ham også, denne gangen for å ende opp i hendene på hobbiten Bilbo.

Dette er veldig mye informasjon for et publikum å ta innover seg på kort tid, og derfor ender man i flere tilfeller opp med å nevne eller hinte til noe, fremfor å forklare. Vi blir fortalt at «It began with the forging of the great rings» (Jackson, 2001, 0:00:45), mens vi ser ringer bli smidd, uten at vi vet hva som gjør disse ringene så spesielle. Det blir sagt at i hver av ringene var det styrke og visdom som ville hjelpe å styre hvert folkeslag, men også dette er vage deskriptorer, som like så vel kan være symbolsk betydning som magiske artefakter. Mest forklarende informasjon får vi mens hvert av folkeslagene blir presentert og får hver sin deskriptive linje som sier noe om hvem de er og forskjellene mellom dem.

Og nettopp skillet mellom disse folkeslagene er et viktig ledd i tydeliggjøringen musikken bidrar til i disse filmene. Først og fremst skaper ulike former for musikk for ulike lokasjoner et tydelig skille som hjelper publikum med å holde oversikten over handlingen i filmen. Dette er et klassisk grep man har benyttet seg av innenfor Hollywood-musikken, og er ikke unikt for Ringenes Herre. (Gorbman, 1987, s. 83) Likevel er det svært effektivt, og bidrar til å skape skiller og bidrar til en oversiktighet. Som et eksempel på dette ønsker jeg å kontrastere hvordan menneskene og alvene blir skildret musikalsk. Grunnen til at jeg valgte disse to er at de regnes for å være på samme side, den gode, i filmenes kjernekonflikt. Men de er fortsatt ganske ulike, noe vi også kan høre tydelig gjennom musikken til Shore.

Som eksempel på musikken vi opplever blant menneskene har jeg valgt å se nærmere på den som representerer Gondor. Jeg har valgt å fokusere på Gondor siden dens musikk kan høres eller alluderes til i alle tre filmene, og viser frem skillet mellom menneskene og alvene på en tydelig måte. Spesifikt har jeg valgt å analysere temaet som Doug Adams kaller for *The Realm of Gondor*. (Adams, 2019, s. 66-67) Gondor er et rike like på grensen til Mordor hvor de mørke kreftene holder til, og har vokter grensene dertil i mange, mange år, noe vi først lærer i *To Tårn*, den andre filmen i serien. Derimot møter vi viktige helter og personer fra Gondor lenge før vi blir introdusert for denne regionen.

## Utydeliggjøring

I motsetning til konseptet *tydeliggjøring*, er *utydeliggjøringen* hvor musikken bidrar med å skape mysterier for publikum. Der hvor *tydeliggjøring* skal gi publikum svar, skal *utydeliggjøring* presentere spørsmål for publikum. Disse spørsmålene kan innebære å så tvil rundt en karakters motiver, om en er god eller ond, eller en karakter eller et objekts natur. Konkret for denne oppgaven innebærer det selve ringen, Galadriel, Gandalf og Aragorn, men man kan også oppleve dette andre steder. Grunnen til at man ønsker å skape en slik usikkerhet er fordi dette kan være med på å skape dramatik i det narrative. En slik usikkerhet blir balansert opp mot tryggheten som skapes gjennom *tydeliggjøringen*, og er en kunstnerisk vurdering som må bli gjort av regissør og komponist i fellesskap. Man ønsker gjerne å etablere mysterier og noe publikum kan undre på, men på samme tid ønsker man gjerne å sørge for at publikum ikke blir så usikker at man ikke henger med på hva som utspiller seg på skjermen. Denne usikkerheten blir selvsagt ikke kun etablert gjennom musikk, men også bilde og replikker. Fokuset i denne oppgaven forblir derimot på det musikalske.

Film som kunstform ønsker å skape illusjoner for tilskueren. Det legges mye arbeid ned i alt fra kostymer, sett, og i mer moderne kontekst, dataanimasjon, for å skape en troverdig atmosfære for publikum. Som publikum har man også et ønske om å bli lurt. Et ønske om å tro på verdenen vi blir presentert med, enten det er virkelighetstro verden lik vår egen, eller en sci-fi verden ulikt noe vi har sett. Men på tross av godt designede sett og kostymer kan man som publikum miste sannhetsnærheten til filmen gjennom kutt, klipp og sceneskifte. I tillegg er det, uansett hvor mye man som tilskuer ønsker å tro på verdenen, ikke nødvendigvis lett å akseptere orker, trollmenn og alver som «virkelige nok» til å akseptere filmenes premiss uten å miste sin sannhetsnærhet.

I bestrebelsen etter å hjelpe publikum med å «tro» på hva som utspiller seg på skjermen, er musikken en svært god hjelp. Filmmusikk bidrar til å fjerne publikums bevissthet rundt at man faktisk ser på en film. (Gorbman, 1987, s. 59) Den kan altså fremme publikums følelse av sannhetsnærhet mens man ser på film. God filmmusikk kan gjøre slik at publikum «glemmer bort», eller ikke enser, alle virkemidlene som skaper filmen. Teknisk betyr dette at man gjennom bruk av musikk bidrar til at publikum ikke tenker over hvor ofte man klipper og skifter kamera under en samtale, hvilken vinkel man filmer fra, brå overganger mellom scener, med mye mer. For et publikum som ønsker å bli dratt inn i verdenen som blir presentert, så vil alle virkemidler som «lurer» publikum til å glemme at det er en film man ser, være med på å skape en dypere sannhetsnærhet.

Dette er, som beskrevet tidligere, ekstra viktig for fantasi og historiske filmer. Publikum skal ikke bare glemme at man ser på en film, men man skal også glemme bort hvilken tid man lever i, eller at de fantasifulle beretningene man ser gjerne bryter med alle fysikkens lover. (Maddock, 2021, s. 66) Da kan musikken utydeliggjøre grensene mellom fantasi og virkelighet. På samme måte som de tekniske virkemidlene som utgjør filmen og alt utenfor skjermen utydeliggjøres, og kanskje tilnærmet forsvinner for et engasjert publikum, viskes skillet mellom fantasi og virkelighet bort. Musikk kan legitimere fantasien og dermed virkeliggjøre den, eller i det minste få noen til å glemme hvor virkelighetsfjern den er. (Larsen, 2013, s. 92)

Utover disse eksemplene på hvordan musikk kan utydeliggjøre, kan også musikk bidra til å utydeliggjøre en scene eller et narrativ. En av måtene dette kan oppnås på er å skape en inkongruens mellom handlingen eller bildene på skjermen. Om en film viser noen som fester og hygger seg, men musikken som følger scenen er trist og melankolsk skaper dette et nytt kunstnerisk uttrykk og en dypere scene. Man blir undrende over

hvorfor det ikke er festmusikk som følger bildene: Er det noe mer bak festen? Kommer noe til å skje under festen, eller kanskje i etterkant av den? Når det normale er kongruens mellom bilder, handling og musikk, vil man i de tilfellene det ikke er kongruens spørre seg selv hvorfor det er slik.

Med det kommer vi tilbake til den første scenen i Ringenes Herre-filmene: Introduksjonen hvor vi blir fortalt ringens historie, med alven Galadriel som forteller. Man kan spørre seg om hun forteller historien fra sitt perspektiv, eller skal operere som en objektiv forteller for publikum, men for en som ser filmen for første gang vil hun nok oppfattes som en forteller på utsiden av historien heller enn en som tar del i den selv. At temaet som er knyttet til Galadriel, og alvene fra Lothlórien generelt, blir spilt som den første musikken vi hører i filmen, like før hennes fortelling, gjør derimot ikke saken tydeligere. Utydeliggjøringen av Galadriel stopper ikke med denne scenen, men fortsetter da vi møter henne og de andre alvene fra Lothlórien i *Ringens Brorskap*. Dette eksempelet vil bli gjennomgått dypere i analysedelene, men i korte trekk bidrar musikken til å mistenkeliggjøre Galadriels intensjoner. I motsetning til eksempelet tidligere med en fest akkompagnert av trist musikk, bidrar i dette tilfellet også bildene til dette.

## Utdypning

Som kommunikasjonsverktøy er, som tidligere nevnt, musikk ikke det mest nøyaktige, men belager seg på å alludere og, i filmmusikk sammenheng, komplimentere. Derfor er det også slik at ikke all informasjonen kommer like tydelig frem for alle. Denne musikalske kommunikasjonen har jeg valgt å plassere i kategorien for *utdypning*. Tanken her er at musikken, som man også opplever gjennom den *tydeliggjørende* musikken, gir publikum en form for bakgrunn og forklaring. Musikken kan sees på som at den forsøker å vise koblinger, forskjeller og utdypende, potensielt kompliserende, mening. Eksempler på dette kan være musikk som viser til koblinger mellom karakterer eller konsepter, eller forsøk som peker på mer nyanserte skiller som forskjellen mellom kulturer innenfor like folkeslag. Nettopp det at denne musikken kommuniserer disse mer kompliserte konseptene gjør at den ikke kan defineres som tydeliggjørende, og heller ikke passer helt inn i konseptet utdypning.

Ved å skape assosiasjoner mellom strukturlikheter og konsepter i filmene, gjøres disse om til vilkårlige tegn innenfor filmens rammer. Når Howard Shore så bruker disse tegnenes likheter til å skape en kongruens mellom to slike strukturer, men med noen ulikheter, utdypes hvilken betydning strukturen har. Om et musikalsk virkemiddel tydelig kobles sammen med ett folkeslag, og et nytt ledemotiv introduseres for det samme folkeslaget med dette musikalske virkemiddelet, har man nå to ledemotiver som relaterer til dette folkeslaget, men hvert av dem er nok nærmere spesifisert til et annet konsept, som en annen kultur innenfor dette folkeslaget. På denne måten kan utdypende mening formidles musikalsk.

# Presentasjon av Ringenes Herre

## Synopsis

Siden Howard Shores musikk og temaer utvikler seg gjennom de tre filmene har jeg valgt å beskrive en kort synopsis for hele Ringenes Herre-trilogien. Det er også noen temaer som ikke befinner seg i hver av filmene, og om man skal drøfte dem vil det derfor være nødvendig å sette dem i riktig kontekst. Siden denne filmserien samlet sett er nesten ni og en halv time, vil man nødvendigvis gå glipp av momenter som kanskje vil bli sett på som relevante, men forhåpentligvis vil denne synopsisen i det minste gi et godt inntrykk av historien og skape kontekst til musikken for den som enda ikke har sett filmene. Hovedvekten av fokuset i denne synopsisen vil hvile på trilogiens første film *Ringens brorskap*, men de andre filmene vil også få en kort synopsis. Grunnen er at flesteparten av de musikalske temaene blir introdusert og etablert i denne filmen, og dermed vil den også kreve en dypere forklaring.

Et av problemene med å lage en slik synopsis er at selv om handlingens hovedpunkter kommer med, så mister man mange nyanser og subtile trekk. Man møter også veldig mange karakterer i de ulike filmene, som alle, selv om de kanskje har en liten rolle, er svært viktig for det overhengende narrative. Filmene er, som skrevet over, også svært lange, selv om man ikke ser dem i de kjente utvidede versjonene som er på nesten elleve og en halv time. Derfor blir det, tross en utdypende synopsis i dette kapitlet, nødvendig med løpende innskudd av scener og beskrivelser for å hjelpe leseren med å få forståelse av sammenhenger og nyanser.

Jeg har også valgt å forbigå noen av de narrative verktøyene Peter Jackson bruker til fordel for å strømlinjeforme synopsisen i et forsøk på å gjøre den tydeligere og lettere å forstå for en som ikke har sett filmene. Noen ganger vil likevel disse virkemidlene være viktige for poengene som kommer senere i oppgaven. Her vil situasjonene, og bakgrunnen for dem, bli beskrevet i større detalj der det gjelder.

Det vil bli presentert mange karakterer og lokasjoner, selv om mange blir forbigått. Forhåpentligvis vil synopsisen fortsatt gi et godt inntrykk av fortellingen. Det store persongalleriet og komplikasjonene dette medfører vil kanskje også tydeliggjøre noen av utfordringene både filmskaperne og komponisten har stått overfor underveis i arbeidet og utformingen av filmene.

## Ringens brorskap

Den første filmen, *Ringens Brorskap*, åpner med en prolog hvor vi lærer om ringer av makt og noe av den mørke historien til fantasiverdenen *Midgard*. Man blir introdusert for de ulike folkeslagene man finner i dette universet, og også den sentrale konflikten filmene kommer til å handle om. En kvinnelig fortellerstemme beskriver og at disse ble gitt til ledere blant menneskene, dvergene og alvene. (Jackson, 2001, 0:01:10) Men på samme tid ble det skapt en ring som kunne kontrollere de andre av den onde trollmannen Sauron, ofte kalt *Ringen av Makt* eller bare Ringen. Dette fører til krig, hvor alle Midgards frie folk samler seg mot Saurons styrker. De gode kreftene seirer og Isildur, menneskenes prins, kutter Saurons ring av fingeren hans og tar den som sin egen. Men Ringens krefter kan ikke brukes av andre enn dens herre og skaper, og Ringen fører Isildur til hans død. Ringen selv forsvinner i en elv og ender opp i en sjø, hvor den etter lang tid blir funnet av skapningen Gollum. I løpet av mange år



korrumperer den ham, før Ringen bestemmer seg for å forlate ham og ender opp hos hobbiten Bilbo. Dette konkluderer prologen, og filmens narrativ begynner nå på alvor.

Filmen fører oss nå til Hobbitun, hvor vi først blir ordentlig kjent med hobbitene. De presenteres som et enkelt og lykkelig folk med en forkjærlighet for mat, gartneri og fester. Det siste får vi virkelig oppleve også med Bilbo sin store 111-årsdag, den samme Bilbo som for mange år siden fant *Ringen av Makt*. Etter festlighetene holder han en tale hvor han forteller alle hva han egentlig synes om dem før han blir usynlig ved hjelp av Ringen og forsvinner hjem. Han har tenkt å forsvinne for alltid og planlegger å reise til Kløvendal hvor alvene bor. Før han gjør dette har han etterlatt alle sine gjenstander til sin adoptiv nevø Frodo, inkludert Ringen. Å gi denne gjenstanden fra seg er ikke lett, men han makter det til slutt med litt hjelp fra sin gode venn trollmannen Gandalf den Grå. Før Frodo overtar den blir derimot Gandalf mistenksom overfor Ringen og ber ham om å gjemme den et trygt sted mens han drar for å forske på denne ringens historie og om den er trygg for Frodo å oppbevare. Han finner ut at denne ringen er den samme som skapte så mye ødeleggelse for så mange år siden og iler tilbake for å advare Frodo.

Gandalf har en plan som går ut på å frakte Ringen til Kløvendal hvor det finnes mange vise som vet hva man bør gjøre. Frodo skal dra, med sin gode venn og gartner Sam, til landsbyen Bree hvor Gandalf vil møte dem. I mens skal Gandalf finne lederen av sin orden Saruman for å rådføre seg med ham. Ting går ikke helt etter planen og når Frodo og Sam, sammen med Pippin og Munti som de fikk med seg på veien, ankommer Bree er ikke Gandalf å finne. Derimot møter de en som kalles for Vidvandre, som viser seg å egentlig bære navnet Aragorn, og han tilbyr seg å hjelpe dem på sitt oppdrag. Farer lurer også når onde ringskrømt, tjenere av Sauron, følger etter Frodo med mål om å ta Ringen fra ham. De klarer ved hell å lure dem og unngå deres vrede i Bree, men senere ender Frodo opp med å bli knivstukket av deres leder og må hastes til Kløvendal.

Etter mye om og men møtes alle våre helter i Kløvendal. Gandalf er også der, og forteller at han ble forsinket og kunne ikke møte i Bree fordi han ble fanget av Saruman som har gått over til den onde siden. Han klarte ved hell å flykte og komme seg til Kløvendal. Elrond, Kløvendals leder, har innkalt helter og adel fra hele Midgard til et hemmelig råd, for han har forutsett at Ringen omsider var i bevegelse og at den ville ankomme Kløvendal. Disse skal være med på å bestemme Ringens skjebne. Rådet i seg selv er kaotisk og det deles ut skjellsord mellom folkeslagene, og vi merker fort at det ikke nødvendigvis er så god stemning mellom dem. Vi lærer under kranglingen at Aragorn faktisk er den rette arving til kronen i Gondor. Elrond forteller at det bare finnes én måte å ødelegge Ringen på: Den må kastes ned i lavaen i Dommedagsberget som befinner seg dypt inne i Mordor, Sauron selv sitt rike. Dette virker på alle som en umulig oppgave, og ytterligere krangel oppstår. Til slutt melder hobbiten Frodo seg til å ta Ringen med til sin ødeleggelse. Dette stanser fiendtlighetene og alle virker bergtatt av motet han fremviser. Flere melder seg til hans tjeneste: Menneskene Aragorn og Boromir, alven Legolas og dvergen Gimli. Dessuten krever hobbitene Sam, Pippin og Munti å få være med, mens Gandalf også melder seg til å være veiviser for gruppen. Denne samlingen blir erklært Ringens Brorskap.

Veien fører Brorskapet først sørover hvor de forsøker å krysse fjellet Kharadras, men trollmannen Saruman stanser dem ved å skape snø- og isras. De bestemmer seg for å forsøke å komme seg videre under fjellet, via dvergbyen Moria. Dette viser seg å være en farlig affære da alle dvergene her er drept av tusser og troll. Brorskapet ser seg nødt til å flykte, men møter på en enda større fare. En balrog, et stort flammedekket beist med ildsverd og ildpisk. De kommer seg over en smal bro, men Gandalf velger å ofre seg for å sørge for at den ikke følger etter resten av Brorskapet. Tapet fører med seg store smerter til hele Brorskapet, men oppdraget deres er for viktig til å hvile.

Neste stopp på veien er den alviske skogen Lothlórien. Etter noen advarsler fra dvergen Gimli og mennesket Boromir om at det bor en farlig heks ved navn Galadriel i denne skogen, blir Brorskapet offer for et bakholdsangrep av Haldir og hans alviske skogvoktere. De fører brorskapet til alven Galadriel og hun ønsker dem velkommen. Budet om Gandalfs død faller alvene her tungt, og en sorg brer seg over dem som bor her. Til tross for advarslene om Galadriels ondskap viser hun seg som en god vert. I en samtale med Frodo hvor Galadriel viser en mulig fremtid om Sauron får tak i Ringen og seirer, ender han opp med å tilby henne Ringen og ta fra ham byrden. Hun tviler en liten stund, men velger til slutt å avstå fra fristelsen om å akseptere Ringen. Hun sender dem av gårde med båter og gaver sammen med gode ønsker.

Båtene fører Brorskapet langs en elv sørover og Amon Hen hvor de går i havn for å hvile og bestemme veien videre. Etter Frodos møte med Galadriel, og synet han fikk fra henne, har han vurdert å dra videre alene for å skåne resten av Brorskapet for byrden han bærer. Men også fordi han har vært redd for hva som vil skje med de andre når Ringen får sterkere påvirkningskraft. Denne frykten blir materialisert gjennom Boromir. Han har et sterkt ønske om at Ringen skal brukes i hans hjemland for å forsvare det. Gondor grenser mot Mordor og har forsvart mot Saurons orker i åresvis allerede og Boromir mener at han ved hjelp av Ringen skal finne makten til å endelig slå dem tilbake en gang for alle. Denne overbevisningen bringer Boromir til å forsøke å ta Ringen fra Frodo. Han tar på seg Ringen og blir usynlig og flykter av sted. Like etter forstår Boromir at det var Ringen som narret ham. Like etter ankommer horder med orker som er sendt av Saruman for å drepe dem og ta Ringen. I kaoset ender Boromir opp død mens han forsøker å forsvare Pippin og Munti, som til slutt blir kidnappet. På samme tid forlater Frodo og Sam Brorskapet for å komme seg til Mordor alene.

