

# Stvaranje glazbe za film i nove medije u kućnom glazbenom studiju

---

Mustač, Jurica

Undergraduate thesis / Završni rad

2018

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:394429>

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

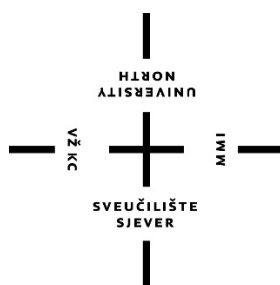
Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-13**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište  
Sjever**

**Završni rad br. 64/MED/2018**

**Stvaranje glazbe za film i nove medije u kućnom studiju**

**Jurica Mustač, 1183/336**

Rujan 2018. godine

# Prijava završnog rada

## Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Jurica Mustač	MATIČNI BROJ	1183/336
DATUM	05.09.2018.	KOLEGIJ	Oblikovanje zvuka
NASLOV RADA	Stvaranje glazbe za film i nove medije u kućnom glazbenom studiju		

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Creating a music for movies and new media from the Home recording studio

MENTOR	Dubravko Kuhta	ZVANJE	Docent umjetnosti
--------	----------------	--------	-------------------

ČLANOVI POVJERENSTVA	1.	doc.art. Antun Franović, predsjednik
	2.	doc.art. Andro Giunio, član
	3.	doc.art. Dubravko Kuhta, mentor
	4.	doc.art. Iva Matija Bitanga, zamjenski član
	5.	doc.art. Mario Periša, zamjenski član

## Zadatak završnog rada

BROJ	64/MED/2018
------	-------------

OPIS

Kompleksnost orkestralnih zapisa, izvedbi i prostorno-financijskih uvjeta, problem autorskih prava i licenci za korištenje glazbe te trajanje čitavog kreativnog procesa desetljećima su bile glavne boljke stvaranja i reprodukcije filmske glazbe.

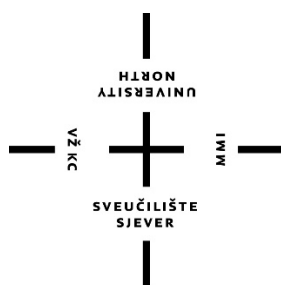
Novo vrijeme donijelo nam je nova rješenja i nove pristupe.

Završni rad opisuje uzrok problema kroz povijesni slijed razvoja filmske glazbe, prijelomnu točku koja je bila ključ za razvoj novog pristupa rješavanju tih problema, te na praktičnom primjeru ispituje i demonstrira mogućnosti stvaranja jednostavnih i složenijih glazbenih pozadina za film i nove medije.

U pismenom dijelu rada je potrebno:

- opisati cjelokupan postupak oblikovanja zvuka
- definirati koncept zvuka albuma
- opisati i objasniti odabir kompozicija i pronalaženje odgovarajućeg zvuka
- analizirati odabir glazbala
- detaljno opisati pre-produkciju i objasniti je u svim njenim fazama
- opisati korektivne procese oblikovanja zvuka
- objasniti komparativne prednosti korištenih suvremenih metoda post-produkcije
- iznijeti zaključak





# Sveučilište Sjever

**Odjel za Medijski dizajn**

**Završni rad br. 64/MED/2018**

## **Stvaranje glazbe za film i nove medije u kućnom studiju**

**Student**

Jurica Mustač, 1183/336

**Mentor**

Dubravko Kuhta, docent umjetnosti

Koprivnica, rujan 2018. godine



## **Predgovor**

Završni rad obrađuje tematiku stvaranja glazbe za film i nove medije. Osvrće se na njezin povijesni razvoj, obrađuje proces stvaranja kompozicije od idejnog promišljanja do završne produkcije. Navedena su i najznačajnija imena kompozitora suvremene filmske glazbe s kojima bi se trebao upoznati svatko tko se namjerava baviti ovom vrstom umjetosti.

Praktični rad obrađuje princip stvaranja glazbe u kućnom studiju kao alternativnom rješenju za sve ubrzaniji i produktivniji proces kreativnog stvaranja glazbenih kompozicija.

Ovim putem zahvaljujem svom mentoru Dubravku Kuhti na strpljivom, korektnom i pedantnom navođenju kroz sve faze izrade završnog rada.

## **Sažetak**

Filmska glazba, nekoć osporavan glazbeni žanr, a danas iznimno cijenjen i grandiozan u svom obujmu stvaranja i reprodukcije, ima svoje posebno mjesto u kulturi industrije zabavnog sadržaja. Povijesni slijed razvoja filmske glazbe protezao se od prvih nijemih filmova koje je pratila živa glazba do današnjih ostvarenja s glazbom sastavljenom računalnim programima. Sam proces skladanja vrlo je složen jer zaokružuje brojna teoretska i praktična znanja i vještine iz tehničkih i umjetničkih područja. Razvojem novih tehnologija stigle su i nove metode komponiranja pa se hiperprodukcijom glazbenog sadržaja, posebice u sferi novih medija otvorilo pitanje zaštite autorskih prava i zarade na glazbenim djelima. Hiperprodukciji je pomogla i laka dostupnost potrebnih komponenti za stvaranje glazbe iz vlastitog doma, a kako to izgleda u praksi opisano je u zadnjem dijelu završnog rada.

### **Ključne riječi:**

film, glazba, skladatelji, novi mediji

## **Popis korištenih kratica**

<b>USC</b>	University of Southern California
<b>MIDI</b>	Musical Instrument Digital Interface
<b>DAW</b>	Digital Audio Workstation



# Sadržaj

1. Uvod .....	1
2. Povijest filmske glazbe .....	3
Razdoblje nijemog filma .....	3
Zlatno razdoblje.....	3
Pedesete i šezdesete.....	4
Sedamdesete, osamdesete i pojava synthesizera .....	4
Devedesete .....	5
Novi milenij.....	5
3. Proces skladanja glazbe za film.....	6
3.1. Priprema .....	6
3.2. Konceptualizacija i planiranje .....	8
3.3. Komponiranje .....	13
3.4. Produkcija i snimanje .....	18
4. Najznačajnija imena suvremene filmske glazbe.....	22
5. Novi mediji i autorska prava .....	25
6. Organizacija kućnog studija .....	28
7. Praktični rad.....	29
7.1. Skladba 1 — Kiša (03:38).....	30
7.2. Skladba 2 — Glockenspiel (02:02) .....	30
7.3. Skladba 3 — Sunčano (03:23) .....	30
7.4. Skladba 4 — Stari romantik (02:28) .....	31
7.5. Skladba 5 — Loši momci (02:24) .....	31
7.6. Skladba 6 — Podmornica (05:10).....	31
7.7. Snimanje, produkcija i export skladbe .....	32
8. Zaključak .....	34
9. Literatura .....	37





# 1.Uvod

Napredak tehnologije, brzi pristup informacijama i globalno umrežavanje rapidno mjenjaju današnji svijet. Te se promjene događaju na svim znanstvenim, društvenim i umjetničkim spektrima našeg postojanja i stvaranja. U ovom potonjem, specifična je tranzicija u području filmske umjetnosti koja se do danas razvila u neslućenim razmjerima. Od prvog dana nijemih filmova pa do danas, filmska je umjetnost išla ruku pod ruku sa glazbom koja je obogaćivala, pojačavala i ulijevala se u kalup filmskog scenarija oživljavajući film u punom smislu. U početku su to bile ili solo dionice, ili kvarteti, orkestri, big bandovi ili nešto tome slično. Oni bi pratili radnju filma ili davali poseban ugođaj unutar određenih kadrova. Proces stvaranja i snimanja takve glazbe bili su megalomanski, spori i skupi. Sve dok se nisu pojavili prvi synthesizeri i računalni programi za digitalno komponiranje glazbe koji su omogućili brže, jeftinije i efikasnije stvaranje ne samo glazbe kao takve već i širih zvučnih kulisa.

Glazba je s dolaskom novih tehnologija, medija i općenitim razvojem zabavne industrije dobila velik dio novog tržišnog prostora. Tako je danas prelazak s TV-a na internet platforme za dijeljenje video sadržaja poput YouTubea, glazba dobila nove motive, nove primjene. Ljudi iz čitavog svijeta odjednom su postali filmaši, voditelji vlastitih emisija, animatori, reporteri, dokumentaristi, režiseri igranih filmova i slični kreativni profili. Kroz svoj rad nesmetano su koristili glazbu koja im je bila lako dostupna zahvaljujući kaotičnom stanju neometanog dijeljenja sadržaja putem interneta, sve dok u tu priču nisu ušla pitanja i prava autora na zaštitu vlastitog kreativnog rada. S vremenom je sve regulirano pa se među korisnicima pojavio problem dijeljenja video sadržaja s glazbom za koju nisu kupljene licence za njezino korištenje. Nije dugo trebalo čekati da združena "internet nacija" preuzme stvar u svoje ruke i krene skladati i dijeliti besplatno svoju glazbu kako bi korisnicima omogućila nesmetan kreativni izražaj uz kvalitetetnu gazbenu dopunu.

Sve to omogućeno je kroz pojednostavljenje tehnologije za glazbenu produkciju pa je danas moguće iz kuta vlastite sobe stvoriti glazbu dostojnu holivudskih blockbustera, glazbu koja će imati primjenu u televizijskom ili online-stream programu ili glazbu za industriju video igara.

Kako bi dokazao da je to stvarno izvedivo i da stvari mogu funkcionirati na tom nivou, pokazat ću kroz ovaj završni rad na koji način pristupiti kreiranju, snimanju i produkciji glazbe za film i nove medije iz kuta vlastite sobe: od navođenja neizostavne tehničke opreme pa do računalnih programa za snimanje odnosno kreiranje i produkciju glazbenog djela.

Kako bi uopće shvatili korijene tog pristupa i prikazali širu sliku pravog problema, kroz rad ću se osvrnuti i na povijesni kontekst stvaranja filmske glazbe, na pojedince koji su ostavili upečatljiv trag i uspostavili moderne temelje pristupa stvaranja glazbenog žanra filmske industrije. Sam pionir takvog pristupa; *Hans Zimmer* svojedobno je izjavio kako su za ono što on stvara danas dovoljni računalo i MIDI kontroler, što me osobno potaknulo da na temelju toga baziram glavnu misao ovog završnog rada.

S obzirom na moto današnjeg ubrzanog svijeta; “brzo i jeftino”, i sama ta glazba postala je, kao što je to vidljivo i na ostalim multimedijским sadržajima, reciklirana i predvidljiva. Svako djelo nosi u sebi dijelić nečeg što već postoji, nečeg što je utjecalo na razvoj onog koji je stvorio to novo djelo. Postavlja se pitanje je li to dobro ili loše, a odgovore ću probati dati u nastavku ovog završnog rada. Pričam dakle o originalnosti dijela proizvedenog na “proizvodnoj traci” - pojam kojim bi danas mogli nazvati proces užurbanog i masovnog stvaranja ne samo glazbenog već i spomenutog općeg multimedijskog sadržaja u eteru masovnih medija i konzumerističke zabavne industrije.

Ono što je još zanimljivo u svom tom pristupu je minimalna zahtjevnost poznavanja glazbene teorije što bi u nekim prošlim vremenima bilo nezamislivo (osim primjera samoukih glazbenika koji su svirali po sluhu). Kao što je još teže nekome tko svih ovih godina nije išao u korak s vremenom, objasniti ili barem pojmiti da je preko malog elektroničkog uređaja danas moguće u vlastitu sobu uvesti, snimiti i producirati čitav komorni orkestar.

Za informacije ili potkrijepljenje teza služit ću se dostupnom mi literaturom, isječcima iz dokumentarnih filmova i videa te brojnim člancima i medijskim sadržajima s interneta.

