

# Glazbena kompozicija inspirirana animiranim serijalom "Death Parade"

---

**Korade, Martin**

**Undergraduate thesis / Završni rad**

**2023**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University North / Sveučilište Sjever**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:080231>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-22**



*Repository / Repozitorij:*

[University North Digital Repository](#)





# Sveučilište Sjever

Završni rad br. 223/MED/2023

## **Glazbena kompozicija inspirirana animiranim serijalom „Death Parade“**

Martin Korade, 0336048549

Koprivnica, rujan 2023. godine



# Sveučilište Sjever

Medijski dizajn

Završni rad br. 223/MED/2023

## Glazbena kompozicija inspirirana animiranim serijalom „Death Parade“

**Student**

Martin Korade, 0336048549

**Mentor**

Doc. Andro Giunio, dipl. diz.

Koprivnica, rujan 2023. godine

# Prijava završnog rada

## Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Martin Korade	MATIČNI BROJ	0336048549
DATUM	5.9.2023.	KOLEGIJ	Audio produkcija
NASLOV RADA	Glazbena kompozicija inspirirana animiranim serijalom „Death Parade“		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Musical composition inspired by the animated series "Death Parade"		
MENTOR	mag.diz. Andro Glunio	ZVANJE	doc. art.
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. doc.art. Niko Mihaljević, predsjednik 2. Doc. art. dr. sc. Mario Periša, član 3. doc.art Andro Glunio, član 4. asist. Hrvoje Pelicarić, komentor 5. doc.art. Luka Borčić, zamjenski član		

## Zadatak završnog rada

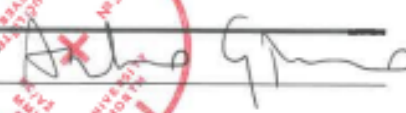
BR. 223/MED/2023

OPIS

Završni rad u formi glazbene kompozicije inspiriran je animiranim serijalom Death Parade u kojoj se interpretiraju likovi i njihove relacije. Cilj rada je u prenesenom značenju borba koja se reinterpretira kontrastiranjem muzičkih instrumenata klavira i gitare. Jedno od inspiracija nalazi se u jazz glazbi kojom se prenosi ambijent "Čistilišta" – jazz bara, u kojem je odvija radnja animiranog serijala Death Parade. Kroz eksperimentalni pristup u stvaranju i sviranju instrumenata ideja ovog završnog rada je odmaknuti se od standardnih konvencija popularne glazbe služeći se neodređenošću i slobodnom improvizacijom pri oblikovanju kompozicije.

U radu je potrebno

- objasniti pojmove kompozicije, aranžmana i audio produkcije
- objasniti instrumente, njihova svojstva i ideju slobodne improvizacije
- objasniti svoj ukupni kreativni proces i reference na animiranu seriju
- prezentirati kompoziciju od 20ak minuta

ZADATAK URUČEN 15.9.2023. POTPIS MENTORA 



## **Predgovor**

Mediji se nalaze svuda oko nas, novine, časopisi, slike, graffiti, a tako i glazba. Svaki medij ima svoje značenje i svoju priču, pa tako i glazba. Jedna slika govori više od tisuću riječi, tako smatram da i sama glazba može govoriti beskonačno mnogo riječi. Teško je zamisliti život bez glazbe!

## Sažetak

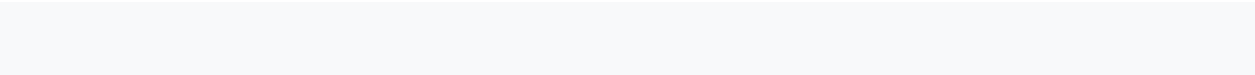
Ovaj rad obrađuje temu glazbene produkcije od samog početka predprodukcije u kojoj spada kompozicija i aranžman sve do kraja postprodukcije koja završava oblikovanjem i svladanjem konačnoga zvuka. Ovim radom želim prikazati svaki korak izradbe i produkcije glazbene kompozicije zbog toga što je jako važno da se prati redoslijed stvaranja zvuka i glazbe kako bi se na kraju postigao konačan rezultat. No, prije toga je bitno navesti općenito o zvuku i glazbi, o glazbenim elementima i glazbenih oblika. Današnjice glazba i njeni oblici nastaju ili spontano ili „iz glave“ ili na temelju nekog predloška. U ovom slučaju moj završni rad prati glazbenu kompoziciju inspiriranu serijalom „Death Parade“ u kojem sam nastojao napraviti što inovatniju, uhu primamljivu, ali i suvisnu glazbenu kompoziciju.

Ključne riječi : zvuk, glazba, glazbeni oblici, glazbeni elementi, glazbeni žanr, produkcija, serijal „Death Parade“, glazbena kompozicija, naslovnica kompozicije

## Summary

This work covers the topic of music production from the very beginning, starting with pre-production, which includes composition and arrangement, all the way to post-production, which concludes with shaping and mastering the final sound. With this work, I aim to depict every step of creating and producing a musical composition because it is essential to follow the sequence of sound and music creation in order to achieve the final result. However, before that, it is important to provide some general information about sound and music, musical elements, and musical forms. Nowadays, music and its forms are created either spontaneously or "from the mind" or based on some template. In this case, my final project follows a musical composition inspired by the series "Death Parade," in which I have strived to create an innovative, ear-catching, and coherent musical composition.

Keywords: sound, music, musical forms, musical elements, musical genre, production, "Death Parade" series, musical composition, composition cover.



## **Popis korištenih kratica**

<b>DAW</b>	Digital Audio Workstation Sintaksa za obilježavanje hipertekstualnih dokumenata.
<b>EQ</b>	Equalization
<b>WAV</b>	Waveform Audio File Format
<b>MP3</b>	MPEG Audio Layer 3
<b>CD</b>	compact disc



# Sadržaj

1.	Uvod.....	1
2.	Šum, zvuk i njihovi rasponi frekvencije i jačine.....	3
2.1.	Zvuk .....	4
2.2.	Frekvencija i jačina (Hz i dB) .....	4
3.	Glazba, glazbeni elementi i njezini oblici.....	5
3.1.	Glazbeni elementi.....	5
3.2.	Glazbeni oblici .....	6
4.	Glazbeni žanr .....	9
5.	Glazbena produkcija .....	11
5.1.	Kompozicija i aranžman.....	12
5.2.	Snimanje.....	13
5.3.	Uređivanje i miksanje.....	14
5.4.	Mastering.....	16
6.	Glazbena kompozicija inspirirana serijalom „Death Parade“ .....	
	Animirani serijal „Death Parade“ .....	18
6.2.	Ambijent „Quindecim“ .....	19
7.	Ideja glazbene kompozicije, razlog i njezina svojstva.....	21
7.1.	Glazbena kompozicija i njezina eksperimentalna svojstva .....	21
8.	Korišteni efekti kod produkcije glazbene kompozicije .....	23
9.	Cover (naslovnica) .....	26
10.	Zaključak.....	27
	.....	28
11.	Literatura.....	30
	Popis slika.....	30

## Uvod

Zvuk je jedno od pet primarnih osjetila koje ljudi koriste za percepciju i interakciju sa svijetom oko sebe. To je ključno osjetilo koje nam pruža vrijedne informacije o našem okruženju i omogućuje komunikaciju, navigaciju i štovanje glazbe i njezine umjetnosti.

Glazba se nalazi svugdje oko nas i uvijek će nas pratiti kroz život. Ona ima dubok utjecaj na ljudske emocije i osjećaje. Ima moć pobuditi širok raspon emocionalnih reakcija, a ljudi često imaju duboko osobne i emocionalne veze s glazbom. Svijet glazbe i umjetnosti golemo je i raznoliko područje koje obuhvaća širok raspon kreativnih izričaja, tradicija i kultura. To je živo područje koje se neprestano razvija i obuhvaća kulture i generacije. Odražava dubinu ljudske kreativnosti, emocija i mašte te nastavlja oblikovati i obogaćivati naše živote na bezbroj načina. Bilo da ste kreator ili obožavatelj, uvijek postoji nešto novo i inspirativno za otkriti u svijetu glazbe i umjetnosti. [2]

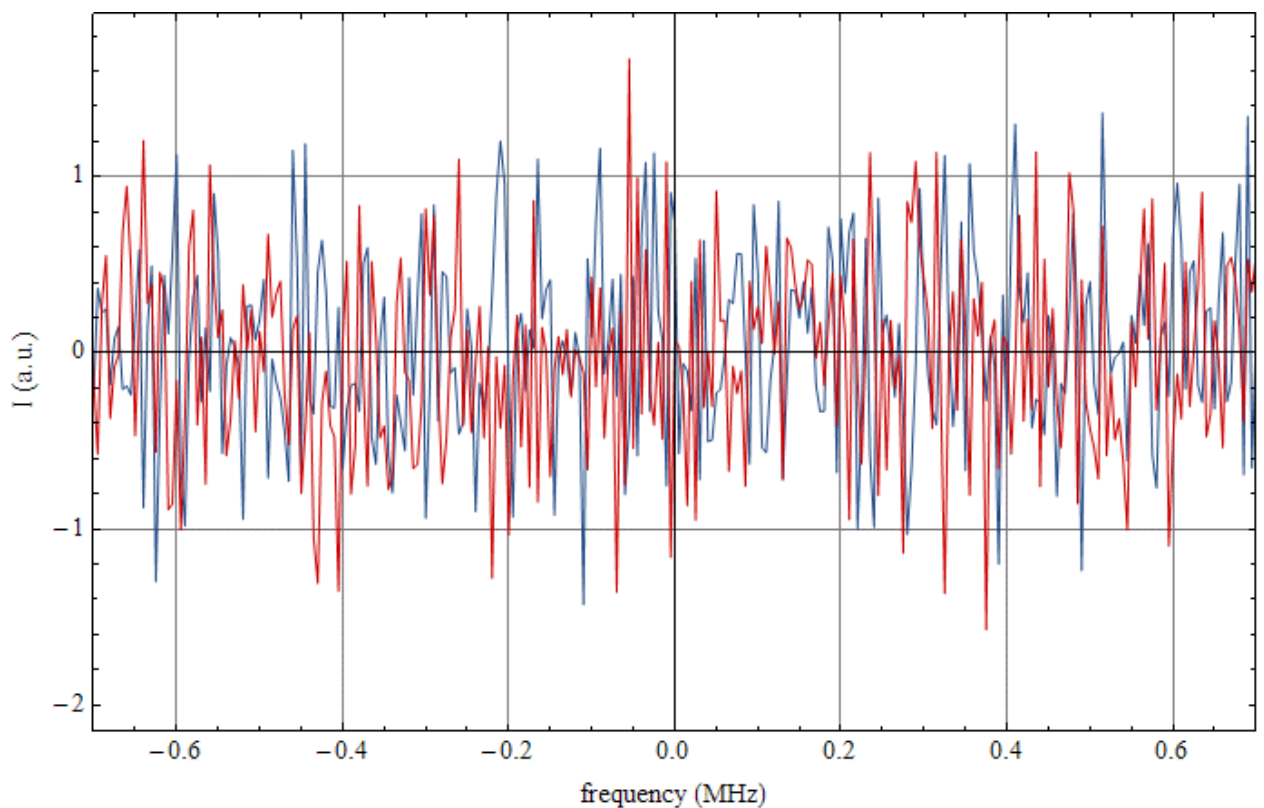
Glazba ima bogatu povijest i kontinuirano se razvijala kako bi odražavala vrijeme. Danas je to višestruki krajolik, vođen tehnologijom, kulturnom raznolikošću i individualnom kreativnošću, što ga čini živahnom i dinamičnom umjetničkom formom koja nastavlja odjekivati među ljudima diljem svijeta. Svi ovi čimbenici pridonose stalnom razvoju glazbe, osiguravajući da će glazbeni entuzijasti uvijek biti nešto novo i uzbudljivo za otkriti i uživati. [2] Kako se svijet mijenja, tako se mijenja i njegov soundtrack, odražavajući raznolikost i dinamičnost ljudske kreativnosti. Širi koncept same glazbe duboko je ukorijenjen u ljudskoj prirodi. Sve dok postoje ljudi koje privlači moć glazbe za prenošenje emocija, pričanje priča, izražavanje kreativnosti i povezivanje s drugima, glazba će se vjerojatno nastaviti razvijati i poprimati nove oblike. Štoviše, glazba nije ograničena na jednu kulturu, eru ili medij. To je univerzalni jezik koji nadilazi granice i ima sposobnost da rezonira s ljudima iz različitih sredina. Bilo da se radi o tradicionalnim instrumentima, elektroničkim skladbama, glazbi generiranoj umjetnom inteligencijom ili potpuno novim formama koje tek treba izmisliti, glazba će vjerojatno ostati temeljni aspekt ljudskog izražavanja i komunikacije. Stoga, možda neće biti definitivnog "kraja" glazbe sve dok postoje ljudi koji je stvaraju, cijene i dirnuti njome.