## To tårn

*To tårn* begynner der *Ringens Brorskap* sluttet, og som Brorskapet så splittes nå narrativet i tre deler. De tre gruppene som følges er: Frodo og Sam, Pippin og Munti, og trekløveret Aragorn, Legolas og Gimli. Selv om disse tre narrative trådene veves frem og tilbake, vil jeg heller skille dem av for å gjøre det lettere å følge hver enkelt historie og samle dem hvor de møtes.

Den første narrative tråden jeg vil beskrive her omhandler Pippin og Munti som endte *Ringens Brorskap* i fangenskap, og det er også her vi møter dem i *To Tårn*. Orkene har blitt beordret om å ta med seg hobbitene de fant levende til Saruman. De løper og tar sjelden pauser, men oppdager likevel at de blir forfulgt. Jegerne viser seg å være Aragorn, Legolas og Gimli som har løpt etter gruppen med orker i tre dager. Veien mot Isengard og Saruman leder inn i landet Rohan, hvor hestemesterne bor. Dette slettefylte landet er hvor mesteparten av denne filmens handling vil finne sted. Unntaket er Frodo og Sams ferd, som vil få plass til slutt i beskrivelsen av denne filmen. Orkene blir etter hvert helt utslitt og må slå leir. Den samme kvelden blir orkene angrepet av ryttere fra Rohan, og i kaoset som følger klarer Pippin og Munti å flykte inn det vi får vite er Fangorn Skogen. Ryktene sier at skogen er hjemsøkt og et farlig sted å være. De finner ingen spøkelser, men de blir oppdaget av en ent, eller trehyrde som de også kalles.

Enten introduserer seg som Treskjegg og bringer hobbitene til Den Hvite Trollmannen, og det hintes sterkt til at denne trollmannen er Saruman selv. Treskjegg er redd for at Pippin og Munti er orker som forsøker å lure ham til å tro at de er hobbitere og vil bringe dem til trollmannen for å komme frem til sannheten. Senere viser det seg å faktisk være Gandalf som ikke lenger er Gandalf den Grå, men har gjenoppstått som Gandalf den Hvite. Gandalf går god for hobbitene og Treskjegg bringer dem til entenes

råd. Hobbitene har fortalt Treskjegg at verden som man kjenner den er borte og det er på tide for entene å bli med i krig mot Mordor og Jarnagard. Rådet diskuterer i lange tider, men kommer bare fram til at de ikke er på noens side siden ingen er på deres side. Med det tar Treskjegg med seg hobbitene for å føre dem hjem til Hobbitun. På veien lurere hobbitene Treskjegg til å ta ruten tett på Jarnagard og der ser han hvor mange trær Saruman har hogget ned. Dette skaper et sterkt raseri i Treskjegg og han bringer med seg entene i et frontalangrep på Jarnagard. Etter hard kamp greier de å skape en flom rundt Sarumans tårn og oversvømme landet rundt og han må omsider gi tapt.

Den andre narrative tråden følger trekløveret Aragorn, Legolas og Gimli som nærmer seg Pippin og Muntis kidnappere da de møter ryttere fra Rohan. De forteller at de nettopp har drept en gruppe orker og ikke etterlot noen levende. Ingen av dem så noen hobbitere, men de forteller likevel hvor de brente de døde orkene. Mot alle odds finner Aragorn spor etter hobbitene som flyktet inn i Fangornskogen. Trekløveret velger å følge etter. Et stykke inn i skogen oppdager de en hvit trollmann som de på samme måte som hobbitene først tror er Saruman, men straks oppdager at er Gandalf den Hvite. Trollmannen beretter om hvordan han kjempet mot balrogen i lange tider og omsider beseiret den. Kampen endte også opp med å koste hans eget liv, men han ble sendt tilbake for å fullføre sin oppgave.

Sammen drar denne gruppen til Rohans hovedsete Edoras for å be om audiens hos kong Théoden. Gandalf kan fortelle at Saruman har forgiftet kongens sinn og på den måten tatt kontroll over Rohan ved hjelp av kongens rådgiver Gríma Ormtunge. Det viser seg at det ikke bare er fargen på kutten til Gandalf som har fornyet seg, men han har også fått større krefter. Ved hjelp av disse klarer han å drive Saruman ut av kongens hode og Gríma Ormtunge blir forvist fra landet. Over tid har Sarumans orker og menneskelige soldater herjet og drept i Rohan, og nå frykter man at det skal komme et større angrep. Derfor bestemmer kong Théoden at alle skal dra fra Edoras, som ligger på en åpen slette, til borgen i Helmsdjupet, som ligger kronglete til ved foten av et fjell. Gandalf mener at denne flukten er tåpelig og drar for å finne Éomer, kongens nevø som forlot Edoras i vanry på ordre fra Gríma Ormtunge, og hans ryttere. Ferden er langsom siden det er mange sivile som skal fraktes, noe som gjør at Saruman får muligheten til å sende styrker til å angripe dem på veien. Under et slikt angrep ender Aragorn opp med å henge fast i en Varg, en ulv på størrelse med en hest som orkene rir på, og faller utfor et stup. Han blir antatt død og karavanen er tvunget til å reise videre uten å finne ham.

Til tross for det store fallet overlever Aragorn. Han blir vekket av en hest etter å ha blitt dratt av gårde i en elv. Det viser seg å være et stort hell at han falt for på veien etter de andre oppdager han en stor hærstyrke med orker på vei mot Helmsdjupet. Han rekker tilbake i tide til å advare kong Théoden, og de setter straks i gang med å sette opp barrikader. Théodens hær er svak og full av sivile, og ingen har noen stor tro på at man kan seire, eller en gang overleve. Ved hell ankommer en gruppe alviske soldater for å hjelpe til i slaget. Blant dem er Haldir fra Lothlórien som sier han ble sendt av Galadriel for å ære en allianse som fantes i en annen tidsalder. Fortsatt er håpet lite, men Aragorn bidrar til å motivere dem han kan.

Orkene ankommer om natten i tusentall sammen med mørket og regnet. Harde kamper følger hvor mange dør på begge sider, blant dem alven Haldir. Tross en modig kamp begynner håpet for overlevelse å svinne. I det heltene våre begir seg ut på et siste håpløst selvmordsangrep, ledet av kong Théoden og Aragorn, til lyden av horn spilt av Gimli, ankommer Gandalf og Éomer med hans ryttere. Denne styrken snur vinden i kampen og orkene blir drevet på flukt. Forsvaret av borgen har lyktes.

Den siste narrative tråden i *To Tårn* viser Frodo og Sam som stadig vandrer alene mot Mordor, men merker fort at de ikke kan veien og har gått seg bort. De oppdager

etter hvert at de blir fulgt av skapningen Gollum. Mistenksomme på at han kommer til å angripe dem om natten bestemmer de seg for å ligge i skjul for å overraske ham. Ved hell klarer de å fange ham og de blir enige om å la ham leve om han viser dem veien inn til Mordor. Han sverger på ringen at han vil vise dem veien, og med det er en underlig liten gruppe skapt. Frodo og Gollum får et slags vennskapelig bånd på ferden, og Frodo finner også frem til at Gollum en gang var en hobbit ved navn Sméagol. Sam på sin side mistror skapningen og frykter han kommer til å forsøke å drepe dem mens de sover.

Hele tiden ser vi en konflikt i Sméagol også. Vi ser at han har en splittet personlighet med Sméagol på ene siden og Gollum på den andre. Sméagol har tendenser til å være godhjertet og vennlig, mens Gollum på sin side er kynisk og kalkulerende. Gjennom samtaler mellom de to opplever vi en indre konflikt i Sméagol som viser oss hvilken korrumpert Ringen har gjort med skapningen. Mens Sméagol ønsker å vise tillit til hobbitene og å se på dem som venner ønsker Gollum å drepe dem begge for å ta Ringen tilbake som sin egen.

Til tross for dette når de helt frem til Den Svarte Porten som fører inn i Mordor hvor Frodo og Sam ønsker seg. Sméagol mener at dette er for farlig, og forteller at han vet en hemmelig vei inn til Mordor. De bestemmer seg for at dette er den lureste retningen, men før de kommer seg til den ender Frodo og Sam opp som fanger av gondorianske ferdamenn, deriblant Faramir som viser seg å være Boromirs bror. Faramir, som er kaptein i den gondorianske armé, advarer dem om at deres følgesvenn, Sméagol, bader i Den Forbudte Kulpen. Denne forbrytelsen har dødsstraff og om de ikke får ham ut av kulpen så vil Sméagol bli drept. Frodo, som har fått medynk med skapningen, lokker ham ut av kulpen, hvorpå ferdamennene fanger ham og binder ham. Sméagol forstår ikke at Frodo nettopp har reddet ham, og Gollum overtaler ham til å ta hevn på disse hobbitene han trodde han kunne stole på.

Faramir oppdager etter hvert hvilken skatt Frodo bærer og hvilket ærend han er i. Ringen frister ham og han planlegger å ta hobbitene med til sin far Denethor som er riksforsender i Gondor. På ferden blir de offer for et angrep av Mordors styrker og ringskrømt. De onde styrkene blir slått tilbake, og Faramir forstår at Ringen ikke kan brukes, men er nødt til å ødelegges, og han slipper hobbitene og Sméagol fri.

## Atter en konge

Den siste filmen i *Ringenes Herre*-trilogien, *Atter En Konge*, fortsetter like der *To Tårn* slutter. Som mellom *Ringens Brorskap* og *To Tårn*, virker det som om man har skrevet filmene med en enhet i tankene, men det er nok mer fordi det er slik bøkene er skrevet. Likt den foregående filmen er den også splittet opp i flere narrative tråder, men her vil flere av dem etterhvert kulminere og møtes. Likt den foregående seksjonen vil jeg også her skille de narrative trådene og beskrive dem hver for seg fremfor å beskrive dem i den rekkefølgen filmen viser, i et forsøk på å gjøre en karakter og lokasjonsfylt film mer strømlinjeformet og forståelig for en leser. Det er i hovedsak tre narrative tråder: Rohan er den første, Gondor er den andre, mens den siste følger Frodo, Sam og Sméagol. Til å begynne med henger flere av disse sammen, men splittes underveis.

Vi møter dem like etter seieren ved Helmsdjupe. De har akkurat ankommet Jarnagard for å ta hånd om Saruman. Der møter de Munti og Pippin som feirer seieren de oppnådde sammen med entene. Alle blir enige om at Saruman skal stenges inne i tårnet sitt, siden han ikke lenger har noe makt. Utenfor tårnet oppdager Pippin en mørk kule i vannet og blir trukket mot den. For en årvåken titter er det mulig å se at dette er palantíren som Saruman har benyttet seg av til å kommunisere med Sauron. Før han rekker å se nærmere på den har Gandalf tatt den til seg og gjemt den bort. Han klarer

likevel ikke å legge tankene på denne kulan bort, og en natt sniker han seg bort for å låne den fra Gandalf mens han sover. Kulan tar over Pippin, og vi forstår at Sauron taler til ham og gjør ham vondt. Gandalf klarer omsider å redde ham og avhører ham om hva som skjedde.

Det viser seg at de har hatt hell, og at Sauron har avslørt hvor hans neste felttog vil føre: Minas Tirith, også kjent som Den Hvite Byen og hovedstaden i nasjonen Gondor. Gandalf tar med seg Pippin for å advare mot det kommende angrepet. Her splittes narrativet mellom Rohan og Gondor. Gandalf og Pippins ferd for å advare Gondor om den kommende faren faller for tomme ører, og de ender opp med å måtte ta saken i egne hender. De tenner selv baunene som ber Gondors gamle allierte Rohan om assistanse i det kommende slaget. Våre helter i Rohan samler sine styrker og reiser mot Gondor for å komme dem til unnsetning.

Slaget om Minas Tirith er den sentrale konflikten i filmen. Kampene bølger frem og tilbake, og flere ganger virker alt håp å være ute for de gode kreftene. Likevel seirer de til slutt, og klarer å drive Mordors styrker tilbake. Til tross for dette er ikke kampen mot Sauron vunnet så lenge Ringen fortsatt finnes. For å hjelpe Frodo og Sam i sitt oppdrag med å bringe Ringen til Dommedagsberget bestemmer de allierte kreftene seg for å gå til frontalangrep mot Mordors Sorte Port. Målet er å tømme Mordor for orker og onde styrker, og med det flytte Saurons øye bort fra Dommedagsberget, slik at hobbitene kan snike seg inn i vulkanen og slippe Ringen ned i den brennende lavaen.

Frodo, Sam og Sméagol har på sin side også hatt en dramatisk ferd. *Atter En Konge* åpner med en kort bakgrunnsfortelling om hvordan Sméagol i sin tid kom til å eie Ringen. Vi møter ham her med et ganske annet utseende enn vi har sett tidligere, og han minner her mye mer om en hobbit enn den skapningen vi møter i *To Tårn*. Sméagols bror Deagol finner ved en tilfældighet Ringen på bunnen av en innsjø. På kort tid trenger den seg inn i sinnene til de to, som like etter den blir funnet kjemper en kamp på liv og død om retten til å eie den. Sméagol kommer seirende ut da han dreper sin bror. Som straff blir han landsforvist og flykter til fjellene hvor Ringen gjennom århundrer korrumpere og piner Sméagol. Denne sekvensen gir oss et innblikk i hva som har gjort Sméagol til den han er, og også et tegn på hvor forlokkende Ringen kan være på hvem enn det er som nærer seg den.

De tre bringer med seg Ringen dypere og dypere inn i Mordor, og jo nærmere de kommer Dommedagsberget desto tyngre blir Ringen å bære for Frodo og jo større blir farene de møter. Sammen sniker de seg inn hva Sméagol kaller en hemmelig vei inn til Mordor, men som viser seg å være et bakholdsangrep orkestret av ham. Gjennom sluhet og løgner evner han å skille de to hobbitene fra hverandre, før han fører Frodo alene inn en mørk grotte. Her viser det seg at den gigantiske edderkoppen Hutula har bosatt seg, og den overfaller og forgifter Frodo før Sam rekker å komme til hans unnsetning. Sam tror Frodo har gått bort, men det viser seg at han bare er slått ut av giften og orker fanger ham før Sam rekker å få ført ham bort. En ekstraordinær redningsaksjon finner sted, og Sam klarer å få Frodo med seg på det siste leddet av ferden.

Til slutt er hobbitene kommet seg helt til Dommedagsberget, og siden deres frender har startet sitt suicidale angrep mot Mordors port, er deres vei til toppen helt fri for orker og andre av Mordors onde krefter. Sammen karrer de seg opp og inn i vulkanen hvor Frodo bare skal slippe Ringen ned i lavaen og alt vil være vunnet. Men i siste øyeblikk tar Ringens makt over og Frodo proklamerer at: "Ringen er min" og tar den på sin finger og blir usynlig. Alt virker å være tapt før Gollum kommer inn i vulkanen og biter Ringen av Fros finger. En kamp oppstår mellom de to, og i tumultene ender både Gollum og Ringen opp med å falle ned i vulkanen. Til slutt er Ringen tilintetgjort.

Etter disse hendelsene er filmens handling over, og epilogen har i prinsippet startet, til tross for at det på dette tidspunktet er lenge igjen av filmen. Vi ser hvordan Aragorn aksepterer sin skjebne og tar over som Gondors konge, og hobbitene hylles som helter. De reiser tilbake til Hobsyssel hvor ingenting virker å ha endret seg og alle ser ut til å være helt uvitende om den nærmest apokalyptiske konflikten som har pågått. Sam gifter seg og stifter familie, mens Frodo og Bilbo, som tidligere ringbærere, får æren av å reise sammen med alvene til gudenes rike for å leve sine dager blant dem. Frodo har, likt sin adoptivonkel Bilbo, skrevet en bok om sitt eventyr, kalt *Ringenes Herre* som han overlater til Sam å fullføre. Og med det er trilogien over. De gode har seiret og det er fred i verden.

# Analyse – Hvordan brukes musikken?

Howard Shores musikk i *Ringenes Herre*-filmene har et klart romantisk preg, men har også til tider en mer moderne tonalitet. Det er også et nesten wagneriansk fokus på ledemotiver i musikken, noe som ikke er en tilfeldighet. Shore var veldig bevisst på sammenligningen mellom Tolkiens *Ringenes Herre* og Wagners *Der Ring des Nibelungen*. (Adams, 2019, s. 8-9) Tolkien selv ble også gjort oppmerksom på at hans og Wagners ringer ble sammenlignet og uttalte famøst at: "Begge ringene var rund, og der stopper likhetene". (Adams, 2019, s. 8) Wagner ønsket å koke ned historien til de aspektene han anså som viktige, og understreket disse ved hjelp av ledemotiver. Denne teknikken benyttet også Shore seg av. I motsetning til Wagner, var det ikke karakterer som ble ansett som viktige nok til å få et motiv, men folkeslag og steder. Vel så viktig som hva Shore betegner med et ledemotiv er hvordan de benyttes og hvilke musikalske virkemidler de består av. Dette er noe jeg vil gå dypere inn på i denne delen av teksten.

Først vil jeg beskrive ulike temaer vi kan høre i *Ringenes Herre*-trilogien og analysere dem, før jeg vil knytte dem sammen for å vise hvordan Howard Shore bruker dem til å skape en dypere forståelse av bildene for den som ser filmene gjennom blant annet å vise til dualitet. Videre vil jeg også gå dypere inn i enkeltscener og vise hvordan ledemotiver behandles og utvikles gjennom filmene. Denne analysen vil danne grunnlaget for en drøftingsdel rundt den pedagogiske verdien til musikken i sammenheng med filmens verden og narrativ.

Store deler av analysen vil fokusere på temaer og motiver, sammen med deres relasjon. Nicholas Cook skriver at:

"When you analyze music in terms of motifs you are not primarily talking about the music as it is heard, but about the compositional process that gave rise to it. You are reconstructing the logical or psychological structure of that process – which is likely to correspond more or less to its outward chronology, though it need not necessarily do so.»

(Cook, 1994, s. 111)

Det er derfor viktig å være oppmerksom på at selv om mye omtanke åpenbart er lagt ned i komposisjonen av musikken, bør man være forsiktig med å tillegge for mye intensjon bak hver eneste detalj. I løpet av analysen vil det bli poengtert at kompositoriske virkemidler som virker bevisste og logiske, har vært intuitive. (Collins, 2019, 20:34)

Et viktig moment som bør gjennomgås før analysen er tilgjengeligheten av notemateriale. Det er generelt sett vanskelig å finne komplette partiturer for spillefilmer, og denne trilogien er ikke noe unntak. Den musikalske analysen har derfor vært nødt til å basere seg på noteeksempler fra Doug Adams bok, *The Music of the Lord of the Rings Films*, om Howard Shores musikk til filmene, og egne auditive analyser. I Adams sin bok finner man utdrag fra notemateriale som ble samlet inn mens Shore selv arbeidet med musikken til filmene, og disse er derfor noe av det nærmeste man kommer originalt notemateriale. Så i den forstand at partituret er viktig for tradisjonell analyse av musikalske verker, vil denne analysen være mangelfull. (Dahl, 2011, s. 75) Jeg mener fortsatt at med partituret av alle ledemotivene, samt noen av dem i deres originale kontekst, sammen med auditive analyser og meningstolkning, vil analysen være nyttig og dyp nok til å svare på oppgavens problemstilling på en tilfredsstillende måte.