## 2. Povijest filmske glazbe

Pojavu filma omogućila je industrijska revolucija s krajem devetnaestog stoljeća kada čovječanstvo zalazi u novu tehnološku eru. Pojavljuju se brojni izumi, od telefona, telegrafa, do radija i televizije odnosno pokretnih slika. Ovo zadnje omogućit će razvoj cijelokupne novonastale umjetnosti filma i glazbe i u neslućenim razmjerima promjenit daljnji tijek razvoja industrije zabave. Taj stoljetni proces dviju umjetnosti tekao je paralelnim tokovima, pa su film i glazba od svog početka pa do danas ostali u simbiozi, potpomažući i dopunjujući jedno drugo u punom smislu tih riječi. Tu simbiozu možemo periodički raščlaniti na nekoliko povijesnih era:

### 2.1. Razdoblje nijemog filma

Nijemi film naziv je za prvotne uratke s pokretnim slikama koji nisu sadržavali dijaloge već su eventualno bili praćeni glazbenom pozadinom klavira, kakvog kvarteta ili orkestra. Prvi film koji je uspio povezati glazbenu pozadinu, dijalog i snimljeni materijal bio je “Pjevač džeza” koji je premijeru doživio 1927. godine u Americi. [1] Sa novim mogućnostima sinkronizacije glazbe odnosno zvuka i slike, kreće razvoj umjetnosti filmske glazbe.

### 2.2. Zlatno razdoblje

Od početka tridesetih stvari kreću u novom pravcu. Već 1933. *Max Steiner* radi kompletni soundtrack za kultni *King Kong* što je prvi primjer klasičnom pristupu stvaranja glazbe za film. U konačnici to je značilo da je film po prvi puta pratila glazba prema intenzitetu radnje koja se odvijala na filmu. Napetost, dramatičnost, letargiju ili kakvu drugu ekspresiju potpomogla bi glazba striktno komponirana za pojedine scene iz filma. Osim za scene, pojedine melodije (teme) vezale bi se i za određene likove iz filma. Ta je u praksa *lajtmotiva* ostala i do današnjeg dana pa bi recimo u serijalu filmova *Ratova zvijezda* ulazak *Dartha Wadera* u scenu bio popraćen sa specifičnom puhačkom koračnicom *Johna Williamsa*, kao što je primjerice u *Piratima s Kariba* to slučaj sa *Zimmerovom* skladbom “He’s a pirate” kad bi *Johnny Depp* ušetao u priču utjelovljen u lika kapetana *Sparrowa*. [2] Osim Steinera, ovo razdoblje iznjedrilo će i neke od najznačajnijih kompozitora starog kova kao što su *Enrich Korngold*, *Alfred Newman* te *Bernard Herman* koji je zaslužan za upečatljiv glazbeni manevar iz filma “Psycho” *Stanleya Kubricka*. [3]

### 2.3. Pedesete i šezdesete

U ovom razdoblju džez kao tada popularna glazba ulazi i na filmsku scenu. Uz njega su se vezale rasističke konotacije koje su stoljećima djelile Američku povijest. Tako je primjerice postojao “bijelački džez” koji je sviran u orkestralnim okvirima veselog ritma nalik swingu te “crnački džez” koji je bio džez kakav zapravo poznajemo, sirov, mračan i grub.[4] Ime koje se najčešće spominje u literaturi ovog žanra je *Alex North* i njegov soundtrack za film “A Streetcar Named Desire” s *Marlonom Brandonom* u glavnoj ulozi. Valja spomenuti i *Duke Ellingtona* i njegove kompozicije za film “Anatomy of a murder” kao klasičnog primjera orkestralnog džez kompozitora.

Šezdesete godine definitivno će oblježit *Bernard Herrmann* sa svojom upečatljivom skladbom za kulturni film “Psycho” *Alfreda Hitchcocka*. Primjetan je odmak od džez glazbe prema klasičnoj formi tematski određenih kompozicija. Scena s tušom u kojoj *Herrmann* glazbom dovodi napetost do svog vrhunca i dan danas je jedna od najupečatljivijih glazbenih pozadina u filmskoj povijesti. Zapravo, ovdje glazba nije samo pozadina već postaje utjelovljenje cijelog filma, njegov zaštitni znak.

*Ennio Morricone* također je dao svoj odol ovom razdoblju sa prepoznatljivim glazbenim uratkom za western “The Good, The Bad and The Ugly” i oblježio tzv. žanr “pustinjske glazbe”.

Tih godina pojavljuju se i nove tendencije da se u filmovima koristi već postojeća popularna glazba ili glazba koja se proslavila i postala popularna tek nakon nekog filma. Sjajan primjer za to je film “The Graduate” *Mikea Nicholasa* kojem su svoj doprinos dali *Simon & Garfunkel* čija će pjesma “Mrs. Robinson” koja se direktno nadovezuje na ženski lik iz filma, nadići okvire ovog filma i postati apsolutni hit godine. Isto kao što je, također njihova, “Sound of silence” savršeno opisala depresivni karakter glavnog lika kojeg tumači *Dustin Hoffman*.

### 2.4. Sedamdesete, osamdesete i pojava synthesizera

U ovom zlatnom razdoblju rock 'n' rolla, kao kontraefekt ovom glazbenom žanru pojavljuje se jedno od najznačajnijih imena u povijesti suvremene filmske glazbe; *John Williams*. Tokom sedamdesetih on radi na glazbi za filmove kao što su “Star Wars”, “Jaws”, “E.T.” te serijal o *Indiani Jonesu* i na velika vrata otvara put nadolazećoj generaciji skladatelja kao što su *James Horner*, *Hans Zimmer* i *Howard Shore*. [5] Od ovih nabrojanih, *Hans Zimmer* među prvima će krenuti eksperimentirati s novim mogućnostima synthesizera i do današnjeg dana ostat će najsvestraniji skladatelj filmske glazbe. Njegova ingenioznost očituje se u činjenici da je

sposoban za svaki film napraviti unikatnu glazbenu pozadinu koja ni u jednom segmentu neće podsjećati na već komponirana djela iz njegovog kreativnog opusa. To se recimo ne može reći za grčkog *Vangelisa* (Evangelos Odysseas Papathanassiou) koji je također bio svojevrsni pionir elektronske glazbe na filmskom platnu najpoznatiji po djelima iz filmova “Blade Runner”, “Conquest of Paradise” te “Chariots of fire”. Njegova upečatljiva glazba odnosno njegov glazbeni opus, za razliku od spomenutog *Zimmera*, bio je dosta jednoličan i repetativan no unatoč tome ostavio je velik trag u umjetnosti filmske glazbe. Tokom narednog desetljeća kombinacijom orkestralnih dionica i synthova služit će se se i *Brad Fiedel* (“The Terminator”), *Wendy Carlos* (“Tron”) te *Jerry Goldsmith* (“Star Trek”). [3]

## 2.5. Devedesete

Hollywood u devedesetima plovi na valovima genijalnih redatelja (dobrim dijelom proizašlih iz USC-a) koji su kalili svoj zanat kroz prethodna dva desetljeća. Ništa manje genijalni nisu bili ni glazbeni kompozitori koji su ih pratili u stopu sa svojim talentom. Tu se posebno ističu *Alan Silvestri* s glazbenim djelima za “Forest Gump”, “Back to the Future”, “Predator” i “Contact”, zatim *Thomas Newman* za filmove “Scent of a Woman”, “American Beauty” i “Green Mile” te *Danny Elfman* s glazbom za filmove “Batman”, “Edward: Scissorhands”, “Mission: Impossible”, i “Good Will Hunting” (nabrojani su samo izdvojeni između ostalih njihovih glazbenih ostvarenja). Važno mjesto u povijesti filmske glazbe zauzima i spomenuti *James Horner* koji je ostavio neizbrisiv glazbeni trag na filmskim ostvarenjima kao što su “Titanic”, “Braveheart”, “Avatar”, “A Beautiful Mind” te “Jumanji”, između ostalih.

## 2.6. Novi milenij

U novom mileniju pa sve do danas, fantastičnu glazbenu priču i dalje pričaju prethodno navedeni autori te mnogi drugi iz nekih novijih generacija kao što su *Steve Jablonsky* i *Klaus Badelt*. Uz to glazbeni pravci su danas pomješani iz svih smjerova i ne postoje više pravila i izuzetci.



### 3. Proces skladanja glazbe za film

Prema teoriji *Freda Karlina* i *Rayburna Wrighta* opisanoj u knjizi “On the track - A guide to contemporary film scoring” [6], proces skladanja filmske glazbe prožima se kroz nekoliko ključnih koraka:

#### 3.1. Priprema

Stvar kreće od pregleda scenarija, pregledavanjem preliminarne montaže filma za koji se radi glazba te dogovora s redateljem, producentom i montažerom oko profila glazbe koja će se komponirati i snimiti za film. *Karlin* i *Wright* navode kako je bitno zapravo znati tko je nadređen odnosno tko komunicira ideje, prijedloge i zahtjeve prema kompozitoru glazbe kako bi se izbjegle konfuzne situacije u kojima na kraju finalni produkt uopće nije onakav kakav je trebao biti prema redateljevoj zamisli, jer je kompozitor cijelo vrijeme umjesto s redateljem komunicirao s producentom. S druge strane, montažer je taj koji na kraju radi završnu obradu odnosno sinkronizaciju glazbe, dijaloga, zvučnih efekata i snimljenog videa pa dobar dio odluka leži i na njemu. Dobra komunikacija i jasna artikulacija ideja, prijedloga i prohtjeva zapravo je ključni segment u pripremi glazbenog djela za film jer će kvalitetni dijalog između dvije stranke eliminirati eventualne pogreške, krive interpretacije i suvišno potrošeno vrijeme. To je naravno bitno i zbog uvijek prisutnih vremenskih rokova i limitiranih budžeta. Iz tog se razloga osim tehničke potkovanosti, glazbenog znanja i kreativnosti od kompozitora očekuju i dobro razvijene komunikacijske vještine. Uspješnost snimljenog djela očitovat će se u vještini kompozitora da ideje redatelja i scenarista prenese u zvučno glazbeno djelo koje će se uklopiti u njihov audio-vizualni koncept priče koju pokušavaju ispričati svojim filmom. Glazba je tu da opiše karakter nekog lika, da naglasi odraz njegovih emocija, da pojača napetost priče, da stvori i komunicira prostorno-vremenske odnose unutar radnje filma te da udahne “dušu” cijeloukupnom filmskom ostvarenju. Kao što je uloga redatelja da na platno prenese zamisli scenarista i kreatora priče, tako tu istu ulogu ima i skladatelj filmske glazbe kroz zvučni zapis. Sve na kraju ovisi o prohtjevima redatelja i načinu njihovog rada. Neki će zadati striktno smjernice i tražiti specifične stvari dok će neki pustiti skladatelju na volju da napravi ono što smatra da je potrebno i da potom onda ponudi gotovo rješenje koje može ali i ne mora biti prihvaćeno. Također, dosta toga ovisit će i o montaži. Možemo reći da zapravo ne postoji pisano pravilo pristupa procesu sinkronizacije glazbe i filma već sve ovisi o osobnim preferencijama pojedinih autora. Kao što je to vidljivo iz povijesti filmske glazbe, neki će redatelji posegnuti za već poznatim ili unaprijed postojećim/snimljenim glazbenim djelima. Neki pak će striktno zahtijevati da glazba bude

snimana prema pratnji scena iz prvih rezova filma. Ima i onih koji preferiraju poslagivanje kadrova u montaži prema zvučnoj pozadini ili prilagođavanje glazbe sa rezovima i efektima stišavanja i pojačavanja intenziteta. U pravilu je u scenariju zapisano kakva glazba bi trebala pratiti određene kadrove odnosno scene pa se skladatelji uglavnom vode oznakama unutar pisanog teksta. Oni koji rade na taj način, sudjeluju u procesu stvaranja filma od početka do kraja. S druge pak strane postoje i kompozitori koji rade dijametralno suprotno na način da snime glazbu skroz po svome neopterećni cijeloukupnim postupkom snimanja filma. Na taj se način dobiva više vremena i prostora za stvaranje glazbenog djela što u konačnici znači kvalitetniji i originalniji izvršni produkt. Jedini rizik ovdje je da se taj kranji rezultat na kraju ne sviđi nadređenima, no takve se stvari eliminiraju u preliminiranim razgovorima sa filmskom ekipom tako da na kraju nema iznenađenih. Ako se svi već u početku slažu s takvim pristupom onda su svjesni mogućih ishoda. Jedan od takvih primjera je fantastičan glazbeni rad *Hansa Zimmera* za film “The Thin Red Line” *Terrencea Malicka*. Njemu je predao kompletni set glazbenih traka prije nego li se film uopće počeo snimati. [6] Koliko je to bilo uspješno govori i podatak da je *Hans Zimmer* za taj rad 1999. nominiran za *Oscara* u kategoriji “Najbolje originalne muzike”. [7]

