

Uloga glazbe u Disneyevim animiranim filmovima

Pavić, Ema

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet u Rijeci**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:026262>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-14**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)



Sveučilište u Rijeci
Filozofski fakultet u Rijeci
Odsjek za kulturalne studije
Modul: Mediologija i popularna kultura
Studentica: Ema Pavić

Diplomski rad

Rijeka, ak. god. 2016./17.

Sveučilište u Rijeci
Filozofski fakultet u Rijeci
Odsjek za kulturalne studije
Modul: Mediologija i popularna kultura
Studentica: Ema Pavić
Mentorica: Izv. prof. dr. sc. Diana Grgurić
Komentor: Boris Ružić, mag. cult.

Uloga glazbe u Disneyjevim animiranim filmovima

Rijeka, ak. god. 2016./17.

Sažetak

Rad se bavi detektiranjem mogućih uloga filmske glazbe te njihovom primjenom u analizi filmova. Disneyjevi animirani filmovi primjer su važnosti glazbe koja se u ovom slučaju koristi kao dio narativa. Stoga će se analizom glazbe u ovoj vrsti filma pokušati istražiti njezinu svrhu u pojedinom filmu. Glazba može utjecati na razvoj filmske radnje, a s razvojem animacije i filma, razvijala se i sama glazba. Cilj ovog rada jest uočiti problem vrijednosti glazbe u trenutku kada biva integrirana u sam film, prilikom čega se njezina vrijednost gubi. Disneyjevi animirani filmovi primjer su i komercijalne uloge glazbe te se iz tog razloga rad bavi istraživanjem i te uloge. Walt Disney imao je ključnu ulogu u razumijevanju američke kulture te rad istražuje i njegov utjecaj u širem polju potrošačkog društva. Rad teži prikazati glazbu ravnopravnim elementom filma, a u pojedinim slučajevima, i prevladavajućim. On predstavlja jednu od mogućih interpretacija glazbe u filmu s idejom da se otvori prostor za dublje istraživanje njezinih uloga.

Ključne riječi: filmska glazba, animirani film, Walt Disney, sinkronost imitativne glazbe, emocionalna uloga glazbe, realistična animacija, Disneyland.

SADRŽAJ

POPIS ILUSTRACIJA

UVOD	1
1. ANIMIRANI FILM.....	3
1.1. Glazba u animiranom filmu.....	5
1.2. Sinkronizacija slike i zvuka	7
2. ULOGE FILMSKE GLAZBE	10
2.1. Glazba kao emocionalni doživljaj filma.....	12
2.2. Kompenzacijska teorija filmske glazbe	14
2.3. Neprimjetnost filmske glazbe Vs. Imitativna glazba	15
2.4. Zvuk kao sredstvo proširenja filmskog prostora	16
3. POVIJEST DISNEYJEVIH ANIMIRANIH FILMOVA	18
3.1. Parobrod Willy (1928)	18
3.2. Silly Symphony (1929-1939)	20
3.3. Fantazija (1940).....	24
4. DISNEYJEV UTJECAJ U POTROŠAČKOM DRUŠTVU	27
4.1. Disneyland.....	29
4.2. Disneyland Sounds	29
5. DISNEYJEV CILJ: REALISTIČNA ANIMACIJA	31
6. EVOLUCIJA DISNEYJEVE GLAZBE	34
7. ANALIZA FILMOVA	39
7.1. Snjeguljica i sedam patuljaka (1937).....	39
7.2. Fantazija 2000 (1999).....	45
7.3. Zootropola (2016)	52
ZAKLJUČAK	57
BIBLIOGRAFIJA	59
FILMOGRAFIJA	62

Popis ilustracija

Slika 1: Scena iz filma *Parobrod Willy* u kojoj su kravlji zubi Mickeyju poslužili kao ksilofon

Slika 2: Prizor iz filma *The Skeleton Dance*

Slika 3: Prikaz prašćića koji pjevaju pjesmu *Who's afraid of the Big Bad Wolf*

Slika 4: Scena iz filma *Cvijeće i drveće*

Slika 5: Scena iz filma *Zemlja glazbe*

Slika 6: Walt Disney i Leopold Stokowski

Slika 7: Rad na Disneyjevom animiranom filmu *Bambi*

Slika 8: Evolucija Mickeyja Mousea

Slika 9: Glazbeno snimanje za film *Tri prašćića*

Slika 10: Osvrt na film *Snjeguljica i sedam patuljaka*

Slika 11: Snjeguljica čisti kuću pjevajući *Whistle While You Work*

Slika 12: Prikaz Ljutka koji svira stare orgulje; zvuk je dobiven puhanjem u velike vrčeve

Slika 13: James Levine i Mickey Mouse

Slika 14: Prizor vizualizacije *Pete simfonije*

Slika 15: Vizualna interpretacija skladbe *Rimske Pinije*

Slika 16: *Rapsodija u plavom*

Slika 17 i 18: *Karneval životinja*

Slika 19 i 20: *The Firebird Suite*

Slika 21: Scena iz filma *Zootropola*

Uvod

Opće je poznat utjecaj glazbe na razvoj čovjeka, na njegove emocije pa i na vještine koje stječe kroz život te bi se moglo reći da glazba predstavlja bitnu odrednicu čovjekova identiteta. Postmoderno doba teži spajanju različitih glazbenih žanrova a posljednjih godina glazba u filmu počinje dobivati na važnosti te postaje važan dio filmske produkcije. Tako se s razvojem filma, razvija i sama glazba, te se ona pažljivije bira i postaje upečatljivija nego ranijih godina. U animiranim filmovima nastalim u studijima Walta Disneyja, glazba ima posebno važnu ulogu. Uz filmske studije, distribucijske i televizijske kuće, sastavni dio Walt Disney kompanije čine i glazbeni studiji: Walt Disney Records, Mammoth Records, Lyric Street Records, Hollywood Records. Moglo bi se reći da je Walt Disney u većoj mjeri utjecao na današnje poimanje američke kulture, što će se istražiti u daljnjem radu. Stoga ne čudi da su Disneyjeve pjesme danas popularne te one predstavljaju bitan dio identiteta Disneyjevih animiranih filmova.