Završni rad u formi glazbene kompozicije inspiriran je animiranim serijalom *Death Parade* u kojoj se interpretiraju likovi i njihove relacije. Cilj rada je u prenesenom značenju borba koja se reinterpreтира kontrastiranjem muzičkih instrumenata klavira i gitare. U animiranom serijalu „*Death Parade*“ postoji glavni protagonist imenom Decim koji osuđuje ljude koji uđu

u taj ambijent čistilišta te im naređuje da igraju njegovu igru. Protagonist Decim kod glazbene kompozicije ima ulogu gitare dok uloga klavira pripada ljudima koji uđu u čistilište i koji se bore za život. Jedno od inspiracija nalazi se u jazz glazbi kojom se prenosi ambijent "Čistilišta" – jazz bara, u kojem se odvija radnja animiranog serijala Death Parade. Ambijent je okružen predmetima poput šanka, barskim stolicama, biljarskog stola, pikada i pozornice na kojoj stupa jazz i blues glazba. S druge strane ambijent nema ulaza, a ni izlaza, stoga možemo reći da vodi do neke beskonačnosti i neodređenosti kako i u animiranom serijalu tako i u glazbenoj kompoziciji. Kroz eksperimentalni pristup u stvaranju i sviranju instrumenata ideja ovog završnog rada je odmaknuti se od standardnih konvencija popularne glazbe služeći se neodređenošću i slobodnom improvizacijom pri oblikovanju kompozicije.

# 1. Šum, zvuk i njihovi rasponi frekvencije i jačine

Šum se odnosi na svaki nepravilni titraj zvuka, treperanje zvučnih valova različitih duljina. Obično ga karakteriziraju nepravilne vibracije i može se doživjeti kao iritantan ili stresan. Šum može dolaziti iz različitih izvora, poput strojeva, prometa ili ljudskih razgovora, a često ometa našu sposobnost koncentracije ili uživanja u mirnom okruženju. Tlačni valovi putuju kroz zrak u svim smjerovima. Kreću se na sličan način kao valovi na površini vode kada bacite kamen u jezero. Valovi se sastoje od izmjeničnih područja visokog i niskog tlaka, koje percipiramo kao zvuk kada dopru do naših ušiju. Kada zvučni valovi dopru do naših ušiju, uzrokuju vibriranje naših bubnjića. Te se vibracije zatim prenose kroz srednje uho do unutarnjeg uha, gdje se pretvaraju u električne signale koje naš mozak tumači kao zvuk. Naposljetku, naš mozak obrađuje te električne signale, omogućujući nam da percipiramo buku koju stvara vibrirajući izvor. Način na koji interpretiramo i percipiramo zvuk ovisi o različitim čimbenicima, uključujući frekvenciju (ton) i intenzitet (glasnoću) zvučnih valova.



*Slika 1 Frekvencija i jačina šuma*

## 1.1. Zvuk

Zvuk je rezultat vibracija koje putuju kroz medij, kao što su zrak, voda ili čvrsta tijela. Ove vibracije stvaraju kompresije i razrjeđenja, tvoreći valove koje naše uši mogu otkriti. Zvuk može varirati u smislu frekvencije (visine), amplitude (glasnoće) i trajanja. Kada ti valovi dođu do naših ušiju, otkrivaju se i tumače kao zvuk. Zvuk se može generirati pomoću širokog raspona izvora, kako prirodnih tako i onih koje je stvorio čovjek. Primjeri uključuju glazbene instrumente, glasove, životinje, strojeve i prirodne pojave poput grmljavine i kiše. Zvuk igra ključnu ulogu u komunikaciji, zabavi i tehnologiji. [1] Koristi se za govorni i pisani jezik, glazbu, zvučne efekte u filmovima i igricama te u raznim područjima kao što su akustika, medicina (ultrazvuk) i telekomunikacije.

## 1.2. Frekvencija i jačina (Hz i dB)

Frekvencija zvučnog vala određuje njegovu visinu. Valovi više frekvencije imaju višu visinu, dok valovi niže frekvencije imaju nižu visinu. Visina tona se mjeri u hercima (Hz), pri čemu veći brojevi označavaju više tonove. Na primjer, visoki zvižduk ima višu frekvenciju od tihih bubnjeva. Amplituda i glasnoća: Amplituda zvučnog vala određuje njegovu glasnoću. Veća amplituda odgovara glasnijim zvukovima, dok manja amplituda rezultira tišim zvukovima. Glasnoća se mjeri u decibelima (dB). Na primjer, glasan koncert proizvodi zvučne valove veće amplitude i stoga je glasniji od tihog razgovora.

Primjeri raspona frekvencija i jačina šuma te zvuka:

- Decibeli (dB):
  - Tih šapat: 20-30 dB
  - Normalan razgovor: 60-70 dB
  - Gust promet: 70-85 dB
  - Glasan rock koncert: 110-120 dB
  - Prag boli: 130-140 dB

Važno je napomenuti da produljena izloženost zvukovima iznad 85 dB potencijalno može dovesti do oštećenja ili gubitka sluha! [1]

- Herc (Hz):
  - Raspon ljudskog sluha: 20 Hz do 20 000 Hz

## 2. Glazba, glazbeni elementi i njezini oblici

Glazba je univerzalni jezik koji ima duboku ulogu u umjetnosti ljudske civilizacije tisućljećima. Od svojih najranijih početaka do danas, glazba je sastavni dio kulture, izražavanja i komunikacije. Dinamična umjetnička forma koja se neprestano razvija i oblikovana tehnološkim napretkom, globalnom povezanošću i predanošću pomicanju kreativnih granica. Glazba je važna jer obogaćuje naše živote na bezbroj načina, od pružanja emocionalne rezonancije i kulturnog identiteta do poticanja društvenih veza i pokretanja društvenih promjena. [2] Njegova univerzalnost i sposobnost da nadvlada jezik i granice čine ga temeljnim dijelom ljudskog iskustva. Od ranog početka stvaranja antičke glazbe pa sve do danas novo-stvorenih oblika glazbe poput umjetne inteligencije. Uvijek postoji nešto novo, drugačije i jedinstveno, glazba jednostavno ide u beskonačnost iz koje se stvaraju novi zvukovi, a i novi glazbeni oblici. Kako bi na kraju dobili kompletan pojam glazbe, najprije ju moramo sastaviti od mnogobrojnih značajaka a to su : melodija, harmonija, ritam, dinamika, boja zvuka, tekstura, forma, tempo, artikulacija, tekst, instrumentacije i aranžman. Naravno glazba može biti i bez nekih od tih značajaka što ju i dalje čini svojom, npr. glazba bez teksta, najčešće su to instrumentali ili u ovom slučaju glazbene kompozicije. [7]

### 2.1. Glazbeni elementi

Glazba je bogata i složena umjetnička forma s mnogim značajkama koje doprinose njezinoj ljepoti i emocionalnom utjecaju.

Kako bi glazba imala svoje svojstvo i svoju čar trebamo pratiti njezine ključne značajke:

- **Melodija:** Melodija je najprepoznatljiviji i najupečatljiviji dio glazbene kompozicije. To je niz pojedinačnih tonova ili nota koje se sviraju jedna za drugom, stvarajući nezaboravnu melodiju. Melodije mogu biti jednostavne ili složene i često služe kao središnja točka pjesme.
- **Harmonija:** Harmonija se odnosi na kombinaciju različitih glazbenih nota koje se sviraju ili pjevaju istovremeno kako bi se stvorila ugodna i podržavajuća pozadina za melodiju. Harmonija dodaje dubinu i bogatstvo glazbi i može izazvati različite emocije.
- **Ritam:** Ritam je zbroj otkucaja ili vremenskih intervala u glazbi. Uključuje elemente kao što su tempo (brzina glazbe), metar (organizacija otkucaja u pravilne obrasce) i sinkopa (neuobičajeni ritmovi). Ritam glazbi daje osjećaj pokreta.