U kinematografiji ali zapravo i u čitavoj umjetničkoj sferi poznat je pojam “utjecaja” i “inspiracije”, gdje se autori redovito osvrću, bilo suptilno ili namjerno, na radove njihovih prethodnika. Poznato je da su na Georga Lucasa kod sastavljanja priče i režiranja “Star Wars” serije filmova veliki utjecaj imali stari western filmovi, bajke, stripovi o Flashu Gordonu, film “Sedam Samuraja” te njegovi prethodno snimljeni filmovi iz koje je vadio neke dijelice i implemenitirao ih u novi film. [8] Isti princip imali su i mogli drugi redatelji, a od toga nisu odmakli ni kompozitori filmske glazbe. Upravo je *John Williams* za spomenuti “Star Wars” serijal inspiraciju pronašao u operi “Ciklus” njemca *Richarda Wagnera* iz kraja prve polovice 19. stoljeća. Zahvaljujući tome, danas kad preslušavamo ovo *Wagnerovo* djelo zaista imamo dojam da slušamo glazbenu pozadinu nekog veličanstvenog filmskog ostvarenja što je vrlo zanimljiv rezultat jer u ono vrijeme filmovi nisu postojali niti je *Wagner* mogao predvidjeti nešto takvo. Također u navedenom primjeru svoje zasluge nosi i *Tchaikovski* čije je “Labuđe jezero” indirektna inspiracija za lajtmotiv ljubavnih scena između princeze *Lejle* i mladog *Anakina Skywalkera*. [9] Da stvar bude još zanimljivija, prepoznatljiva tematska skladba s uvodne špice *Star Warsa* zapravo je idejno preuzeta iz glazbe *Ericha Wolfganga Korngolda* za film “Kings Row” iz 1942. godine. [10] Takve metode ponekad mogu dovesti do tužbi no kako su sudski procesi po tom pitanju često neizvjesni i skupi, rijetko se kad zapravo i dogode. Problem leži u činjenici da je glazbu nemoguće patentirati i teško je uopće dokazati da je neki dio “ukraden” iz

nečijeg drugog autorskog rada s obzirom na široki spektar tonova i harmonija. Pomalo je apsurdno pomisliti da bi netko mogao držati prava na određeni ton, no naravno, stvari su vrlo jasne kad je u pitanju očita namjera da se oskvrne ili u službi profita preuzme tuđe djelo i stavi pod svoj potpis. U svom eseju “A Theory of Film Music” *Dan Golding* navodi kako je to zapravo ustaljena praksa i mnogi skladatelji (a i drugi umjetnici) to rade iz počasti i poštovanja prema onima koji su ih inspirirali i potaknuli na kreativan rad. [11] Princip izbjegavanja “plagiranja” može se sprovesti kroz održavanja ritma i “duha” neke skladbe koji se onda prenose na neku novu skladbu. Na taj način je opstala ta stara struktura ali je skladba dobila novu srž. To se često dešava sa raznim skladbama koje prate određene, ustaljene trendove nekog razdoblja kada se igra “na sigurno”. Tako je danas vrlo aktualno stvaranje epskih glazbenih pozadina sa imponirajućim ritmičkim dionicama i nabrijanim, deformiranim basovima koji imponiraju u uši gledatelja kad u bogato opremljenim kino dvoranama gledaju novi trailer za neki nadolazeći film.

U slučajevima gdje glazba dolazi naknadno na snimljeni materijal, koriste se takozvane “privremene trake” koje služe kako bi dočarale atmosferu i karakter radnje ili likova u pojedinim scenama kako bi olakšale posao u montaži filma. One se prije završetka filma zamjenjuju pravim, cjelovitim glazbenim dionicama no u ponekim slučajevima ove “privremene” zvuče toliko dobro da ih redatelj i montažer na kraju ostave kao finalno rješenje. [12] Te “privremene” trake mogu poslužiti i samim skladateljima kako bi dobili točni uvid u stil i vrstu glazbe koju bi oni trebali sastaviti. Osim toga, u korelaciji s režiserom i scenaristom, skladatelj bi trebao iz preliminarnog pregleda scenarija s označenim dijelovima trebao znati iščitati upute u kojima piše što se kada i gdje odvija, kada kreće glazba i kakva ta glazba mora biti. One su sastavljene kraticama prema definiranim normama iz filmske industrije i omogućavaju lakše i brže snalaženje kroz veliki broj stranica scenarija. Primjena ovakvog načina rada bila je osnovno pravilo u prošlim vremenima sve dok digitalna tehnologija nije preuzela primat, odnosno sve dok se nije krenulo u digitalizaciju filmskog stvaranja koje je filmsku traku poslalo u ropotarnicu povijesti. Danas je sve to brže i fleksibilnije pa kompozitor ne mora više čekati da vidi završni rez snimanog filma već može odmah dobivati dijelove snimljenog materijala kako bih dobio uvid u scene koje mora “dopuniti” svojom glazbom.

### **3.2. Konceptualizacija i planiranje**

Konceptualizacija djela srž je samog procesa skladanja glazbe za film. Kad smo već prošli preliminarne pripreme i upoznavanje sa idejom scenarija i uspostavili izravni kontakt s režiserom i producentima, na red dolaze prvi pravi kreativni koraci. Na početku je bitno sagledati

širu priču, vremenski i prostorni smještaj radnje, likove, žanr te naravno upute filmske ekipe koja stvara film.

O ovom postupku možemo razmisliti slušajući primjerice glazu *Jamesa Hornera* za film "Braveheart". Riječ je o svojevrsnom epu o Škotskom junaku *Williamu Wallaceu* koji se bori za slobodu svog naroda koji je stoljećima ugnjetavan od okrutne i beščutne Engleske kraljevine. Već iz ovog banalnog opisa možemo izdvojiti nekoliko ključnih stavki kojima možemo početi graditi koncept naše glazbene priče:

- povijesna priča srednjovjekovne tematike
- emocionalna spona spram potlačenih i ugnjetavanih
- Škotska kao zemlja zelenih prostranstava, vječitog tmurnog i kišnog neba, na otoku od čijih se hridi odbija moćni ocean - otok koji stoljećima prkosi jačim silama i ne posustaje
- patriotizam, ponos, domoljublje
- borba za neki cilj, nadmetanje s jačim protivnikom, inferiornost
- hrabrost
- simbolika jedne osobe kao nacionalnog statusa pozitivnih vrednota
- tužno skončanje hrabrog junaka
- poraz dobra, nepravda i nemoć
- himna, posveta i počast prema znanim i ne znanim povijesnim junacima

*Horner* ovdje gravitira između klasičnog orkestriranog pristupa s implementacijom tradicionalnih i srednjovjekovnih instrumenata otočkog poneblja. Neizostavni instrument su dakako "Škotske gajde" koje apsolutno odražavaju povijesni duh ove zemlje, kao instrument koji je sačuvan još od davnih dana te uspješno prenosi zvuk prošlosti kroz sva ova minula stoljeća. U trenutku kad želi ublažiti prodornost ovog instrumenta, a bez da izgubi emocionalnu primjesu škotske tragedije, u skladbu se uključuje flauta uz pratnju harfe. Time je stvoren jedan bajkovit spjev koji se fantastično nadovezuje i na ljubavnu priču unutar filma. Prate ih gudački instrumenti koji razvlače dinamiku i intenzitet skladbe prema epohalnoj završnici gdje se na kraju susreću s oboom i ostalim puhačkim instrumentima od truba do rogova. Bobbene scene prate snažni ritmovi ritamske sekcije podižući tempo i intenzitet do samog usijanjanja, naglašavajući brutalnost krvave borbe prsa o prsa. Zvuk flauta koje se raspršuju kroz "eter"

naglašavaju veličanstvenost Škotskog krajolika i ponosni duh ovog naroda, a u trenutku prije borbe snažno pojačavaju dojam motivacijskih govora.

Tako je *Horner* mogao i morao na temelju nekih glavnih načela same priče, upotrijebiti instrumente koji će odgovarati prethodno navedenim stavkama. To su stvari koje su same po sebi logične, pa možemo reći da je glazbeno djelo za ovaj film moglo zvučati jedino tako kako je zvučalo jer ništa drugo nebi imalo smisla. No sve dakako ovisi o smjelosti i hrabrosti redatelja koji traži tu savršenu “boju” glazbe koja će prožimati film. *Horner* ovdje ostaje poprilično konzervativan i dosljedan pa sam soundtrack iako poprilično upečatljiv i reprezentativan, u cijelini zvuči pomalo dosadno odnosno repetitivno. Tu se dakako radi o afinitetima, smjelosti i hrabrosti samog kompozitora koji zna što hoće ili u krajnjem slučaju zna što ne želi. Na taj način svaki skladatelj gradi svoj stil, svoj potpis po kojem se lako prepoznaje njegovo djelo iako možda prije slušanja nismo uopće upoznati s imenom autora skladbe. Nasuprot *Horneru*, *Hans Zimmer* vjerojatno se nebi libio napraviti nešto u svom stilu u šumu harmoniziranih instrumentalnih dionica ubaciti solo dionicu na električnoj gitari, kao što je to napravio u glazbi za film “*Pirates of the Caribbean*”.

Konceptualizacija je dakle svojevrsna odrednica prema kojoj ćemo graditi stil i strukturu naše skladbe. Kao kad primjerice dizajner izrađuje crtež, vizualni koncept nekog protipa koji na sebi sadržava osnove karakteristike i prepoznatljiv stil brenda pod kojim izlazi, egzistira. Ona nikada nije ograničena samo na suštinu opće radnje nekog filma već može raščlaniti čitavu priču na pojedine bitne segmente filma. To mogu biti pojedini likovi, lajtmotiv određenog predmeta ili artefakta, grupa ili skupina ljudi (pleme, narod i sl.), podneblje, vremenski okvir filma, smještaj radnje, atmosfera, doba dana ili nešto skroz deseto, ovisno o scenariju. Ovdje treba spomenuti i činjenicu da se ponekad sama glazba može tretirati i kao atmosferska zvučna kulisa, a s obzirom na konceptualne razine avangardnog pristupa muzici, tu razliku između glazbe i atmosfere je ponekad teško ili uopće nepotrebno razdvajati. Primjer toga može se naći u kultnom “*Blade Runneru*” gdje famozni *Vangelis* sa svojim analognim synthovima stvara distopijsku atmosferu mračne budućnosti. To radi toliko uspješno da glazba ovog filma postaje prepoznatljiv pečat cijelog filmskog djela, pa nas samo slušanje ove glazbe bez gledanja filma može vrlo precizno odvesti u taj fiktivni svijet ne tako daleke budućnosti. Ovaj završni rad također veže za sebe jedan takav testni snimak.

Genijalan primjer glazbe kojom se opisuje karakterna osobina nekog specifičnog lika je skladba “*Jack Sparrow*” kojom je *Hans Zimmer* (uz *Klause Badelta*) iscrtao specifičnost istoimenog lika iz filma “*Pirates of the Caribbean*”. Skladba počinje u maniri “pijanog hoda” kakav je *Johny Depp* interpretirao kroz lik ovog gusara. *Jack Sparrow* je spretni, majstor za

nevolje, spletke, doskočice, snalažljivost i britak humor. On je neuhvatljiv, šaramantan, neobuzdan i slobodan. Upravo tako teče i tok cijele skladbe koja se onda u dijelovima “lijepi” u montaži prema rasporedu kadrova. Kad se vrtila scena u kojoj lik izvodi neke podle nepodopštine, kroz film svira prvi dio skladbe. U trenutku akcije kad se *Jack* još jednom oslobodi iz okova i sa svojom posadom prkosno zapolovi prema slobodi, kreće drugi dio skladbe koji je veličanstven, grandiozan, uzbudljiv i vrlo moćan.

Shvaćanje ovakve “glazbene naracije” i ovakvog načina opisivanja filmskih segmenata ključno je za svakog kompozitora filmske muzike. Možemo slobodno reći da je kompozitor filmske glazbe punopravni član filmske ekipe te je jedan od važnih faktora u kreiranju filmskog djela.