Animiranom filmu trebalo je mnogo duže vremena nego igranom da mu se prizna pozicija u umjetnosti. No, njegova je vrijednost često vidljiva samo u vizualnom smislu. Polazište ovog rada jest objasniti ulogu, odnosno uloge, koje glazba ima u Disneyjevim animiranim filmovima. Glazba može predstavljati bitan element u oblikovanju filmske priče te utjecati na razvoj filmske radnje. Međutim, o filmskoj glazbi se često piše kao o elementu filma koji je njegov svojevrsni „dodatak“ te je se postavlja u kontekst nečega što i nije toliko značajno za sam film. Rad će pokušat pokazati kako glazba ipak može biti ravnopravna s ostalim elementima filma. U Disneyjevim animiranim filmovima glazba je skladana s jednakom pažnjom kao što je to bilo koji drugi element filmske produkcije. Kako se mijenjala umjetnost animacije i filma, tako je evoluirala i Disneyjeva glazba. Ona je postala dio naše kulture kao što su to postali animirani likovi poput Mickeyja Mousea ili Donalda Ducka. Disney je tijekom godina razvio svoj prepoznatljiv glazbeni stil pa se često može čuti kako određena glazba zvuči vrlo „diznijevski“. Njegova obrada bajki je imala ogroman kulturni utjecaj koji je rezultirao većom popularnošću tematskih parkova, igrački i ostalih proizvoda vezanih uz film. Stoga će rad istražiti utjecaj Disneyjevih animiranih filmova i u širem polju potrošačke kulture. U animiranom filmu glazba prati pokrete likova, uvodi nas u novi kadar, staje kada se likovi prestaju kretati. Disneyjeva vizija bila je realistična animacija te se smatralo da će u trenutku kada postane realistična, ona biti ravnopravan dio kinematografije. Cilj ovog rada

nije dati prednost auditivnom dijelu filma te ga uzdignuti nad onim vizualnim, budući da je film prije svega vizualna projekcija, već je cilj detektirati uloge koje glazba ima u ovoj vrsti filma te istražiti kako su se one mijenjale tijekom godina Disneyjeve produkcije.

Mnogi teoretičari govore o filmskoj glazbi kao elementu filma koji je zapostavljen, no interes za filmsku glazbu je sve veći te je ona tema mnogih istraživanja.¹ Kulturolog i muzikolog David Brackett se pita kako odvojiti glazbu od ostalih umjetnosti poput slikarstva, kazališta, filma ili književnosti. U tom smislu smatra problematičnim analizirati glazbu odvajajući je od njezina društvenog konteksta misleći pritom da ju je potrebno analizirati služeći se i utjecajem koji ona ima na čovjeka (Brackett, 2002:65). Stoga će rad jednim dijelom promotriti glazbu i u tom smislu. Kada se kaže da je glazba u filmu funkcionalna, misli se na glazbu koja je skladana s određenom svrhom. U tom smislu se ona dijeli na takozvanu apsolutnu i funkcionalnu glazbu. Apsolutna glazba je ona koja je skladana na način da je sama sebi svrhom dok funkcionalna glazba mijenja svoje uloge.² Važnost glazbe ovisi i o kulturnom te društvenom kontekstu u kojem ona nastaje a u kinematografiji se popularna glazba, između ostalog, koristi za interpretaciju filma budući da se gledatelj s njom trenutno povezuje. No, glazba može imati različite uloge kada se povezuje s filmskom slikom. Uloga o kojoj se najviše piše jest ona emocionalna te se tijekom godina glazba takoreći uspjela osamostaliti i dobiti potpuno novu emocionalnu i emancipiranu vrijednost. Pojedini skladatelji filmske glazbe će reći kako im je najveće zadovoljstvo kada gledatelj ne primjećuje da ga kroz filmsku priču vodi upravo glazba. Tada će njena neprimjetnost biti poželjna te će njihovu zamisao učiniti kompletnom. No to ipak nije slučaj u Disneyjevim animiranim filmovima gdje je ona naglašena i predstavlja dio filmske priče.

Ovaj rad je podijeljen u dva dijela. Prvi dio nastojat će istražiti glazbu i njezine moguće funkcije u filmu dok će drugi dio obuhvatiti utjecaj Disneyjeve produkcije u potrošačkom društvu. Pokušat će se dati odgovor o načinima skladanja pjesama u Disneyjevim animiranim filmovima te saznati kako se glazba mijenjala tijekom godina Disneyjeve produkcije. Zatim će se pokušat analizirati glazba u tri Disneyjeva animirana filma nastala u različitim razdobljima. Rad će pokušat istražiti ulogu koju glazba ima te pokušat pokazati da ona u ovoj vrsti filma nije samo dodatak kakvom su je smatrali rani teoretičari, već predstavlja bitan gradivni element filma.

¹ Tema o zapostavljenosti, odnosno zanemarenosti glazbe u filmu je tema za sebe. Mnoge studije bave se tim problemom, poput studije *Film Music: A Neglected Art* (1977), skladatelja Roya M. Prendergasta ili knjige *Film, a Sound Art* (2009) skladatelja Michela Chiona.

² <http://www.freebernmusic.com/absolute-music-vs-functional-music->, 12.6.2017., 16:26

1. Animirani film

Kako bi se pokušao istražiti fenomen glazbe u animiranom filmu, bitno je objasniti što je animirani film uopće te ponuditi neke od njegovih definicija. Hrvoje Turković, filmski teoretičar i kritičar, piše o animaciji kao grani prvenstveno likovnih, odnosno vizualnih umjetnosti smatrajući da ono što animaciju čini osobitom u odnosu na film jest upravo činjenica da je ona likovno izvedena. Tako na primjer filmski teoretičar Dušan Stojanović, također smatra da animirani film pripada grafičkim umjetnostima u pokretu a Paul Wells, scenarist i redatelj, nazvao je animirani film likovnom vrstom („pictorial form“). Wells također piše da animirani film pruža iluziju pokreta te da nije izravno snimljen u konvencionalnom smislu. Općenito, može se reći da je animirani film reprodukcija likovnog djela, odnosno animacijskog crteža.

Animirani film je širi pojam koji podrazumijeva proizvodnju uporabe različitih materijala. Osim tehnika crtanja, mogu se koristiti lutke, prirodni predmeti, artefakti, plastelin, pijesak i slično. Animirani film stvara iluziju kretanja nizanjem slika od kojih je svaka malo drugačija te se one u pravilu izmjenjuju brzinom od 24 kadra u sekundi. Upravo iz razloga što je za napraviti jedan animirani film potrebno znanje i vještina crtanja, takva se vrsta filma najčešće smatra graničnim područjem između slikarstva i filma. On se još naziva i „oživljenim filmom“. Turković (1988) razlikuje igrani, neanimirani film od animiranog. U tom smislu piše o igranom filmu koji se oslanja isključivo na kameru koja, kako kaže, razlaže prirodni pokret na faze, nižući ih na filmsku vrpcu. Potom je na ekranu vidljiv kontinuitet prirodnog pokreta ako su zadovoljeni određeni tehnički uvjeti. S druge strane, u animiranom filmu pokret ne analizira kamera, već čovjek koji namješta statične predmete u faze koje se odvojeno nasnimavaju na filmsku vrpcu kako bi projekciji dale pokret (Turković, 1988). Tri temeljne vrste animiranog filma su crtani, lutkarski i kolažni, no najraširenija i najpopularnija vrsta kinematografske animacije je crtani film. On se najčešće radi tako da animator na papiru napravi niz crteža olovkom a potom se ti crteži kopiraju na prozirne, celuloidne folije kako bi se obojali. Svaka se folija stavlja na pozadinu, a zatim se snima sličica po sličica. Prilikom izmjenjivanja sličica (24 kadra u sekundi), pozadina ostaje ista, a gledatelj dobiva iluziju kretanja. Ovaj postupak tradicionalne animacije danas se rijetko koristi s obzirom da se danas crteži animiraju pomoću razvijenih programskih alata. Stoga je tradicionalna animacija danas

zamijenjena računalnom kao modernom tehnikom stvaranja iluzije pokreta pomoću računalne grafike.