## Prolog – Midgards historie kort fortalt

Prologer er viktige øyeblikk i filmer. De setter tonen for resten av filmens stemning og viser ofte til hvilken type historie man ønsker å fortelle. *Ringens Brorskap* er i så måte intet unntak. Her lærer vi om Midgard, dens ulike folkeslag, og ikke minst Ringene av Makt og deres historie som har skapt dype spor i denne verdenen. Alt dette blir fortalt av en kvinnelig fortellerstemme, med et for øyeblikket ukjent opphav, som senere vil bli mer klart. Prologen starter med å vise oss de ulike folkeslagene som vil bli viktige innslag i hele trilogien. Vi ser oss også at flere av dem fikk ulike ringer med makt til å regjere over de andre. Det viser seg derimot at en siste ring ble smidd i hemmelighet av trollmannen Sauron. Hans ring har mulighet til å kontrollere de andre ringene, og dermed også deres bærere. Krig bryter ut og de ulike folkeslagene samler seg for å stå opp mot Sauron, og til slutt seirer de gode kreftene. Isildur, menneskenes konge, tar til seg Saurons ring med mål om å bruke dens kraft selv. Ringen som en magisk gjenstand har dog en egen vilje og forrødte Isildur til hans død, og flyktet i et vann hvor den mange år senere ble funnet av skapningen Gollum. Den ga ham et unaturlig langt liv og tok over hans vesen, mens den ventet på en bedre mulighet til å komme tilbake til sin sanne mester Sauron. Igjen forlot den sin eier, og endte denne gangen opp hos en uvanlig skapning, nemlig hobbiten Bilbo. Dette er også det første vi ser til dette fantasifolkeslaget i disse filmene, men langt fra det siste.

Prologen gir oss på en kort guidet tur over alt du trenger å vite for å forstå *Ringenes Herre*-filmene, i det minste *Ringens Brorskap*. I løpet av disse første omlag syv minuttene av filmen har vi blitt introdusert for mange viktige karakterer, folkeslag og den sentrale spenningen hele trilogien av filmer er bygget rundt, Sauron og hans ring av makt. Vi ser alver, dverger, mennesker, orker, en ond trollmann, krig, konflikt og magi. Både narrativt, tematisk og sjangermessig lærer vi mye om hvilken type film vi kommer til å se i løpet av denne åpningen. Ikke minst gjelder dette også musikalsk. Ledemotiver og harmoniske farger blir introdusert og knyttet opp mot folkeslag, steder og gjenstander på tradisjonelt vis. (Larsen, 2013, s. 65) Dette skaper et grunnlag for hvordan musikken kan hjelpe publikum å forstå filmene og deres narrativ.

Gjennom hele denne prologen hører vi en myk kvinnelig fortellerstemme som guider oss gjennom Midgards historie. (Jackson, 2001, 0:00:28) På dette øyeblikket oppleves stemmen som en nøytral, og objektiv, tredjepart. Senere i filmen lærer vi derimot at fortelleren vi har hørt er alven Galadriel. Det finnes hint underveis for et årvåkent publikum, som at hennes første ord først blir sagt på alvisk og så blir gjentatt på westron, eller engelsk som vi hører dette fellesspråket uttalt i filmene, og at vi faktisk ser henne blant alvene mens hun snakker om dem. Fans av Cate Blanchett vil kanskje til og med kjenne igjen stemmen hennes. Jeg ser det som lite trolig at det er tenkt at vi allerede nå skal skjønne hvem hun er, og at man som publikum først og fremst skal tenke på henne som en utenforstående fortellerstemme. Men det faktum at vi kjenner igjen stemmen hennes, og kanskje til og med musikken fra starten av prologen, påvirker vår persepsjon av henne. Og denne spiller filmen veldig tydelig på.

Neste gang vi ser, eller rettere sagt hører, karakteren Galadriel er etter Brorskapet har ankommet skogen Lothlórien. (Jackson, 2001, 2:06:08) Dette eksempelet vil bli diskutert nærmere i seksjonen om Alver og Lothlórien.

Samtidig som denne prologen er et kræsjkurs i alt man trenger å vite om Midgard for å kunne henge med på det narrative, er også prologen hvor man etablerer den musikalske retningen. Allerede her knyttes ledemotiver opp mot sine partnere. At denne koblingen skjer under seksjonen hvor eksposisjonen er så eksplisitt og ulike deler av



Midgard sidestilles får musikken en unik mulighet til å vise tydelige skiller helt fra filmens begynnelse.

## God mot ond – Og noe i mellom

Som hovedtema for trilogien hviler det en kamp mellom det gode og det onde, og ikke ond med gråtoner, men en ond halvgud besatt av verdensherredømme. Denne seksjonen vil omhandle denne konflikten. Nærmere sagt, hvordan musikk blir brukt til å betegne «det gode» og «det onde». I sentrum av denne konflikten befinner Ringen seg på nytt, og den vil derfor også få en sentral rolle i denne delen. Først vil jeg presentere disse ulike sidene gjennom hvordan man blir introdusert for dem i filmene. Først ringen, så det gode og til sist det onde. Etter denne presentasjonen vil jeg gå dypere inn på de musikalske karakteristikkene som definerer dem ved å vise til ulike temaer og ledemotiver. Gjennom analyser vil jeg presentere koblinger, og eventuelle dissonanser, mellom film og musikk. Jeg vil også vise hvordan man kan finne koblinger mellom disse ulike sidene i konflikten, særlig musikalsk, og Ringens innflytelse kan føles i musikken.

## Ringen

Det første temaet jeg vil ta for meg i denne avhandlingen er selve ringens tema. Grunnen til det er at ringen er del av tittelen på filmserien, og er selvfølgelig også svært viktig i filmens narrativ. Ringen påvirker alle aspekter av verdenen vi blir vist, og alle karakterenes person og handlinger er også offer for dens korrupsjon og innflytelse. Ringens musikk har derfor også en viss påvirkning på andre karakterer og regioners ledemotiver, i en Wagneriansk ånd. Den titulerte Ringen av makt har en unik posisjon og rolle i *Ringenes Herre*-filmene. På mange måter er den både et artefakt og en karakter i seg selv. Vi blir flere ganger fortalt at Ringen har en egen vilje, og fra tid til annen snakker noen om Ringen som om den kan agere på egen hånd. Alle som er i dens nærvær blir tiltrukket av dens forlokkende makt, noen mer enn andre, og denne påvirkningskraften er også noe vi kan oppleve i musikken. Ringen i seg selv har flere ledemotiver knyttet til seg, og det er særlig to det vil bli lagt vekt på her. Det ene blir betegnet som *Ringens Historie* og *Ringens Forlokkelse*. Disse navnene er en oversettelse av Doug Adams sine betegnelser om de samme temaene i sin bok. (Adams, 2019, s. 17) For Ringen, som for andre regioner eller gjenstander som har blitt ansett som viktig nok til å få sitt eget ledemotiv i denne filmserien, er det ikke bare ett enkelt motiv som representerer den, men flere etter hvilken sammenheng man ser den i. Disse vil bli gjennomgått senere i dette kapittelet, men først litt bakgrunn rundt selve ringen.

Tidlig i filmserien blir vi vist ringen og dens ondskap, og følgelig også dens musikk. Gjennom prologen forteller Galadriel oss om ringen, mens vi ser dens skapelse. Sauron, en ond trollmann, skapte den som et instrument for å kontrollere og korrumpere flere av de mektigste blant menneskene, alvene og dvergene. (Jackson, 2001, 0:01:10) All hans ondskap og makt blir fylt opp i ringen, noe som også skal vise seg å bli hans bane da Isildur, Gondors kronprins, kutter Ringen av Saurons hånd. Dette kuttet ødela Saurons fysiske form, som blir redusert til aske i en eksplosjon. Men selv om hans fysiske form er borte, lever sjelen hans i beste velgående gjennom ringen, og dens ondskap fyller alle som bærer den eller er i nærheten av dem med tanker om at de gjennom den kan utføre store bragder. Det som kanskje ikke er tydelig for de fleste er, som Gandalf selv sier: At selv for dem som ønsker å gjøre noe godt, vil ringen forvrengte og korrumpere ens handlinger til noe ondt. (Jackson, 2001, 0:34:01)

Gjennom filmene ser vi tydelige eksempler på dens kraft, særlig gjennom karakterene som bærer ringen over en lengre periode som Gollum, som vil få sin egen seksjon senere i dette kapittelet, Bilbo og Frodo, men også Boromir som blir fortryllet på avstand av ringens løfte om at han kan gjenoppreise sitt hjem Gondor til sin gamle storhet. Frodo starter filmserien som en optimistisk og eventyrlysten hobbit, men blir underveis tynget av ringens vekt og blir en mer melankolsk karakter. Denne vekten på sjelen hans blir til slutt så stor at han ender opp med å forlate den jordlige verdenen for å dra vestover til der hvor gudene i dette universet bor. (Tolkien, 1997) Underveis i filmen ser vi også at ringen nesten har en vilje for seg selv. Den kan endrer størrelse for å passe bæreren, og virker å kunne gjøre seg fysisk tyngre for å gjøre seg vanskeligere å bære. Flere ganger virker det også som om den kaller på Saurons tjenere, eller personer den mener den vil kunne korrumpere eller bruke i et ønske om å komme tilbake til sin egentlige herre Sauron.

## Ringens Historie

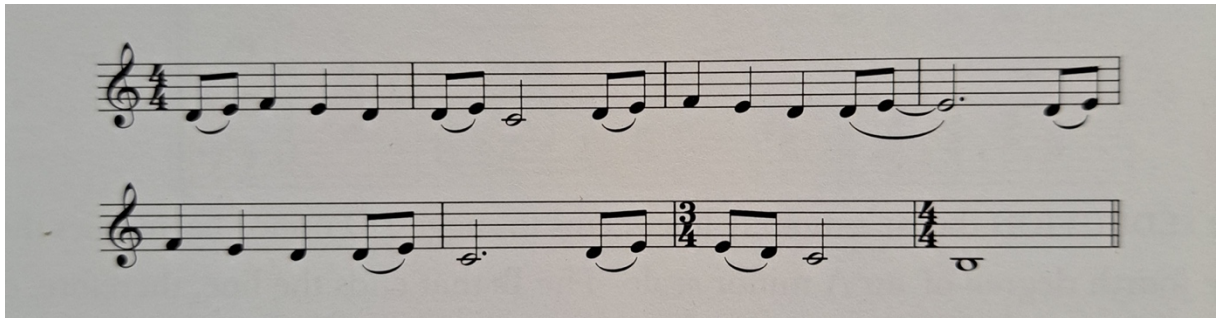
Melodien i Ringens Historie blir som regel fremført i fiolinene, med akkompagnement fra andre strykeinstrumenter. Selve motivet kan enten sees på som en melodi i A-moll, eller en melodi i F-lydisk, over harmoni fra en F-moll som glir over i E-moll. Startnoten er en H over F-moll, altså en tritonus over en mollakkord, noe som skaper tydelig spenning som blir oppløst da melodien glir over til en C. Melodien videreføres med noen ornamenteringer og avsluttes med en H og en E, som rammer inn E-moll akkorden som ligger i akkompagnementet. Denne tvetydige tonaliteten gir musikken et mystisk preg, som underbygger ringens forførende natur. Selv om vi blir ordrett fortalt at ringen er ond så er musikken med på å så en slags tvil rundt dens intensjoner. Kanskje man likevel kan bruke dens makt til noe godt? Dessverre er disse tankene fånyttede, og grunnene til dette, samt hvordan musikken illustrerer dette vil bli gått nærmere igjennom i Mordors seksjon, hvor Ringens Historie-motivets påvirkning kan høres i flere av Mordors motiver.

The image shows a musical score for the 'Ringens historie' motif. It consists of five staves: Violin I (Vn. I), Violin II (Vn. II), Viola (Va.), Violoncello (Vc.), and Contrabass (Cb.). The key signature is one flat (F major/D minor) and the time signature is 4/4. The score is divided into four measures. The Violin parts play a melodic line with dynamics *mp*, *mf*, and *mp*. The Viola and Cello/Contrabass parts provide harmonic support with dynamics *p sub.*, *mf*, *mp*, and *mp sub.*. The Viola part includes markings for *div.* (divisi) and *unis.* (unison).

Figur 4. Ringens historie (Adams, 2019, s. 15)

## Ringens Forførelse

Ringens andre motiv, Ringens Forførelse, har en noe annen funksjon i filmene enn Ringens Historie. Der hvor Ringens Historie hjelper oss å forstå dette mystiske artefaktets historie, viser Ringens Forførelse oss hvordan dem som blir påvirket av ringen og dens forførende løgner. Vi hører dette temaet i de øyeblikkene en karakter er mest påvirkelig og nære å ta ringen til seg selv. Første gang er da Gandalf forlater Frodo i skogen utenfor Hobsyssel og avtaler å møtes i landsbyen Bree. (Jackson, 2001, 0:36:48) Han forteller Frodo at han aldri må ta på ringen, siden da vil Den Mørke Herren Saurons agenter vil bli trukket mot den. Gandalf påkaller også en form for animisme i ringen da han sier at ringen selv ønsker å bli funnet. Slike mystiske beskrivelser utvider også det utrolige og magiske ved ringen. Senere hører vi det da Boromir plukker opp ringen i snøen mens brorskapet er på ferd gjennom passet ved Karadhras. (Jackson, 2001, 1:38:52) Han trekker ringen opp etter kjedet Frodo har festet ringen i, og virker med ett som om han er trollbundet. Et lite øyeblikk ser det ut som om han tenker å ta ringen som sin egen, før Aragorn avbryter hans tanker og musikken, noe som gir Boromir muligheten til å komme seg og han gir til slutt ringen tilbake til Frodo. Siste gang vi hører dette temaet i *Ringens Brorskap* er etter at Boromir til slutt har mistet seg selv til ringens forførende løgner og prøvde å ta ringen fra Frodo før han tar på seg ringen, blir usynlig og flykter. (Jackson, 2001, 2:33:43) På toppen av en høyde møter Frodo på Aragorn og forteller ham at Boromir har blitt forlatt til ringen. Med ett blir han redd for at ringen skal ta over Aragorn også og at han vil prøve å ta ringen. Mens Frodo holder ut ringen og Aragorn stirrer på den hører vi Ringens Forførelse-temaet. Blikket til Aragorn sår tvil i om han i dette øyeblikket ønsker å ta ringen for seg selv som Boromir og Isildur, hans forfader, eller beskytte Frodo. Likevel motstår han fristelsen, og i det øyeblikket Aragorn lukker Frodos hånd rundt ringen og avviser den stanser også Ringens Fristelse-temaet.



Figur 5. Ringens forførelse (Adams, 2019, s. 17)

Musikken som temaet består av virker nesten religiøst og minner på mange måter om gregoriansk sang. Temaet består av strykere som spiller en drone-note, med et barnekor som synger en tekst på alvisk, nærmere bestemt quenya. På en måte kan strykerne her sees på som et enkelt organum til den resiterende stemmen man finner i gregoriansk sang. Teksten er tidvis resitert melismatisk, noe som også bidrar til dette gregorianske preget. Melodien kryper opp og ned langs det som virker å være en D-moll skala, men som ved melodis siste note viser seg å ha en dorisk tonalitet, da den slutter på en ren H, som altså er en stor sekst i forhold til en D. Temaets museme oppleves i starten av melodien, med tre noter i diatonisk stigende rekkefølge, fulgt av en nedgang samme vei. Disse tonene repeteres også flere ganger, og danner basisen for selve temaet. *Ringens*

*forførelse* er et tema som ikke høres ofte, så at det baserer seg på en repeterende base gjør at det blir lettere for publikum å huske det fra tidligere sekvenser.

I tuo, i macil-  
Astaldaron mauri,  
Nai corma macilya  
A lelyat túrenn

The strength, the weapon-  
The needs of the valiant  
Be the Ring your weapon  
Go to victory!

*Tekst fra The Seduction of the Ring på quenya og engelsk (Adams, 2019, s. 148)*

Som flere andre av de «fremmedspråklige» tekstene i denne filmen, har de blitt oversatt fra engelsk av David Salo, en av verdens ledende Tolkien-eksperter. (Adams, 2019, s. 3) Valget av språk er her ikke tilfeldig, der teksten er på det alviske språket quenya, fremfor det andre alviske språket sindarin, som er noldoralvenes dagligtale. Dette språket er, som latin i vår verden, et eldgammelt språk som fremkaller tanker om en svunnen tid, som i denne verdenen er mange tusen år siden. For publikum vil det være vanskelig å forstå meningen i teksten, men følelsen av noe gammelt og høytidelig er lett å ta innover seg. Ordene vekker tanker om hva ringen sier til dem som blir fristet av den. Gjennom ringen vil alle problemer løses, alle kamper vinnes, om du bare tar den som din egen. At de har valgt å benytte et språk som eksisterer i Tolkiens verden gjør at verden føles dypere og mer virkelig. Dette grepet brukes flere ganger, og ikke bare med språket quenya, men flere andre lignende språk. Tanken om å bruke slike språk i korale kontekster kommer fra Howard Shore selv, med et mål om å skape flere lag til Midgard på skjermen. (Adams, 2019, s. 2)

Selv om dette motivet ikke høres så ofte hører vi det på veldig viktige tidspunkt, og med stor effekt. Utover de forannevnte eksemplene hører vi også denne musikken i *Atter en konges* klimaks hvor Frodo til slutt faller for Ringens makt og erklærer den som sin egen. (Jackson, 2003, 2:40:41) Musikken underbygger hvordan den som blir fristet av Ringen føler seg. Sammen med scenenes cinematografi hvor man blir tydelig vist Ringen som noe forlokkende og tiltrekkende, underbygger og tydeliggjør musikken den emosjonelle påvirkningen de føler. Også teksten underbygger dette budskapet. Problemet med det er at man ikke kan forvente at publikum skal kunne forstå et tekstlig budskap fremført på et oppdiktet språk. Så det tekstlige budskapet må være noe man forventet at ikke skulle nå frem. Likevel var det et uttalt mål fra Shore å benytte seg av Tolkiens språk til kortekster. (Adams, 2019, s. 2-3)

Å bruke Tolkiens språk vil på mange måter utdype det mytologiske aspektet ved *Ringenes Herre*, og Tolkiens univers generelt. Men for det jevne vestlige publikum kunne man like gjerne valgt et eksotisk fremmedspråk, lik hva John Williams gjorde i filmen *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, hvor han fikk oversatt et gammelt walisisk dikt til sanskrit. (Audissino, 2014, s. 79) Svært få vil forstå denne teksten, og den får også frem det ritualistiske og religiøse preget i kormusikken. Star Wars universet har også sine egne språk man i teorien kunne brukt til kortekster, men valget falt likevel på språk fra Jordan med estetisk grunnlag, fremfor verdensbyggende grunnlag. Motargumentet til dette er at Shore også hadde et ønske om å bruke Tolkiens egne tekster på disse språkene, selv om noen av tekstene også var originale tekster. (Adams, 2019, s. 2) Tekstene vil med disse språkene være mer autentiske, som i seg selv er et sterkt argument for noen.

## Hobsyssel

Hobbitene er noe av det som er mest unikt og karakteristisk ved Tolkiens univers, og disse har en svært sentral rolle i *Ringenes Herre*-filmene. Selv om vi for første gang blir introdusert for dem under prologen, representert av Bilbo Lommelun, er det først etter den er over, og filmen først begynner, at vi får oppleve dem i sitt rette element. (Jackson, 2001, 0:07:13 Vi ser et grønt og fruktbart landskap med strålende vær og et folk som har en forkjærlighet for de enkle gledene i livet. Som publikum trenger man ikke undre over hvem disse skapningene er, siden man har tatt et valg om å fjerne mer eller mindre all mystikk rundt Hobbitene. Dette valget om å demystifisere hobbitene er noe som man også kan kjenne igjen fra Tolkien, hvor starten av *Ringens Brorskap* åpner med å introdusere hobbitene og å fortelle oss hvem de er. I stor detalj beskriver han hobbiters kultur og væremåte, så vi tidlig kjenner til hva hobbitene er. (Tolkien, 2005) Selv Tolkien så altså verdien av å introdusere disse skapningene grundig, noe Peter Jackson og hans kollegaer uten tvil bet seg merke i.