Na primjeru iz filma “*Lord of the Rings*” za koji glazbu potpisuje *Howard Shore*, možemo iščitati još jedan spomenuti segment koji se odnosi na opisivanje ne jednog već cijele plejade likova grupiranih u zajednice, klanove, obitelji, pleme ili čitav narod. Tako u ovom filmu svoju glazbenu temu dobivaju narodi Gondora, Rohana, stanovnici pitoresknog Shirea te zloglasni orkovi Uruk-Hai iz Isengrada. Dok Gondor i Rohan uživaju veličanstvenu, epsku, bajkovitu kompoziciju s naglašenim trubama i trombonima, Shire je u skroz veselijem, opuštenijem i sretnijem tonu jer takvi su njegovi stanovnici. Shire je bezbrižno mjesto, daleko od rata, daleko od svih loših zbivanja. Tu žive mali sretni Hobiti, dobroćudne naravi i pomalo blesavog karaktera. Upravo takva je i skladba koja ih opisuje. Njima nasuprot, Uruk-Hai orkove opisuje strašna, ritmički vrlo jaka kompozicija, prljavo industrijskog prizvuka koja kao da prenosi udarce maljeva i teških koraka strašne vojske koja nemilosrdno kroči u ratne pohode. Ovdje poseban dojam ostavlja upotreba puhačke sekcije koja doprinosi dramatičnosti cijeloukupne priče oko orkova.

Kao što je već navedeno na primjeru filma “*Braveheart*” (vezano za Škotsku), podneblje odnosno geografski okvir radnje najčešće utječe na odabir instrumenata kojim se ulazi u prostorni koncept. To znači da će film u kojem se radnja odvija primjerice u Japanu, u sebi sadržavati tradicionalna Japanska glazbala. Prođemo li kamerom kraj Egipatskih piramida vjerojatno će nas popratiti glazba na perkusijama, egipatskim flautama i ostalim afričkim instrumentima. *Hans Zimmer* u filmu “*Black Hawk Down*” koristi alžirskog pjevača specifičnog vokalnog izričaja te se koriste mnogim tradicionalnim instrumentima afričkog kontinenta. *Nino Rota* u poznatoj temi filma “*The Godfather*” koristi mandolinu kako bi obilježio talijanski identitet obitelji Corleone.

Jednom kad je skladatelj sastavio sve odrednice teme određene skladbe iz cijeloukupnog albuma, odredio žanrove koji bi se mogli križati unutar skladbe, odabrao instrumente i u glavi i na papiru zacrtao što i na koji način želi ispričati, kreće izrada “prototipa”. Nekad se osnova uglavnom radila na klaviru na kojim bi se onda interpretirala dionica svakog instrumenta pa bi ponekad skladatelj okupio instrumentaliste oko klavira i svirao svoje ideje. Danas su za to zaduženi MIDI kontroleri, DAW programi te bogate biblioteke digitalno nasnimanih zvukova instrumenata iz kojih proizlaze gotove demo snimke. Iako, postoje skladatelji poput *Johna Williamsa* koji se kao vrsni pijanist i dalje drži svojih starih metoda. Ova druga metoda je naravno brža i vjerojatno efikasnija jer se u realnom vremenu dobivaju rezultati pa se odmah može korigirati i uređivati ono što valja ili ne valja. Tom metodom služi se i *James Newton Howard* koji na primjeru skladbe za film “Vertical Limit” kaže:

*“Rad na skici za film “Vertical Limit” bio je vrlo intenzivan i iscrpljujuć. Imao sam dvije opcije: raditi naporno kreirajući sekvence i orkestraciju za demo snimku ili uzeti u ruke olovku i potrošiti četiri tjedna na skiciranje, što je poprilično opterećujuće i oduzima mnogo vremena. U takvim slučajevima preferiram pristup s direktnom izradom demo snimke. To mi ostavlja više vremena za komponiranje jer ne moram sjediti za stolom i iscrtavati tj. ispisivati skice i notne zapise. Ne bih mogao napraviti sve u pet tjedana koliki je bio rok za izradu kompozicije ukoliko bih išao ručno to sve skicirat.”* (Fred Karlin, Rayburn Wright: “*On the track - A guide to contemporary film scoring*” -163. str.)

Kod snimnjama demo primjeraka također ne postoji striktno pravilo kako bi instrumentalne dionice trebale sastavljati. Neki kompozitori odsviraju cijele akorde pojedinih instrumenata dok drugi raslojavaju svaki instrument zasebno. To znači da ako u zamišljenom orkestru imamo tri violine, svaku violinu ćemo snimiti u zasebni pojedinačni kanal. Na taj način dobivamo više opcija za manipulaciju i uređivanje svake pojedine dionice. S druge pak strane, ponekad nema potrebe za takvim pristupom pa se instrumentalizacija snima u punom akordu što je u konačnici brže i jednostavnije.

Najveći problem skladanja MIDI kontrolerom odnosno preko softverskog sučelja predstavljali su dosta loši glazbeni uzorci pojedinih instrumenata. Zvučali bi “plastično”, neuvjerljivo, sterilno i neprirodno. Iz tog razloga su mnogi kompozitori izbjegavali računalno komponiranje glazbe. Međutim, kako se tehnologija i pristup snimanju sve više mijenja na bolje, tako su današnje biblioteke instrumentalnih uzoraka sve kvalitetnije i uvjerljivije. Neke su toliko dobro snimljene da uopće postaje upitno treba li odraditi orkestraciju cijele skladbe ili će

dovoljno dobro poslužiti i demo primjerak. Jedna od kompozitora koji izričit trud ulaže upravo u tu prvu fazu komponiranja je *Hans Zimmer* koji je i vlasnik impozantnog studija u kojem nastaju njegova djela.



*Slika 3.2. Centralni studio Hansa Zimmera (Remote Control Prods, Santa Monica)*

### **3.3. Komponiranje**

Glazba je emotivni izričaj, a kompozitor je maestro koji uspjeva te emocije prenijeti, interpretirati i oblikovati u zadanom kontekstu. U ovom slučaju kontekst je filmska priča i svi njezini sastavni dijelovi. Kreiranje kompozicije je vrlo zahtjevan, mukotrpan i mentalno iscrpljujuć proces često ograničen vremenom i budgetom te podložan brojnim korekturama kako bi se postigao optimalan tajming sinkroniziran sa scenama filma. Danas se u većini slučajeva glazba za film komponira na način da se radi direktno uz već snimljene scene koje se onda naknadno još mogu urediti u post-produkciji. Na taj se način kompozitor može najizravnije povezati sa snimljenim djelom te prilagoditi skladbu emocijama i idejama koje proizlaze iz snimljenih kadrova. Takav se rad mora bazirati na intuiciji, dobrom osjetu za duševno stanje likova u priči, vrsnom poznavanju žanrovske tematike, kvalitetnom izvedbom komuniciranja emocija filma prema gledatelju i naravno, na dobrom poznavanju profila publike koja će gledati i





Slika 3.3. Scena iz filma “Jurassic Park” s tematskom glazbom *Johna Williamsa*

slušati film. Filmska umjetnost ne funkcionira bez publike. Čak i najneshvaćeniji amaterski eksperimentalni film u sebi sadrži želju da ga netko pogleda. Ako glazba u filmu ne komunicira sukladno očekivanjima, film može pričati sasvim drukčiju priču nego bi redatelj ili u krajnjem slučaju gledatelj, mogao to očekivati. Maknemo li iz filma kompletnu muziku, dobit ćemo jedan pomalo dokumentaristički štih. Dobar primjer za to je prikaz scena iz “Jurassic Parka” kada znanstvenici slijeću na otok i ugledaju prvog gigantskog dionosaura. Ostavimo u tim scenama samo zvukove prirode i dijaloga dobit ćemo mnogo realističniji doživljaj filma. Sve nam djeluje kao da gledamo dokumentarac National Geographica. Takvi “nijemi” kadrovi su “ogoljeni”, lišeni emocija, bez poticaja prema gledatelju da u njemu stvori nekakve osjećaje ili da ga poveže s određenim likovima. Sama scena gubi na svojoj veličanstvenosti ako ne postoji glazbena pozadina koja će je uzdignuti u takve epitete. Kad ponovno pogledamo te scene, sa originalnom glazbom *Johna Williamsa*, dobivamo skroz drukčiji dojam, onaj pravi, onakav kakav je i zamišljen pod redateljskom palicom *Stivena Spielberga*. Sad osjećamo oduševljenje znanstvenika koji su uzbuđeni zbog dolaska na otok te oduševljenje koje dolazi do svog vrhunca u trenutku kada ugledaju prvog dionosaura. Scenu prati tematska glazbena pozadina, a kamera je sinkronizirana s emotivnim stupnjem skladbe dok kruža prema glavnim likovima fokusirajući se na njihove facijalne ekspresije začuđenosti. Ekspresija se pojačava uz kadar ravnatelja parka koji ponosno izjavljuje “Wellcome to Jurassic Park” da bi vrhunac krešenda scenom odzvanjao preko pejzaža s pogledom na gorostase dionosaure koji koračaju kroz jezero.

Naravno, govoreći o “praznom hodu” odnosno dijelovima filma bez glazbe, važno je napomenuti da je isto tako bitno znati kada stati s glazbom. Nekad je i ne-sviranje glazbe u filmu zapravo dio glazbenog aranžmana jer kao što je to i slučaj u općenitim glazbenim kompozicijama, pauze također imaju svoju ulogu. One čine skladbu dinamičnijom, mogu služiti za naglašavanje određenih scena ili naglom pojavom, odnosno naglim zaustavljanjem skladbe, mogu sugerirati nekakav napeti događaj koji će uslijediti. *John Williams* primjenio je to na glazbenoj temi za film “Jaws” kada u početku pauzira dionice čelista da bi stvorio početnu napetost koju onda u nastavku sve više pojačava izmjenom dvaju tonova. Takva metoda se dosta koristi u animiranim filmovima gdje se preeksponiraju i prenaglašavaju određene scenske radnje ili primjerice u nabrijanim akcijskim filmovima gdje se ritmičkom sekcijom i pravilnim doziranje pauza gradi uzbuđenje, pokret i dinamika. Često se završni tonovi prije pauze naglase dodatnim zvučnim metalnim efektom koji “sasječe” ton, a puno današnjih najava filmova koristi upravo tu metodu uz upotrebu zvučnih “bljeskova” kojima se režu kadrovi. Još jedan dobar primjer je na filmu “James Bond: Casino Royale” sa početnim parkour scenama gdje glazba (potpisuje je *David George Arnold*) staje točno u trenutku skakanja lika s određenih visinskih platformi da bi se ponovno nastavila pri njegovom slijetanju na tlo. Na taj način je potaknut dojam “ostajanja bez daha” u trenutku kada je liku slobodnom padu kako bi se naglasila monumentalnost kaskaderskog pothvata.

Više nego u bilo kojoj drugoj vrsti skladanja glazbe, u filmskoj je posebnu bitno obratiti pažnju na dinamiku odnosno razinu glasnoće pojedinih dijelova skladbe. Ovo je bitno iz razloga što filmovi obiluju dijalozima likova pa prenaglašena glazba u krivom trenutku može postati skroz neupotrebljiva. To se naravno može korigirati u montaži ali samo do određenog stupnja. Ako je dionica zasićena instrumentima i varijacijama, izlazi iz konteksta i ritmički bježi tempu dijaloga onda ni intervencija u montaži ne pomaže. Iz tog je razloga najbolje komponirati glazbu direktno prema danom video modelu snimljenog filma. Tu je potrebno obratiti pažnju i na tajming odnosno duljine trajanje kadrova i paziti na rezove. Kod prvih nijemih filmova to se moglo popratiti improvizacijom na klaviru da bi se kod sinkroniziranih filmova tajmiranje moralo matematički izračunavati. Danas je stvar mnogo pojednostavljena upravo ovom metodom direktnog stvaranja glazbe prema snimljenim kadrovima.