Turković također piše o razlici između dugog i kratkog crtanog filma pri čemu spominje Disneyjev prvi cjelovečernji film, a to je *Snjeguljica i sedam patuljaka* prikazan 1937. (Turković, 1988). On napominje kako se ovdje radi o dvije potpuno različite stvaralačke discipline koje zahtijevaju drugačije načine strukturiranja. Korijene različitosti nalazi u pažnji gledatelja pri čemu se pojavljuju dva problema kada se prelazi s kratkog crtanog filma na dugometražnu formu. Prvi problem je kako zadržati gledateljevu pažnju dok se drugi problem odnosi na održavanje gledatelja „budnim“, odnosno aktivnim za vrijeme održavanja projekcije (Turković, 1988). Spominje Disneyja za kojeg kaže da je intervenirao na način da je promijenio strukturu filmskog toka te je uspio čitav film koncipirati fabulativno čvršće i s logičnim prijelazima a preuzeo je i neke od tehnika igranog filma. Ta su rješenja u konačnici uspjela osigurati jednostavnije praćenje filma. Turković navodi i ostale postupke koje karakteriziraju dugometražni film a koje nalazimo u Disneyjevim animiranim filmovima. To je primjerice uporaba „zastrašujućih i vedrih sekvenci“ kojima je vezivao i poticao gledateljevu pažnju te duhovita i puna animacija koja je bila odrednica i njegovih ranijih crtano-filmskih ostvarenja (Turković, 1988). Iako je animirani film prvenstveno film za djecu, on nije namijenjen isključivo njima: „Crtani film predstavlja specifičan filmski žanr u kojemu je akcija važnija od psihološkog stanja, u kojemu je eksterno važnije od internog. Zašto? Pa jednostavno zato što je crtić namijenjen i odraslima, odnos ritma i teme te glazbe i slike ostaje isti, jer omogućava skretanje u irealno, odnosno u dvodimenzionalni svijet mašte i sna“ (Paulus, 2002:374). Može se reći da animirani film pripada području filma ali i području vizualnih umjetnosti. Animatorov odnos u pokretu nije automatski kao što je to slučaj u igranom filmu, već je stvaralački pa se u svakom slučaju radi o kreativnoj praksi. U sljedećem će se poglavlju raspraviti što se događa kada se animirani film obogati glazbom.

1.1. Glazba u animiranom filmu

Ono što je problematično pri pokušaju analize zvuka i glazbe u animiranom filmu jest činjenica da takva vrsta glazbe pripada primijenjenoj glazbi. To bi značilo da je njezina vrijednost naizgled smanjena budući da se takvu glazbu ne doživljava kao onu koja može djelovati samostalno. U daljnjem radu će se pokušat pokazati kako ona ipak to može. Iako je „primijenjena glazba“ pojednostavljeni izraz, ona zbilja jest uvjetovana razvojem scene, kretanjem likova i brojnim drugim karakteristikama. Kao što je slučaj u programnoj glazbi, odnosno instrumentalnoj glazbi s izvanglazbenim poticajem, i ovdje se skladanje mora podrediti jednoj drugoj umjetnosti i u tom se smislu prilagoditi. Stoga je teško govoriti o vrijednosti same glazbe te bi bilo bolje reći da se radi o njenom drugačijem pristupu.

U odnosu na igrani film, u animiranom je filmu glazba puno intenzivnija. Ona oživljava svaki pokret slike te je bogata izražajnim efektima. Ona nije u pozadini, kao što je to slučaj u igranom filmu, već je naglašena. No u samim počecima proizvodnje zvučnih animiranih filmova, rijetko se sklada originalna partitura za filmove. Obično se glazba u igranom filmu sklada nakon što je film napravljen, ali to nije slučaj u animiranom filmu. Glazba se sklada najčešće prije animacije, no kako bi glazbenik ipak mogao skladati za animirani film, postoje elementi kojima on raspolaže kako bi ga filmski sadržaj mogao inspirirati. Primjerice, skladatelju je najčešće poznat filmski sadržaj i scenarij te tako on na temelju ideje o filmu kreira glazbu. Početak emancipacije zvuka bio je da se od njegove početne namjere, a to je da se ozvuči slika, prijeđe u upotrebu „off“ zvuka, odnosno zvuka kojem izvor nije vidljiv. Potom je zvuk dobio novu dimenziju, a to je bila stilizacija. Ona je značila oblikovanje zvuka u smislu sinkronizacije koja se mogla, ali i nije morala dogoditi. Konačno, zvuk je integrirao u glazbenu partituru. Zvuk integriran u glazbu može se promatrati kao zaseban zvučni efekt ili kao sastavni dio glazbe.

Sva filmska glazba je prije svega primijenjena umjetnost s obzirom da se skladatelji moraju prilagoditi svim ostalim faktorima, dakle radnji samoga filma, redateljima i njihovim zahtjevima. Odnos glazbe i ostalih zvukova je takav da se u animiranom filmu koristi ili glazba ili nešto drugo, primjerice šum. Ako je prisutna glazba, to znači da se svi ostali zvukovi moraju „očistiti“. No, što je zapravo zvuk? Kao širi pojam, zvuk obuhvaća ton i šum. Ton ima stalnu frekvenciju dok je šum nema. Moglo bi se reći da se negdje između tona i šuma nalazi zvuk. Prema mnogim teoretičarima zvuk se dijeli u tri kategorije: šum, govor i

glazbu. Ton je zvuk koji ima jasno definiranu visinu i kvalitetu, a već se zna da ton određuju visina, glasnoća i trajanje. Naime, definicije glazbe su se kroz povijest mijenjale, a danas je općeprihvaćeno mišljenje da je glazba skup organiziranih tonova. Promotrimo li ovu definiciju na drugačiji način, uvidjet ćemo da je glazba mnogo više od toga te je iz tog razloga nemoguće ponuditi njezinu jednoznačnu definiciju. Prethodno navedene tri karakteristike tona uvjetuju interpretaciju zvuka te daju smisao cjelokupnoj zvučnoj slici koja potom djeluje u slušateljevoj i gledateljevoj percepciji. Muzikolog Nikša Gligo (1996:286) primjećuje: „Upravo se u glazbi 20. stoljeća, takozvanoj novoj glazbi, po prvi puta šum, buka i tišina počinju promatrati kao ravnopravna skladateljska građa koju je do tada uživao samo tradicionalni glazbeni ton.“ Stoga se ne može tvrditi da je isključivo ton onaj koji je bitan u cjelokupnoj filmskoj priči. Za razliku od tona, šum je neodređene visine. Šum je zvuk koji se sastoji od frekvencija koje su neharmoničkih titraja. Svaki glazbeni instrument može proizvesti šum, a ton, kao onaj koji je proizveden glazbenim instrumentom, dakle „nečisti ton“, također u sebi sadrži šum. To na primjer može biti šum ispuštanja zraka kod puhačkih instrumenata ili pak šum prilikom udara batića kod klavira. Čisti ton, naime, u prirodi ne postoji. Također, u ranijim je razdobljima šum pucketanja reproduktivnog materijala gramofonske ploče u većoj mjeri utjecao na cjelokupan zvukovni doživljaj.