- **Dinamika:** Dinamika se odnosi na varijacije u glasnoći i intenzitetu unutar glazbenog djela. Glazbenici koriste izraze kao što su pianissimo (vrlo tiho), piano (mekano), mezzo (umjereno), forte (glasno) i fortissimo (vrlo glasno) kako bi označili željenu glasnoću. Dinamičke promjene mogu prenijeti ugođaj u glazbi.
- **Boja:** Boja, koja čini da različiti glazbeni instrumenti i glasovi zvuče jedinstveno. Određena je čimbenicima poput konstrukcije instrumenta, načina na koji se svira i njezinih prizvuka. Zvuk je ključan u razlikovanju različitih instrumenata i stvaranju tekstura u glazbi.
- **Tekstura:** Glazbena tekstura odnosi se na način na koji različiti melodijski i harmonijski elementi međusobno djeluju unutar djela. Uobičajene teksture uključuju monofoniju (jedna melodijska linija), homofoniju (melodija s pratećim akordima) i polifoniju (više nezavisnih melodijskih linija). Tekstura može uvelike utjecati na složenost i dubinu glazbe.
- **Forma:** Forma se odnosi na strukturu glazbene kompozicije. Različiti dijelovi, kao što su stihovi, zborovi i mostovi, organizirani su na poseban način kako bi se stvorila cjelina.
- **Tempo:** Tempo je brzina kojom se izvodi glazbeno djelo. Može varirati od vrlo sporog (adagio) do vrlo brzog (presto). Odabir tempa može značajno utjecati na raspoloženje i energiju glazbenog djela.
- **Izražavanje i artikulacija:** Glazbenici koriste različite tehnike za prenošenje izražaja i emocija u svojoj izvedbi, kao što su vibrato, staccato, legato i rubato. Ove tehnike utječu na način sviranja skladbe i mogu dodati nijansu glazbi.
- **Stihovi (u vokalnoj glazbi):** U pjesmama s vokalima tekstovi igraju ključnu ulogu u prenošenju značenja i emocija. Odabir riječi i njihova usklađenost s melodijom mogu poboljšati pripovjedački aspekt glazbe.
- **Instrumentacija i aranžman:** Izbor instrumenata i njihov raspored unutar glazbene kompozicije može uvelike utjecati na ukupni zvuk i karakter glazbe. Različiti instrumenti unose svoje jedinstvene boje i teksture u djelo.

## 2.2. Glazbeni oblici

Glazbeni oblici su strukturalni okviri koje skladatelji i glazbenici koriste za organiziranje glazbenih elemenata unutar skladbe. Ti oblici daju osjećaj reda i oblika glazbenom djelu,

omogućujući slušateljima da predvide i cijene njegov razvoj. Glazbeni oblici razlikuju se po složenosti, stilu i povijesnom kontekstu.

Primjeri glazbenih oblika te njihove karakteristike:

- **Binarni oblik (AB):** Binarni oblik sastoji se od dva različita djela, označena A i B. Svaki dio često ima vlastitu melodiju i harmonijski tijek. Dijelovi mogu biti kontrastni u tonu, raspoloženju ili ritmu. Binarni oblik često se koristi u mnogim narodnim pjesmama i plesovima.
- **Ternarni oblik (ABA):** Ternarni oblik sastoji se od tri dijela, pri čemu je srednji dio (B) obično u suprotnosti s vanjskim dijelovima (A). Povratak početnog dijela (A) nakon kontrastnog dijela (B) stvara osjećaj ravnoteže i rezolucije. Mnoge klasične skladbe, kao što su menueti, strukturirani su u trostrukom obliku.
- **Rondo oblik (ABACA ili ABACABA, itd.):** Rondo oblik sadrži ponavljajuću temu ili dio (A) koji se izmjenjuje s kontrastnim dijelovima (B, C, itd.). Povratak glavne teme stvara osjećaj poznatosti i ponavljanja. Rondo oblici često se nalaze u završnim staccima klasičnih sonata i simfonija.
- **Sonata-Allegro Forma:** Sonata-allegro je složenija struktura koja se obično koristi u prvim staccima klasičnih sonata, simfonija i koncerata. Obično se sastoji od tri glavna dijela: izlaganje, razvoj i rekapitulacija. Izložba uvodi dvije suprotne teme (obično označene A i B). Razvojni dio istražuje i transformira te teme, često na dramatičniji i nestabilniji način. Rekapitulacija vraća teme, obje u istom tonalitetu, pružajući osjećaj razrješenja.
- **Tema i varijacije:** U ovom je obliku predstavljena osnovna tema, nakon koje slijedi niz varijacija na tu temu. Svaka varijacija zadržava neke elemente izvorne teme dok uvodi nove elemente, kao što su promjene u melodiji, ritmu ili harmoniji. Tema i varijacije omogućuju skladateljima da istraže različite aspekte glazbene ideje.
- **Fuga:** Fuga je visoko strukturirana i kontrapunktična forma, često povezana s baroknom glazbom. Započinje s jednim glasom koji predstavlja temu (subjekt) nakon čega slijede drugi glasovi koji ulaze jedan po jedan, svaki oponašajući subjekt. Fuge zahtijevaju posebnu pozornost na vođenje glasa i harmoniju.
- **Strofički oblik:** Strofični oblik se obično koristi u pjesmama gdje se ista glazba ponavlja za svaki stih teksta. Jednostavan je i omogućuje da fokus bude na tekstu. Narodne pjesme i mnoge popularne pjesme slijede ovaj oblik.



- Slobodan oblik: Neke skladbe, osobito u modernoj i eksperimentalnoj glazbi, ne drže se tradicionalnih oblika. Ovim skladbama možda nedostaje predvidljiva struktura, s elementima uvedenim i razvijenim na nekonvencionalan način.

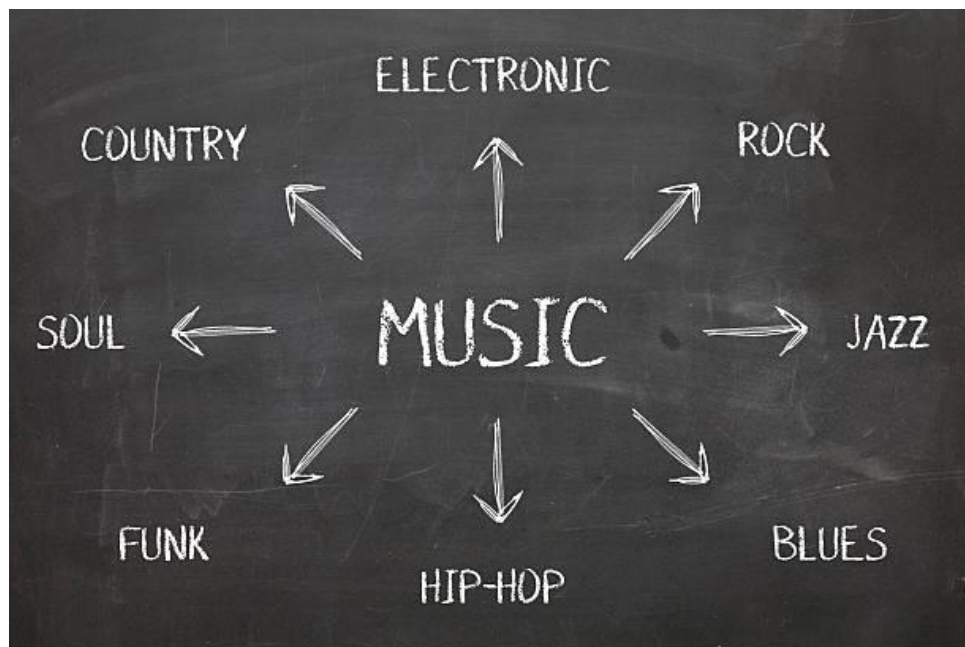
### 3. Glazbeni žanr

Glazbeni žanrovi su kategorije ili klasifikacije koje pomažu definirati i kategorizirati glazbene stilove na temelju zajedničkih karakteristika, kao što su ritam, melodija, instrumentacija i kulturni utjecaji. Žanrovi pružaju okvir za slušatelje, glazbenike i profesionalce u industriji za raspravu i organiziranje glazbe. [7]

Evo nekoliko ključnih točaka o glazbenim žanrovima:

- **Raznolikost:** Postoje brojni glazbeni žanrovi, od klasične i jazza do popa, rocka, hip-hopa, elektronike, countryja i mnogih drugih. Svaki žanr ima svoje jedinstvene karakteristike i povijest.
- **Evolucija:** Glazbeni žanrovi razvijaju se tijekom vremena, često pod utjecajem kulturnih, društvenih i tehnoloških promjena. Na primjer, rock glazba ima mnogo podžanrova poput klasičnog rocka, punk rocka i alternativnog rocka, od kojih svaki ima svoj poseban zvuk i karakteristike.
- **Kulturni značaj:** Glazbeni žanrovi često su usko povezani s kulturnim pokretima i identitetima. Na primjer, reggae je snažno povezan s jamajčanskom kulturom, dok country glazba ima duboke korijene u američkom ruralnom životu.
- **Hibridizacija:** Mnogi suvremeni umjetnici i bendovi miješaju elemente iz više žanrova kako bi stvorili nove i inovativne zvukove. Ovo miješanje žanrova često dovodi do stvaranja podžanrova i fusion žanrova.
- **Subjektivnost:** Kategorizacija glazbe u žanrove može biti subjektivna i ponekad sporna. Ono što jedna osoba može klasificirati kao "rock", druga bi mogla vidjeti kao "alternativa" ili "indie". Štoviše, neki umjetnici namjerno osporavaju žanrovske granice, zbog čega je teško kategorizirati njihovu glazbu.
- **Glazbena industrija:** Žanrovi igraju ključnu ulogu u glazbenoj industriji. Oni pomažu diskografskim kućama, radio postajama i glazbenim trgovinama u organiziranju i učinkovitom plasiranju glazbe. Žanrovi također utječu na glazbene ljestvice i kategorije nagrada.
- **Globalni utjecaj:** Oni nisu ograničeni na jednu regiju ili kulturu. Mnogi su žanrovi prešli granice i stekli međunarodnu popularnost. Na primjer, hip-hop, koji je nastao u Sjedinjenim Državama, sada je globalni fenomen.

- Emocionalni utjecaj: Različiti glazbeni žanrovi mogu izazvati različite emocije i raspoloženja. Na primjer, klasična glazba često se povezuje s elegancijom i sofisticiranošću, dok heavy metal može izazvati energiju i intenzitet.
- Povijesni kontekst: Razumijevanje glazbenih žanrova često zahtijeva poznavanje njihovog povijesnog konteksta. Na primjer, blues žanr ima duboke korijene u afroameričkoj povijesti i kulturi, služeći kao izvor izražaja i otpornosti.
- Osobne preferencije: Ljudi imaju individualne preferencije za glazbene žanrove, a te se preferencije mogu mijenjati tijekom vremena. Uobičajeno je da pojedinci uživaju u širokom rasponu žanrova ovisno o svom raspoloženju i životnom iskustvu.