Spomenuta razina zasićenosti glazbe muzičkim instrumentima je također jedan od bitnih faktora kojeg treba uzeti u obzir prilikom komponiranja. Aranžman s previše instrumenata može u nekim slučajevima dovesti do skretanja pažnje s bitnog ili otežano koncentriranje na ono što režiser pokušava ispričati kroz scenu. Tada je bolje pribjeći metodi minimalizma, uz limitiran i

pomno probran instrumentalni opus. Najčešće se tada pribjegava dionicama klavira s rastegnutim gudačkim dionicama. Još jedan fantastičan primjer takve metode vidimo na skladbi *Thomasa Newmana* za film "American Beauty". Par jednostavnih tonova na klaviru uz laganu pratnju gudačkog orkestra i stvar vrlo dobro funkcionira i na emocionalnoj razini i na funkcionalnoj unutar same naracije filma. Naravno "manje je više" pravilo ne vrijedi uvijek za sve jednako. U krajnosti spram ovoga, štura glazbena pozadina s premalo instrumentalnih dionica i raznih efekata koji bi popunile dojam mogu narušiti doživljaj filmske scene. Banaliziramo li do maksimuma, scene iz filma "Mad Max: Fury Road" kada horda divljih odmetnika progoni glavnog lika po pješčanoj pustoši apsolutno nikako nebi funkcionirale na neke nježne i oskudne dionice klavira. Pa ipak, ni te scene nisu ispunjene instrumentima. Čak se i u ovakvom slučaju pribjelo minimalizmu, i to sirovom kombinirajući glazbenu pozadinu s likom koji svira električnu gitaru na jurećem kamionu. Na ovaj način se stvara teatralni crossover dvaju izvora glazbe koji je sveden na minimum po pitanju gustoće instrumentalnog sastava ali zbog svoje dominantnosti i jačine ipak dolazi do izražaja probijajući zvukove eksplozija, motora i pucnjave. S druge strane, na primjeru filma "Pirates of the Caribbean" *Hans Zimmer* nimalo ne "štedi" na instrumentalnim dionicama te pravi bogate ali harmonizirane aranžmane, dublirajući pojedine dionice i stvarajući jači intenzitet ovog uzbudljivog, spektakularnog filma. U svom tom razmetanju ne libi se ni korištenja orgulja koje su apsolutni vladar svijeta glazbenih instrumenata. Primjer za školske udžbenike po tom pitanju je definitivno skladba "The Organ of Davy Jones" u kojoj uz ionako dominantne orgulje *Zimmer* hrabro još ubacuje i zbor i spektakularne dionice na timpanima i bubnjevima uz orkestralni završetak.

Sam princip komponiranja je različit i vezan je uz individualne navike i principe rada, baš kao i u svakoj drugoj umjetnosti. Ne postoje pisana pravila, a ona koja su godinama bila nametnuta, redovno su kršena i pregažena drukčijim pristupima novijih generacija. Teško bi uopće bilo zamisliti da je cijeli svijet glazbenih kompozitora zbog nekih ustaljenih, školskih pristupa ostao na principu papira i olovke, kad nam tehnologija omogućava mnogo veći zamah i kreativni prostor koji nam je bio nezamisliv do prije nekog vremena. Neki vole strukturirani, postepen proces, a neki prigrlje kreativni kaos i rade po osjećaju unutar određenog vremena. Zapisati ideju, skicirati strukturu, razmišljati o instrumentima, snimiti demo, pa se vraćati na početak, pa izmjenjivati dionice, kombinirati različite instrumente, brisati sve pa raditi ponovno, zaista nema pravila i bilo bi grozno da se ona nekome beskompromisno nameću. Ono što je problem u samom kreativnom poslu kao što je ovaj, jesu kreativne blokade ponekad problem jesu kreativne blokade koje mogu biti poprilično demotivirajuće i depresivne. To su najčešće faze kada ostanemo bez ideja ili bez motivacije za stvaranje nečeg novog jer nam se čini da je

već sve napravljeno. Upravo u takvim situacijama treba zapregnuti i probiti te zidove koje sami sebi postavimo jer je to trenutak kada zapravo rastemo i krećemo u novu etapu vlastitog kreativnog razvoja. Dobra metoda u takvim situacijama ali i uopćenito u pristupu radu je “zagrijavanje” odnosno proces sviranja i isprobavanja određenih glazbenih improvizacija kojima ćemo se udubiti u kreativnu svijest našeg mozga. Jednom kad dođemo do “radne temperature”, isključujemo se iz stvarnog svijeta i uranjamo u svijet kreativne mašte iz kojeg onda vadimo sve ono što duboko u nama čući i čeka da bude iz oživljeno i izneseno u stvarni svijet. Nekoliko citata poznatih filmskih skladatelja potvrđuje nam da se strahovi i kreativne blokade dešavaju i najvećima, i da to nije iznimka već pravilo svakog stvaraoca:

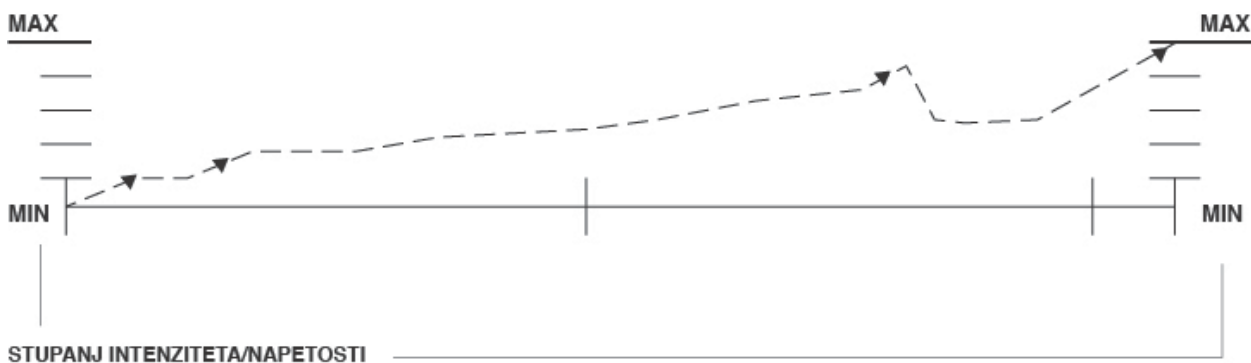
— “*Zapravo se svi grče pod klavirom, podbacuju i zabrinuti su oko pomisli da više nemaju talenta.*”(David Shire)

— “*Na inspiraciju ne možeš čekati*” (Laurence Rosenthal)

— “*Strah je dar, a glavna uloga kreativnosti je prevladavanje tog straha*” (Jerry Goldsmith)  
(Fred Karlin, Rayburn Wright: “On the track - A guide to contemporary film scoring”)

Organizacija segmenata skladbe svodi se na glavnu temu i varijacije koje se nadovezuju na nju. Tema je uvijek jednoznačna, upečatljiva i prepoznatljiva ali se ne mora svirati u jednakoj formi ili jednakim instrumentalnim značajkama. Kao na primjeru iz filma “Basic Instinct” dvije teme unutar filma mogu se i međusobno poklapati i strukturirati unutar jedne skladbe. [6] Svaka filmska skladba u svojoj konačnici ima nekakvu strukturu, bilo da je ona nastala slučajno kroz improvizaciju ili kroz pomno promišljanje i skiciranje. Razlog tome je što je glazbena pozadina nekog filma zapravo priča tog filma u formi bez naracije, likova i pokretne slike. Ona bi sama po sebi trebala označavati neki film do razine prepoznatljivosti djela samo na temelju te skladbe. To se uglavnom odnosi na “tematske” skladbe koje su svojevrsni “logo” filma dok ostatak skladbi opisuje zasebne teme o likovima. Kad već filmska glazba priča priču onda se može i strukturirati na taj način. Tako možemo odrediti uvod, zaplet, vrhunac, rasplet i kraj. U našem slobodnom kreativnom pristupu naravno to ne mora biti pravilo, no držimo li se otprilike tih točaka, lakše ćemo se snaći u navigaciji kroz našu ideju. Jer i ta naša ideja koju želimo iznijeti van u svom konačnom obliku (dakle glazbenog djela) mora imati svoj početak i svoj kraj. A kako bi te dvije krajnje točke bile povezane i kako bi one međusobno funkcionirale, moramo dakako imati neku logičnu složenu strukturu. U suprotnom se kod slušatelja stvara utisak neugodnosti i suptilnog nezadovoljstva jer mozak u glavi unaprijed stvara određena očekivanja i ako ona nisu ispunjena, slušatelj biva razočaran. To jest uloga harmonije i zato postoje glazbena pravila i glazbene

ljestvice. Po toj logici, možemo zamisliti skladbu skiciranu kroz graf tijekom od početka do kraja uz naznake intenziteta dojma kojeg ostavlja na slušatelja:



*Primjer iscrtanog toka intenziteta glazbene teme iz filma "Jaws" Stivena Spielberga (Glazba: John Williams)*

### 3.4. Produkcija i snimanje

Jednom kad je kompozicija dovršena, na red dolazi orkestracija. To je proces u kojem se iz snimljenog predloška ispisuju note svakog pojedinog instrumenta i pripremaju se za orkestar koji onda u studiju uživo snima napisano djelo. Iako danas semplirane biblioteke daju vrlo autentičan zvuk instrumenata do te mjere da se neki koriste samo njima, bez dodatne orkestracije i snimanja punog orkestra, mnogo toga još uvijek ne može zamjeniti pravi orkestar. *Hans Zimmer* čak snima vlastite instrumentalne uzorke od svojih pouzdanih glazbenika te ima već ustaljen krug ljudi s kojima radi pa skladbu prilagođava njihovim izvedbama. Svaki čovjek kao individualni glazbenik daje neku svoju značajku, svoj "štih", svoje emocije i svoj način izvedve nekog djela i što uvijek daje unikatni rezultat za razliku od softverske reprodukcije koja je uvijek ista. Orkestraciju najčešće rade ljudi koji su posebno zaduženi samo za taj dio posla.

U cijeloukupnom procesu postoje tri uloge:

- KOMPOZITOR - promišlja, sklada kompoziciju i snima prototip
- ORKESTRATOR - raspisuje dionice i prilagođava ih za orkestralno izvođenje
- DIRIGENT - vodi orkestar tokom faze snimanja u studiju

Ponekad je sve to jedna osoba, no zbog proračuna i rokova uglavnom to bude podijeljeno na više ljudi, što na koncu donosi i bolji rezultat tim više što netko drugi može dodatno uljepšati ili

popraviti skladbu svojim doprinosom. Naravno u slučajevima kada se radi o malom proračunu, velikom broju skladbi (npr. za TV serije) u kratkom vremenu, sve to provodi jedna osoba. Uz današnju tehnologiju, nije više ni izuzetak pustiti računalnom programu da sam ispiše notaciju svake snimljene trake pa onda eventualno ručno doraditi što treba. U slučajevima takvog pristupa u većim produkcijama, takva notacija dolazi do osobe koja je dodatno prilagođava, ispravlja i eventualno transponira u određeni tonalitet prije nego li zapis dođe u ruke orkestratora. Posebno je izražena uloga orkestratora u današnje vrijeme zbog novog pristupa skladanju glazbe za film i nove medije (kakav će bit opisan u praktičnom dijelu završnog rada) gdje čitav proces skladanja i produkcije izvodi jedna osoba zahvaljujući jednostavnosti i interdisciplinarnosti softverskog sustava preko kojeg se glazba stvara. Tehnologija je omogućila da glazbu danas skladaju i ljudi koji se njome nikad nisu aktivno bavili ili koji imaju malo ili gotovo nikakvog znanja o glazbenoj teoriji i praksi te koji nikad nisu radili s orkestrom pa je orkestrator taj koji pomaže spojiti ideju i koncept iz virtualnog prostora u stvarni svijet. [6]

Kad je orkestracija dovršena, skladba je spremna za snimanje u studiju. Broj glazbenika koji sudjeluju u izedbi djela odnosno snimanju može varirati ovisno o kompleksnosti djela. Od malih termina snimanja sa solistima, kvartetom ili omanjim orkestrom do velikih simfonijskih orkestara sa stotinu glazbenika.