U animiranom filmu se zvuk često „pojednostavljuje“ na način da on ne zvuči onako kako bi zvučao u stvarnosti, no sasvim dovoljno da gledatelj razumije odakle proizlazi taj zvuk. Pojednostavljenje zvuka javlja se da bismo povezali dani zvuk s kretanjem ili sa zvukotvornim promjenama u zbivanju (Turković, 2012:114). Daje primjer čovjeka koji hoda te kaže da zvuk ne mora biti prisutan baš u onoj mjeri složenosti u kojoj inače može biti. Na primjer, mogu se izbaciti ambijentalni šumovi zato što ćemo ih u našoj percepciji doživjeti prisjećajući se vanfilmskog iskustva. Jednostavno nije potrebno da film sadrži sve zvukove koji se nalaze u realnoj inačici prizora kako bi gledatelj doživio potpuno zvukovno iskustvo.

Zvuk ima ulogu odrediti što je bitno, a što nebitno u filmu. On ima moć usmjeriti naš fokus na ono što je bitno. Ono što pojednostavljenje zvuka povlači za sobom, jest interpretacija prizora. Iako je obilježje klasičnoga crtića ujednačenost pojednostavljivanja u prizoru to nije slučaj i sa zvukovnim pojednostavljenjem: „Klasični crtić obilno se služi interpretativnim pojednostavljenjem zvukovnih određenja prizora s time da tu interpretativnost snažno pojačava karikiranjem zvuka i njegovom metaforičkom zamjenom“ (Turković, 2012:115).

Ante Peterlić, filmolog i enciklopedist, opisuje crtani film kao „fotografsku reprodukciju crteža kojima je tehnikom animacije dan pokret i kojima je još pridodan zvuk.“ (Peterlić, 2001). Peterlić (2001) također piše: „S obzirom na poredak izlaganja i količinu građe, naglasak je na onom vizualnom, a i trebamo znati da oko 90% simulacija, dojmova koji dopiru do naše svijesti dolaze onamo vizualnim putem, dok samo 5% dolazi slušnim putem.“ No, iako zvuci čine samo 5% poticaja koji dopiru do naše svijesti, Peterlić smatra da je njihova vrijednost mnogo veća. On piše o posebnom odnosu zvučnoga i slikovnog u filmu. Kaže da film teži biti realističan i zbog toga se ono što se vidi mora i čuti, no ono što se čuje se ne mora i vidjeti – baš kao i u zbilji. Također, primjećuje da filmski prizor egzistira u prostoru i vremenu, dok glazba bitno postoji samo u vremenu, a to se posebno osjeća kada ne vidimo njezin izvor. Stoga su zvukovi zaslužni za očuvanje „prostornog identiteta“ slike, ali i vremenskog kontinuiteta neke scene. Poistovjećuje glazbu i film kada kaže da je glazba poput filmskog prizora – homogeni i neprekinuti niz.

Pedesetih godina 20. stoljeća dolazi do sve većeg odmicanja od klasičnih glazbenih djela. U avangardnom animiranom filmu bilo je potrebno uključiti širu paletu zvukova od one orkestralne. Naime, animatori se sada bave društvenim pitanjima, znanstvenom fantastikom i sličnim, te animirani film prestaje biti isključivo film za djecu. Tako glazba od pozadinske uloge koju je imala do tada, počinje dobivati komentatorsku funkciju pri čemu ozvučuje prizor te postaje dijegetska.

1.2. Sinkronizacija slike i zvuka

Edgar Morin (1967), francuski filozof i kulturolog, kaže da se najčešće događa da glazbenu partituru, za koju neki teoretičari kažu da bi je u filmu trebalo čuti, a ne slušati, najčešće niti ne sluša, niti ne čuje, već se ona u filmu „rastapa“. To također primjećuje Michel Chion, francuski kritičar i skladatelj, kada kaže da čovjek ne vidi na isti način pokretnu sliku ako pritom sluša glazbu. Vrijedi i obrnuto, on ne sluša na isti način ako istovremeno gleda pokretnu sliku (Chion, 1990). O toj razlici piše i muzikologinja Anahid Kassabian u tekstu *Ubiquitous listening* (2002) koja raspravlja o terminima različitog značenja, a to su glagoli koji se često poistovjećuju – „čuti“ i „slušati“. Pritom ih ona razlikuje na način da „čuti“ smatra pasivnijim načinom slušanja te u tom smislu konzumaciju ambijentalne glazbe doživljava pasivnijim načinom (Kassabian, 2002:136). Na sličan bi se način mogla primijeniti

konzumacija pozadinske filmske glazbe jer otud kreće njezina neprimjetnost. Ako se radi o popratnoj glazbi, dakle onoj koja nije u prvom planu, logično da njena funkcija nije privući potpunu pažnju na sebe, već spajajući se s filmskom slikom, dobiti nove funkcije. No, Kassabian smatra da se zbog današnjeg ubrzanog načina života promijenio i način slušanja glazbe te je i to razlog njezine sve češće usputne konzumacije, dok se pritom obavljaju druge aktivnosti.

Michel Chion govori i o vrijednosti koju film dobiva kada zvuk spojimo sa slikom a koja je vidljiva u „prirodnosti“ koja proizlazi iz onoga što gledamo, zvuk kao da je već dio same slike. On se potpuno prirodno isprepliće sa slikom i tako stvara konačnu impresiju. Chion kaže da se upravo u „dodanoj vrijednosti“ (engl. „added value“) stječe dojam da zvuk nije potreban filmu, odnosno da on samo duplicira značenje koje slika ionako već prenosi (Chion, 1990:5). Iako se Chion ovdje prvenstveno referira na zvukove u filmu kao što su šum i govor, na sličan način i glazba biva stopljena sa slikom i pritom ostaje neprimjetna. Stoga se „dodana vrijednost“ u ovom kontekstu odnosi i na filmsku glazbu.

O sinkronizaciji govori Irena Paulus, teoretičarka filmske glazbe i zvuka, kada kaže da se pod pojmom sinkronizacije glazbe najčešće misli na proces povezivanja popratne glazbe s prizorom. Taj proces uključuje točno određivanje mjesta na kojem će se glazba pojaviti. Izračunava se filmsko i glazbeno vrijeme, sklada se i snima te se naposljetku montira i miksa glazba s ostalim filmskim zvukovima (Paulus, 2012:167). Povezivanje glazbe i prizora počinje sa sinkronim točkama koje Chion opisuje kao trenutke u audiovizualnoj sekvenci tijekom kojih se zvučni i vizualni događaj susreću u sinkronitetu, odnosno spajaju u jednu cjelinu. Te se sinkrone točke usklađuju s obzirom na sadržaj same scene i cjelokupnu filmsku dinamiku, a broj sinkronih točaka određuje način na koji će se snimati glazba.