*Slika 2 Popularni glazbeni žanrovi*

## 4. Glazbena produkcija

Glazbena produkcija je umjetnost i znanost stvaranja i oblikovanja zvuka u kohezivnu i privlačnu glazbenu kompoziciju. To je složen i višestruk proces koji uključuje različite faze, od koncepta do konačnog proizvoda. Bilo da ste glazbenik, producent ili jednostavno glazbeni entuzijast, razumijevanje osnova glazbene produkcije može produbiti vašu zahvalnost za oblik umjetnosti. Zahvaljujući napretku tehnologije i dostupnosti moćnih softverskih i hardverskih alata producenti danas imaju nevjerojatan niz mogućnosti za oblikovanje svog zvuka, od starinske analogne opreme do vrhunskih digitalnih dodataka. Osim toga, suradnja igra ključnu ulogu u glazbenoj produkciji. [4] Producenti često rade s timom glazbenika i kreativnih profesionalaca kako bi svoju viziju doveli do ostvarenja. Učinkovita komunikacija i zajednička strast prema glazbi ključni su u ovom procesu suradnje. Bilo da ste glazbenik koji želi producirati vlastito djelo ili slušatelj zainteresiran za glazbu, razumijevanje glazbene produkcije može poboljšati vještine u stvaranju nezaboravnih pjesama i albuma.

U svojoj srži, glazbena produkcija uključuje četiri ključna elementa:

- Kompozicija i aranžman: Ovdje počinje kreativno putovanje. Skladatelji i tekstopisci stvaraju melodije, harmonije i tekstove kako bi prenijeli emocije, priče ili ideje. Aranžman uključuje strukturiranje pjesme, određivanje instrumenata i zvukova koji će se koristiti i stvaranje nacрта za proizvodni proces.
- Snimanje: Glazbenici i pjevači oživljavaju skladbu snimanjem svojih izvedbi. To se može dogoditi u profesionalnom studiju, kućnom snimanju ili kombinaciji obojega.
- Uređivanje i miksanje: Nakon snimanja, neobrađeni audio zapisi pomno se uređuju kako bi se uklonile nesavršenosti, podesilo vrijeme i fino ugodile izvedbe. Miksanje uključuje miješanje ovih pojedinačnih zapisa, postavljanje razina, pomicanje, primjenu efekata i stvaranje uravnoteženog i prostorno privlačnog zvučnog krajolika.
- Mastering: Završni korak u glazbenoj produkciji je mastering, pri čemu se cijela pjesma ili album brusi kako bi se postigao dosljedan i profesionalan zvuk u svim sustavima reprodukcije. Inženjeri masteriranja primjenjuju ekvilizaciju, kompresiju i druge tehnike kako bi optimizirali ukupnu jasnoću, glasnoću i zvučni karakter glazbe.

## 4.1. Kompozicija i aranžman

Kompozicija i aranžman dva su temeljna aspekta glazbenog stvaranja i igraju ključnu ulogu u razvoju i izražavanju glazbenih ideja. Često se koriste kao sinonimi, ali se odnose na različite faze u procesu stvaranja glazbe. [5] Kompozicija je proces stvaranja originalnog glazbenog materijala, uključujući melodije, harmonije, ritmove i tekstove, kako bi se formiralo cjelovito glazbeno djelo. Uključuje osmišljavanje i strukturiranje temeljnih glazbenih ideja koje služe kao temelj pjesme ili glazbenog djela. Osoba koja stvara glazbu naziva se skladatelj. Skladatelji koriste svoju kreativnost i glazbeno znanje za stvaranje melodija, harmonija i tekstova koji prenose emocije, pričaju priču ili izražavaju određeni umjetnički koncept. Kompozicijski elementi uključuju melodiju (glavnu glazbenu temu), harmoniju (kombinaciju različitih glazbenih nota koje se sviraju ili pjevaju istovremeno), ritam (uzorak otkucaja i vremena) i oblik (struktura i organizacija glazbenog djela). [5]

Aranžman je proces uzimanja postojeće glazbene skladbe i njezine prilagodbe za izvođenje određenom skupinom instrumenata ili glasova. Uključuje odlučivanje o tome kako će elementi skladbe biti predstavljeni, orkestrirani i organizirani kako bi se stvorila dotjerana i koherentna izvedba. Osoba odgovorna za aranžiranje glazbenog djela naziva se aranžer. Aranžeri koriste svoje znanje o različitim glazbenim instrumentima i svoje sposobnosti kako bi stvorili dijelove i prilagodili kompoziciju kako bi odgovarala željenom ansamblu ili stilu izvedbe. Odluke o aranžmanu mogu uključivati instrumentaciju (odabir instrumenata ili glasova koji će izvoditi svaki dio), dinamiku (odlučivanje o razinama glasnoće u cijelom djelu), tempo (brzinu kojom će se djelo svirati) i druge stilske odluke koje poboljšavaju glazbenu prezentaciju.

Kompozicija i aranžman su međusobno povezani. Skladatelji često imaju na umu određeni aranžman kada stvaraju djelo, dok aranžeri mogu predložiti izmjene skladbe kako bi bolje odgovarale odabranom ansamblu. Ista skladba može se aranžirati na različite načine, što omogućuje izvođenje različitim instrumentima ili stilovima. Ova fleksibilnost naglašava važnost aranžmana u prilagodbi glazbe za različite kontekste. I kompozicija i aranžman zahtijevaju kreativnost i umjetničku prosudbu. Skladatelji i aranžeri donose umjetničke odluke koje bitno utječu na konačni glazbeni ishod. U mnogim slučajevima skladatelji i aranžeri rade zajedno ili čak mogu biti ista osoba. Suradnja između skladatelja i aranžera može dovesti do jedinstvenih i inovativnih glazbenih interpretacija.



*Slika 3 Kompozicija (pisanje noti)*

## **4.2. Snimanje**

Snimanje je ključna faza u glazbenoj produkciji, gdje glazbenici i pjevači snimaju svoje izvedbe kako bi stvorili neobrađene audiozapise koji će se kasnije doraditi i miksati kako bi se proizvelo konačno glazbeno djelo. Izbor okruženja snimanja uvelike utječe na kvalitetu snimanja. Profesionalni studiji opremljeni su zvučno izoliranim i akustički tretiranim prostorijama kako bi se smanjila vanjska buka i stvorio idealan prostor za snimanje. Međutim, mnogi umjetnici također snimaju u kućnim studijima, koji se mogu postaviti s odgovarajućom opremom i akustičnim tretmanom. Odabir pravog mikrofona za svaki instrument ili vokal je vrlo važna stvar. Različiti mikrofoni imaju različite karakteristike, a odabir odgovarajućeg može značajno utjecati na zvuk. Na primjer, kondenzatorski mikrofoni često se koriste za vokale i akustične instrumente, dok se dinamički mikrofoni preferiraju za glasnije izvore poput električnih gitara i bubnjeva. Postavljanje mikrofona u odnosu na izvor zvuka je precizna umjetnost. Inženjeri eksperimentiraju s postavljanjem mikrofona kako bi uhvatili željeni ton i prostorne karakteristike zvuka. Na primjer, postavljanje mikrofona blizu otvora za zvuk akustične gitare rezultirat će drugačijim zvukom od postavljanja blizu vrata. Kod snimanja s više zapisa svaki instrument i vokal snimaju se na zasebnom zapisu. To omogućuje

preciznu kontrolu tijekom faza miksanja i uređivanja, omogućujući producentima podešavanje razina, dodavanje efekata i fino podešavanje pojedinačnih elemenata snimke.

DAW su softverske platforme koje se koriste za snimanje, uređivanje i raspoređivanje audio zapisa. Nude širok raspon alata i efekata za poboljšanje snimaka, čineći ih sastavnim dijelom modernog snimanja.



*Slika 4 Snimanje kondenzatorskim mikrofonom*

### **4.3. Uređivanje i miksanje**

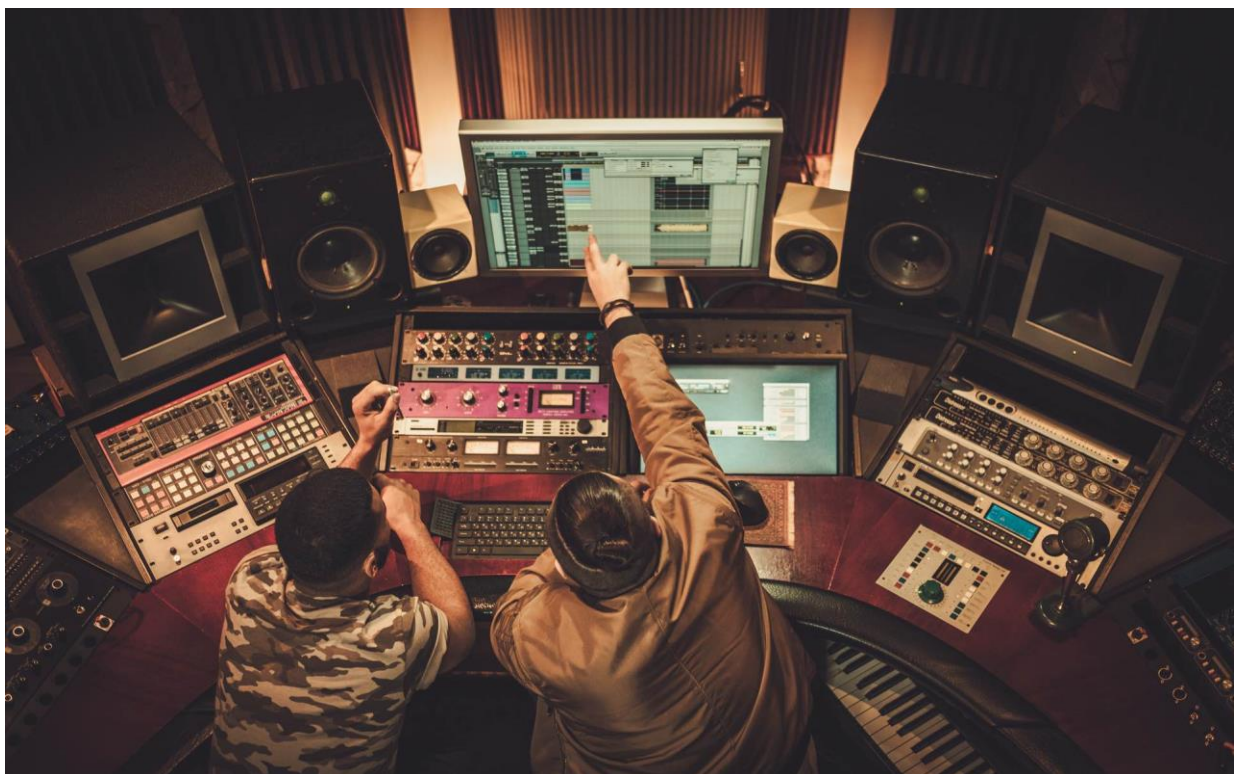
Uređivanje i miksanje kritične su faze u glazbenoj produkciji koje dotjeruju i oblikuju sirove audio snimke u dotjeran i kohezivan konačni proizvod.