3 flaute (pikolo i 2 flaute)  
3 oboe (2 oboe i engleski rog)  
3 klarineta (2 klarineta i bas klarinet)  
3 fagota (2 fagota i kontrafagot)  
4 francuski rog  
4 trube  
3 trombona (2 tenora i jedan bas)  
1 tuba  
4 perkusije  
1 harfa  
1 klavir  
1 gitara  
1 bass  
1 bubnjevi  
  
= 33 instrumenata sveukupno

16 prvih violina  
14 drugih violina  
12 viola  
10 čela  
8 kontrabasa  
  
= 60 instrumenata sveukupno

ukupni zbroj instrumenata = 93

Tablica 3.4. - *Primjer sastava simfonijskog orkestra za snimanje filmske glazbe*

Osim velikog broja glazbenika, na terminu se nalaze i režiser, producent, ton majstor, glazbeni urednik, supervisor, dirigent, orkestrator, knjižničar koji priprema sve zapise te tehnička ekipa. Za skladatelja je vrlo bitno da je upoznat sa svim suradnicima i da točno zna tko što radi.

U slučaju kad skladatelj ne dirigira orkestrom, njegova pozicija je iza tonskog stola s kojeg ima pregled nad cijeloukupnim procesom. Uz to može i pratiti tijek snimanja prema notama koje ima pred sobom, sugerirati eventualna ponovna snimanja i direktno komunicirati sa svakim sudionikom cijeloukupnog procesa.

Samo snimanje cijelog albuma može potrajati do tjedan dana, ako se radi dva put dnevno po tri sata gdje se u prosjeku dnevno snimi 15 minuta glazbe odnosno 7 i pol po jednom snimanju. Također, snimanje se može odraditi i u zasebnim terminima prema vrsti snimanog materijala. Tako se primjerice može najprije snimiti orkestralni dio skladbe, a zatim se naknadno snimi vokalna izvedba zbora ili solista na tu snimljenu pozadinu. Nisu rijetki ni slučajevi kad se snima samo pojedini solo instrument koji se onda "lijepi" na softverski aranžiranu skladbu. Riječ je o slučajevima kad je skladatelj zadovoljan zadanim instrumentalnim sekvencama iz programa za snimanje, no želi pojedini instrument zamjeniti sa realnijim i vjerodostojnijim instrumentalnim uzorkom ako nije zadovoljan onim postojećim iz biblioteke uzoraka. [6]

Glavnu zadaću u svemu tome imaju tonski snimatelji i tonmajstori koji ozvučavaju instrumente i vode cijeli proces snimanja u tonskoj režiji. I najbolje aranžirana skladba može se upropastiti s lošim mixom dok se loš aranžman može u nekoj mjeri ispraviti u završnoj obradi. Osoba koja snima i vodi cijeloukupni proces mora biti upoznata sa cijeloukupnom skladbom, sa željama režisera i skladatelja, sa instrumentalistima, te mora, uz glazbenu naobrazbu, poznavati tehnike snimanja i tehnologiju uređaja za snimanje. Isto zapravo vrijedi i za skladatelja kako bi lakše mogao komunicirati sa svim živućim faktorima procesa snimanja i produkcije.



## 4. Najznačajnija imena suvremene filmske glazbe

Svijet filmske glazbe zadužila su neka velika imena koja su neke od najpoznatijih filmova trajno obilježila svojim glazbenim izvedbama.

### **John Williams (1932.)**

Najpoznatiji među velikanima i jedan od najvećih uzora skladateljima filmske glazbe. Njegov romantičarski stil odiše senzacionalnim simfonijama s posebno izraženim dionicama puhačkog dijela orkestra kao njegovim zaštitnim znakom. Dobitnik je brojnih nagrada za svoja djela među kojim je i *Oscar* za najbolju originalnu dramsku glazbu "E.T." *Stevena Spielberga*.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *Jurassic Park, Star Wars, Home Alone, Harry Potter, E.T., Jaws, Saving Private Ryan, A.I., Minority Report, Catch Me If You Can, Indiana Johnes*. [13]

### **Hans Zimmer (1957.)**

Ovaj njemački skladatelj jedan je od najutjecajnijih i najinspirativnijih skladatelja filmske glazbe današnjice. Poznat po osebujenim i bogatim glazbenim aranžmanima te stvaralačkom stilu. Svakom filmu pristupa s nekim novim štihom i kreće uvijek iznova tako da mu ni jedan glazbeni album ne zvuči jednako. Dobitnik je nagrade *Oscar* za najbolju originalnu dramsku glazbu za animirani film "The Lion King". Zanimljivo je da se zbog neiskustva s radom na animiranim filmovima prvotno protivio ideji da radi glazbu za tako nešto, no na nagovor šestogodišnje kćere ipak pristaje te na kraju osvaja jedini zlatni kipić u svojoj dosadašnjoj bogatoj karijeri.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *Rain Man, True Romance, The Lion King, The Thin Red Line, Gladiator, Black Hawk Down, Pearl Harbor, Pirates of the Caribbean, Batman Begins, Sherlock Holmes, Dunkirk, Blade Runner 2049*. [14]

### **James Newton Howard (1951.)**

Američki skladatelj s pozamašnom glazbenim opusom. Rođen je i odrastao u glazbenoj obitelji te tu tradiciju održava i danas fantastičnim glazbenim djelima za filmsku umjetnost. Također dobitnik brojnih glazbenih nagrada te nekoliko puta nominiran za *Oscara*.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *Pretty Woman, The Fugitive, Waterworld, The Postman, Unbreakable, Signs, Vertical Limit, King Kong, The Hunger Games*. [15]

### **James Roy Horner (1953. - 2015.)**

Skladatelj, dirigent i orkestrator. Autor je glazbenih pozadina za više od stotinu filmova i dobitnik brojnih nagrada. Poginuo je u zrakoplovnoj nesreći prije nego li je nastavio raditi na glazbi za novi nastavak filma "Avatar". Dobitnik je dvaju *Oscara* za glazbu iz film "Titanic".

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *Aliens, Apolo 13, Braveheart, Titanic, A Beautiful Mind, Avatar, Enemy at the Gates, Deep Impact, Jumanji, Troy.* [16]

### **Thomas Newman (1955.)**

Američki skladatelj s čak četrnaest nominacija za *Oscar* od čega nije uspio dobiti ni jedan kipić, za razliku od njegovog oca koji ih je skupio devet (uz 43 nominacije). Blizak je prijatelj *Johna Williamsa* koji ga je i uveo u svijet filmske glazbe.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *Scent of Woman, The Shawshank Redemption, American Beauty, The Green Mile, The Salton Sea, Finding Nemo, Jarhead, Wall-E, Skyfall.* [17]

### **Howard Shore (1946.)**

Kanadski skladatelj najpoznatiji po glazbi iz trilogije "Gospodar Prstenova" za koju je i osvojio tri zlatna kipića. Poznat po zbarskim dionicama u svojim skladbama te jakim instrumentalima s violinama.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *The Brood, The Silence of the Lambs, Se7ven, Analyze This, Lord of the Rings, Gangs of New York, The Hobit.* [18]

### **Danny Elfman (1953.)**

Američki kompozitor, pjevač, tekstopisac i glazbeni producent. Rođen je u Los Angelesu gdje je još u mlađim danima često posjećivao kino dvorane i divio se skladbama Bernarda Herrmanna i Franza Waxmana. Najpoznatiji je po suradnji s *Timom Burtonom*. Često kombinira orkestar i digitane kreirane zvukove.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *The Brood, The Silence of the Lambs, Se7ven, Analyze This, Lord of the Rings, Gangs of New York, The Hobit.* [19]

### **Ennio Morricone (1928.)**

Talijanski skladatelj rođen u Rimu. Već s devetnaest godina sklada glazbu za teatar. Poznat je po suradnji s redateljem Sergiom Leoneom i kulturnim glazbenim temama za kaubojske filmove "The Good, The Bad and The Ugly" te "For a Few Dollars More". Za sobom broji šest desetljeća karijere i trenutno je najstariji živući filmski skladatelj koji još uvijek radi i nastupa uživo sa svojim orkestrom diljem svijeta. Osvojio je *Oscara* za najbolju dramsku glazbu za *Tarantinov* "The Hateful Eight" te počasni *Oscara* za nemjerljiv doprinos filmskoj glazbi.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *For a Few Dollars More, The Good, The Bad and The Ugly, Asterix and Obelix Meet Cleopatra, Kill Bill, The Expendables, Django Unchained, The Hateful Eight, American Sniper.* [20]

### **Nino Rota (1911. - 1975.)**

Najznačajniji i najplodonosniji predstavnik Talijanskih filmskih skladatelja. Poznat po kulturnoj glazbenoj temi iz filma "The Godfather" za što je nagrađen *Oscarom*. Bio je kompozitor, pijanist te dirigent. U svom glazbenom opusu sadrži i brojne baletne predstave te opere.

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *El Alamein, La Dolce Vita, The Godfather, Amarcord.* [21]

### **Alan Silvestri(1950.)**

Američki skladatelj talijanskog podrijetla uglavnom poznat po glazbenim ostvarenjima za film, iako u početku radi uglavnom za TV produkciju. Nominiran je za glazbu iz filma "Forest Gump" koja je ostala kao jedna od najljepših ostvarenja filmske glazbe ikad napisana. Poznat je po čestoj suradnji s redateljem Robertom Zemeckisom koji je između ostalog režirao i spomenuti "Forest Gump".

Neki od filmova za koje je radio glazbu: *Back to the Future, Predator, Judge Dredd, Contact, Forest Gump, Night at the Museum, The Avengers, The Mexican.* [22]

## 5. Novi mediji i autorska prava

U kontekstu novih medija danas možemo govoriti o internetu i web servisima koji su smjenom generacija postali primarni sektor informativnog i zabavnog medijskog programa. Takve okolnosti dovele su do novog fenomena gdje korisnik više nije samo konzument multimedijskog materijala koji mu servira televizija već je aktivno uključen i odabir sadržaja te kreiranje istog. Ovo potonje znači da je medijska scena doživjela naglu tranziciju premještanja gledatelja iz pasivnog promatrača u aktivnog sudionika u vremenu i prostoru projicirane virtualne zbilje. Observacijom novih generacija lako je zamjetiti jačanje tog novog trenda gdje "svi žele biti YouTuberi" [23] odnosno već spomenuti aktivni sudionici u stvaranju sadržaja. Taj smjer kretanja na medijskom tržištu otvorio je vrata novim kreativnim industrijama i otvorio još veće mogućnosti već postojećim industrijama, ponajviše zabavnoj industriji. Eksponencijalnim povećanjem informacija i medijskog sadržaja kojim smo zasuti na svakom koraku stvorio se gusti, nepregledni šum od kojeg je teško razaznati ili sicerati baš ono što nam treba. U takvim se uvjetima video produkcija pokazala kao najznačajniji i najefektivniji proces sažimanja i prijenosa informacija jer zaokuplja najviše ljudskih osjetila te na vrlo jasan i artikuliran način izdvaja bitno od nebitnog i to izravno plasira u um promatrača. Slobodnom interpretacijom možemo reći da se video produkcija sastoji od snimanja te montaže slike i zvuka. Jedne i drugo je u izravnoj, međusobnoj korelaciji pa iako na užurbanoj web platformi ove dvije stavke dobro funkcioniraju i zasebno, najveću moć imaju upravo kad su sjedinjene u jedno audio-vizualno djelo. Kod tog "rascjepa" se tu prvenstveno misli na slučajeve gdje korisnik nema mogućnost reprodukcije zvuka pa se sam vizualni sadržaj prepričava kroz pokretne slike i tekstualne natuknice što je recimo popularno na društvenim mrežama. S druge pak strane postoje "audiobookovi" te podcast emisije koje su orjentirane isključivo na zvučne sadržaje. No kao što je spomenuto, singergija zvuka i pokretne slike (video) je najzastupljeniji i najproduktivniji multimedijски sadržaj.

Svojevremeno se izlaskom prvih video servisa stvorila konfuzna situacija nereguliranih prava i licenci jer nisu postojali aparati i zakoni koji bi sprječavali neovlašteno korištenje tuđeg glazbenog djela (ili bilo kakvog drugog). Na temeljima tog problema danas se sve više razvija "industrija" autorskih prava, pa postoje pravna udruženja koja se brinu za kakav takav red u neobuzdanom svijetu interneta.