Irena Paulus smatra kako u većini crtanih filmova glazba ima zvukovni primat, za nju je ona važnija i od govora i od šumova. Upravo glazba određuje ritam i tempo izmjene kadrova te način i brzinu kretanja likova. Iz tog se razloga ona obično sklada prije snimanja filma. Jedna od početnih točaka skladanja za „animirane“ partiture jest precizno izračunavanje minutaže radi sinkronizacije glazbe sa slikom. U nekim filmskim situacijama, povezivanje glazbe i slike je nužno za razumijevanje radnje. Paulus kaže: „Sinkroni momenti omogućuju da glazba poprimi ulogu realnog zvuka i šuma; no, oni se nikada ne pojavljuju samostalno, nego su uklopljeni u „ostalu“ glazbu, nastojeći biti i glazbeno smisleni.“ (Paulus, 2002:366). Sinkronizacijom glazbe i slike ne postiže se samo glazbeno povezivanje s prirodnim

zvukovima, već ta glazba dobiva i opisnu funkciju. Ono što je učinilo jednostavnijim sinkronizaciju zvuka sa slikom jest skladanje u proširenom tonalitetu koje je u animiranom filmu značilo naglašavanje karikaturalnosti pojedinih likova i situacija: „Prošireni tonalitet također je pojednostavljivao sinkronizaciju zvuka sa slikom: skladatelj nije morao misliti na melodijske veze među tonovima te se mogao usredotočiti na čvrsto povezivanje slike i glazbe“ (Paulus, 2002:372). Stoga je tonalitetu bilo potrebno pristupiti što slobodnije.

Na sličan način Turković opisuje sinkronitet kao „vremensku podudarnost između zvučnih i vizualnih promjena“ (Turković 2007:3). Naime, kada u danom prizoru vidimo izvor zvuka najčešće očekujemo da su ti zvukovi sinkroni, odnosno da njihova struktura odgovara vizualnim promjenama. To je osobito vidljivo kod Disneyjevih animiranih filmova. Tako da se sinkronost može postići i kod imitativne glazbe, takozvanog „mickeymousinga“. Stalno prisutna glazba preuzima ulogu „simulacije prirodnog šuma“ te se tako, primjerice, svakim glazbenim udarcem sinkrono prati hod lika ili se glazbenim vibratima ozvučuje žubor potoka (Turković 2007:4). Dakle, „mickeymousing“ označava efekt u kojem je svaka akcija, svaki pokret na ekranu precizno sinkroniziran s glazbenim udarcima. Ovaj efekt nije korišten isključivo u animiranim filmovima, već i u igranim. Primjerice, prikaz sinkronizacije uspona po zgradi Empire State Buildinga s dramatičnom glazbom kao scena iz filma *King Kong* (1933). Turković sinkronizam smatra najvažnijim elementom prepoznatljivosti u ozvučenoj animaciji te iz tog razloga zvuk može podnijeti velike deformacije i bitne zamjene karaktera istovremeno zadržavajući nenarušenom svoju identifikacijsku funkciju (Paulus, 2002:350). No, glazba u crtanom filmu može namjerno, dakle planski, biti neusklađena sa zvukovima kao što i zvukovi mogu biti namjerno neusklađeni s glazbom, no to će ovisiti o njezinim ulogama koje će se objasniti u idućem poglavlju.

2. Uloge filmske glazbe

Filmska glazba može imati različite funkcije. Od pojave nijemog filma, kada su brojni glazbenici pred ekranom uspijevali ilustrirati određena raspoloženja te ostvariti ugođaj koji će doprijeti do gledatelja pa sve do pojave suvremenog u kojem se glazba koristi da bi izrazila čitav spektar različitih emocija. Dugo vremena filmska glazba je imala upravo ilustrativnu funkciju koja se odnosila na dočaravanje atmosfere i prikazivanja osjećaja na slici. Pojavom zvučnoga filma i razvojem tehnologije glazba se precizno mogla uskladiti s početkom kadra. Podjela filmske glazbe i filmskoga zvuka najčešće je podjela na prizornu ili dijegetsku glazbu, neprizornu ili izvanprizornu glazbu te metaprizornu ili metadijegetsku glazbu. Prizorni zvuk jest onaj zvuk čiji je izvor u prikazanim filmskim prizorima te on obuhvaća prizorne šumove, prizorni govor i prizornu glazbu. U tekstu *Zvuk na filmu: sistematizacija pojmova* (1996), Hrvoje Turković opisuje prizornu glazbu (engl. „source music“; „diegetic music“) kao glazbu kojoj je izvor dakle, u prikazanim prizorima. Takvu glazbu mogu proizvoditi likovi i skupine likova koji pjevaju ili sviraju, kao i naprave koje reproduciraju glazbu poput gramofona, radija i televizije, a također se nalaze u prizoru. Prizorna glazba obuhvaća i ambijentalnu glazbu koja prvenstveno služi kao indikator danog ambijenta i njegove karakteristične atmosfere. No, zašto se ona smatra dijelom prizorne glazbe? Zbog toga što gledatelj sam može zaključiti koji je njezin izvor. To primjerice mogu biti zvukovi glazbala koji dopiru iz obližnje glazbene škole.

S druge strane, neprizorni zvuk (engl. „commentative sound“, „nondiegetic sound“, „sound-over“) jest zvuk koji nema izvora u filmskim prizorima, onaj koji je dodan samom prizoru. Stoga se neprizorna glazba naziva i dodanom, odnosno popratnom glazbom (engl. „background music“, „functional music“, „nondiegetic music“). To je, dakle, glazba koja nema izvora u prikazima filma, već se osjeća dodanom. Izvanprizornu glazbu Paulus je nazvala narativnim umetkom u prizor te je takva glazba planirano dodana. Metaprizorna ili metadijegetska glazba jest plod imaginacije ili halucinacije u glavi protagonista a to je paralelno prizorima koje pripovijeda ili zamišlja lik iz filma. Ona obuhvaća snove, vizije i fantazije te zbog toga postaje sekundarni narator (Paulus 2012:210). Turković razlikuje dva pojma: prizornu motiviranost i prizornu nemotiviranost. Prizorna glazba je motivirana onda kad se u prizoru izvor zvuka može vidjeti ili naslutiti. Ako se izvor zvuka ne vidi ali se može pretpostaviti, također se radi o prizornoj glazbi. S druge strane, prizorna nemotiviranost se

odnosi na popratnu glazbu koja nema izvor zvuka u prikazanim prizorima. Često se popratna glazba definira kao ona koju likovi ne mogu čuti, no kojiput se likovi niti ne osvrću na glazbu kojoj je izvor zvuka vidljiv u prizoru.