Uređivanje se obično odvija unutar digitalne audio radne stanice (DAW), gdje se snimljeni zapisi. Popularni DAW-ovi uključuju Pro Tools, Logic Pro, Ableton Live i mnoge druge. Inženjeri često ispravljaju probleme s vremenom i visinom. [6] Oni usklađuju note s mrežom za precizno mjerenje vremena ili koriste alate za korekciju visine tona kako bi osigurali da su vokali i instrumenti usklađeni. Kada je snimljeno više snimaka izvedbe, inženjer odabire najbolje dijelove iz svakog snimanja kako bi stvorio složenu izvedbu. Ovaj proces je poznat kao „comping“. Neželjena pozadinska buka, klikovi, pucketanje i zujanje uklanjaju se ili smanjuju tijekom uređivanja kako bi se osigurao čist zvuk.

Glatki prijelazi između audio zapisa stvaraju se kroz „crossfades“, čime se osigurava da nema naglih prekida u glazbi. Ako je potrebno, inženjeri mogu izvršiti prilagodbe aranžmana, poput skraćivanja ili produživanja dijelova, kako bi poboljšali cjelokupni tok pjesme. Zatim postoji

automatizacija koja se može primijeniti na parametre kao što su glasnoća, pomicanje i efekti za postizanje dinamičkih promjena u miksu.

Miksiranje uključuje postavljanje razina (glasnoće) pojedinačnih zapisa kako bi se stvorio uravnotežen i koherentan zvuk. Inženjeri koriste regulatore i automatizaciju za kontrolu tih razina tijekom pjesme. Inženjeri postavljaju pojedinačne zapise u stereo polje putem pomicanja. Ovo određuje gdje je svaki zvuk smješten u lijevo-desnom spektru, pridonoseći prostornoj percepciji miksa. Kako bismo izjednačili zvuk koristimo EQ koji se koristi za oblikovanje tonske ravnoteže svake pjesme. Inženjeri mogu pojačati ili smanjiti određene frekvencije kako bi poboljšali jasnoću i razdvajanje instrumenata i vokala. Kako bi se glasni i tihi dijelovi uravnotežali da bude kontrola između dinamičkog raspona pojedinačnih pjesama i ukupnog miksa postoje kompresori i limiteri. Inženjeri primjenjuju razne efekte kao što su reverb, delay, chorus i još mnogo toga kako bi miksu dodali dubinu, prostor i karakter. Svaki zapis može imati svoje jedinstvene postavke efekata. Inženjeri često mijenjaju različite referentne monitore i slušalice kako bi osigurali da miks zvuči dobro na raznim sustavima za reprodukciju. Miks se pažljivo provjerava radi preostalih problema ili područja gdje je potrebno poboljšanje. Inženjeri blisko surađuju s umjetnicima i producentima kako bi postigli željenu zvučnu viziju. [8]



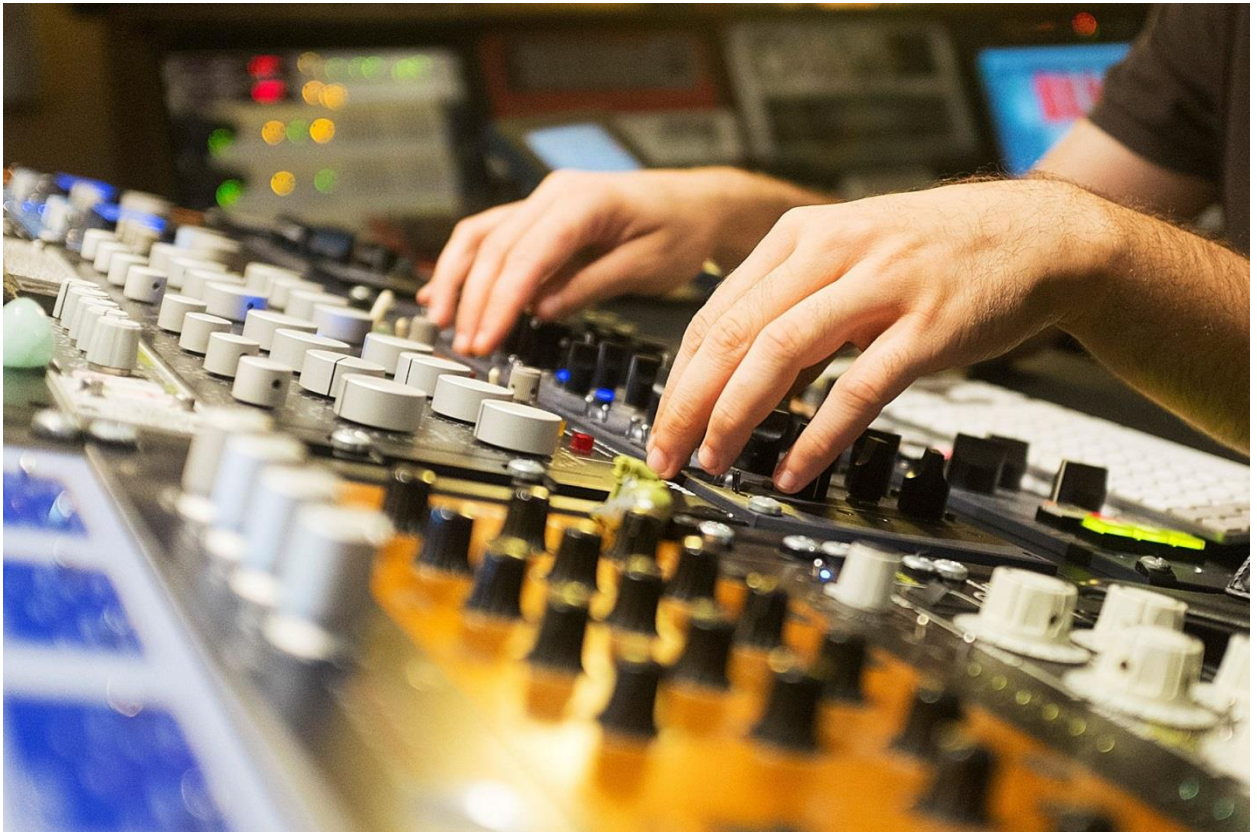
*Slika 5 Uređivanje i miksiranje u studiu*



## 4.4. Mastering

Mastering je ključni završni korak u glazbenoj produkciji koji podiže zvuk na profesionalni standard, osiguravajući točan i impresivan prijevod glazbe u širokom rasponu okruženja za slušanje. To je most između umjetničke kreativnosti snimanja i tehničkih zahtjeva distribucije, čineći glazbu spremnom za publiku. Inženjeri za mastering imaju za cilj poboljšati ukupnu kvalitetu zvuka snimke. Oni rješavaju sve preostale nesavršenosti, tonske neravnoteže ili zvučne probleme koji su možda propušteni tijekom miksanja. Mastering uključuje prilagodbu ukupne glasnoće zapisa industrijskim standardima uz zadržavanje dinamičkog raspona i jasnoće. [8] Ovo osigurava da je glazba natjecateljski glasna i da se može suprotstaviti drugim komercijalnim izdanjima bez žrtvovanja kvalitete zvuka. U slučaju albuma, mastering osigurava da sve pjesme imaju dosljedan zvuk i razinu glasnoće, što omogućuje besprijekorno iskustvo slušanja od jedne pjesme do druge. Mastering inženjeri pažljivo provjeravaju sve tehničke probleme koji su možda propušteni tijekom miksanja, poput klikova, pucanja ili problema s fazom, i rješavaju ih po potrebi. [7] Kod masteringa se audio datoteka pretvara u odgovarajuće formate za distribuciju, kao što su WAV, MP3 ili drugi, osiguravajući kompatibilnost s različitim uređajima za reprodukciju i platformama za strujanje. WAV je jedan od čestih i kvalitetnih formata koji se koristi u produkciji. Inženjeri mogu primijeniti tehnike stereo poboljšanja kako bi miks zvučao ekspanzivnije, pružajući šire i impresivnije iskustvo slušanja. Dok proširuju stereo sliku, oni također osiguravaju da miks ostaje kompatibilan sa sustavima za mono reprodukciju kako bi se spriječili problemi s poništavanjem faze. Također, inženjeri režu master za različite formate distribucije, uključujući CD, vinil, platforme za strujanje i više, uzimajući u obzir specifične karakteristike i ograničenja svakog medija. Oni provode temeljite testove slušanja na više sustava za praćenje i slušalica kako bi osigurao kvalitetu i dosljednost konačnog mastera. [9]

Suradnja s umjetnikom, producentom ili izdavačkom kućom ključna je tijekom procesa masteringa kako bi se postigla namjeravana umjetnička vizija i odgovorilo na sve povratne informacije ili želje.



*Slika 6 Masteranje na tonskom stolu*

## **5. Glazbena kompozicija inspirirana serijalom „Death Parade“**

Kao što sam prije naveo kod nastanka glazba i glazbenih kompozicija, glazba nastaje ili iz glave, na temelju nekog predloška ili razradom već postojeće. U ovom slučaju moja glazbena kompozicija je nastala na temelju serijala „Death Parade“. Kako bismo razumijeli poantu i glavnu šemu glazbene kompozicije moramo najprije objasniti sam serijal „Death Parade“ i opisati njegov ambient.