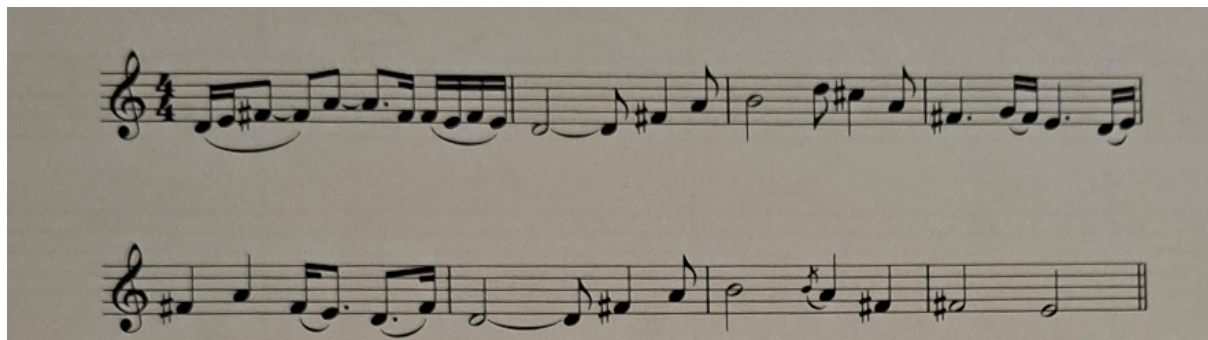
I åpningen av filmen *Ringens Brorskap* møter vi tidlig disse fantastiske skapningene, og allerede under alven Galadriels åpningseksposisjon helt i starten av filmen får vi den første informasjonen om dem, hvor hun sier:

«It [the ring] abandoned Gollum. But something happened then the ring did not intend. It was picked up by the most unlikely creature imaginable. A hobbit. Bilbo Baggins of the Shire. For the time will soon come when hobbits will change the fortune of all.» (Jackson, 2001, 0:06:32-0:07:10)

Denne eksposisjonen hvor sitatet er hentet fra viser oss den mørke Ringens historie, fra å være smidd i Dommedagsfjellet som et redskap for å oppnå verdensherredømme, til filmen hopper 60 år fram til hvor historien filmene skal ta for seg virkelig starter. Samtidig som Galadriel forteller oss dette ser vi Bilbo plukke opp en ring fra bakken, et isolert sett uskyldig øyeblikk skal vise seg å ha svært stor betydning for Midgards historie. For en som aldri har hørt om en hobbit før kan alt dette virke veldig mystisk, og det er ikke mye konkret vi kan lære om dem. Likevel er det noe informasjon å hente, som at disse skapningene er noe «den mørke ringen av makt» ikke ønsket å havne hos, og at hobbitene snart vil ha verdens skjebne på sine skuldre. Kontrasten blir derfor stor når filmen kutter til en idyllisk skog, og vi får se hobbitene i sitt rette element i Hobsyssel.

Her møter vi for første gang filmenes kanskje viktigste karakter, Frodo Lommelun, som lener seg mot et tre og leser i en bok. Etter et kort øyeblikk hører vi nynning fra en usett kilde, som fort viser seg å være trollmannen Gandalf, og er også en veldig viktig karakter for de resterende filmene. Før dette øyeblikket hvor Frodo slenger seg i kjerren til Gandalf, kan man lett anta at han er et menneske. Dette endrer seg fort med en gang man ser størrelsesforskjellen på de to. Og om man enda skulle være i tvil om at Frodo faktisk er en hobbit, så bekrefter Gandalf dette da han sier: «You're far too eager and curious for a hobbit». (Jackson, 2001, 0:08:40) Han fortsetter: «Life in the far world goes on much as it has this past age. Full of its own comings and goings. Scarcely even aware of the existence of the Hobbits. For which I am very thankful.» (Jackson, 2001, 0:08:45) Dette forteller oss at hobbitene lever i en ganske isolert eksistens i forhold til resten av Midgard, samt at det er noe man bør være takknemlig for. Man kan anta ut i fra konteksten at dette er for hobbitenes eget beste, og at verden utenfor vil være for farlig for disse små harmløse vesenene.

Hele denne sekvensen følges av musikk som, likt det man opplever under prologen, knyttes opp mot både hobbitene og Hobsyssel. Vi får her et inntrykk både av disse merksnødige små skapningene med spisse ører og hårete føtter, som likevel føles kjente og nære oss mennesker, og Hobsyssel hvor denne delen av historien utspiller seg. Gjennom Gandalfs beskrivelse av hobbitene får vi vite hva de er, mens gjennom musikken kan vi føle det. Denne måten å gi informasjon til publikum på flere plan er noe vi kan se gjennom hele trilogien. Man får sjelden slike impulser alene, og disse fyller hverandre ut på en måte man ikke kunne evnet med bare dialog eller musikk. Målet er at man inntrykket man får av verdenen forhåpentligvis blir mer helhetlig, og at man skal bli trukket dypere inn i filmenes univers.



Figur 6. Hobsyssel (Adams, 2019, s. 23)

Hobbitenes ledemotiv har, som mange av de andre ledemotivene, flere varianter med små variasjoner i noter, fremføring og instrumentering. Det er først og fremst den variasjonen Adams kaller "Pensive setting" ("Ettertenkstomt sted") jeg vil ta for meg. Musikken er keltiskinspirert og domineres av folkemusikalske instrumenter, selv om orkesteret også er med. Melodien oppleves lett og ledig, og fremføres ofte i blikkfløyte, et instrument som knyttes sterkt mot hobbitene i løpet av filmene, eller av klarinett. Tonaliteten oppleves som diatonisk dur, men Adams påpeker at Howard Shore egentlig har anhemonisk pentatonisk skala, som kan leses som en stabel med rene kvinter. (Adams, 2019, s. 27) Denne skalaen har tradisjonelt blitt brukt blant annet i keltiske kulturers musikk, og er derfor et svært passende innslag, selv om den ikke følges slavisk.

Melodien hviler tungt på konsonerende akkordtoner, med hint av gjennomgangstoner og små triller. Det er lite konflikt og spenning å spore musikalsk. De tre første tonene, og ledemotivets museme, er en diatonisk oppgang fra grunntone (D) til ters (F#), før man hopper til kvinten (A) og beveger seg samme veien ned til grunntonen igjen. Dette er en av mange allusjoner til tittelen på boken Bilbo skriver i historien, kalt "Fram og tilbake igjen". Melodien, som Frodo og Bilbo, drar ut på eventyr og siden vender hjem igjen. Disse første notene er svært viktige for sammenkoblingen av ledemotiver på tvers av temaer, men det er noe som vil bli diskutert dypere etter Gollums tema blir presentert. Videreføringen av melodien følger også mønsteret til de første fem notene, og beveger også "fram og tilbake igjen", men nå fra tersen (F#) opp til oktaven og ned igjen til tersen, før en liten trille fører oss tilbake til grunntonen igjen i det originale leiet. Melodisk sekvensering bidrar til å videreføre følelsen av hjemlighet og "det kjente" i melodien.

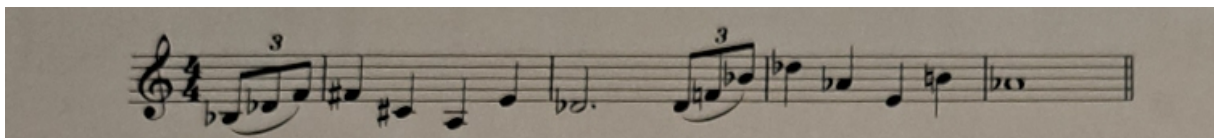
For å trekke det tilbake til den pedagogiske tankegangen, så tydeliggjør man hvordan en hobbit skal oppfattes av publikum gjennom musikalsk stil, tonalitet og instrumentering. Sammen med filmen former man tidlig hvordan disse skapningene skal sees på og forstås. Med grønne skoger og fredfulle omgivelser akkompagnert av enkle diatoniske toner skapes et inntrykk av idylliske omgivelser og fredfulle vesener før vi

egentlig har lært dem å kjenne. Ved at denne assosiasjonen trekkes tidlig har man bedre tid til å understreke den, noe som gjør at det senere kreves mindre for å trekke publikums tanker tilbake til denne følelsen.

## Gollum

Gollum, eller Sméagol som han egentlig heter, er en svært sentral karakter for trilogien, og operer på mange måter som en slags sekundær antagonist. Han er den skapningen som eide Ringen før Bilbo endte opp med den, og har blitt korrumpert av dens krefter i om lag 600 år. Før Ringen tok over hele hans vesen var Gollum en hobbit. Frodo og Sam fanger ham i *To tårn* og tvinger ham til å vise dem veien inn til Mordor. Vi lærer etter hvert at Gollum har en splittet personlighet mellom Sméagol, som var hans opprinnelige personlighet, og Gollum som er den versjonen av ham som har blitt korrumpert av Ringen. Frodo klarer underveis å få fram mer av den lystige Sméagol, men til slutt vinner Gollum fram og dominerer skapningen.

Denne dualismen, og det at Gollum tidligere var en hobbit før han ble korrumpert av Ringen, er noe som kommer frem i hans ledemotiv. Det er ikke mange karakterer som har sitt eget motiv, og Gollum er den som har mest tematisk materiale knyttet til seg. (Adams, 2019, s. 36) Motivet jeg først og fremst vil ta for meg kalles "The Pity of Gollum" (Medynk for Gollum). Vi hører dette motivet først under prologen, men musikken dukker opp senere når Gandalf forsøker å overtale Bilbo til å gi fra seg Ringen og Bilbo, lik Gollum, kaller den for "sin kosteligste" ("it is precious to me"). (Jackson, 2001, 0:21:19) Temaet fremføres i obo, og har en lengtende, mørk og melankolsk kvalitet. Melodisk beveger hører vi en Bbm arpeggio som lander på en F#, og melodien spiller akkordtonene i en F#m7, før vi lander på en C#. Etter dette følger melodien på ny en Bbm arpeggio, men denne gangen fra tersen, og leder inn i en Dbm7 og lander på en Ab. Begge fremførelsene av melodien følger samme rytmiske mønster, men en triol i opptakt, fulgt av fire fjerdedelsnoter som lander på en lengre note.



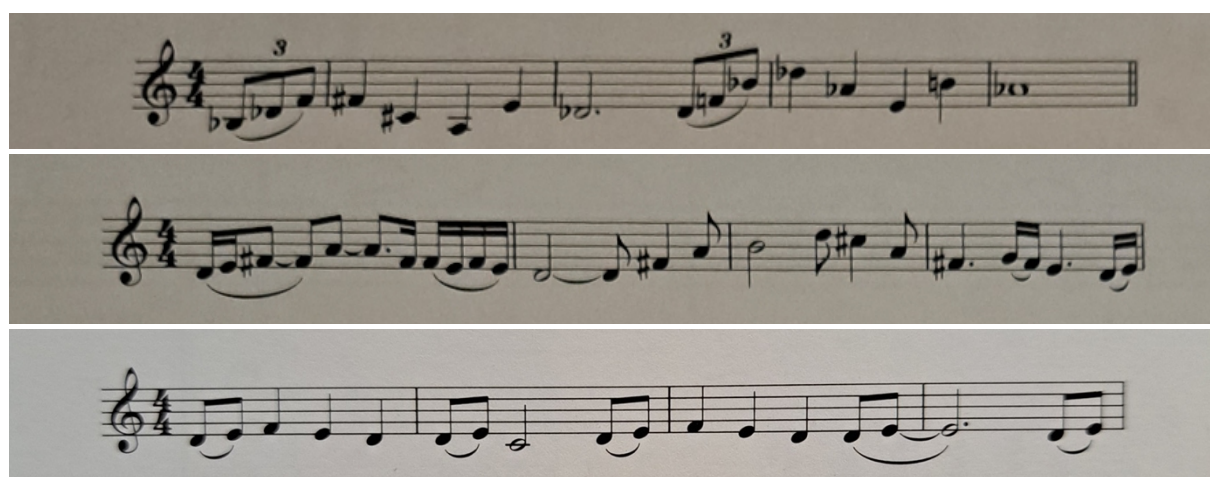
Figur 7. Medynk for Gollum (Adams, 2019, s. 37)

Gollum, hobbitene og Ringen blir uadskillelig knyttet sammen i løpet av trilogiens forløp. Gollum, var som sagt, tidligere hobbiten Sméagol før Ringen korrumperte hele hans vesen. Utover ham har også hobbitene Bilbo, som bærer av Ringen i omlag seksti år og den eneste som evnet å gi den fra seg frivillig, og Frodo, Ringbæreren som førte til dens ødeleggelse, en sterk kobling til Ringen. Om man sammenligner disse tres ledemotiver med hverandre finner man flere interessante aspekter med noen tydelige likheter og tydelige ulikheter. For det første, om man sammenligner Gollums- og hobbitenes musemer, kan man se at deres ledemotiv har den samme melodiske retningen, altså at notene beveger seg i samme retning, men baserer seg på ulike intervaller. Begge ledemotivene fremføres også av treblåsinstrumenter. Gollums presenteres av obo og hobbitenes av klarinett, og tidvis blikkfløyte. Instrumentene som denoterer dem er dermed fra samme instrumentgruppe, og vil ha sine likheter, slik som man også kan oppleve mellom Gollum og hobbitene. Dette er en likhet Gollums tema også bærer med et av Ringens temaer, nemlig Ringens Forførelse. Her beveger

melodienes musemer seg i samme retning, men i ulike intervaller og hinter mot dette vesenets kobling til Ringen. Rytmisk bærer de også likheter, selv om triolene i Gollums tema er en tydelig skilnad. Denne koblingen man opplever mellom Gollum og Ringen er også noe man kan se mellom Ringens Forførelse og hobbitenes tema. På samme måte som med Gollum har man her lik melodisk retning, men også tilsvarende intervaller. Forskjellen blir her at mens hobbitene har durtoneart, har Ringen moll.

De tres ledemotiver bærer tydelige og sammenlignbare likheter, men skilles blant annet ved tonaliteten. Der hvor hobbitenes musikk følger en klar tradisjonell diatonisk durtonalitet, følger Gollums tema en tonalitet som oppleves som langt mer moll-preget og følger alternative harmoniske mønstre. Alternativ tonalitet vil bli diskutert nærmere sammen med alvenes musikk, men kort fortalt kan man si at denne formen for tonalitet er med på å mystifisere Gollum og hans vesen. Ringen på sin side har som nevnt tidligere en klar molltonalitet. Instrumenteringen er også med på å skape et tydelig skille i stemningen mellom de tre. Hobbitenes keltiskinspirerte musikk, Ringens religiøse kor, og Gollums stakkarslige obo er alle svært karakteristiske og enkle å skille fra hverandre. Det at så forskjellig musikk bærer disse strukturelle likhetene viser hvordan Shore ønsker å knytte sammen konsepter i Midgard og utdypet vår forståelse av verdenen, samtidig som den tydeliggjør disse tres kobling. Musikken viser hvordan Ringen frister gjennom *Ringens forførelse*, men viser også hvordan dens fristelser påvirker dem som er nær den over lengre tid, slik som Gollum.

Dette motivet hinter også til et annet tema som Adams har valgt å kalle *Weakness and Redemption*, eller *Svakhet og oppreisning*. (Adams, 2019, s. 126) Flere temaer hinter til dette motivet, og det er knyttet til kulturer og karakterer som enten har feilet eller er i mørke tider, og som får sin oppreisning i løpet av filmene. Gollum er en av disse, da han først blir korrumpert av Ringen i lang tid, før det er hans handlinger som fører til at den til slutt blir tilintetgjort. Om man lurer på hva som skjer med dem som blir korrumpert av Ringens makt i århundrer, kan man bare høre på forskjellene mellom hobbitenes og Gollums ledemotiv. Men selv om hobbitene virker uskyldsrene, slipper ikke helt unna, og har som alle andre i Midgard en skjebne som er uadskillelig bundet sammen med Ringens. De to Ringbærerne vi møter i filmene er også hobbitere, noe som også knytter de to konseptene sammen dypere.



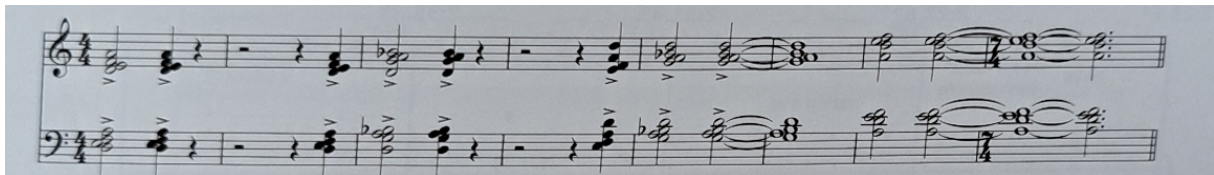
Figur 8. Gollum, Hobsyssel og Ringens forførelse (Adams, 2019, s. 37, 23, 17)



## Mordor

Som en komplett motsetning av roen og harmonien vi kan føle i Hobsyssel, har vi Saurons rike i Mordor. Vi møter denne regionen allerede under prologen, og da ser vi klart for oss et mørkt og øde landskap fullt av orker og en svær vulkan. Selv om det vi ser da er mange tusen år før filmens handling, viser det seg at ting ikke har endret seg stort. Tvert imot er det like mørkt og øde, med elver av lava som splitter landskapet. Det hele oppleves som en uhyggelig plass å være, og presenteres i en nesten parodisk grad som et ondskapens rike. Kontrastene er dramatiske, og effekten like så.

Under prologen forteller alven Galadriel oss om hvordan Sauron selv la all sin ondskap i denne ene ringen, og at han brukte disse kreftene til å kontrollere dem som hadde tatt i mot de andre ringene, noe som førte til at en allianse samlet seg for å kjempe mot Sauron og stanse hans felttog mot verdensherredømme. Gjennom denne kampsekvensen ved Dagorlad, like ved det illevarslende Dommedagsfjellet, hører vi illevarslende og dramatisk musikk. (Jackson, 2001, 0:02:23) Først et illevarslende messingmotiv basert på nedadgående terser, som fremkaller tanker om *Dies Irae*, og Hector Berlioz' *Symphonie Fantastique*. Deretter hører vi et nytt kort motiv i messinginstrumentene, av Doug Adams kalt *The Evil of the Ring*, og dette fungerer som en overgang til den musikken som i denne scenen faktisk representerer Mordor og Sauron spesielt. (Adams, 2019, s. 99) Lydbildet blir dominert av et ritualistisk kor som synger på adûnaisk, et språk som i Tolkiens univers ble benyttet av menn fra Númenor i Midgards andre æra. (Adams, 2019, s. 101) Musikken er dramatisk, voldsom og nærmest ritualistisk i sin fremtoning. Harmonien mellom stemmene i koret har en spenningsbyggende dissonans, og musikken bringer med seg tanker om Carl Orffs *Carmina Burana* og Giuseppe Verdis *Dies Irae*.