*"Autorsko pravo je pravo koje pripada autorima (stvarateljima) djela iz književnog, znanstvenog ili umjetničkog područja a koje im daje isključivo pravo korištenja svog djela, te*

*pravo da svakog drugog od tog korištenja isključe. Pri tome je važno istaći da su predmet autorskog prava izražaji a ne ideje, postupci, metode rada ili matematički koncepti kao takvi. Autor djela je uvijek fizička osoba koja je djelo stvorila, dok pravna osoba u pravilu autorsko pravo može steći isključivo pravnim poslom. Za razliku od prethodno spomenutih prava (patenta, žiga, i dizajna, koji pripadaju podskupini tzv. industrijskog vlasništva) autoru pripada autorsko pravo samim činom stvaranja autorskog djela i nije potrebno provesti bilo kakav administrativni registracijski postupak. Prava koja pripadaju autoru mogu biti moralna, koja su u pravilu neotuđiva, te imovinska koja mogu biti predmet pravnih poslova. U autorskom pravu srodna prava ubrajaju se prava umjetnika-izvođača na njihovim izvedbama, prava proizvođača fonograma, prava filmskih producenata, prava organizacija za radiodifuziju, prava nakladnika na njihovim izdanjima te prava proizvođača baze podataka"*

(Izvor: [https://www.dziv.hr/files/File/novosti/za-novinare/apsp\\_kreativne\\_industrije.pdf](https://www.dziv.hr/files/File/novosti/za-novinare/apsp_kreativne_industrije.pdf))

Po pitanju glazbenih autorskih prava i korištenje glazbe, pravila su poprilično jasna:

Smijem li koristiti glazbu zaštićenu autorskim pravima kao glazbenu pozadinu za kućni video koji sam napravio i kojeg želim prenijeti na video platformu?

*"Pri izradi određenog djela koji se sastoji od nekoliko dijelova (kao što je kućni video i glazba koja se koristi kao pozadinska glazba), treba biti oprezan s upotrebom zaštićenog autorskog djela. Ako niste nositelj autorskog prava na glazbu, a niste dobili dopuštenje nositelja autorskih prava da koristite djelo, postoji mogućnost kršenja autorskih prava. Bez samog dopuštenja nositelja autorskih prava za korištenje njegovog djela, kršite njegova moralna i ekonomska prava. Njegova moralna prava sastoje se od prava da bude priznat i označen kao autor djela te prava na poštivanje samog djela i časti i ugleda autora. Njegova imovinska prava sastoje se od prava na reproduciranje djela (kao i prava na zabranu reproduciranja djela), prava priopćavanja autorskog djela javnosti (javnost obuhvaća osobe izvan obiteljskog kruga osoba, javna mjesta poput restorana i kafića te Internet) te prava prerade autorskog djela (preinačenja djela, učiniti ga različitog od originalnog djela). Međutim, postoje neke iznimke od navedenih prava. Što se tiče moralnih prava, kada se koristi zaštićeno autorsko djelo, uvijek treba poštivati autorsko djelo samo i ugled i čast autora rada te uvijek navesti autora djela. Nadalje, dopušteno je koristiti glazbu zaštićenu autorskim pravima kao glazbenu pozadinu za*

*kućni video, bez dopuštenja nositelja autorskih prava, u sljedećim slučajevima: ako je djelo korišteno za osobnu uporabu te ne postoji nikakva izravna ili neizravna komercijalna svrha od tog korištenja, a djelo nije namijenjeno ili pristupačno javnosti; te u slučaju da prilagodite djelo zaštićeno autorskim pravom (u ovom slučaju glazbeno djelo) u svrhu parodije na originalno djelo."*

(Izvor: <https://euipo.europa.eu/ohimportal/hr/web/observatory/faqs-on-copyright-hr>)

Postoje dva rješenja na opisani problem sa (ne)zakonitim radnjama. Prvo je da se koristi "slobodna" glazba za koju se ne plaća naknada. Internet je prepun takve glazbe i razni korisnici diljem svijeta svojevoljno dijele svoje uratke potpuno besplatno. Jedini problem kod takve glazbe je što je onda podložna trenutnim trendovima, često u cijelom svom obujmu zvuči jednolično, neoriginalno, ne zastupa uvijek sve prigode i u specifičnim situacijam je teško primjenjiva na baš ono što nama treba. Osim toga, ako je možemo koristiti mi onda je isto tako mogu koristiti i drugi autori pa dobivamo neatraktan, kopiran sadržaj lišen originalnosti. Za većinu slobodnih korisnika je to u redu i zadovoljavajuće. No želimo li potpuno eliminirati sve do sad navedene probleme, jedino rješenje je da glazbu komponiramo sami. Koliko je to kompleksno ili jednostavno, ispitat ću na primjeru snimanja glazbe iz vlastitog improviziranog kućnog studija u praktičnom dijelu završnog rada.

## 6. Organizacija kućnog studija

Iako nam je teoretski za kreiranje glazbe iz kućnog studija dovoljno posjedovanje računala s DAW programom, u nekom ozbiljnijem pristupu poslužiti ćemo se širim spektrom tehničke opreme. Ono osnovno za kvalitetan rad čine sljedeći elementi:

### **Računalo i audio kartica**

Kvalitetno računalo s višejezgrenim procesorom i većom količinom radne memorije. Također poželjno je imati što veći tvrdi disk zbog biblioteka glazbenih uzoraka koje zauzimaju ogromne količine virtualnog prostora. Uz računalo je neizostavna eksterna audio kartica u koju se uključuju MIDI kontroler, mikrofoni, monitori, slušalice te glazbeni instrumenti.

### **DAW program**

DAW je skraćenica za Digital Audio Workstation i odnosi se na programe za snimanje i digitalnu obradu zvuka. Među popularnijima spadaju *Cubase*, *Pro Tools* (kao industrijski standard), *Logic Pro*, *Ableton*, *FL Studio* te *Adobe Audition*. Razlikuju se po kompleksnosti, intuitivnosti, spektrom funkcija, cijeni i platformama na kojima rade. U globalu svi oni rade na istom principu.

### **MIDI kontroler**

Za direktnu komunikaciju s računalom poželjno je imati MIDI kontroler. Iako je teoretski moguće raditi i bez njega, gotovo je nezamislivo ikakvo ozbiljnije kreiranje glazbe bez ovog hardvera. MIDI kontroler je zapravo klavijatura kojom računalu šaljemo podatke o sviranom tonu koje onda te informacije interpretira kroz određeni izlazni ton odnosno zvuk.

### **Slušalice i monitori**

Kvalitetne studijske slušalice zatvorenog tipa koje izoliraju buku omogućavaju nesmetan rad i detaljno preslušavanje snimljenog djela. Uz to se koriste i vanjski monitori koji nam omogućavaju da čujemo kako glazba zvuči reproducirana u prostoru.

### **Mikrofoni i razni instrumenti**

Dodatna oprema ukoliko ne produciramo sav glazbeni materijal samo iz već snimljenih glazbenih biblioteka uzoraka već želimo snimiti i “žive” instrumente i vokale.

## 7. Praktični rad

Kroz praktični rad prikazuje se primjena suvremenih tehnoloških mogućnosti na skraćivanje procesa skladanja filmske glazbe i to iz kuta vlastitog kućnog studija. U tu svrhu kreiran je glazbeni album koji se sastoji od više skladbi koje se međusobno razlikuju po stilskoj obradi i samom pristupu ali djeluju kao primjenjiv materijal koji se može koristiti u filmskim zapisima, medijskim projektima ili u video igrama. Svaka skladba nastoji se izraziti određene narativne značajke, držeći svoj početak i kraj u međusobnoj korelaciji kroz izmjenu glazbenih međusekvenci koje se dopunjuju, mješaju i isprepliću. Kroz određeni stupanj eksperimentalnog pristupa i propitkivanja teorijskog dijela ovog završnog rada, skladbe se mogu promatrati odnosno slušati kao pojednostavljeni odgovor na kompleksni proces stvaranja filmske glazbe. One u svojoj srži ili punom obliku mogu ostati takve kakve jesu, a po potrebi se mogu i naknadno oplemenjivati dodatnim glazbenim dionicama ukoliko se primjenjuju na nekom stvarnom projektu.

Kako je kroz teorijski dio završnog rada opisan cjelovit i zamršen proces stvaranja glazbe za film, kroz praktični rad prikazat će brzo i jeftino alternativno rješenje koje je rezultat naglog tehnološkog razvoja unazad nekoliko godina te jednostavnog, brzog pristupa sadržaju i edukativnom materijalu.



### **7.1. Skladba 1 — Kiša (03:38)**

Minimalna orkestralna izvedba s blagom primjesom kratke synth dionice, flaute te emotivnim klavirskim završetkom. Skladba je tematska odnosno sadrži središnji lajtmotiv koji se provlači kroz čitavu kompoziciju. Sjetnog je i romantičarskog karaktera te može opisivati scenu ili unutarnje stanje nekog lika.

Namjenjena je filmskom izričaju.

### **7.2. Skladba 2 — Glockenspiel (02:02)**

Ova skladba dobila je naziv prema instrumentu koji vodi glavnu naraciju u cijeloj kompoziciji. Riječ je o zvončićima, udaraljki s metalnim pločicama čije ime izvorno dolazi kombinacijom njemačkih riječi “glocken” što znači “zvona” te “spiel” što označava “igra”, a u glazbenom kontekstu "sviranje". Ovaj instrument daje skladbama bajkovit, mističan i zaigran zvuk te pomalo liči na zvuk čeleste pa se može kombinirati ili izmjenjivati s tim instrumentom. Kompozicija je nastala najprije sviranjem prvotne dionice na zvončićima da bi se zatim oko njih gradila cijela priča. Kreće s minimalističkim uvodom na koji se nadovezuju oboa te gudački orkestar, nastavlja se kroz dolazak klavirske dionice na koju se veže truba koja se zatim spaja sa završnim momentumom jake udaračke sekcije i “rezanih” gudačkih segmenata. Skladbu završava početna tema sa zvončićima.

“Glockenspiel” (skladba) može podjednako dobro poslužiti u filmskom, medijskom ili igračem projektu jer je poprilično univerzalna i ne sadrži toliko specifični stil kojim bi se strikno svrstavala u pojedini žanr.

Skladba se proteže kroz 13 kanala s time da su određene sekence raslojene u više dijelova zbog lakše manipulacije i uređivanja istih.

### **7.3. Skladba 3 — Sunčano (03:23)**

Kompozicija pozitivnog i sretnog karaktera čiju glavnu priču vode repetativne synth dionice na koju se nadovezuju orkestralni dijelovi s primjesom zborskog pjevanja jednozvučnih tonova. Njezina primjena je isključivo kroz ulogu filmske glazbene pozadine.

#### **7.4. Skladba 4 — Stari romantik (02:28)**

Čista klavirska dionica u molu, pomalo misterioznog karaktera s tužnim prizvukom. Uklapa se u koncept filmske drame. Kroz kompoziciju se proteže nekoliko varijacija na zadanu temu koje zajedno skladbu deriviraju kroz nekoliko različitih raspoloženja ali u istoj tonskoj boji. Klavir je jedan od čestih glazbenih elemenata u filmskoj glazbi i efikasno funkcionira kao solo instrument sa vlastitom skladbom. Fantastičan je odabir za opisivanje emotivnog progresa nekog lika ili vremena. Skladbe talijanskog pijanista Ludovica Einaudija s kakvima se možemo susreti u filmovima kao što su primjerice “Intouchable” ili “This is England” koji mogu poslužiti kao primjer emotivne nadmoći klavira nad svim ostalim postojećim glazbenim instrumentima, gledajući iz perspektive zasebnih solo dionica.

#### **7.5. Skladba 5 — Loši momci (02:24)**

Doboš diktira vojni ritam duž čitave skladbe na čije se taktove lijepe zvukovi puhačkih instrumenata, kao svojevrsna posveta liku i djelu *Johna Williamsa* ali u nešto netipičnijem stilu. Ritam je monoton, jednoličan i ukalupljen kao otrgnuti segment vječnog trajanja našeg postojanja. Sat otkucava ali nikad zapravo ne staje, trube sviraju posvetu životu i smrti kao instrument koji je u stanju obilježiti i jedno i drugo. Tema života i smrti jednog potrošnog vojničkog života koji bespogovorno maršira prema ritmovima ratnih bubnjeva provlači se od početka do kraja koji je iznenadan i oštar, baš poput kraja života stradalog vojnika ubijenog iznenadnim hicem.