Koja su to značenja koja filmska glazba može imati? Pomaže li glazba slici i uopće ostalim zvukovima? Univerzalna teorija filmske glazbe ne postoji te autori proučavaju različite funkcije koje se često ponavljaju. U počecima nastanka filma glazba je imala zadatak prikriti mehanički zvuk projektora te se može reći da je prva uloga glazbe bila ona ilustrativna. Ovom funkcijom glazba je dočaravala osjećaje i odnose na slici. Kod takve se glazbe počeci i završeci podudaraju sa slikom a neki važni trenuci u priči su također istaknuti akordom ili objašnjeni određenim glazbenim kretanjem. Iduće potpoglavlje će detaljnije opisati upravo razmišljanja različitih teoretičara o emocionalnoj ulozi glazbe. Ovo poglavlje se, dakle, bavi detektiranjem mogućih uloga filmske glazbe kako bi se one kasnije primijenile u analizi filmova. Kao što će se primijetiti, pojedine uloge se ponavljaju ili se javljaju u različitim terminima kod pojedinih teoretičara, no bitno ih je detaljnije objasniti u svrhu daljnjeg rada.

2.1. Glazba kao emocionalni doživljaj filma

Važna uloga koju spominje većina autora jest ona emocionalna a koja bi se mogla odnositi na empatijsku ulogu o kojoj je govorio Chion. Ono što, naime, Michel Chion izdvaja kao bitno jesu dva načina putem kojih glazba na filmu kreira određenu emociju s obzirom na situaciju koja se odvija na ekranu (Chion, 1990:9). U prvom slučaju glazba može izraziti osjećaje poput sreće, tuge ili kretanja i ovdje se govori o empatijskoj glazbi (engl. „empathetic music“), terminu skovanom prema riječi empatija – mogućnosti za osjećati osjećaje drugih. To se postiže ritmom, tonovima ili fraziranjem. S druge strane, postoji ono što Chion naziva apatijskom glazbom (engl. „anempathetic music“), koja se odnosi na izražavanje indiferentnosti s obzirom na neku filmsku situaciju. Chion kaže da takav efekt ne uzrokuje odsustvo emocija, već ih naprotiv, dodatno pojačava u jednom širem, globalnom kontekstu.

Annabel J. Cohen, koja proučava utjecaj glazbe na čovjeka, smatra kako glazba predstavlja izvor emocije na filmu. Ona se pita što je to što glazba donosi u emocionalnom doživljaju filma smatrajući da je emocija neodvojiva od doživljaja filma ali i od doživljaja glazbe. Koja je uloga emocije u glazbi i filmu? Cohen smatra da su psihološki procesi koji oblikuju iskustvo gledanja filma oni koji više reagiraju na samu glazbu nego na vizualne umjetnosti. Stoga smatra da je emocije jednostavnije izraziti glazbenim predloškom. Ona se pita u kojem kontekstu glazba može doprinijeti općem raspoloženju gledatelja ili ga navesti na autentičnu, duboku emociju. U tom smislu razlikuje pojam raspoloženja (engl. „mood“) i pojam emocije (engl. „emotion“) koji se često razlikuju s obzirom na prisutnost objekta (Cohen 2010:250). Daje primjer u kojem emocija olakšanja (engl. „relief“) zahtijeva objekt te emocije – siguran dolazak na odredište nakon opasnog putovanja. Cohen kaže kako su emocionalne asocijacije koje uvjetuje glazba automatski vezane uz vizualni fokus naše pažnje ili su implicitno vezane za temu narativa. Filmski sadržaj, dakle, stvara objekt emocije koju proizvodi glazba a film pomaže u definiranju tog objekta koji se putem emocije osjeća za vrijeme trajanja glazbe (Cohen 2010:250).

Kao što je prethodno navedeno, glazba je u početku imala zadatak prikriti, odnosno zamaskirati mehanički zvuk projektora. Kada je nijemi film predstavljen na prijelazu stoljeća, filmski projektor je bio sve samo ne tih. Osim toga, glazba je trebala ilustrirati i objasniti radnju filma. Cohen opisuje osam uloga glazbe u filmskom i multimedijalnom kontekstu koje će se pojasniti u daljnjem tekstu.

Prva uloga se dakle, odnosi na prikrivanje mehaničkog zvuka projektora. Druga podrazumijeva glazbu koja osigurava kontinuitet između filmskih kadrova. Cohen (2010:258) daje primjer dvoje ljudi koji se međusobno gledaju dok se kamera izmjenjuje. Treće, glazba usmjerava pažnju na značajne trenutke na ekranu i, kao što je već navedeno, potiče određeno raspoloženje. Primjerice, to se može odnositi na sam početak filma koji se otvara određenom glazbenom temom. U tom smislu, ona ima funkciju komentara ali i manipulativnu – jer kao da govori gledatelju kako bi se trebao osjećati, što mnogi redatelji zapravo ne žele. Glazba također vodi kroz filmsku priču te nas navodi na određeno značenje, posebice u nekim dvosmislenim situacijama (Cohen, 2010:258). No, Turković također primjećuje da postoji tradicija u shvaćanju povezanosti glazbe i čovjekovih emocija. On kaže: „Naime, na percepciju emotivnosti u filmu, odnosno na pobuđivanje gledatelja na emotivnost u praćenju zbivanja, u velikoj mjeri, a poneki drže i ključno i prvenstveno, utječe, prvo, naše *razumijevanje* prirode samog zbivanja, situacije u kojoj se likovi zatiču i opažanih reakcija likova“ (Turković, 2007:12). Za razumijevanje filmskih situacija važna je i uloga glazbe u kojoj se ona poistovjećuje s jezikom. O tome je govorio filozof, muzikolog i sociolog Theodor W. Adorno u eseju *Music, Language, and Composition* (1993). Za njega glazba nije isto što i jezik ali smatra da postoje određene sličnosti. On kaže da je glazba slična jeziku utoliko što predstavlja „vremenski slijed artikuliranih zvukova“ koji za Adorna znače više od zvukova samih (Adorno, 1993:401). Za njega je povezanost s jezikom vidljiva u smislu rastapanja od cjeline organiziranih zvukova prema jednom zvuku, kako kaže, čistom mediju izražavanja, odnosno ekspresije. Zbog te su organizacije i logičke povezanosti, zvukovi koje glazba proizvodi slični govoru, odnosno jezičnom izražavanju. Otud ona crpi svoju komunikacijsku ulogu jer šalje određenu poruku gledatelju/slušatelju, iako Adorno primjećuje da je „glazbeni jezik“ drugačijega tipa nego što je to „govorni jezik“. On također smatra: „Interpretirati jezik znači razumijeti ga dok interpretirati glazbu znači stvarati je“ (Adorno, 1993:403). U tom smislu naziva glazbu jezikom „bez namjere“ ali je ne odvađa u potpunosti od govornog jezika. Za njega stvarati glazbu ispravno znači govoriti *njezin* jezik ispravno pa se tako glazbeni i govorni jezik međusobno isprepliću dobivajući nova značenja. Dakle, Adorno primjećuje da glazba i jezik međusobno koegzistiraju unutar glazbe same bez obzira na to djeluje li glazba samostalno ili je dio jednog šireg polja, primjerice pokretne slike. On također glazbu naziva sredstvom spoznaje, iako smatra da ona ipak ne može biti potpuno „otkrivena“, neovisno o tome je li dio nekog drugog medija ili pak djeluje samostalno. Stoga postoje razlike u uočavanju, odnosno razumijevanju samih prikaza emocije te u sudjelovanju,

reagiraju na doživljene situacije. Ipak, za emotivni angažman gledatelja glazba nije nužno glavni element koji tome doprinosi a tome svjedoče filmovi koji skoro pa i ne sadrže glazbu.