Figur 9. Avsløringen av Ringskrømtene (Adams, 2019, s. 101)

Ved første øyekast er denne musikken svært passende til hva som foregår på skjermen og hvilken stemning man ønsker å få frem, men den kan også sees på som svært upedagogisk. Den er nemlig gjennomgående i alle filmene knyttet opp spesifikt mot ringskrømtene, noen av Saurons mest trofaste tjenere. Disse ringskrømtene er ni menn som tusenvis av år før filmenes handling valgte å ta til seg ringer av makt, og dermed lot seg korrumpere av Sauron, og dermed tjener de ham nå helt til hans ondskap er borte. Doug Adams trekker også frem hvordan skrømtenes hovedmotiv baserer seg rundt de samme tonene som i *Ringens historie*, bare at fremfor å spille tonene melodisk, altså én etter én, spiller man dem harmonisk, altså på samme tid. (Adams, 2019, s. 101) Dette er på samme tid noe som Adams påpeker at Shore selv hevder var noe som ble til ved en tilfældighet. (Collins, 2019, 21:08)

«Nêbâbîtham Magânanê  
Nêbâbdam dâur-ad  
Nêpâm nêd abârat-aglar

Îdô Nidir nênâkham  
Bârî'n Katharâd»

«We renounce our Maker.  
We cleave to the darkness.  
We take unto ourselves the power  
and glory.  
Behold! We are the Nine,  
The Lords of Unending Life.»

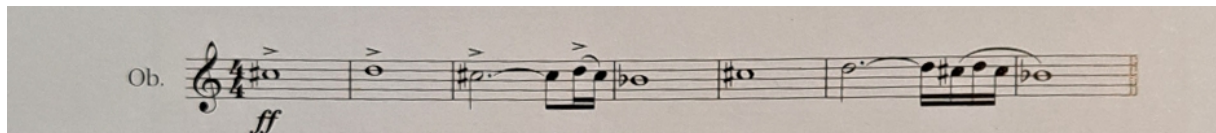
*Tekst på adûnaisk og engelsk fra The Revelation of the Ringwraiths  
(Adams, 2019, s. 139)*

Også teksten på adûnaisk, skrevet av Philippa Boyens og oversatt til adûnaisk av David Salo, understreker musikkens kobling til ringskrømtene. (Adams, 2019, s. 139) Også teksten på adûnaisk, skrevet av Philippa Boyens og oversatt til adûnaisk av David Salo, understreker dette. (Adams, 2019, s. 139) Valget av språk til denne teksten er ikke tilfeldig, og er et bevisst valg gjort av David Salo. Han sier selv at språket er valgt fordi det i Tolkiens verden er et eldgammelt språk som ikke lenger blir brukt av noen. (Adams, 2019, s. 3-4) Ringskrømtene levde som skrevet tidligere i en annen æra, for mange tusen år siden, og det er derfor passende at deres sang blir sunget på et språk som tilsvarer babylonisk, som Salo selv sammenligner adûnaisk med.

Problemet er at ringskrømtene ikke er tilstedeværende under prologen, og vi vil ikke se dem på lang tid enda. Dermed er det ikke en veldig pedagogisk introduksjon av Mordor musikalsk sett. Temaet som knyttes til Sauron og Mordor i resten av filmserien, inkludert resten av *Ringens Brorskap*, blir forbigått som en bisetning, mens musikken som representerer ringskrømtene får en storslått entré, og etableres som noe den ikke er. I det minste kan man si at det skaper en tvetydighet over hva musikken signaliserer. Hva kan så grunnen være til dette? Det kan tenkes at musikken skal knyttes til et annet, mye mer vagt aspekt av Mordor, kanskje en slags fysisk manifestasjon av Sauron selv. Om så er tilfelle er det rart at dette bare skal gjelde under prologen, siden musikken blir spilt i sammenheng med ringskrømtene gjennom resten av filmserien. Derimot virker det mer sannsynlig at man rett og slett har bestemt seg for å benytte seg av musikken som ga den stemningen man ønsket seg fra et estetisk ståsted, fremfor det å knytte musikk og ledemotiv til spesifikke karakterer. Kanskje følte man at den mer spesifikke betydningen av motivet ikke var viktig, og det at musikken vil få en mer generell tilknytning til regionen var godt nok til å bruke denne musikken her. Til tross for at Shore selv uttalte at Tolkiens verden krevde klarhet, virker det som at man her har valgt å la det estetiske komme i forrang før det pedagogiske og behjelpende aspektet av musikken.

Selv om vi blir vist eksempler på Mordors musikk i *Ringens Brorskaps* prolog, er det mest tydelige øyeblikket på hvordan Shore og Jackson ønsker å kontrastere Hobsyssel og Mordor som polare motsetninger når de to stedene sidestilles både setting og musikalsk. I motsetning til den tidligere etableringen av Mordor musikalsk under prologen, er denne langt mer pedagogisk. Som ved en hånd vending føres vi fra det fruktbare, grønne og idylliske *Hobsyssel* og alle lyster som bursdagsfesten til Bilbo førte med seg, til skrik og mørke. (Jackson, 2001, 0:26:36) Bygningene vi blir vist er groteske og sorte, elvene som renner gjennom landskapet er ikke av vann, men av lava, og himmelen er blodrød og fylt av mørke skyer. Det vi ser er så overdrevent og ærketypisk for ondskap at det nesten glir over i å være en karikatur. Denne regionen er ubrytelig knyttet til karakteren Sauron gjennom historien, og grunnet dette representerer musikken for den ene også den andre.

Også musikken har på et vis denne overdrevne effekten. Motivet som dominerer denne seksjonen ender opp med å være Mordors hovedmotiv, og kalles av Adams for *Mordor/Sauron (The Evil of the Ring)* (heretter *Ringens ondskap*). Den gjør ikke ondskaperen til en grå skapning som under andre omstendigheter kunne blitt sett på som god. Istedenfor gir den oss en tydelig følelse av at Mordor er et sted av komplett ondskap. Musikken består av høylytt messing og tunge rytmer. Melodien er dramatisk og består av lange noter, med en ornamentert hale inn i en dissonerende note. Selve motivet er omkranset av et kaotisk orkester, som nesten oppleves hakkete og underbygger noe ubehagelig og illevarslende i omgivelsene. Skrik fra Gollum viderefører at dette er et sted fylt av smerte og ondskap, og disse glir over i ringskrømtenes kortema, som denne gangen faktisk representerer disse mørke skapningene. (Jackson, 2001, 0:27:00) På dette tidspunktet har Gandalf for første gang ankommet byen Minas Tirith, Gondors hovedstad. Likevel hører vi ikke musikk som representerer kongeriket Gondor, og etableringen av denne regionen musikalsk blir totalt forbigått til fordel for å fortsette etableringen av ondskaperen fra Mordor.



Figur 10. *Ringens ondskap* (Adams, 2019, s. 99)

Noe man legger merke til når man ser nærmere på musikken og notene den består av, er sammenhengen mellom *Ringens ondskap* og temaet *Ringens historie*. Begge introduseres av melodisk veldig like musemer, og begge ledemotivene starter med en tone fylt av spenning som løser seg opp ved å stige et lite sekund, for så å avsluttes med en hale som leker med den samme dissonansen før melodien lander. I *Ringens historie* avsluttes melodien i en form for konsonans, som henter til Ringens forførelsesmakt og dens evne til å overbevise dem rundt den til å tro at de kan utnytte Ringens krefter til egen vinning. *Ringens ondskap* på den andre siden viser en mer ærlig fremstilling av Ringens makt og intensjoner. Dissonansen mellom melodien i hornene og trompetene mot harmonikken i de andre instrumentene løses bare opp i for en liten periode, før dissonansene og "mørket" tar over igjen og melodien slutter på en liten sekst. Den utvite harmonikken som skapes gjennom bruken av harmonisk moll er noe som gjennomgående viser til Midgards eldgamle krefter, og deres påvirkning selv på denne verdenen i historiens samtid. (Adams, 2019, s. 99) Denne koblingen mellom disse to temaene blir sterkere og mer tydelig jo nærmere Frodo nærmer seg Dommedagsbjerget, og jo større krefter Sauron klarer å konsolidere.

## Mennesker

Mennesker i Midgard har en spesiell posisjon, både i *Ringenes Herre*-universet, men også for oss som ser filmene eller leser bøkene. For det første er de naturlig nok de første vi sammenligner oss med, siden vi tross alt er mennesker selv. Men menneskene i denne verdenen er ikke helt som oss, og er ikke helt mennesker slik som vi kjenner dem heller. De er skapt av guden Eru Ilúvatar som det andre folkeslaget i Midgard etter alvene, og er gitt menneskets gave, nemlig at de kan bli syke og dø. (Tolkien, 1977) Likeså er disse menneskene formet av tiden og verden rundt dem, men for oss som står på utsiden kan en også merke seg at de har likheter med kulturer og folkeslag fra vår egen verden. Rohan har koblinger mot anglo-sakserne og nordisk kultur, mens Gondor

har koblinger mot det gamle og stolte Romerriket. Så selv om menneskene ikke er hva vi kjenner som mennesker, har de aspekter ved seg som skaper grobunn for at man skal se likheter mellom folket og kongerikene i denne verden, og tilsvarende man historisk har kunnet finne i vår verden. Til tross for at mennesker naturlig er noen vi vil sammenligne oss med, er det ikke disse som er hovedfokuset i denne fortellingen, noe det musikalske også underbygger. Dette vil bli tydeliggjort ytterligere senere i analysen.

Likt hobbitene har menneskene også en egen musikk som representerer dem og deres hjemsteder. Som skrevet tidligere, sier Howard Shore selv at det var viktig for ham å musikalsk etablere geografien i verdenen gjennom temaer og motiver, fremfor å etablere slike for karakterene. (OxfordUnion, 2017, 45:01) Metoden hans for å gjøre dette er å introdusere et tema, eller en musikk, mens man møter et nytt sted eller folkeslag. Målet er å skape klarhet i filmen og narrativet for publikum. Disse scenene har ofte også eksposisjon som følger dem, så man blir introdusert for nye elementer med visuelle (landskap/bybilder), musikalske (temaer eller motiver) og intellektuelle (bakgrunnshistorie) på samme tid. Et eksempel på dette er hvordan Edoras, Rohan sin hovedstad introduseres i *Ringenes Herre: To Tårn*. (Jackson, 2002, 0:50:42) Her ser vi hele byen fra Gandalf, Aragorn, Legolas og Gimlis ståsted utenfor byen, mens et tema spilles i hornene; først en allusjon til *Brorskapets* tema, før et av *Rohans* temaer spilles. Dette følges av Gandalf som sier: "Edoras and the Golden Hall of Meduseld. There dwells Théoden, king of Rohan whose mind is overthrown." (Jackson, 2002, 0:50:53) I disse to korte linjene får man svært mye informasjon på kort tid, og man får følelsen av at Gandalf snakker til publikum heller enn til sine medryttere. Vi lærer den geografiske lokasjonen for handlingen, hvem som regjerer her, samt et frempek om at kongens sinn ikke lenger er slik det var. Dette er ikke første gang i filmen vi møter Rohan, og en oppmerksom filmtitter vil kanskje allerede ha forstått at kongen kanskje ikke er helt seg selv. Gjennom disse linjene skapes forståelse som trengs for å forstå fremtidige scener, hvor Gandalf magisk vil drive bort Saruman og hans kontroll over kongens sinn.

Ikke bare har menneskene musikk som skiller dem fra andre folkeslag, men Howard Shore har bevisst valgt å skille ulike nasjoner musikalsk også. (OxfordUnion, 2017, 45:01) Igjen handler dette ikke bare om å tydeliggjøre for publikum hvor handlingen befinner seg geografisk, men også om å skape en dypere og rikere verden. Man knytter menneskene sammen musikalsk, men skiller dem fra hverandre i samme vending. Musikken bygger altså på både likheter og forskjeller.

## Mennesker – Rohan

Kongeriket Rohan møter vi i starten av filmen *Ringenes Herre: To Tårn*, og har et stort fokus i denne filmen. Som skrevet i synopsisen tidligere, er Rohan et rike i nedgangstider. Kong Théoden er gammel og svak, og sliter med å beskytte sitt land mot Sarumans soldater som herjer og brenner ned landsbyer. Hans rådgiver Gríma Ormtunge har fått større makt i samsvar med kongens forfall. I hemmelighet arbeider han for den onde trollmannen Saruman, og har gjennom Sarumans magi fått stor innflytelse over kongen. At dette er et kongerike i forfall, med en svak konge, blir svært tydelig da kongens sønn Théodred blir dødelig såret av Sarumans orker i et bakholdsangrep, og kongen ikke evner noen annen reaksjon enn apati. På samme tid forviser Gríma Ormtunge ridderen Éomer, kongens nevø og en av hans mest betrodde menn. Gjennom *To tårn* og *Atter en konge* får vi se hvordan dette forfalte riket på mange måter reiser seg fra asken. Til tross for, eller kanskje til og med på grunn av, store konflikter og

utfordringer. Kulturelt har Rohan i *Ringenes Herre*-filmene fått mange paralleller til nordisk middelalder.

Musikken bidrar også til å tydeliggjøre dette skillet. Første gang vi møter Rohans ledemotiv er da Aragorn, Legolas og Gimli ankommer utkanten av dette riket. (Jackson, 2002, 0:13:50) Vi får se et utstrakt slettelandskap hvorpå Aragorn proklamerer: "Rohan, Home of The Horse Lords". Motivet blir igjen spilt da Aragorn, Legolas og Gimli, nå sammen med trollmannen Gandalf, ankommer Edoras, Rohans hovedstad. (Jackson, 2002, 0:52:58) Dette lærer vi øyeblikkelig siden Gandalf, ikke mye ulikt hvordan Aragorn informerte om hvilken region man nå befinner seg tidligere i filmen, proklamerer: "Edoras, and The Golden Hall of Meduseld. There dwells Théoden, King of Rohan whose mind is overthrown. Sarumans hold over King Théoden is now very strong". (Jackson, 2002, 0:52:28-0:53:18) Det er åpenbart viktig for filmskaperne at det er enkelt for publikum å ha god oversikt over hvor man er geografisk, samt å tydeliggjøre verdens problemer og tilstand. Dette blir ekstra understreket ved en scene like etter hvor Eowyn ser utover Edoras, og et av Rohans flagg løsner fra stangen sin, som for å vise at dette er et rike i forfall. (Jackson, 2002, 0:55:36)

Selve ledemotivet til Rohan presenteres som oftest melodisk gjennom hardingfele, men også av og til i horn. Melodien i seg selv er en form for fanfare, som vekker følelser av gammel stolthet og ære. Ledemotivets åpning skaper et tydelig musikalsk signal og oppfattes av meg som et klart museme for Rohan. Bevegelsen opp til tersen og ned til sekundet oppleves karakteristisk, og skaper en musikalsk kobling mellom menneskene som jeg skal beskrive nærmere i delen om Gondor.

Orkestreringen derimot, som når vi først opplever temaet, er svært ydmyk og gir en inntrykk av at den stoltheten som blir fremmet i ledemotivets melodi har falmet. Dette inntrykket blir også understreket av filmens narrativ og bildene av Kong Théoden på tronen med langt grått, bustete skjegg og rynkete ansikt. Tonaliteten er også verdt å merke seg, selv om den først fullt ut får sitt tilløp når fanfaren spilles hele veien gjennom senere. Melodien følger tilsynelatende en mollskala, men den underliggende harmonien og den bakomliggende melodien sammenfletter og avslører et dorisk preg.

Det å bruke dorisk tonalitet i denne sammenhengen er ikke tilfeldig, og tjener flere formål. For det første skaper man et tydeligere skille mellom hobbitene og menneskene. Ikke bare skilles disse folkeslagene gjennom instrumentering ved at menneskene her har blitt representert av messinginstrumenter og hobbitene en mer folkelig, keltisk orkestrering. Man skilles også ved hjelp av tonalitet, ved at hobbitene har et mer tradisjonelt dur-preg over musikken sin, og menneskene har modal tonalitet. Dorisk blir også tradisjonelt brukt for å fremkalle fortiden. (Rone, 2018, s. 44)

The image shows a musical score for the Rohan fanfare. It consists of two systems of staves. The first system includes Hn. 1 & 2 (Trumpets), Hn. 3 & 4 (Horns), Hn. 5 (Horn), and Tpt. 1 & 2 (Trumpets). The second system includes Hn. 3 & 4 (Horns), Hn. 5 (Horn), and Tpt. 1 & 2 (Trumpets). The music is in 4/4 time and features various dynamics (mf, f) and articulation marks (accents, slurs). The key signature has one sharp (F#).

Figur 11. Rohan fanfare (Adams, 2019, s. 61)

Senere bruker Gandalf sin magi til å fjerne den onde trollmannen Sarumans påvirkningskraft på kong Théoden. Hans skjegg og hår får fargen sin tilbake, mens rynkene hans også forsvinner. Hans kraft kommer tilbake, både fysisk og mentalt. Rohans fanfare følger kongen mens han reiser seg fra gulvet. Den første handlingen han foretar seg er å trekke sitt sverd, Herugrim. Sammen med at sverdet trekkes hører vi på nytt Rohans fanfare, men denne gangen fremføres melodien nå av en hardingfele, og i motsetning til de tidligere gangene vi har hørt dette motivet er ikke orkestreringen like ydmyk. Orkesteret i sin helhet samler seg litt etter litt og fremfører nå Rohans musikk. Ikke bare reiser kong Théoden seg, musikken gjør også dette. Det doriske kommer nå også frem i melodien og er ikke lenger noe som bare blir hintet mot, men blir et slags høydepunkt i fanfaren.

Gjennom disse enkle virkemidlene formidler, og understreker, Howard Shore den tidlige følelsen av Rohan som et gammelt og stolt kongerike i forfall, og deres forsøk på å reise seg igjen. Dette er en formel som går igjen og blir en viktig del av Shores musikk

sin evne til å formidle historien. Det transformative aspektet i musikken gjør en stor forskjell, og minner om den wagnerianske tanken om ledemotivet som historieforteller.

## Mennesker – Gondor

Rohan er som sagt ikke det eneste menneskelige kongedømmet vi møter i *Ringenes Herre*-filmene. Som Rohans motpart møter vi Gondor. Dette kongedømmet blir vi introdusert for allerede i *Ringens Brorskap*. Det er her Gandalf reiser for å finne informasjon om Ringen etter at Bilbo har gitt den fra seg til Frodo, samt at Aragorn og Boromir fra brorskapet er gondoriansk nobilitet. Men vi får ikke sett regionen selv over tid før Frodo, Sam og Sméagol reiser gjennom dette landet i filmen *To Tårn*. Gondors hovedstad, Minas Tirith, blir også åsted for trilogiens største slag. Dette slaget på Pellenorslettene må sees på som en kamp for de frie folks videre eksistens, og Gondors fokus i denne filmen er også deretter.

Folket fra Gondor er stolte av sin historie og sine tradisjoner. De stammer fra en blodslinje av mennesker som kommer fra øyriket Númenor. Disse menneskene var velsignet med uvanlig lange liv og ekstraordinære evner. Under *Ringenes Herre*-filmens handling har denne blodslinjen svunnet hen og finnes bare blant gruppen Dunedain, hvor Aragorn er leder. Tidligere var Gondor et stort rike styrt av disse opphøyde menneskene, men har nå over lang tid vært i forfall. Likt Rohan er dette et rike med storhetstiden sin bak seg.