### **5.1. Animirani serijal „Death Parade“**

Death Parade je japanska anime serija koja se počela emitirati 2015. godine. Glavni režiser i tvorac serijala je Yuzuru Tachikawa, a producirao ga je Madhouse, animacijski studio poznat po radu na serijama poput "One Punch Man" i "Hunter x Hunter." [10]

Serija je smještena u tajanstvenom i zagonetnom baru poznatom po imenu „Quindecim“, koji služi kao sudsko središte zagrobnog života. [10] Kada ljudi umru, nađu se u Quindecimu, gdje moraju sudjelovati u raznim barskim igrama. Ove igre služe kao sredstvo za prosuđivanje duša preminulih, određujući hoće li se njihova duša ponovno reinkarnirati ili otići na nebo ili će biti smješteni u pakao te će njihova duša skroz nestati. Glavni lik tj. protagonist je Decim, on nije čovjek već lutka koja je odgovorna za donošenje konačne presude dušama preminulih. Kako serija napreduje, Decim i ljudi koji su poslani k njemu zajedno ulaze u interakciju, svaka duša tj. osoba ima svoju jedinstvenu pozadinu i neriješene sukobe. Kroz te interakcije, serija istražuje teme života, smrti, osude i složenosti ljudskih emocija. Duboko zadire u moralne i filozofske dileme koje okružuju sud nad dušama i je li moguće doista razumjeti bit osobe kroz takva promatranja. [5] Duše koje dolaze u Quindecim dolaze iz različitih sredina, kultura i društvenih slojeva. Možda su imali vrlo različita životna iskustva, profesije i osobne povijesti. Kad duše stignu u Quindecim, ne sjećaju se svoje smrti niti trenutka dok su stigli u taj ambijent. Barske igre osmišljene su tako da budu psihološki izazovne i emocionalno nabijene, često otkrivajući pravu prirodu sudionika. Igre služe kao sredstvo za suce da promatraju i procjenjuju ponašanje duša, donošenje odluka i emocionalne reakcije pod pritiskom. Ovaj emocionalni intenzitet ključan je za sudski proces, budući da otkriva pravu prirodu i karakter duša, dopuštajući lutkama koje tamo rade da donesu odluku o njihovoj konačnoj sudbini. Kako igre napreduju, duše često doživljavaju trenutke otkrivenja i samorefleksije. Mogu se suočiti s neriješenim problemima, vlastitim manama ili steći nove uvide u svoje živote i odnose.



Slika 7 Anime serijal „Death parade“ , Yuzuru Tachikawa

## 5.2. Ambijent „Quindecim“

Quindecim je veliko i tajanstveno mjesto koje zapravo znači petnaest lat. Quindecim, što znači da se ovo mjesto u takozvanom „čistilištu“ nalazilo na petnaestom katu. Cjelokupno čistilište ima 90 kata, a na zadnjem katu se nalazi „Bog“ takozvani Ocolus. Quindecim ima jedinstven i pažljivo osmišljen izgled. To je velika, elegantna ustanova s visokim stropovima i otvorenim tlocrtom. Prostor je podijeljen na različita područja, od kojih svako služi određenoj svrsi u procesu prosuđivanja :

- Ulaz: Dok duše stižu u Quindecim, ulaze kroz veliki, kitnjasti ulaz. Ulaz daje ton raskošnoj i zagonetnoj atmosferi bara.
- Područje bara: Mjesto na kojem se Decim stalno nalazi kao konobar.
- Područja za sjedenje i promatranje: Oko bara postoje različiti rasporedi sjedenja, uključujući plišane stolice i udobne sofe. Ova područja pružaju prostore za duše i zaposlenike da promatraju i komuniciraju jedni s drugima. Sjedala su strateški postavljena kako bi se olakšao proces prosuđivanja.
- Područje igre: Uz bar, postoji određeno područje gdje se odvijaju intenzivne igre prosuđivanja. Ovaj prostor opremljen je potrebnom opremom i postavkama za igre
- Dekor i ukrasi: Zidovi Quindecima ukrašeni su nizom intrigantnih dekoracija. Lutke, maske i razni simbolični ukrasi doprinose čudnoj i tajanstvenoj atmosferi. Ovi elementi služe kao vizualni motivi koji doprinose zagonetnosti ambijenta.
- Rasvjeta i ambijent: Rasvjeta u Quindecimu ključna je za uspostavljanje njegove jedinstvene atmosfere. Meki, ambijentalni sjaji bacaju toplu, ali pomalo jezivu

svjetlost na prostor. Dizajn rasvjete pojačava osjećaj tajanstvenosti i melankolije, stvarajući prigušen, ali zadržavajući ambijent.

- Pozadinska glazba pored bara: Glazba koja se pojavljuje u pozadini svira laganim tempom na početku koja daje miran doživljaj dok se kasnije pojačava i ubrzava te postaje isprepletana za vrijeme kad se igraju igre i stvaraju sukobi.



*Slika 8 Quindecim šank*

## 6. Ideja glazbene kompozicije, razlog i njezina svojstva

Glavna ideja je nastala zamišljajući samoga sebe unutar priče u serijalu kao duše koja je stigla u čistilište te se pokušala spasiti. Dočarao sam to kao borbu gdje se trebam izboriti do kraja kako bi spasio svoju dušu dok me glavni protagonist Decim spriječava. Borba se vodi na način da sviranjem klavira pokazujem svoje osjećaje, uspone i padove od samog ulaska u Quindecim tj. početka kompozicije pa sve do kraja odlaska duše u raj tj. kraja glazbene kompozicije. Osjećaji, usponi i padovi prikazani u kompoziciji nastaju povodom sukoba i problema izazvanih od strane protagonista Decima tj. gitare u ovome slučaju. U glazbenoj kompoziciji postoje trenutci gdje klavir dominira, gdje gitara dominira i gdje su oboje usklađeni. U kompoziciji se također pojavljuju bubnjevi. Bubnjevi u serijalu simboliziraju lutke koje promatraju interakcije između duša i Decima. Bubnjevi sami po sebi ne daju neki značajan ton kao klavir i gitara, a lutke koje se spominju u serijalu nemaju emocije te ih zbog toga bubnjevi savršeno simboliziraju. Na samom kraju kompozicije čujemo samo klavir i njegove visoke tonove, što znači da je klavir pobijedio borbu i da je njegova duša otišla u raj.

Ambijent je također imao veliku ulogu kod izrade glazbene kompozicije. Barski stolovi, šank, barske igre (biljar, pikado), pozornica, svi ti elementi pridonose stvaranju jazz glazbe.

### 6.1. Glazbena kompozicija i njezina eksperimentalna svojstva

Glazbena kompozicija koristi oblik slobodne forme poznata kao slobodna improvizacija ili „free jazz“, stil je glazbenog skladanja i izvedbe koji naglašava spontanost, kreativnost i odsutnost unaprijed određenih struktura ili formalnih ograničenja. Pojavio se sredinom 20. stoljeća kao reakcija na tradicionalne konvencije zapadne klasične glazbe i jazza, koji se često oslanjaju na utvrđene ljestvice, napredovanje akorda i kompozicijske okvire.

Glazba slobodnog oblika često se slavi zbog svoje sposobnosti da ruši glazbene granice i potiče inovacije. Izaziva ideju o tome što glazba može biti i poziva i izvođače i slušatelje da se uključe u oblik umjetnosti na otvoreniji i istraživački način. Iako možda nisu uvijek u skladu s tradicionalnim pojmovima melodije i harmonije, skladbe slobodnog oblika nude jedinstvenu i vrijednu perspektivu unutar svijeta glazbe.

Kompozicija traje dvadesetak minuta i podjeljena je na 7 dijelova, uključujući uvodnu i odjavnu špicu. Svaki od tih dijelova ima svoje tonove, akorde i drugačija ponavljanja strukture.

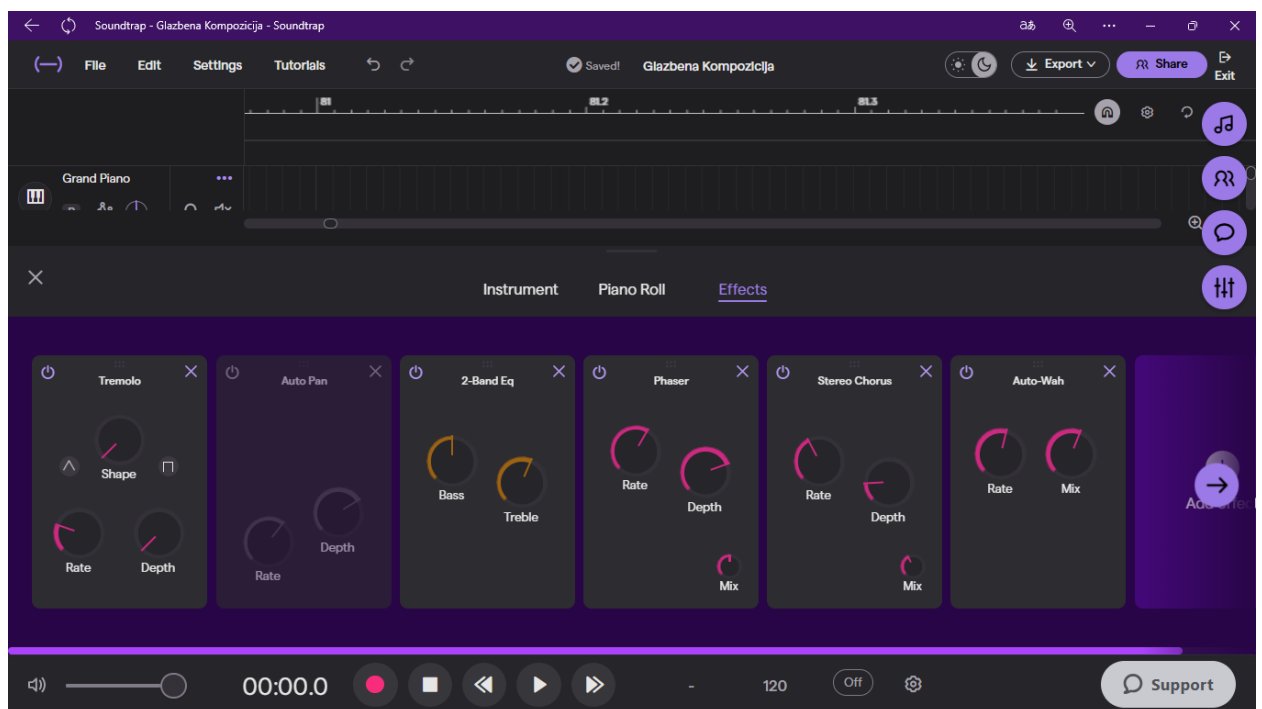
Prikaz strukture i odabir akorda:

- Uvodna špica: **A** (D dur) ABC- struktura unutar dijelova
- Dio: **A** (D, Am7), **B** (G, Am7), **C** (B7, A7)
- Dio: **A** (d mol) , **B** (Gm, C, F, B, Edim, A, Dm(D7))
- Dio: **A** (C, Hm, Em), **B** (E, A)
- Dio: Improvizacija
- Dio: **A** (Dm7, G), **B** (Gm7, C), **C** (B7,A7)
- Završna špica : **A** (D dur)