Zatim, Cohen se osvrće na ulogu glazbe koju naziva posjedovanjem osjećaja za stvarnost u smislu da glazba može navesti gledatelja da prihvati činjenicu prema kojoj on ipak gleda samo film. U tom smislu gledatelj dolazi do spoznaje filma kao nestvarnog. Primjerice, to može biti dijalog napete i teške filmske situacije koji ne zahtijeva glazbu ali ona može biti upotrijebljena da odagna psihološku napetost kod publike u smislu spoznaje da je to samo film i da se kao gledatelj mogu opustiti. To je recimo *The Godfather Scene* iz Disneyjeva animiranog filma *Zootropola* (2016) u kojoj se glavni likovi, Judy i Nick, susreću s opasnim Mr. Bigom. Za vrijeme trajanja ove scene prisutna je pozadinska glazba koja se referira na kulturni film *Kum* (1972) po kojoj je scena i dobila naziv. No, glazba može navesti gledatelja da svu svoju pozornost usmjeri upravo na film i cjelokupan filmski kontekst, zanemarujući sve ono izvan samoga filma. Također, pojedini teoretičari su došli do spoznaje kako glazba, budući da je vezana uz filmske slike biva integrirana u memoriju o filmu te omogućuje simboliziranje prošlih i budućih događaja putem lajtmotiva. Važnost lajtmotiva jest u poveznici određene glazbene teme s likom na filmu ili događajem na način da glazbena tema dočarava taj isti događaj ili lik na filmu i onda kada on nije prisutan na ekranu. U tom smislu, glazba može pobuditi sjećanje, asociirati na nešto. Cohen zaključuje: „Glazba, dakle, doprinosi kontinuitetu narativa, daje značenje događajima i utječe na raspoloženje gledatelja, stvara i aktivira memoriju u smislu da preusmjerava pažnju na određene događaje, održava određeni intenzitet događaja, pruža osjećaj za stvarnost i na kraju estetsko iskustvo“ (Cohen, 2010:263). Iz svega navedenog proizlazi mnogostrukost uloga koje glazba može imati te moć koju ona dobiva spajajući se sa filmskom slikom. Konačno, glazba kao umjetnička forma ima svoju estetsku ulogu te tako daje filmu jednu novu dimenziju.

2.2. Kompenzacijska teorija filmske glazbe

U tekstu *Kompenzacijska teorija filmske glazbe* (2007), Turković govori o ulozi glazbe u filmu koja se odnosi na određenu „pomoć“ onom vizualnom pa i audiovizualnome dijelu filma. U tom smislu Turković kaže: „...filmu u njegovu vizualnome, pa onda i audiovizualnome prizornome obličju nešto ključno nedostaje ili smeta pa glazba priskače da to nadomjesti ili 'pokrije' svojim vlastitim vrijednostima.“ (Turković, 2007:2). Naravno, ova

funkcija glazbe se ne treba shvatiti kao njezina glavna uloga. Ipak, prema starijim shvaćanjima središnja funkcija filmske glazbe bila je upravo kompenzacijska, prikrivna i nadomjesna uloga, no ona se odnosila na najranije filmske projekcije gdje je glazba imala zadatak nadjačati okolnu buku. Pritom je glazba predstavljala jedan funkcionalan zvuk koji je pomagao fokusiranju na sam film. Stoga bi se moglo reći kako ova funkcija objašnjava sporedne učinke filmske glazbe a nikako one glavne: „Tvrđiti da je glazba dodana filmu samo zato da pokrije neki ključni filmski manjak, bilo bi isto kao tvrđiti da se igrani film učinilo fabularnim zato da bi se prikriili 'neprirodni skokovi' koje za sobom povlači montaža.“ (Turković, 2007:14). Pored kompenzacijske uloge filmske glazbe, važno je spomenuti i težnju da se filmska glazba učini neprimjetnom, što ipak nije slučaj u animiranom filmu. U animiranom filmu je ključna imitativna glazba koja će se detaljnije opisati u idućem potpoglavlju.

2.3. Neprimjetnost filmske glazbe Vs. Imitativna glazba

Popratna glazba teži neprimjetnosti na mjestima važnih zbivanja, mjestima na kojima je u prvom planu govor, odnosno „onima u kojima glazba pojačava percepciju osobito interesantnog zbivanja“ (Turković, 2007:11). U sklopu klasične naracije neprimjetnost je jednako normirana kao i primjetnost. Primjerice, podrazumijeva se početak i završetak filma koji je ispunjen glazbom a ako se ne primjenjuje glazba na takvim mjestima, onda se može reći da se radi o stilizaciji. Razlika između primjetne i neprimjetne uporabe popratne i prizorne glazbe u filmu nije stabilna te se Turković pita odakle ta nestabilnost. Naime, u istome glazbenom tijeku popratna glazba može vrlo brzo od nametljivo čujne postati gotovo neprimjetnom. Hoće li se primijetiti popratna glazba na danome mjestu filma ovisit će o našoj pažnji, odnosno o našem središnjem interesu. Stoga, ako je naš središnji interes usko vezan za samo prizorno zbivanje, sve ostalo što smo potisnuli u našoj pozadinskoj pažnji, ostat će neprimjetno. No imitativna glazba, takozvano „mikimauziranje“ narušava ovo načelo neprimjetnosti. U tekstu *Mit neprimjetnosti filmske glazbe* (2007) Turković teoretizira popratnu, neprizornu glazbu u filmu: „Ona je svojevrsno 'strano tijelo', 'umjetni dodatak' uz dane prizore, 'nadnaravna intervencija' u slušnu percepciju prizora.“ (Turković, 2007:1). Ono što on primjećuje jest da takvu glazbu u filmu uopće ne primjećujemo, kojiput se ne možemo sjetiti ni je li glazba pratila pojedine scene filma. Dakle, prisutnost takve glazbe se gledatelju podrazumijeva te je Turković naziva neprimjetnom, nečujnom. I to je načelo koje većina filmova nastoji postići. U intervjuu s Irenom Paulus, Miljenko Prohaska, hrvatski skladatelj,