I løpet av trilogien hører vi tematisk materiale som relaterer til Gondor flere ganger. Det presenteres i *Ringenes Herre: Atter en konge* mens undertittelen av filmen presenteres, og alluderer til hvor denne filmens hovedpart vil finne sted, og også til hvor den titulerte "kongen" vil ha tilhold. Ifølge Adams var det musikk skrevet og innspilt basert på Gondors ledemotiver, som var tenkt å introduseres allerede i prologen, men ble kuttet. (Adams, 2019, s. 67) Grunnen til at denne musikken ble valgt bort er uviss, men det kan tenkes at man bare ønsket å fokusere på å bygge opp de mørke kreftene heltene ville stå ovenfor, fremfor å skape en dypere kobling til de allierte heltene. I løpet av filmene har man god tid til å bygge opp den tilliten til de gode kreftene igjen, men man har relativt sett kortere tid på seg å gjøre publikum redd for faren som truer. Bygger man opp heltene for mye kan det virke som om man har håp om å vinne kampen, noe man i realiteten ikke har.

Douglas Adams har beskrevet flere av Gondors temaer i sin bok, men i denne oppgaven vil jeg kun fokusere på ett av dem og dets variasjoner. Dette er temaet han har valgt å kalle *The Realm of Gondor* (heretter *Riket Gondor*) og deres variasjoner er kalt *Gondor in Decline* (heretter *Gondor i nedgang*) og *Gondor in Ascension* (heretter *Gondor i fremgang*). (Adams, 2019, s. 66-68)

Figur 12. Riket Gondor (Adams, 2019, s. 67)

Selve temaet er presentert i horn og messing. Det åpner med et kvintsprang, som i samsvar med hornet vekker følelsen av heroisme. Motivets museme oppleves som de tre første notene, og disse presenteres som en del av en fanfare. Det er naturlig å sammenligne dette segmentet med Rohans tilsvarende museme fra deres ledemotiv. Likt hva vi kan oppleve mellom Gollum, hobbitene og Ringen har deres musemer lik melodisk retning. Begge kongerikenes ledemotiver åpner med et sprang og en tilbakegang, før melodien klatrer oppover for til slutt å lande med et sprang ned. Strukturlikheter som dette skaper en implisitt kobling mellom kongerikene, men utover dette skaper forskjellene man kan høre og lese fra notene et dypere bilde av hva som skiller dem. Rohans åpningsprang er en liten ters, hvor Gondors er en ren kvint, og Rohanmotivets ambitus er mindre enn Gondors. Dette oppleves som et forsøk på å etablere Rohan som et mer jordnært kongerike med enklere røtter sammenlignet med Gondor. Denne analysen blir underbygget av det visuelle aspektet i filmen hvor Rohans bosetninger stort sett består av relativt enkle trebygninger og Gondors bosetninger er eldgamle steinbyer, som tidvis virker mer som ruiner og altere til en svunnen tid enn bosted. Instrumenteringen også underbygger denne tanken ved å beskrive Rohan med hardingfelen og Gondor med hornene.

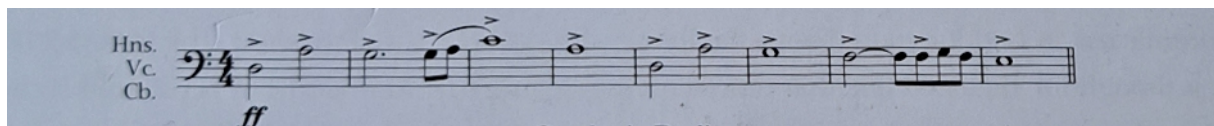
Første gang vi hører denne musikken er under rådet i Kløvendal hvor Ringens skjebne skal bestemmes. (Jackson, 2001, 1:27:29) Boromir, sønn av Gondors riksforsstander, forkynner om Gondors rolle som beskytter av Midgard mot mørkets makter i mange år og at de ved å bruke Ringens makt ville kunne fortsette å beskytte verden mot ondskaper. Temaet presenteres alene av et horn, og oppleves patriotisk, og minner litt om hvordan trompet av og til benyttes i amerikanske krigsfilmer for å vekke minner om forfedre som ofret alt for hjemlandet. Dette er en mer ydmyk fremføring, og bare hintet til Gondor og hva de står for, samt understreker Boromirs utsagn rundt den gondorianske kampen mot Mordor.

Gondor som region og dens ledemotiv knyttes sammen likt hvordan tematisk materiale knyttes geografisk til Rohan. Gjennom eksposisjon samtidig som ledemotivet presenteres blir vi som publikum bevisst på koblingen mellom de to. I *Atter en konge* opplever vi dette da Gandalf og Pippin rir og Gandalf annonserer: "We've just passed into the realm of Gondor", mens Gondors ledemotiv presenteres. (Jackson, 2003, 0:31:51) Som for å understreke metoden opplever vi det samme igjen bare sekunder senere da Gandalf proklamerer: "Minas Tirith, City of Kings" mens denne byens ledemotiv presenteres. (Jackson, 2003, 0:32:02)

Senere drar Gandalf og Pippin til Gondors hovedstad, Minas Tirith, hvor de får møte Boromirs far Denethor. Siden Gondor ikke har hatt en konge på mange år, har han fått

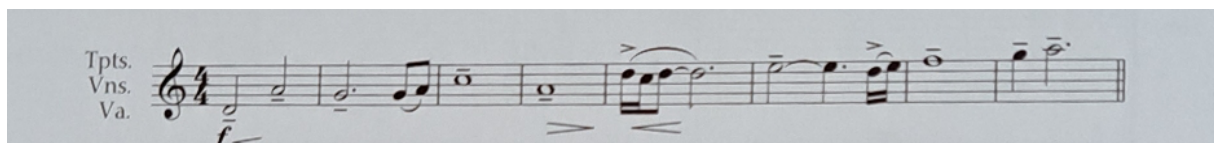


rollen som riksførstander i kongeriket, en jobb som åpenbart har tynget ham stort. Mordors styrker er på vei mot byens porter, men Denethor er uvillig til å be om hjelp fra sine allierte. Da tar Gandalf og Pippin saken i egne hender, og tenner selv baunene som skal signalisere til deres frender at nøden er stor og at man trenger assistanse. (Jackson, 2003, 0:46:33) Under denne scenen får vi se vakre landskapsbilder av et stort og variert rike, med snøfylte fjelltopper og solfylte daler. Denne sekvensen akkompagneres med *Gondor i nedgang*, og fremføres nå av et fullt orkester. Selv om den tematiske varianten fortsatt er "i nedgang", oppleves ikke tanken om Gondor like ydmyk lengre.



Figur 13. *Gondor i nedgang* (Adams, 2019, s. 67)

*Gondor i fremgang* entrer først etter at Gandalf og Pippin, som representanter fra Brorskapet, ankommer Gondor. (Adams, 2019, s. 68) Dette temaet sin introduksjon, sammen med disse to, markerer et vendepunkt for Gondor hvor man begynner å reise seg igjen etter lange nedgangstider. Fremgangen er i stor grad knyttet til Brorskapet, noe som også kommer frem musikalsk. Denne koblingen vil bli utforsket nærmere i seksjonen om Brorskapets tema. Istedenfor den ydmyke avslutningen på *Gondor i nedgang* opplever vi her en mer triumferende oppgang som avslutning på motivet. Med denne vendingen markerer Shore hvordan nedgangen Gondor har opplevd vil snu, mye takket være den returnerende kongen Aragorn.



Figur 14. *Gondor i fremgang* (Adams, 2019, s. 68)

## Alver

Tolkiens alver er noe av det som gjør *Ringenes Herre*-bøkene unike. Det var ikke Tolkien som diktet opp alvene, men han gjorde dem til sine og hans tolkning av alvene har etter hvert blitt nærmest klisjéer innenfor fantasy-sjangeren. På den tiden hvor Tolkien skrev sine historier var tolkningen av alver mer lik feer. (Martínez, 2010, s. 70-71) De var portrettert som gode og onde om en annen, og i folketroen hadde man både hjelpsomme alver og fryktsomme. For Tolkien, som tross alt først og fremst arbeidet som lingvist, var det viktig å fremme en enhetlig tanke om hva en alv skulle være. (Martínez, 2010, s. 71) Han hentet inspirasjon fra ulike folketradisjoner og epoker om hva alver faktisk var, og formet på det viset sitt helt egne alveslag.

Alvene vi finner i Tolkiens Midgard er av menneskelig størrelse, kan ikke dø av sykdom eller alderdom og har større anlegg for magi enn andre folkeslag. Siden alvene ikke kan dø en naturlig død, er det mange av alvene som lever på tiden hvor *Ringenes Herre*-filmene finner sted blant dem som har vært med å forme Midgards historie i årtusener. I *Ringens Brorskap* møter vi alven Elrond. Første gang vi ser ham er under prologen hvor han kjemper mot Sauron og hans mørke styrker. Senere ser vi ham igjen i den alviske byen Kløvendal, hvor han også refererer til hendelsene i prologen: "I was

there, Gandalf. I was there 3 000 years ago, when Isildur took the Ring. I was there the day the strength of men failed". (Jackson, 2001, 1:21:18) Dette aspektet alene gjør dem nærmest til mytologiske halvguder i denne verdenen, og deres gjør dem høyt aktet og fryktet.

Som med menneskene er det ikke bare ett alverike som presenteres, men to. Howard Shore snakker mye om Tolkiens dualisme, og også i sammenheng med alvene blir dette relevant. Vi blir vist Elronds rike Kløvendal som blir kontrastert mot Galadriels alverike i Lothlórien. Både visuelt og narrativt er det store forskjeller mellom disse, og disse kommer også frem i musikken. Likt hvordan Howard Shores musikk fremhever likhetene og ulikhetene mellom menneskene i Midgard, gjør alvenes musikk det samme. Musikken skaper sammenhenger og kontraster. Dette gjøres, ikke ulikt hvordan musikken også skaper den samme effekten for menneskene, ved å ha noen tydelige kjennetegn på den alviske musikken og så likevel gjøre Kløvendal og Lothlóriens musikk så differensiert at man tydelig merker forskjellen mellom de to. Disse konkrete trekkene vil bli redegjort for i den påfølgende analysen.

## Alvene - Kløvendal

Kløvendal er Elronds rike i Midgard, og er det første alviske bostedet som hobbiten Frodo ender opp i, og tilsynelatende også publikums første møte med disse skapningene. Han har vært på randen av døden etter å ha blitt stukket med et Morgul-sverd, som forbanner dem som blir stukket av det. Forvirret våkner han opp til den kjente og vennlige stemmen til trollmannen Gandalf som proklamerer: «You are in the house of Elrond». (Jackson, 2001, 1:13:44) Like etter dukker også hans gode venn Sam opp, sammen med alven Elrond som har helbredet Frodos skader. Hans første ord til Frodo er: "Welcome to Rivendell, Frodo Baggins». (Jackson, 2001, 1:16:05) Like etter ser vi landskapsbilder av Kløvendal fra luften, og opplever hvordan dette stedet nærmest stiger ut av skogen oppover fjellssidene som om det skulle vært en naturlig del av landskapet.

Her hører vi også for første gang musikken som kommer til å representere Kløvendal og alvene herfra. Kvinnekor, harpe og strykere med flageoletter skaper en eterisk stemning. Man føler nesten at man bevitner hellig grunn, noe Kløvendal i denne verdenens sammenheng kan sees som å være. Tonaliteten til alvene er noe av det som skiller dette folkeslaget fra de forannevnte. Musikken harmoniseres gjennom vekslende akkorder A-dur og F-dur akkorder. Slike mediantprogresjoner, hvor man eksempelvis benytter seg av dur-akkorder med en stor ters i mellom, slik som her med A-dur og F-dur, bidrar til den alternative tonaliteten. Dette skaper et skille fra dur preget til hobbitenes musikk og det modale preget til menneskenes musikk. Wagner brukte selv denne effekten i sin musikk, og mediant progresjoner i stor tersavstand har vært kjent for å denotere fantastiske og magiske elementer. (Rone, 2018, s. 51) I disse tilfellene har da verdien på akkordene, altså om de er dur eller moll, henvist til om disse elementene skal sees på som gode eller onde. Motivet for Kløvendal harmoneres av durakkorder, og følgelig kan vi anta at disse alvene er gode.

Figur 15. Kløvendal (Adams, 2019, s. 43)

Det melodiske materialet finner man i kvinnekoret og i cello. Et syv-notes motiv som stiger og synker repeteres i cello. Dette repeterende motivet underbygger harmonien og akkordtonene, men utvider tonaliteten også sammen med rørklokkene. Disse instrumentene spiller tonene i akkordene, men utvider dem med en liten sekst. Med dette blir A-duren lydende som F-aug7 og F-dur blir lydende som Db-aug7, igjen en utvidet form for harmonikk sammenlignet med hva vi hører rundt hobbitene og menneskene. Celloen spiller også en H som gjennomgangstone under F-dur og skaper med det et hint av frygisk modalitet. Dette motivet henviser også mot det tidligere nevnte temaet "Svakhet og oppreisning", likt det vi så i Gollums ledemotiv. Alvene har i løpet av filmene begynt å forlate Midgard, og gir opp denne verdenen til fordel for "De udødeliges land" langt mot vest, hvor denne verdens guder bor. Motivet henter til at alvenes storhetstid er bak dem, men at de til slutt vil finne styrken til å kjempe tilbake ved å smi på nytt det legendariske sverdet Andúril og overlevere det til Aragorn.

## Alvene – Lothlórien

Lothlórien er det andre alvesamfunnet vi møter i *Ringenes Herre*-filmene. Etter at brorskapet har reist gjennom de dvergiske ruinene av Moria, hvor Gandalf måtte bøte med livet sitt i kampen mot en balrog, en demon av mørke og ild, ser Brorskapet seg nødt til å finne et sted å søke tilflukt fra orker. Aragorn fører gruppen til Lothlóriens

skoger. Gimli gir uttrykk for uro i det de entrer skogens ytterkanter, og beretter for hobbitene om legender han har hørt. "Stay close young hobbits. They say that a great sorceress lives in these woods. An elf witch of terrible power. All who look upon her fall under her spell. And are never seen again». (Jackson, 2001, 2:11:43) På samme tid som Gimli beretter hører Frodo stemmer som kaller på ham i hodet sitt. "Frodo. Your coming to us is as the footsteps of doom. You bring great evil here ring-bearer». (Jackson, 2001, 2:12:02) Like etter dette blir brorskapet truet med trukkede buer og anholdt av alver som sier de tjener Skogens Frue, og ført til henne. Et oppmerksomt publikum vil kanskje kjenne henne igjen fra prologen, både på utseende og stemmen hennes.

I motsetning til Kløvendal-alvenes bosetning, er Lothlórien dypt inne i mørke skoger, og sollyset skinner ikke inn til dem. Trapper og bygninger trenger seg opp etter trestammene, som om trærne hadde sprunget opp av jorden med dem. Galadriel forkynner om viktigheten av brorskapets oppdrag, og hvordan hele verdens skjebne hviler i deres hender. Hennes motiver virker uklare i scenen, og det er vanskelig å vite sikkert om hun er venn eller fiende. Det hjelper ikke at selv om hennes ord er vennlige, og at hun ønsker brorskapet velkommen, så taler hun illevarslende og intenst med Frodo i hans sinn. Dette kulminerer i en sceanse hvor Galadriel viser Frodo en mulig fremtid om han skulle feile med å ødelegge ringen, og Frodo i tur tilbyr Galadriel ringen. (Jackson, 2001, 2:21:24) Hun fristes et øyeblikk, men evner å takke nei. Etter dette er stemningen lettere, og Galadriels intensjoner tydeligere. Hun gir dem gaver og sender dem videre på oppdraget med lykkeønsker og fornyet håp.

Om man kontrasterer vårt første møte med Lothlórien mot det første møtet vi har med Kløvendal, presenterer det seg noen åpenbare forskjeller. Da Frodo først åpner øynene sine i Kløvendal er han omringet av venner og dette samfunnets leder som ønsker ham velkommen. I Lothlórien møter vi derimot først rykter om en farlig heks i denne skogen, før brorskapet blir truet med våpen. På samme tid hører Frodo en illevarslende stemme i hodet sitt. Selv om begge samfunnene viser seg å være allierte med brorskapet og deres oppdrag, er førsteinntrykket helt forskjellig.

Vår skepsis til Galadriel og Lothlórien generelt blir nok også formet av vårt første møte med Saruman den Hvite. Denne trollmannen var en Gandalf regnet for å være en god venn og alliert, som viste seg å være en forræder og alliert av Sauron. Denne scenen er et eksempel på hvordan musikken er med på å skape spenning. Da Gandalf drar til Jarnagard for å besøke Saruman. (Jackson, 2001, 0:38:28) Som leder av Gandalfs orden, som ikke blir dypt spesifisert i filmene, er trollmannen Saruman en vis ledsager som det er naturlig å be om råd når farlige tider truer. Derfor er dette noe av det første Gandalf gjør etter å ha sendt hobbitene av gårde med Ringen. Først følger vi Gandalfs ferd på hesteryggen akkompagnert av bruddstykker fra Brorskapets tema (?), før det glir over i en «voice-over» fra Saruman selv, som sømløst glir over i en samtale mellom de to trollmennene, hvor Saruman ønsker Gandalf velkommen som «en gammel venn», hvorpå Gandalf vennlig bukker. Under denne samtalen høres det derimot ingen musikk, noe som er litt uvanlig siden musikk ofte følger de fleste scenene i filmen.

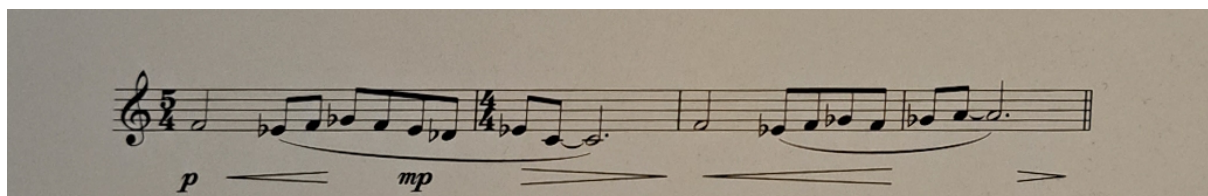
Med en gang de konverserende beveger seg inn i Sarumans tårn Orthanc, endrer derimot stemningen seg. Plutselig hører vi musikk under samtalen, som nå har et alvorlig preg om Sauron og hans makt som øker i Mordor. Musikken er også både mørk og dramatisk, og vitner om at dette ikke lenger bare er en samtale mellom to venner. Litt etter litt åpenbarer det seg at Saruman vet mye om hva som foregår i Mordor, og musikken gjenspeiler dette. Gandalf fortsetter samtalen som før, uten å tilsynelatende ha forstått helt hvor samtalen er på vei. Som et klimaks forteller Saruman at «de ni», altså ringskrømtene, er på vei for å drepe hobbitene som er satt til å bære ringen. Dette får Gandalf til å ville dra avsted for å redde dem, hvorpå Saruman én etter én stenger

dørene ut fra tårnet og avslører sin troskap til Sauron og Mordor. På dette tidspunktet virker det som om Gandalf endelig forstår hva som har foregått og en kamp mellom de to følger, hvor Saruman kommer seirende ut og Gandalf ender opp i fangenskap på toppen av tårnet Orthanc.

Denne scenen viser ganske tydelig hvordan musikk kan være med på å skape en ny forståelse av en scenes betydning. Siden musikken som etter hvert følger samtalen er så dramatisk som den er, blir publikum gjort oppmerksom på at det er noe som ikke stemmer. Man blir, som Hitchcock sa, med på «å leke gud». Man ser at det snører seg et nett rundt Gandalf for hvert sekund han forblir hos Saruman, men spenningen ligger i at man som publikum opplever dette samtidig som karakteren ikke er oppmerksom på situasjonens fare.