## 7. Korišteni efekti kod produkcije glazbene kompozicije

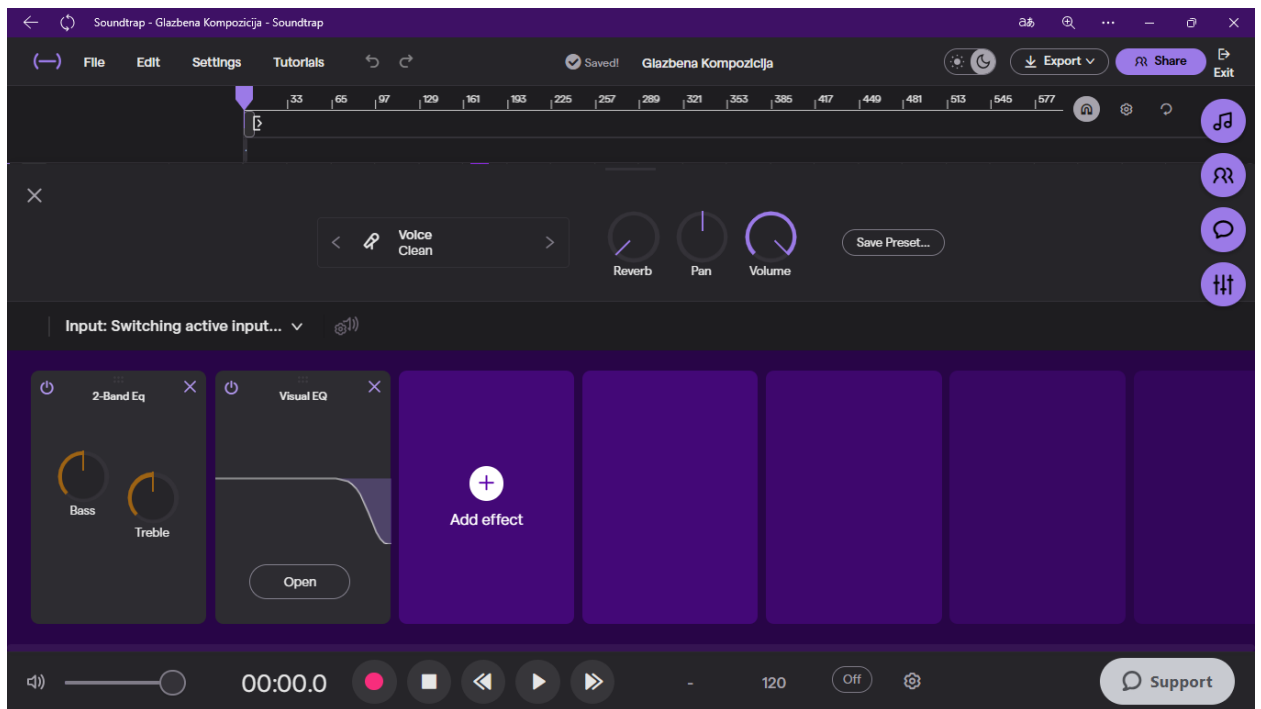
U ovoj glazbenoj kompoziciji nema neki pretjerani broj korištenih efekata zato da se ne bi izgubio glavni korijen glazbene kompozicije, ona jest eksperimentalna i žanr je Jazz no drži se pojma skladbe tj. glazbenog oblika. Ona sadrži efekte, pretapanja instrumenata jedan na drugog, nepravilan ritam, nepravilne tonove i uskađenosti što ju čine u nekim dijelovima eksperimentalnom glazbom. Effekti koji su se koristili u glazbenoj kompoziciji :

- Tremolo: brza modulacija glasnoće
- EQ: podešavanje tona
- Phaser: efekt svemira
- Distorzija: Grub, agresivan zvuk
- Dinamička kompresija: ujednačava razine zvuka
- Učinak filtra: Mijenja sadržaj frekvencije
- Slapback: Brzo, jasno kašnjenje
- Stereo chorus: Proširuje i svjetluca zvuk
- Auto-Wah: Dinamično, izražajno filtriranje
- Room efekt: dodaje ambijentalni prostor sobe