#### **7.6. Skladba 6 — Podmornica (05:10)**

“Podmornica” je eksperimentalna, atmosferska kompozicija koja priča konceptualnu priču o neizvjesnoj plovidbi kroz dubine mora. Ona je poprilično psihotična, napeta i stvara nelagodu kakvu osjećaju mornari na dubinama pod teškim tlačnim silama i manjkom kisika. Izrađena je pomoću raznoraznih atmosferskih i synth procesora koji simuliraju zvukove koji podsjećaju na kapi vode, teško disanje, znakove uzbune, zvukove instrumenata, otkucaje srca i sonar. Kroz prvi dio skladbe prolazi i gitarska dionica koja stvara “prijelaz” iz uvodnog dijela u zamršeniji i napetiji drugi dio. Korišteno je ukupno 6 instrumentalnih traka.

## 7.7. Snimanje, produkcija i export skladbe

Kod snimanja najvažniju ulogu ima spremnost glazbenika odnosno njegova sposobnost da svoj dio odsvira bez greške ili uz što manje ponavljanja. Posebno je to značajno kod snimanja u studiju gdje se plaća po vremenu provedenom u njemu. Snimanjem iz udobnosti vlastitog doma lišeni smo tog pritiska pa je i sam postupak mnogo opušteniji. Pa ipak, kako bi smanjili posao u post-produkciji odnosno uređivanju trake, poželjno je što preciznije sviranje.

Sve informacije koje smo poslali u računalni program preko MIDI kontrolera zapisan je digitalno. To nam omogućava da svaki odsvirani ton naknadno produžimo, skratimo, povisimo ili snizimo, dodamo ili obrišemo. S ovakvom vrstom intervencije ponekad treba pripaziti da ne pretjeramo. U ponekim slučajevima, koliko god to bilo dobro, pretjerano “savršena” matematički posložena skladba može nam se čini “robotizirana” i neprirodno posložena zbog izostanka onog ljudskog što cijeloj skladbi zapravo daje taj dušu, čini je živim organizmom jer je preslika našeg unutarnjeg život stanja.

Kad uključimo zvučnu karticu te MIDI kontroler ili bilo koji drugi ulazni uređaj, računalo ugavnom samo prepozna te uređaje. Ako se to ne desi, potrebno ih je ručno podesiti u postavkama DAW programa kojim se koristimo. Snimamo najčešće u stereo formatu, no za potrebe filma možemo dobiti i nalog za snimanje u 5.1 formatu. Tu naravno postoji problem s reprodukcijom takvog formata kojeg na slušalicama možemo jedino simulirati preko određenih programskih dodataka. Miks takvog formata zahtjeva više vještine, a osim u slučajevima kino dvorana, uglavnom je nepotreban i neiskoristiv jer većina gledatelja filmova ili nema potreban setup ili je on pogrešno postavljen zbog ograničenja prostora u kojem se nalazi. [24]

Glazbene dionice svakog instrumenta snimaju se zasebno u svaku traku. Ovisno o potrebi i preferencijama, instrumenti se mogu svirati odnosno snimati tonski uklopljeni u akorde ili svaki glas skupine instrumenata ili zbora zasebno. Ovo potonje je zahtjevnije i iziskuje više vremena ali je u konačnici korisnije zbog lakše i šire manipulacije, ako nam je to potrebno. Želimo li pojačati intenzitet odnosno boju određenog vokala ili instrumenta, možemo se poslužiti “dubliranjem” što je naziv za postupak kad prekopiramo neku dionicu u novi sloj i nešto malo smanjimo glasnoću u tom drugom kanalu. Tim se postupkom možemo poslužiti i kad želimo orkestralno organizirati više violina (npr. 8) pa svaku od njih postavimo u zasebni kanal. Svaki taj kanal trebao bi biti zasebnu reguliran kako se nebi desilo točno preklapanje frekvencija odnosno glasnoće.

Jednom kad smo snimili sve instrumentalne i vokalne dionice, krećemo s “čišćenjem” skladbe. Rješavamo se suvišno odsviranih nota, ispravljamo krivo odsvirane ili otpjevane tonove

te korigiramo vremenski interval trajanja i smještaja svakog pojedinog snimljenog segmenta. Kad radimo sa živim instrumentima i vokalima onda je u procesu potrebno i podesiti kompresiju zvukovnog zapisa, po potrebi korigirati visoke i niske frekvencije te prostorno suziti ili raširiti snimljeni materijal.

Nakon toga slijedi dodavanje prostornih zvukovnih efekata (odjek) na pojedine instrumente kako nebi zvučili studijski suho. Uz to, svaki pojedini instrument trebao bi imati svoj specifični smještaj u prostoru za što nam služi opcija “panorama”. [25]



*Slika 7.7. - Pozicioniranje glazbenih instrumenata u orkestru*

Cijelu skladbu na kraju exportiramo u .wav formatu, 44100 hZ, 16 bit. Za potrebe distribucije digitalnog sadržaja paralelno možemo spremiti i komprimirani .mp3 zapis.

## 8. Zaključak

Žanr filmske glazbe rodio se zajedno sa filmom. To su dvije neraskidive jedinice umjentičkog organizma u simbiotskoj vezi. Kod prvih nijemih filmova, naraciju je vodila glazba. Kroz povijesni slijed razvoja i promjena društvenih i kulturnih značajki, mjenjali su se i glazbeni stilovi koji su pratili film. Od jazza, swinga, klasike pa do prvih orkestriranih skladbi te upotrebe synthova i elektronike. Čitav proces komponiranja filmske glazbe vrlo je složen i uključuje mnogo vrsnih i iskusnih glazbenih umjetnika. Pripremni dio cijelog postupka zahtjeva od skladatelja da bude ne samo glazbenik već i narator, filozof, poetičar, prozist, psiholog, da raspoznaje ne samo tonove već i emocije, da zna prenijeti priču, da razumije likove iz filma kao i publiku za koju se film odnosno glazba radi. Posebno je to bitno za stvaranje cjeloukupnog koncepta koji će na kraju i odrediti stil i žanr pojedine skladbe. Komponiranje nije posao u izolaciji već zahtjeva kordiniran i komunikativan pristup spram ostalih članova filmskog i orkestralnog tima s kojima skladatelj usko surađuje među kojima su orkestrator, notničar, dirigent, režiser, producent, montažer, svaki pojedini glazbenik, tehničari, tonmajstor, oblikovatelj zvuka i ostali.

Iz tehničkog aspekta pristupu zapisivanja skladbe, sve je određeno vlastitim navikama i preferencijama skladatelja. Neki vole zapisivati skladbe na papir, a neki vole direktno komponirati prototip pomoću računalnog softvera. Skladanje je zapravo vrlo slobodan proces u smislu izričaja i pristupa, iako je okružen okvirom onoga što si je režiser zamislio. Ni jedan drugi glazbeni pristup ne omogućava toliku širinu i toliko eksperimentiranja u glazbi. Zato je filmska glazba za svakog glazbenika poput velikog pješčanika u kojem djeca u svojoj znatiželji preispituju mogućnost svakog gradivog elementa.

Trenutno živimo u razdoblju najznačajnijih filmskih skladatelja svih vremena koji ne samo što ostavljaju svoj trag, već i postavljaju temelje za budući razvoj. Prava je sreća biti živ u vrijeme velikana kao što su *Hans Zimmer*, *John Williams*, *James Horner*, *Ennio Morricone* i drugi koji su ostavili i ostavljaju neprocjenjiv doprinos u razvoju glazbe i filma.

Napredak tehnologije donio nam je hiperprodukciju i hipereprodukciju medijskog sadržaja među kojima je i glazba pa su između ostalog u pitanje dovedena i autorska prava svakog kreativnog pojedinca. Jedno od najsigurnijih rješenja tog pitanja je da glazbu kreiramo sami, a kako to ne mora biti tako kompleksan proces dokazuju i primjeri iz praktičnog rada koji su snimljeni u uvjetima kućnog studija, s nikakvim budgetom i minimalnom opremom.

U Koprivnici, 03. listopada 2018.

Potpis: \_\_\_\_\_

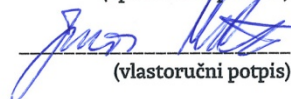


IZJAVA O AUTORSTVU  
I  
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

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, JURICA MUSTAČ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom STVARANJE GLAZBE ZA PULU I NOVE MEDJE U KULOM STUDIOU (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

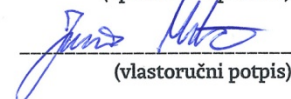
Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

  
(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, \_\_\_\_\_ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom STVARANJE GLAZBE ZA PULU I NOVE MEDJE U KULOM STUDIOU (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:  
(upisati ime i prezime)

  
(vlastoručni potpis)

## 9. Literatura

1. [http://www.skole.hr/dobro-je-znati/osnovnoskolci?news\\_id=1045](http://www.skole.hr/dobro-je-znati/osnovnoskolci?news_id=1045), dostupno 02.09.2018.
2. <https://reelrundown.com/film-industry/Music-in-Film>, dostupno 02.09.2018.
3. <https://www.filmindependent.org/blog/know-score-brief-history-film-music/>, dostupno 02.09.2018.
4. <https://reelrundown.com/film-industry/Music-in-Film>, dostupno 02.09.2018.
5. <http://performingsongwriter.com/movie-scores/>, dostupno 03.09.2018.
6. Fred Karlin, Rayburn Wright: On the track - A guide to contemporary film scoring, New York, London, 2004.
7. <https://www.imdb.com/name/nm0001877/awards>, dostupno 04.09.2017.
8. Brian Jay Jones, George Lucas - A life (Jedan život), Profil Knjiga d.o.o., 1. izdanje, Zagreb, Hrvatska, 2017.
9. <https://www.classicalmpr.org/story/2015/10/20/star-wars-john-williams-influences>, dostupno 04.09.2018.
10. <http://davidimusic.com/blog/2016/08/24/how-john-williams-stole-the-star-wars-main-theme/>, dostupno 04.09.2018.
11. *Dan Golding - A Theory of Film Music* - <https://www.youtube.com/watch?v=UcXsH88XIKM>
12. <https://medium.com/@rontomkins/film-music-vs-temp-tracks-the-struggle-a65ef416dd4f>, dostupno 04.09.2018.
13. <https://www.imdb.com/name/nm0002354/>, dostupno 09.09.2018.
14. <https://www.imdb.com/name/nm0001877/>, dostupno 09.09.2018.
15. <https://www.imdb.com/name/nm0006133/>, dostupno 09.09.2018.
16. <https://www.imdb.com/name/nm0000035/bio>, dostupno 09.09.2018.
17. <https://www.imdb.com/name/nm0002353/>, dostupno 09.09.2018.
18. <https://www.imdb.com/name/nm0006290/>, dostupno 09.09.2018.
19. <https://www.imdb.com/name/nm0000384/>, dostupno 09.09.2018.
20. <https://www.imdb.com/name/nm0001553/>, dostupno 09.09.2018.



21. <https://www.imdb.com/name/nm0000065/>, dostupno 09.09.2018.
22. <https://www.imdb.com/name/nm0006293/>, dostupno 09.09.2018.
23. <http://www.novilist.hr/Znanost-i-tehnologija/Tehnologija/Kad-narastem-bit-cu-jutjuber-Ovo-je-zanimanje-iz-snova-za-vecinu-danasnje-djece>, dostupno 10.09.2018.
24. <https://www.waves.com/mixing-in-surround-do-and-dont>, dostupno 13.09.2018.
25. <https://www.loopmasters.com/articles/2361-Realistic-Orchestral-Panning-Instrument-Placement-In-The-Stereo-Field>, dostupno 13.09.2018.

## Popis slika

Slika 3.2 Studio Hansa Zimmera Izvor: <http://leganerd.com/2011/03/03/lo-studio-di-hans-zimmer/>

Slika 3.3 Jurassic Park - scena iz filma Izvor: <https://screenrant.com/jurassic-world-fallen-kingdom-park-connection-brachiosaurus/>

Slika 7.7 Pozicioniranje instrumenata u orkestru Izvor: <https://www.loopmasters.com/articles/2361-Realistic-Orchestral-Panning-Instrument-Placement-In-The-Stereo-Field>