Vår introduksjon til Lothlórien har en ganske lik oppbygning som denne introduksjonen til Saruman. Og siden denne tidligere scenen har såpass mange likheter er det kanskje også en kobling publikum gjør selv, enten bevisst eller ubevisst. Usikkerheten rundt Galadriels motiver og intensjoner kobles opp mot Sarumans forræderi tidligere. Vil enda en alliert vise seg å ha vendt til den onde siden?

Musikken er en viktig bidragsyter til dette inntrykket. I det Brorskapet ankommer utkanten av Lothlórienskogen begynner en illevarslende musikk å følge dem. (Jackson, 2001, 2:11:35) En oppmerksom lytter vil kanskje huske denne musikken fra prologen, og det er det første vi hører når filmen starter. Kvinnelige korstemmer som synger på et fremmed språk dominerer musikken, som er ganske nakent instrumentert. Shore har selv sagt at han hentet inspirasjon til denne musikken fra gregoriansk sang, og det er noe som kommer tydelig frem. (Adams, 2019, s. 51) Melodien kryper langs noter i en frygisk dominant-skala. Dette underbygger det eksotiske og det fremmede ved alvene. Harmonien under er dronende og stillestående, og gir en følelse av tidløshet.



Figur 15. Lothlórien (Adams, 2019, s. 51)

Selv om musikken her også skal representere alver, er det markante ulikheter mellom Kløvendal og Lothlóriens musikk. Howard Shores tanker om dualisme merkes også tydelig her. Han har selv sagt om Lothlórien-alvene at: "Rivendell is more about learning and knowledge, but this is different. This is a more mysterious world of Elves. They could be bad; they could be good—you're not really sure". (Adams, 2019, s. 51) Alvene har vært i Midgard i tusenvis av år, og Lothlóriens skoger er som en tidskapsel til disse svunne epokene, og musikken underbygger dette. I Kløvendal har man et samfunn som er mer åpent for omverdenen, og dermed er musikken fremmed og eksotisk, men sammenlignet med den vi opplever i Lothlórien er den mer lik musikken for de andre kulturene i Midgard. Tonaliteten er utvidet i forhold til de andre folkeslagene, men ikke like dramatisk som den vi opplever hos alvene i Lothlórien, med den eksotiske frygiske dominant skalaen. Kløvendal har ikke noe tydelig motiv eller museme, men har en sterk tilknytning til *Svakhet og oppreisning*-temaet. Kjennetegnet deres er i størst grad lydflaten som skapes i samspillet mellom harpen, koret og den vandrende celloen. Lothlórien, som egentlig har det mest eksotiske preget, har derimot et tydelig motiv.

Mens brorskapet nærmer seg sentrum av Lothlórien hører vi også en ny melodi i koret. På dette tidspunktet, før vi vet hva Galadriels intensjoner er og usikkerheten er stor, synger koret Mordors ledemotiv, *Ringens ondskap*. Notene er augmentert, og ledsages av tekst på Quenya, altså alvisk:

«Cenin i Herumor Sámaraya hanyenye Oio mahta-mahtala Cenien sanwenya Ananta... Pahta i ando!	«I perceive the Dark Lord I comprehend his mind Ever groping To see my thought But still... the door is closed!
Ela i cále! Nenya sina Corma úhátima I haryanye»	Behold the light! Nenya is this Ring, unbreakable That I possess.»

*Tekst fra Galadriel's Song på quenya og engelsk. (Adams, 2019, s. 187)*

Teksten omhandler alvenes skog og Galadriels ring. Denne ringen, kjent som Nenya, er en av dem Sauron korrumperte i et forsøk på å kontrollere alvene, noe som hintes til allerede i prologen og kan leses i bøkene. (Tolkien, 2000, Chapter 7: The Mirror of Galadriel) Her ser vi Galadriel bære en utsmykket ring samtidig som det erklæres at "tre ringer ble smidd til alvene". (Jackson, 2001, 0:01:10) Melodien henter nok til denne koblingen, på samme tid som dette er et møte mellom to som bærer mektige ringer med stor påvirkning fra Saurons mørke krefter. Vår usikkerhet rundt Lothlórien-alvenes motiver blir forsterket av denne musikken.

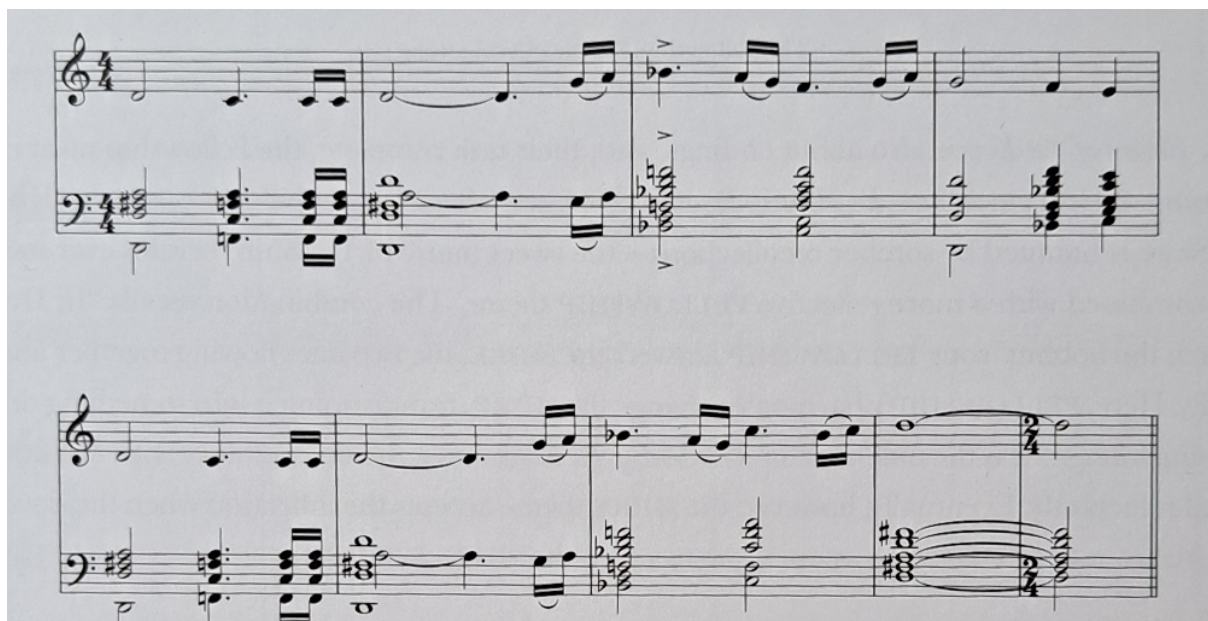
Gjennom den alviske teksten og dens betydning blir verdenen utdypet med mytologi fra Tolkiens univers og bøker, som ellers ikke ville fått plass i filmene. At teksten er på alvisk gjør naturlig nok informasjonen svært vanskelig å få tak i for publikum, men for de med over gjennomsnittlig stor interesse for Tolkien som har brukt tid på å lære seg hans fantasispråk er nok dette velkomne innslag.

Til slutt viser det seg at Galadriel, og de andre alvene i Lothlórien, har gode hensikter. Dette avsløres ikke før etter at Frodo tilbyr Galadriel Ringen, og Galadriel makter å avsiå, tross fristelsen. (Jackson, 2001, 2:21:24) Etter dette løser stemningen seg, og musikken følger etter. Heller enn den mørke musikken fra tidligere, hører vi nå en mer sakral og helliglydende musikk. Lyset rundt Galadriel er også lysere, og hun ser nesten engleaktig ut da hun vinker Brorskapet farvel fra kaien i utkanten av Lothlórienskogen. Mysteriet rundt alvene er avslørt, og musikken bidrar til å tydeliggjøre det.

## Brorskapet

Temaet som kanskje, sammen med Hobbitenes, er det mest gjenkjennbare i *Ringenes Herre*-trilogien er ledemotivet til Ringens Brorskap. I løpet av *Ringens brorskap* etableres og utvikles dette temaet, og i de påfølgende filmene kan utdrag fra, samt hint til, dette temaet høres. Shore sier om dette motivet at det er det nærmeste man kommer et klassisk Hollywood-ledemotiv i disse filmene. (OxfordUnion, 2017, 46:40)

Ledemotivets mest interessante behandling finner man i trilogiens første film, mens motivet i større grad behandles som et tradisjonelt action-tema i de senere filmene.



Figur 16. *Brorskapet* (Adams, 2019, s. 73)

Melodien følger en ren moll-toneart, men akkompagneres av durharmonisering, og høres som oftest i horn og trompet. Blandingen av tonaliteter gir musikken en spesiell karakter. Det er ikke øyeblikkelig åpenbart at musikken ikke følger tradisjonell tonalitet eller harmonisering. Som vi har sett tidligere, særlig rundt alvene, er utvidet tonalitet noe som vekker assosiasjoner til gamle deler av verdenen. *Brorskapet* i seg selv er ungt, men kampen de kjemper er tusenvis av år gammel.

Åpningen av ledemotivet, og melodis tydeligste signal, er grunntonen fulgt av et stort sekund ned og så tilbake til grunntonen. Flere steder i *Shores* ledemotiver kan vi høre hint til strukturelle koblinger med dette temaet, og særlig denne sekundbevegelsen. Denne melodiske bevegelsen er en av flere hentydelser til Bilbos bok *Der og tilbake igjen*, den kanoniske beretningen om handlingen fra *Hobbiten*-boken. Vi opplever også allusjoner til dette motivet i *Gondor i fremgang*-temaet. Her er halen etter temaets grunnstamme bygget videre på av disse første notene i *Brorskapets* tema. (Adams, 2019, s. 68) Notene som følger etter disse åpningstonene henter også til *Brorskapets* formål i filmene. Intervallene her følger den samme bevegelsen opp og ned de første tre notene i en moll-skala vi kan finne i *Ringens forførelse*-temaet. (Adams, 2019, s. 76) Dette knytter *Brorskapet*-temaet sammen med ringen musikalsk, så vel som narrativt.

Flere ganger i *Ringens brorskap* hører man deler av denne melodien i ulike kontekster, før man blir presentert for den i sin fullt ut orkestrerte versjon. Hver av disse episodene relaterer i hovedsak til brorskapet og dets oppbygning. I samsvar med samlingen av brorskapet blir også orkestreringen og motivet større og sterkere. Vi hører en ydmyk versjon da Sam og Frodo beveger seg så langt bort fra Hobsyssel som Sam noensinne har vært. (Jackson, 2001, 0:37:35) Vi hører en versjon ilagt mer perkusjon og orkestrering mens Aragorn fører hobbitene gjennom villmarken. (Jackson, 2001, 0:57:40) Men først etter rådet i Kløvendal, hvor brorskapet offisielt stiftes med mål om å ødelegge Ringen, hører vi ledemotivet i sin fulle storslåtte prakt. (Jackson, 2001, 1:35:23)

Denne gradvise introduksjonen og oppbygningen av *Brorskapet*-temaet underbygger på en subtil måte handlingen og skapelsen av filmens titulerte brorskap. Man kan se på dette som en av forskjellene mellom klassiske Hollywood-ledemotiver og Shores mer wagnerianske bruk av dette virkemiddelet. Selve motivet endres ikke i så stor grad, men ved å benytte seg av en form for belysningsteknikk endrer musikkens karakter.



# Hvordan musikken i Ringenes Herre-filmene bruker pedagogiske virkemidler

Store deler av oppgavens fokus har blitt viet til musikk og dens potensiale for å fremkalle følelser. Dette kapittelet vil gjennom denne foregående analysen koble Howard Shores musikk sammen med det pedagogiske tankesettet som er beskrevet tidligere i oppgaven. Ved hjelp av dette tidligere gjennomgåtte materialet vil jeg knytte sammen løse tråder og koble analysen til oppgavens hovedspørsmål, nemlig å belyse pedagogiske virkemidler *Ringenes Herre*-trilogiens musikk.

Kan musikken i *Ringenes Herre*-filmene sees på som pedagogisk? Jeg mener svaret på dette spørsmålet avhenger av flere aspekter. For det første: Hvor mye er det forventet at en vanlig tilskuer skal forstå av musikken og dens virkemidler? Gjennom analysen kan vi se hvordan motiver og ledemotiver formes og følges av kompliserte harmoniske bevegelser. Om man forventer at den jevne publikummer skal klare å forstå hvordan variasjonene av det motivisk/tematiske materialet skal tolkes på et logisk plan vil man nok bli skuffet. Når så mange mennesker hører på musikk i hverdagen er det lett å glemme hvor lite det er som fag. Folk flest er fornøyde med å finne musikk man liker og ikke tenke noe mer over den enn det.

Et annet aspekt er hvor mye du forventer at musikken skal formidle alene. Om målestokken din er at man skal sette på musikken og så alene trekke ut den meningen komponisten ønsker å formidle, så vil man nok bli skuffet. Selv programmusikk hadde et program som hjelp til å guide publikum, og å forvente at musikken alene skal formidle denne meningen vil være urettferdig. Jeg tror fortsatt at en ivrig lytter ville kunnet trekke ut noe av den tenkte meningen, med eller uten program, men jeg ville nølt med å si at den oppfyller kriteriene til at jeg ville kalt den musikk med pedagogisk tankesett. Den ville kanskje heller oppfylt funksjonen til programmusikk.

Om du derimot tolker musikken i dens tenkte holistiske kontekst, som en del av en større helhet sammen med resten av filmen, mener jeg klart at den i stor grad kan sees på som et pedagogisk virkemiddel. Jeg mener også dette, selv om det ikke er pratet om med disse begrepene, var en sentral tanke, og førende motivasjon, bak hvordan musikken og filmene er utformet. Når Howard Shore sier "Telling that [*Ringenes Herre*-filmene] story on the screen required clarity", mener jeg han like gjerne kunne sagt at "å fortelle Tolkiens historie på skjermen krever en pedagogisk fremgangsmåte og tankesett". (OxfordUnion, 10:08) De eksplisitte utsagnene Shore og produksjonen hentyder til at de har hatt forståelse for at det å gjøre *Ringenes Herre*-filmene til den suksessen de viste seg å være, ville kreve at man til en viss grad underviste publikum.

Utover de musikalske virkemidlene kan man også se dette i mengden bruk av eksposisjon. Prologen i starten av *Ringens Brorskap* settes tonen ved å åpne filmen med nesten ti minutter med eksposisjon av *Ringens* historie. Vi blir introdusert for flere ulike folkeslag, deres kjennetegn og filmens sentrale konflikt. Måten Gandalf og Aragorn proklamerer geografisk viktige steder på et nærmest høytidelig vis, med korte, men viktige, faktaopplysninger om det samme stedet oppleves som å være en videreføring av dette. Åpenbart var det viktig for produksjonen å tydeliggjøre visse aspekter ved verdenen, og særlig geografiske deler av den. Musikalsk mener jeg også dette er et tankesett som kommer tydelig frem, og dette vil jeg vise ved å koble den musikalske analysen sammen med de pedagogiske prinsippene som ble presentert tidligere i oppgaven. Filmens verden trenger klarhet, og musikken er vår guide.

For det første *forenkler* musikken vår oppfattelse av konsepter som kunne vært kompliserende, og tatt vårt fokus bort fra andre sider ved fortellingen. Den bidrar til å skape et tydelig skille mellom dem på den gode siden, som hobbitene, og de onde kreftene, som Mordor og ringskrømtene. Hobbitenes musikk oppfattes som svært konsonerende med durtonalitet, med myk dynamikk og nesten uten spenning, mens Mordors musikk er full av dissonanser, molltonalitet og kraftig spilt musikk. Kontrasten mellom disse to viser klart skillet mellom dem. Når det moralske skillet er så stort mellom heltene og skurkene er det ikke vits i å skape gråsoner mellom dem. Man kunne argumentert for at orkene selv kjemper en eksistensiell kamp for å overleve i Midgard, og at fra deres ståsted er de selv heltene. Men en slik debatt tar bort fokus fra det narrative man ønsker å formidle, samtidig som det problematiserer heltenes moral. Er det riktig å heie frem to karakterer, som Gimli og Legolas, når de har en konkurranse om hvem som klarer å drepe flest fiender om ikke deres fiender har som mål å bringe verdenen inn i mørke gjennom ondskap? Ved å skape dette tydelige skillet fjerner man dette moralske tankesettet, og kan fokusere på historien.

For det andre *tydeliggjør* den geografiske lokasjoner fra hverandre. Når hvert rike har sin egen musikk som definerer dem gjør man det lettere for publikum å ikke gå seg vill. Musikken hjelper deg som en guide. Musikalsk skiller Hobbitenes rike, med tydelig durtonalitet og keltiske instrumenter, seg tydelig fra menneskene, med deres doriske tonalitet og messingbaserte musikk. Ledemotivene og den øvrige musikken som representerer hvert folkeslag har markante skiller som på en god måte tydeliggjør at det er et viktig skille mellom dem.

Måten disse ledemotivene blir introdusert er også svært pedagogisk. Ikke bare introduseres de ofte tydelig mens vi ser ledemotivenes objekt på skjermen for første gang, men mange ganger følges denne introksjonen også av at en karakter presenterer den geografiske lokasjonens navn, sammen med kort beskrivende informasjon. Dermed skaper Shore en nærhet mellom musikken og hva den representerer. Særlig Gandalf og Aragorn er skyldige i dette, som når Gandalf introduserer Rohans hovedsete Edoras ved å si: "Edoras and the Golden Hall of Meduseld. There dwells Théoden, king of Rohan whose mind is overthrown." (Jackson, 2002, 0:50:53) Man får umiddelbart geografisk informasjon, sammen med bakgrunnsinformasjon om stedet og informasjon om viktige karakterer. Samtidig så knyttes Rohans ledemotiv seg med alle disse konseptene som blir introdusert. Disse ledemotivene gjentas ofte i like kontekster og forsterker dermed vår assosiasjon mellom musikk og konsept.

Flere ganger bidrar musikken også til å *utdype* vår forståelse av Midgard og dets innbyggere. Gjennom det å ha klare strukturlikheter mellom ledemotiver skaper man koblinger mellom dem. Et eksempel på dette er koblingen mellom motivene som representerer hobbitene, Gollum og Ringen. Gollum som karakter introduseres i *Ringens brorskap*, men vi lærer ikke at han er en hobbit før et stykke ut i *To tårn*. Likevel kan man allerede fra prologen høre et ledemotiv med klare strukturlikheter til det som representerer hobbitene. Disse to sin uadskillelighet fra Ringen kommer også frem på dette viset. Den melodiske bevegelsen i deres motiver er svært lik, og henter til at disse tre konseptene på et vis henger sammen. Men selv om denne koblingen kan være tydelig når man analyserer musikken er den ikke uten videre åpenbar for alle. Noen pedagogiske virkemidler er mer åpenbare enn andre, men det vil ikke si at de ikke er til stede. Dette mangfoldet av pedagogiske metoder, og mangfoldet av kompleksitet ved dem, vil heller forsterke effekten enn å ta noe bort fra den. Ikke ulikt hvordan variasjonen av pedagogiske fremgangsmåter, og kompleksiteten i dem, vil være fornuftig i en klasseromssituasjon. Alle responderer ikke på læringssituasjoner likt, og noen har større anlegg for, mer interesse av, eller bedre trening til, å ta til seg informasjon fortere enn

andre. Nærheten mellom strukturlikhetene, og kontrastene mellom hvordan musikken låter, bidrar til å utvide vår forståelse av konsepter i *Ringenes Herre*.