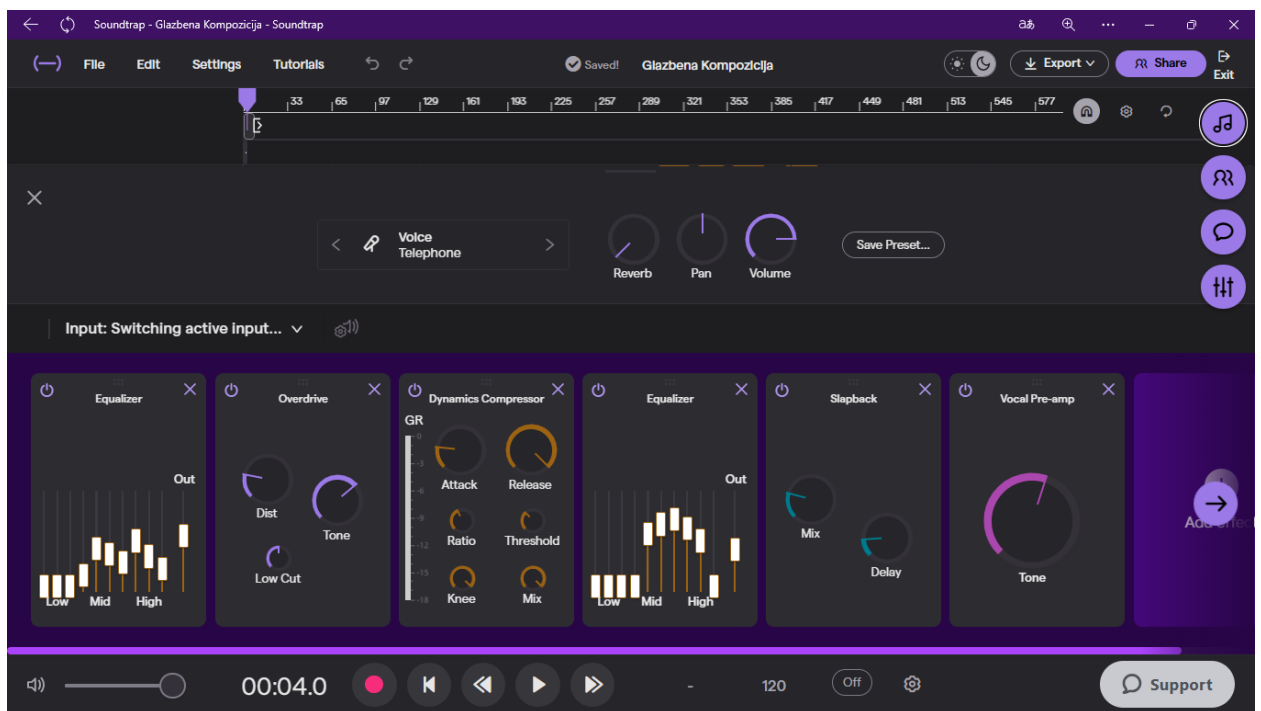


Slika 9 Tremolo, 2 band EQ, phaser, stereo chorus, Auto-Wah

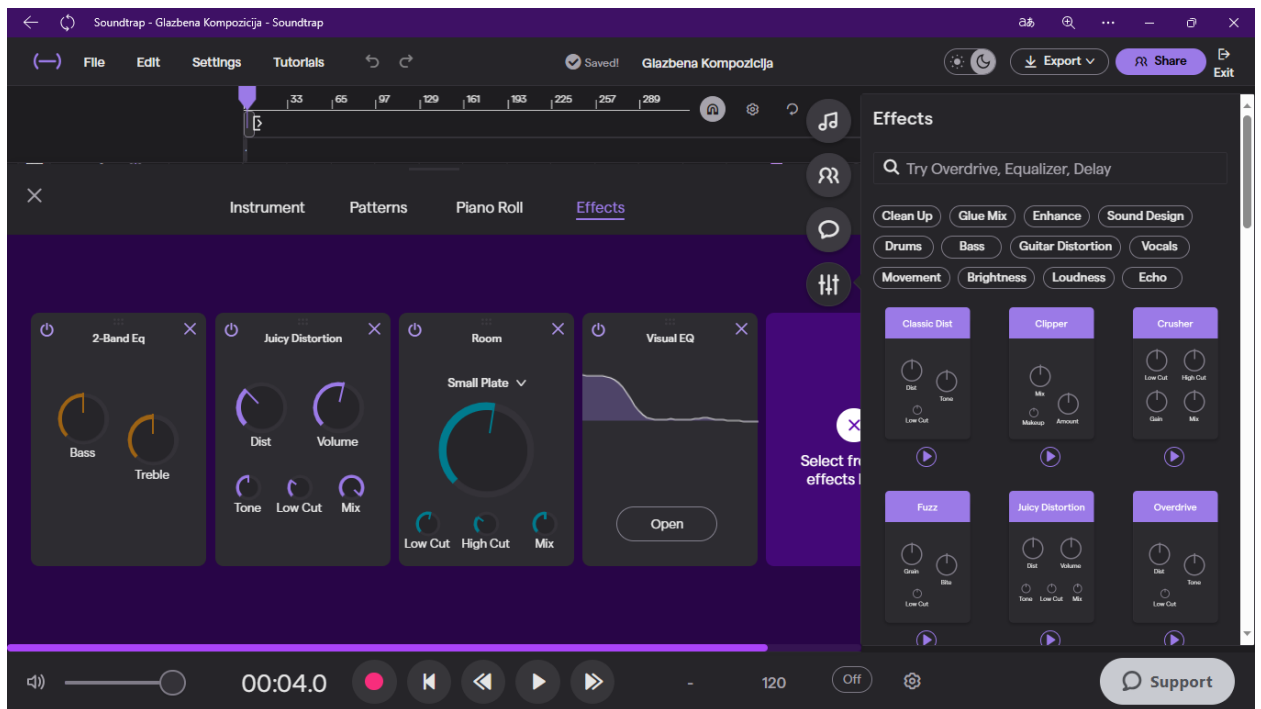




*Slika 10 Visual EQ*



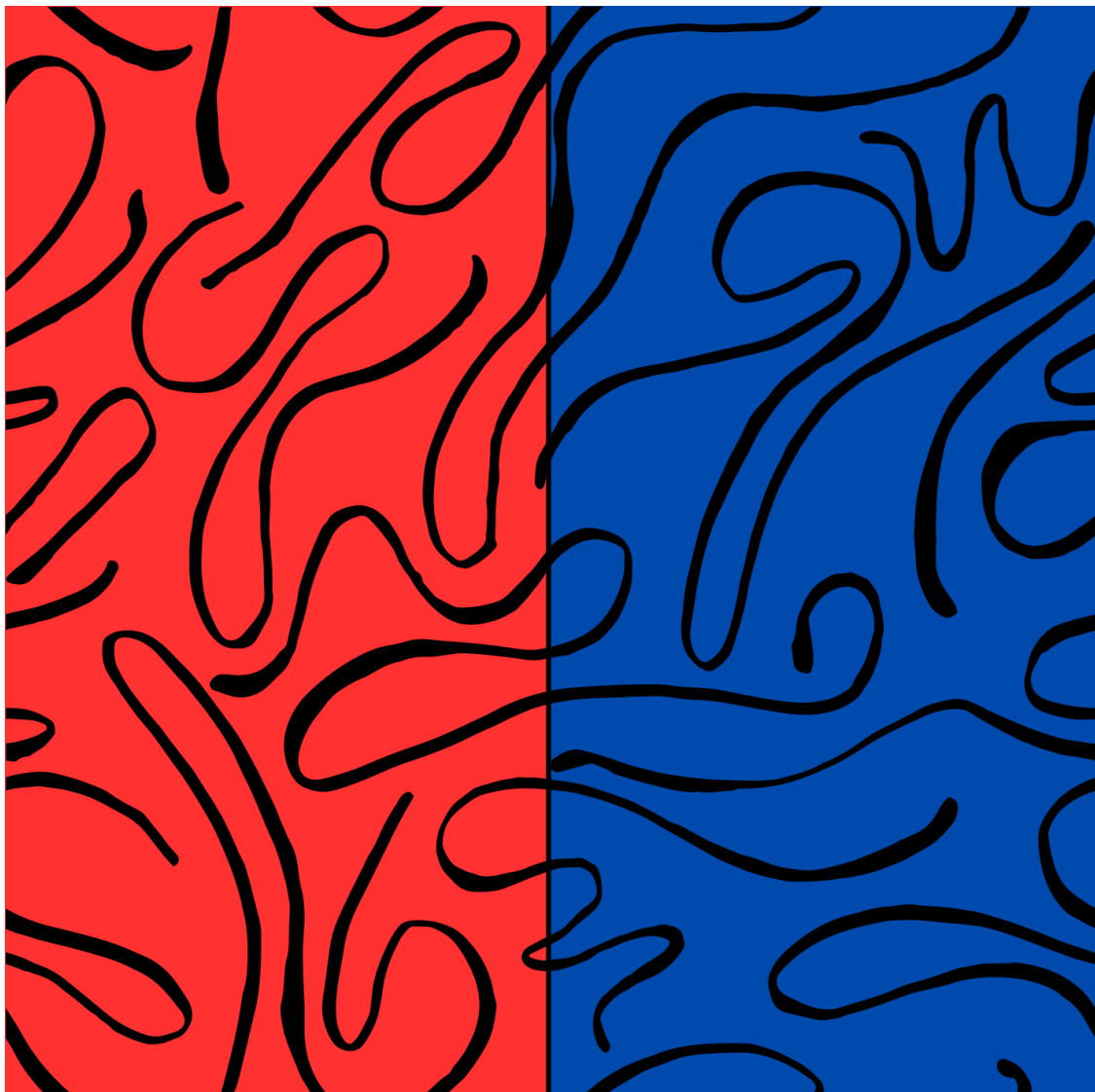
*Slika 11 Dinamička kompresija, Slapback, Overdrive*



*Slika 12 Distorzija, Room (Small plate)*

## 8. Cover (naslovnica)

Naslovnica glazbene kompozicije je dimenzije 12x12 cm, prikladna za CD kutiju. Podjeljena je ravnom linijom koja dijeli lijevu i desnu stranu. Strane su obojane crvenom i plavom bojom kako bi se predstavila dva suparnika (klavir i gitara). Linije koje su rasprostanjene kroz cijeli prostor predstavljaju interakcije i sukobe, a i povezanost između suparnika tj. zvukove koje svatko od njih proizvodi. Primjećujemo da su neke linije unutar svoje strane, a da neke dijele prostor što ga čini zajedničkim. Linije koje su zasebne na svojoj strani predstavljaju neusklađenost ritma, harmonije, tonaliteta između tih dviju strana dok linije koje prelaze liniju variraju i na jednoj i drugoj strani što znači da su ipak na nekim mjestima međusobno povezani u ritmu, harmoniji i tonalitetu.



*Slika 13 Naslovnica (cover) glazbene kompozicije*

## **9. Zaključak**

Ovaj rad može služiti kao primjer da kod izradbe glazbene kompozicije ili općenito bilo kakve glazbe ne postoji ništa što bi moglo biti krivo ili ne valjati. Svatko ima svoju percepciju razmišljanja, stava i osjećaja te svatko različito gleda na svijet u kojemu je okružen. Ponekad se potrebno malo odmaknuti od realnosti te pustiti maštu u svome malome svijetu iz koje se mogu kreirati neobične stvari, nove ideje i naravno kreirati potpunu suprotnost od pravilnoga.



### IZJAVA O AUTORSTVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim preisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, \_\_\_\_\_ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Glazbena kompozicija inspirirana animiranim serijalom "Death Parade" (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Martin Konda  
(vlastoručni potpis)

Sukladno čl. 83. Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Sukladno čl. 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje znanstvena i umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.



**IZJAVA O AUTORSTVU  
I  
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU**

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Martin Korade (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Glazbena kompozicija inspirirana animiranim serijalom „Death Parade“ (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Martin Korade  
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Martin Korade (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Glazbena kompozicija inspirirana animiranim serijalom „Death Parade“ (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

Martin Korade  
(vlastoručni potpis)

## 10. Literatura

- [1] <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=67594>, dostupno 12.9.2023.
- [2] <https://www.zdravi-grad-porec.hr/strucna-tema/emocije-i-glazba>, dostupno 12.9.2023.
- [3] <https://brickzine.hr/glazba-je-kljuc-svih-nasih-emocija-slusaj-sviraj-plesi-dijeli>, dostupno 12.9.2023.
- [4] [https://www.moje-instrukcije.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=1065:klasina-glazba&catid=117&Itemid=140](https://www.moje-instrukcije.com/index.php?option=com_content&view=article&id=1065:klasina-glazba&catid=117&Itemid=140), dostupno 12.9.2023.
- [5] <https://www.umas.unist.hr/Glazbeni-odjel/Glazbena-umjetnost/Glazbena-teorija-i-Kompozicija>, dostupno 12.9.2023.
- [6] <https://sites.google.com/view/glazba-popularnost-svakog-doba/naslovnica/elementi-glazbe>, dostupno 12.9.2023.
- [7] [https://hr.yestherapyhelps.com/the-28-most-popular-and-popular-music-types-12285?utm\\_content=cmp-true](https://hr.yestherapyhelps.com/the-28-most-popular-and-popular-music-types-12285?utm_content=cmp-true), dostupno 12.9.2023.
- [8] <https://bandbarracks.com/blog/a-quick-overview-of-the-stages-of-music-production>, dostupno 12.9.2023.
- [9] <https://www.iconcollective.edu/music-production-process>,dostupno 12.9.2023.
- [10] [https://death-parade.fandom.com/wiki/Death\\_Parade](https://death-parade.fandom.com/wiki/Death_Parade), ,dostupno 12.9.2023.

## Popis slika

Slika 2 Frekvencija i jačina šuma, Izvor:

[https://www.phy.pmf.unizg.hr/~mgrbic/glavna\\_strana/images/nmr/NvS\\_s1.gif](https://www.phy.pmf.unizg.hr/~mgrbic/glavna_strana/images/nmr/NvS_s1.gif).....3

Slika 4 Popularni glazbeni žanrovi, Izvor:

<https://media.istockphoto.com/id/464819518/photo/music-genre-diagram-on-blackboard.jpg?s=612x612&w=0&k=20&c=9U1K6urRMsDqKirHVCE9zv4JKFMXvHxIOH4UPp8B0=>.....10

Slika 4.1 Kompozicija (pisanje noti), Izvor: <https://www.cmuse.org/wp-content/uploads/2019/05/Music-Composition-and-Production.jpg>.....13

Slika 4.2 Slika 4 Snimanje kondenzatorskim mikrofonom, Izvor:

<https://theproaudiofiles.com/wp-content/uploads/2019/08/recording-acoustic-guitar.jpg>.....14

Slika 4.3 Uređivanje i miksanje u studiu, Izvor: [https://online.berklee.edu/takenote/wp-content/uploads/2022/02/Music\\_Mixing\\_Take-Note.jpg](https://online.berklee.edu/takenote/wp-content/uploads/2022/02/Music_Mixing_Take-Note.jpg).....14

Slika 4.4 Masteranje na tonskom stolu, Izvor:

[https://static.wixstatic.com/media/bbc86c\\_c8c37b82215d41e691ccaf312074486d.jpg/v1/fit/w\\_2500,h\\_1330,al\\_c/bbc86c\\_c8c37b82215d41e691ccaf312074486d.jpg](https://static.wixstatic.com/media/bbc86c_c8c37b82215d41e691ccaf312074486d.jpg/v1/fit/w_2500,h_1330,al_c/bbc86c_c8c37b82215d41e691ccaf312074486d.jpg).....15

Slika 5.1 Anime serijal „Death parade“, Yuzuru Tachikawa, Izvor:

<https://www.crunchyroll.com/imgsrv/display/thumbnail/640x360/catalog/crunchyroll/989d5abf2f9e664a84def918db260644.jpe>.....17

Slika 5.2 Quindecim šank, Izvor: [https://static.wikia.nocookie.net/death-parade/images/4/4a/Quindecim\\_front.png/revision/latest?cb=20150119005458](https://static.wikia.nocookie.net/death-parade/images/4/4a/Quindecim_front.png/revision/latest?cb=20150119005458).....19

Slika 8 Tremolo, 2 band EQ, phaser, stereo chorus, Auto-Wah, Izvor: Snimka zaslona iz osobnog računala.....20

Slika 8 Visual EQ, Izvor: Snimka zaslona iz osobnog računala.....23

Slika 8 Dinamička kompresija, Slapback, Overdrive, Izvor: Snimka zaslona iz osobnog računala.....24

Slika 8 Distorzija, Room (Small plate), Izvor: Snimka zaslona iz osobnog računala.....24

Slika 9 Naslovnica (cover) glazbene kompozicije, Izvor: osobno računalo.....25