Hvordan musikken bidrar til å *utdype* Midgards geografi, og vår forståelse av folkeslagene vi finner her, er lettere for et publikum å skulle oppfatte. Howard Shore *tydeliggjør* skillet mellom hva en alv er kontra et menneske er, blant annet ved å benytte seg av ulike instrumenter og tonalitet. Ved å ha tydelige skiller i musikken utover disse strukturlikhetene skaper han en forståelse for at folkeslagene ikke er en homogen gruppe over hele Midgard, men at hvert kongerike eller bosetning har sine klare kjennetegn. Musikken for de ulike folkeslagene bærer likheter på et makronivå, som strukturlikheter, tonalitet eller stemning, mens de skilles på et mikronivå ved ulikhet i for eksempel melodiske signaler.

Dette kan vi oppleve hos menneskene. Midgards menneskekongedømmer defineres gjennom dorisk tonalitet, mye messing og en heroisk og patriotisk stemning. Både Rohans og Gondors ledemotiver oppfyller disse kriteriene, men skiller seg likevel fra hverandre. Begges ledemotiver åpner med et sprang, men Rohans fanfare åpner med en liten ters, mens Gondors åpner med en kvint. Den melodiske retningen i disse to er lik, men sprangene er ulike. Rohan har mindre sprang enn Gondor, og deres musikk har mindre ambitus. Den tydeligste forskjellen mellom de to er nok likevel når Rohans ledemotiv fremføres i hardingfelen, kontra Gondors som ligger i hornene og trompetene. Hardingfelen akkompagneres av messing og resten av orkesteret, men hardingfelen skiller de to kongedømmene fra hverandre og viser Rohan som et mer jordnært folk, enn Gondor som virker å være mer ambisiøse og popmøse. Denne metoden er brukt for å skape skiller mellom *Ringenes Herres* mange dualismer. Shore viser forskjellene mellom Rohan og Gondor, Kløvdal og Lothlórien, og selv om det faller utenfor denne oppgavens omfang, også mellom Mordor og Jarnagard.

Tidvis brukes musikken også til å skape *utydelighet*. Ved å skape tvilsomhet rundt noens motiver eller intensjoner skaper Shore spenning. Et eksempel er hvordan Lothlórien mystifiseres, både gjennom cinematisk, men også med musikalske virkemidler. Siden disse alvene tilsynelatende opererer som allierte, men akkompagneres av musikk med et mystisk preg, undrer vi oss rundt deres egentlige motiver. Denne usikkerheten understreker kanskje også hvordan Galadriel selv kanskje undrer selv på hva hennes egne mål og intensjoner er. Da hun omsider avviser Ringens kall og begynner å rådggi Frodo om veien videre løser denne spenningen, og musikken som følger er mer utvetydig på den gode siden.

Noen steder vil jeg også argumentere for at musikken kan være mer forvirrende enn pedagogisk. Et eksempel på dette er *Avsløringen av Ringskrømtene*, hvor Ringskrømtenes ledemotiv introduseres uten at de selv er tilstede. Denne beslutningen virker å være mer motivert av musikken som et estetisk virkemiddel i scenen heller enn musikken som noe med mål å bringe «klarhet» i historien. Riktignok fungerer musikken godt som en følelsesguide, og passer fint til scenen. Men den gjør det vanskeligere for publikum å skjønne at ledemotivet er relatert til Ringskrømtene og ikke Sauron selv. At scenen opprinnelig skulle ha musikk som relaterte til Gondor, men at det ble besluttet å kutte denne koblingen, kan være noe av grunnen. Kanskje de trengte musikk som fylte den samme effekten som Gondors musikk, men relaterte mer til Sauron og Mordor.

Musikken har også tekst flere steder med utdypende og klargjørende informasjon på Tolkiens egne språk skapt til Midgard. Problemet med å tenke på dem som pedagogiske virkemidler er at det er tilnærmet umulig for et publikum å skulle få med seg meningen bak disse ordene mens man ser på filmen. Det ville vært som om man skulle undervist på latin i den norske grunnskolen. Dette må uten tvil ha vært åpenbart for Shore og Salo, som skrev flere av tekstene om til de alviske språkene og adûnaisk. Derfor har nok

ikke deres intensjon vært å bruke dette virkemiddelet som et klargjørende grep, men heller som et utdypende virkemiddel for dem som ønsker å grave seg dypere inn i denne verdenen. Å bruke Tolkiens egne ord, på hans egne oppfunne språk, i kormusikken er utvilsomt noe som utvider og virkeliggjør verdenen om ikke annet.

Alt i alt vil jeg likevel argumentere for musikken i *Ringenes Herre*-filmene som pedagogisk. Det virker som om arbeidet med musikken har bestått av en gjennomgående tanke om å skulle formidle mening og klarhet til publikum gjennom musikken. Ikke bare er musikken meningsformidlende, altså at den formidler følelser eller assosiasjoner til publikum. Jeg vil argumentere for at intensjonen bak hvilken mening som formidles, sammen med hvordan musikken relaterer til resten av informasjonskanalene, gjør at man kan argumentere for musikken som pedagogisk. Den formidler mening og koblinger med den hensikten å skape klarhet for publikum i *Ringenes Herre*-trilogiens verden. Man formidler ikke bare hobbitene som glade og bekymringsløse, man formidler dem slik for å kontrastere dem mot onde krefter som så absolutt ikke kan oppfattes som glade og bekymringsløse. Mennesker formidles ikke bare som noble og stolte, og på vei til å reise seg fra nedgangstider. Man gjør dette for å kontrastere dette mot alvene som er mystiske og udødelige, men har en motsatt utviklingskurve fra menneskene. Ved å formidle folkeslag og konsepter på ett vis for å vise hvordan de er, men også kontrastere dem mot andre for å vise hva de ikke er, skapes en meningsformidling som er dypere enn bare det å være en følelsesguide. Musikken er rett og slett pedagogisk.

# Konklusjon

I denne avhandlingen har jeg gjennom musikkanalytisk og pedagogisk teori forklart Howard Shores musikk til *Ringenes Herre*-trilogien som pedagogisk, og filmmusikk i seg selv som et pedagogisk virkemiddel. Med så lange filmer, med en så detaljrik historie, ville alltid et slikt virkemiddel være nødvendig for å skape en tydelig og sammenhengende historie. Midgard er et stort og variert sted, og om man ønsker å formidle dette i en tilstrekkelig grad er dette også noe musikken må reflektere.

Musikken som pedagogisk virkemiddel har stort sett relatert til hvordan filmmusikken bidrar til å skape en forståelse av disse mangfoldige karakterene, stedene, konseptene og kulturene, samt relasjonen mellom dem. For å klare dette bruker Shore musikkens evne til å skape, forme og utnytte assosiasjoner vi som mennesker har tilegnet oss. Ved å belyse ulik forskning, som musikksemiologi, assosiasjonslære, psykologiske studier av musikkens evne til å påvirke følelser, har jeg vist frem musikken som noe man kan bruke til å skape og formidle mening i film. Siden dette er egenskaper musikken har, vil den også kunne bruke denne evnen til å formidle mening som er pedagogisk gunstig.

Potensialet for musikk som et kommunikasjonsverktøy er vist gjennom hvordan musikalske koder kan formidle mening til en lytter som evner å dekode meningen enten gjennom analyse eller intuitive assosiasjoner. Også autoritetsforholdet mellom Shore som komponist, kildematerialet og publikum har blitt drøftet og relatert til den didaktiske trekanten, som skal vise det tilsvarende autoritetsforholdet i tradisjonelle undervisningssituasjoner. På den måten kunne man se hvordan rollen som komponist, og musikkformidler, relaterer til autoritetsforholdet en lærer har til en elev og undervisningsmaterialet. Dette forholdet forutsetter selvsagt at komponisten skaper musikken med et mål om å formidle mening til publikum.

Det mest prevalente meningsformidlende virkemiddelet i musikken, og også det virkemiddelet som har fått størst oppmerksomhet i denne avhandlingen, er ledemotivet. Gjennom dette motivisk/tematiske virkemiddelet kan man skape assosiasjoner mellom et sted, en karakter, eller et konsept, og musikk. Utover dette benytter han seg også av tonalitet og instrumentering til å skape disse assosiasjonene, eller koblingene, mellom ulike deler av filmenes univers. Men disse virkemidlene kan i flere situasjoner sees på som et verktøy for enten å skape motivisk/tematisk utvikling, eller gjennom belysningsteknikk fremme nye meninger i det allerede etablerte materialet.

Gjennom disse virkemidlene formidler Shore mening med musikken. Sammen med blant annet narrativet og cinematografien, slik vi kan se i Congruence-Associationist Model, former den publikums oppfatning av filmen som helhet. Påvirkningen mellom disse informasjonskanalene er gjensidig og gjennomgående. Avhandlingens fokus ligger i meningen som formidles musikalsk, men det er vanskelig å skille denne helt fra det som formidles av disse informasjonskanalene samlet.

Konkret fra musikken kan man se hvordan Shore *forenkler* for eksempel skillet mellom gode og onde krefter med store kontraster i musikk og toneart. Han *tydeliggjør* skillet mellom ulike folkeslag ved bruk av for eksempel durtonalitet for hobbitene, dorisk for menneskene og alternativ tonalitet for alvene. Skillet innad i disse folkegruppene vises til ved å skape musikalske skiller mellom kulturer og kongeriker, noe som *utvider* vår forståelse av verden. Dette opplever vi for eksempel mellom de menneskelige kongedømmene Rohan og Gondor, hvor begge rikenes musikk følger durtonalitet, høres ut som former for fanfare og attpåtil har lignende melodiske retninger i ledemotivet sitt,

men skilles gjennom størrelsen på intervallene og instrumenteringen av musikken. Tidvis *utydeliggjøres* også verdenen, for eksempel slik vi kan oppleve da Brorskapet først ankommer Lothlórien og musikken bidrar til å skape usikkerhet rundt disse alvenes motiv og hensikt.

Som skrevet tidligere har oppgavens omfang ikke kunnet favne om alle de mange faksjonene og musikalske ledemotivene man finner i disse filmene. Ved videre forskning er dette noe man også kunne undersøkt. Om man hadde hatt Shores fullstendige partiturer kunne man også i større grad fokusert på en dyptgående analyse, men siden denne oppgaven baserer seg rundt hvordan et tradisjonelt filmpublikum vil oppfatte musikken, er det ikke sikkert det ville påvirket sluttresultatet av denne avhandlingen nevneverdig.

Mye av denne forskningen kan kanskje sees på som en slags konkretisering av allerede eksisterende begreper. Men jeg mener det er en viktig distinksjon mellom det å se på musikk som noe meningsformidlende og musikk som noe pedagogisk. Denne distinksjonen ligger i intensjonen bak musikken. Meningsformidlende musikk er musikk som formidler en følelse eller annen informasjon, mens pedagogisk musikk ser jeg på som musikk, som riktig nok også vil formidle en følelse eller annen informasjon, men med intensjon om å skape forståelse rundt et konsept. Dette kan være, slik vi har sett på i en narrativ kontekst rundt *Ringene Herre*, en dypere forståelse av karakterer, lokasjoner, objekter eller konsepter fra en historie. Et eksempel på distinksjonen kan være forskjellen mellom det å formidle en situasjon i en film som trist eller skummel, kontra det å formidle et alvisk rike, med hva det å være en alv betyr, og hvordan disse skiller seg fra andre alviske riker.

Videre ville det vært interessant å tatt med seg konseptet om pedagogisk musikk med seg videre til andre filmer, eller potensielt også til andre medier. Spillmusikk har mye musikk som kan oppfattes som meningsbærende, så det ville vært interessant å undersøke hvordan denne intensjonen endrer seg mellom disse kunstformene, eller om den endrer seg i det hele tatt.

# Bibliografi

- Adams, D. (2019). *The Music of the Lord of the Rings Films: A Comprehensive Account of Howard Shore's Scores*. Alfred Publishing Company Inc.
- Adorno, T. & Eisler, H. (1994). *Composing for the Films*. The Athlone Press.
- Attebery, B. (1991). Fantasy and the Narrative Transaction. *Style*, 25(1), 28–41.  
<http://www.jstor.org/stable/42945882>
- Audissino, E. (2014). John Williams's Film Music: Jaws, Star Wars, Raiders of the Lost Ark, and the Return of the Classical Hollywood Music Style. The University of Wisconsin Press.
- Caroll, N. (1988). *Mystifying Movies: Fads & Fallacies in Contemporary Film Theory*. Columbia University Press.
- Chełkowska-Zacharewicz, M. & Paliga, M. (2019). Music Emotions and Associations in Film Music Listening: The Example of Leitmotifs From The Lord of the Rings Movies. *Roczniki Psychologiczne 2*, 151-175.
- Clarke, E.F. (2005). *Ways of Listening: An Ecological Approach to the Perception of Musical Meaning*. Oxford University Press.
- Cohen, A.J. (1993). Associationism and Musical Soundtrack Phenomena. *Contemporary Music Review* 9 (1/2), 163-178. DOI: 10.1080/07494469300640421
- Cohen, A.J. (1999). The Functions of Music in Multimedia: A Cognitive Approach. *Music, mind and science*, 40-68.
- Cohen, A.J. (2005). How Music Influences the Interpretation of Film and Video: Approaches from Experimental Psychology. | R.A. Kendall & R.W.H. Savage (Red), *Perspectives in Systematic Musicology* (s. 15-36). Departnebt if Ethnomusicology, University of California, Los Angeles.
- Cohen, A.J. (2010). Music as a Source of Emotion in Film. | P.N. Juslin & J.A. Slaboda (Red.), *Handbook of Music and Emotion* (s. 879-908). Oxford University Press.
- Collins, D.W. (Programleder). (2019, 29. mai). *Middle Earth Music: An Interview with Author Doug Adams* [Audiopodcast]. The Soundtrack Show.  
<https://www.iheart.com/podcast/105-the-soundtrack-show-29021108/episode/middle-earth-music-an-interview-with-43853310/>
- Cook, N. (1994). *A Guide to Musical Analysis*. Oxford University Press.
- Cook, N. (1998). *Analysing Musical Multimedia*. Oxford University Press.
- Copland, A. (1957). *What to Listen for in Music*. McGraw-Hill Book Company.

- Dahl, P. (2011). Verkanalysen som fortolkningsarena. Unipub.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Indiana University Press.
- Green, J. (2010). Understanding the Score: Film Music Communicating to and Influencing the Audience. *The Journal of Aesthetic Education* 44 (4), 81-94. DOI: 10.1353/jae.2010.0009
- Heldal, M. (2015). Behaviorisme – med perspektiver på pedagogisk praksis. | R. Karlsdottir og I.D. Hybertsen (Red.), *Læring – utvikling – læringsmiljø: En innføring i pedagogisk psykologi* (2. utg., s. 161-182). Fagbokforlaget.
- Hoffman, A. (2016, 14. desember). *You Probably Won't See Rogue One's Biggest Change to Star Wars*. Time. <https://time.com/4594729/roque-one-composer-score/>
- IMDb (2012, 23. desember). *The Lord of the Rings Movies*. <https://www.imdb.com/list/ls055713151/>
- IMDb (2021, 6. mars). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. [https://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref =nv\\_sr\\_srsq\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_q\\_ringen\\_s%2520](https://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref =nv_sr_srsq_0_tt_8_nm_0_q_ringen_s%2520)
- Imsen, G. (2017). *Lærerens verden: Innføring i generell didaktikk* (5. utg.). Universitetsforlaget.
- Jackson, P. (Regissør). (2001). *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* [Ringenes Herre: Ringens Brorskap] [Film]. New Line Cinema.
- Jackson, P. (Regissør). (2002). *The Lord of the Rings: The Two Towers* [Ringenes Herre: To tårn] [Film]. New Line Cinema.
- Jackson, P. (Regissør). (2003). *The Lord of the Rings: The Return of the King* [Ringenes Herre: Atter en konge] [Film]. New Line Cinema.
- Juslin, P.N. & Laukka, P. (2003). Communication of Emotions in Vocal Expression and Music Performance: Different Channels, Same Code?. *Psychological Bulletin* 129 (5), 770-814. DOI: 10.1037/0033-2909.129.5.770
- Karlsdottir, R. & Hybertsen, I.D. (2015). Innledning. | R. Karlsdottir & I.D. Hybertsen (Red.), *Læring – utvikling – læringsmiljø: En innføring i pedagogisk psykologi* (2. utg., s. 15-19). Fagbokforlaget.
- Kleiberg, S. (1985). Impresjonismens formtenking – et forsøk på en tolkning. *Studia Musicologica Norvegica* 11, 41-57.
- Kocher, P.H. (2000). Mythology for England. | H. Bloom (Red.), *Modern Critical Views: J.R.R. Tolkien* (s. 103-112). Chelsea House Publishers.



- Koppl, R. (2001). An Interview with Howard Shore and Peter Jackson. *Soundtrack Magazine* 20 (80). <https://cnmsarchive.wordpress.com/2013/12/26/howard-shore-on-the-lord-of-the-rings/>
- LaGravenese, R. (2007). *P.S. I Love You*. [Film]. Warner Bros. Pictures.
- Langkjær, B. (2013). Hearing Things in Music for Films: Music, Fiction and Engagement. *SoundEffects* 3 (1/2). DOI: 10.7146/se.v3i1-2.15641
- Larsen, P. (2013). *Filmmusikk* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Lehman, F. (2012). Music Theory through the Lens of Film. *Journal of Film Music* 5 (1/2), 179-198. DOI: 10.1558/jfm.v5i1-2.179
- Maddock, D. (2021). Virtual Real: Cinematographic Verisimilitude within the Construct of Artistic Referentiality. *Quarterly Review of Film and Video* 38 (6), 61-83. DOI: [10.1080/10509208.2020.1762476](https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1762476)
- Martínez, H.D.R. (2010). Fairy and Elves in Tolkien and Traditional Literature. *Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature* 28 (3), 65-84.
- Medin, D., Ross, B.H. & Markman, A.B. (2000). *Cognitive Psychology* (3. utg.). Harcourt College Publishers.
- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. The University of Chicago Press.
- Munro, R. (2014). The Art of *The Lord of the Rings*: A Defense of the Aesthetic. *Religion and the Arts*, (18), 636-652. DOI: <https://doi.org/10.1163/15685292-01805002>
- OxfordUnion (2017, 4. desember) Howard Shore – Full Q&A – Oxford Union [Video]. Youtube. [https://www.youtube.com/watch?v=LxX0r\\_2x0m4&t=2295s](https://www.youtube.com/watch?v=LxX0r_2x0m4&t=2295s)
- Rone, V. (2018). Scoring the Familiar and Unfamiliar in Howard Shore's *The Lord of the Rings*. *Music and the Moving Image* 11 (2), 37-66. DOI: 10.5406/musimoviimag.11.2.0037
- Repstad, K. & Tallaksen, I.M. (2011). *Variert undervisning – mer læring* (2. utg.). Fagbokforlaget.
- Sharf, Z. (2023, 24. april). *Russel Crowe Considered Dropping 'Gladiator' Because Original Script Was 'Absolute Rubbish': 'What the F— Is All This?'*. Variety. <https://variety.com/2023/film/news/russel-crowe-gladiator-script-rubbish-turned-film-down-1235592393/>
- Smith, J. (1996), Unheard Melodies? A Critique of Psychoanalytic Theories of Film Music. | D. Bordwell & N. Carroll (Red.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies* (s. 230-247). The University of Wisconsin Press.

Tagg, P. (2013). *Music's Meanings: a modern musicology for non-musos*. The Mass Media Music Scholars' Press.

Tolkien Gateway (2021, 28. oktober). *Musical Instruments*.  
[https://tolkiengateway.net/wiki/Musical\\_instruments](https://tolkiengateway.net/wiki/Musical_instruments)

Tolkien, C. (Red.), Tolkien, J.R.R. (1977). *The Silmarillion*.

Tolkien, J.R.R. (2005). *The Lord of the Rings*. HarperCollinsPublishers.