aranžer, dirigent i glazbeni pedagog, kaže da je važno pronaći pravi omjer glazbe i teksta: „Neki put ljudi kažu: 'Je li bilo glazbe u filmu? Mi to nismo primijetili.' To znači da nije iritirala, da je podržavala radnju, da se stopila sa samom radnjom, da nije nametljiva. Ima to svoju dobru stranu, ali opet, ako se glazba potpuno izgubi, onda je pitanje...treba naći pravi omjer.“ (Paulus, 2002:357). Neki redatelji smatraju da je skladba „uspjela“ ako se ona ne primjećuje na filmu. To se ipak ne odnosi na animirani film u kojem je ključna takozvana imitativna glazba. Naime, u mnogim su crtanim filmovima odsutni bilo kakvi šumovi ali je stalno prisutna glazba koja može preuzeti ulogu „simulacije prizornog (sinkronog) šuma“ (Turković, 2007:4). To se može odnositi na primjerice glazbene udarce koji sinkrono prate dodir tla korakom ili ozvuče udarac šakom. Iako je kod imitativne glazbe veoma važna točnost, odnosno preciznost u sinkronizaciji ona se tipično doživljava neprizornom. Termin „mickeymousing“ javlja se upravo kod filmova ranog i srednjeg razdoblja nastalih u produkciji Walta Disneyja u kojima je glazba gotovo u potpunosti funkcionirala tako da je oponašala animirane pokrete likova na ekranu a ova tehnika je omogućila poistovjećivanje sa zbivanjima na ekranu. Ona je gotovo u potpunosti dijelom Disneyjeva kratkog filma *Parobrod Willy* (1928), koji se smatra začetnikom ove tehnike. To je, primjerice, scena u kojoj kapetan Pete žvače hranu koju potom ispljune nekoliko puta zaredom a koja je precizno usklađena s glazbenim udarcima. Također, primjer „mickeymousinga“ je još jedan Disneyjev kratki film, *The Band Concert* (1935) u kojem se već u prvoj sceni koja prikazuje orkestar, likovi precizno pomiču u skladu s ritmom same glazbe.

2.4. Zvuk kao sredstvo proširenja filmskog prostora

Turković također razlikuje prizornu i neprizornu glazbu s obzirom na perspektivnost, odnosno neperspektivnost zvuka. On kaže da je zvuk, a samim time i glazba, perspektivan onda kada „promjene udaljenosti slušača od samog izvora, prate i promjene u samome zvučanju“ (Turković, 2007:5). Rasprava o perspektivnosti zapravo je rasprava o prostornosti zvuka i glazbe. Tako je najpouzdaniji indikator perspektivnosti onaj koji se odnosi na jačinu zvuka - što je izvor zvuka u bližem planu, to će on biti jači; što je u daljem planu, to će on biti razmjerno slabiji. Za razliku od prizorne glazbe, popratnu glazbu obilježava postojanost jačine zvuka. Ona se javlja bez okolnih šumova. S druge strane, prizorna glazba se javlja pomiješana s ostalim ambijentalnim zvukovima te je dio ukupne zvučne slike ambijenta. No može se javiti kombinacija popratne i prizorne glazbe. Takva kombinacija prizorne glazbe i ostalih

ambijentalnih zvukova je vezana uz ono što Turković naziva *perspektivnim maskiranjem*. Što je izvor prizorne glazbe bliži točki promatranja, to je ona razmjerno glasnija. Samim time bliža glazba svojom jačinom „perspektivno maskira“, nadjačava zvukove udaljenijih izvora do te mjere da ih kojiput u potpunosti eliminira (Turković, 2007:5). S druge strane, popratna glazba se javlja bez interferencija i smetnji.

Sada kad su se opisale moguće funkcije glazbe u filmu kako bi se one kasnije mogle primijeniti u analizi filmova, sljedeće poglavlje bavit će se Disneyjevim animiranim filmovima, odnosno filmovima njegovih ranijih razdoblja.

3. Povijest Disneyjevih animiranih filmova

Ono u čemu se očituje Disneyjeva vizija te njegova uspješnost jest nastojanje u kojem se pri oblikovanju priče ne nastoji ostvariti samo mehanička, auditivna veza, već cjelina u kojoj će glazbena pratnja zajedno sa slikom i pokretom ostvariti totalno jedinstvo.³ Razdoblje od 1920-ih do 1960-ih godina 20.stoljeća vrijeme je kad su animirani filmovi proizvedeni u velikom broju. S obzirom da je tema ovog rada ipak glazba, navest će se značajniji animirani filmovi nastali u Disneyjevoj produkciji s naglaskom na njihovu glazbu. U tom je smislu bitno spomenuti filmove *Parobrod Willy* (1928), seriju kratkih filmova *Silly Symphony* (1929-1939) te *Fantaziju* (1940).

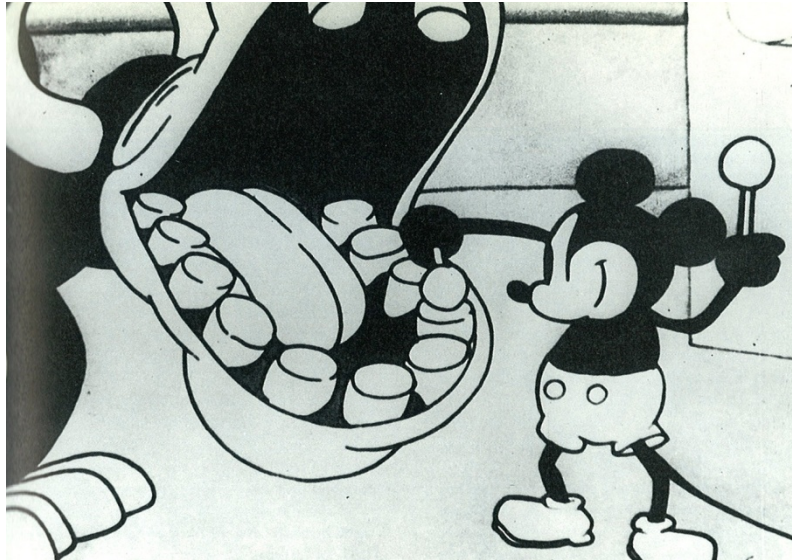
3.1. *Parobrod Willy* (1928)

Lik Mickeyja Mousea, najpoznatije Disneyjeve animirane zvijezde, prvi put se pojavljuje u nijemom filmu *Ludi avion* (1928), no iste godine Disney odlučuje snimiti film čija je priča podređena glazbi i zvučnim efektima te tako nastaje Disneyjev prvi zvučni animirani film, *Parobrod Willy* (1928). Ovaj film često se navodi kao prvi zvučni animirani film, no u njemu je zvuk prvi put upotrijebljen u sinkronizaciji animacije i glazbe te otuda izvire njegova važnost. Za razliku od dotadašnjih igranih filmova, Disney uspijeva uvesti zvuk s takoreći savršenom sinkronizacijom. On shvaća da u crtanom filmu nema granica što se tiče upotrebe zvuka te ovdje vidi priliku za nečim revolucionarnim. Ovaj film u kojem je upravo Mickey u glavnoj ulozi, postigao je veliki komercijalni uspjeh pa se tako izraz „mickeymousing“ počeo koristiti za tehniku sinkronizacije pokreta likova i glazbe. Zanimljivost je da je glas Mickeyju posuđivao sam Walt Disney, sve do 1946. Skladatelj glazbe za film, Wilfred Jackson, opisao je kako je nastala glazba za *Parobrod Willy*. Skladane su dvije glavne skladbe: *Steamboat Bill* i *Turkey in the Straw*. Jackson je svirao harmoniku a Walt Disney, iako nije bio glazbenik, govorio koji tempo želi.⁴ Kada je Disney zaključio što mu dobro zvuči te što će odgovarati akciji na ekranu, odlučio se za ritam koji želi. Jackson dalje objašnjava na koji su način uspjeli skladati glazbu prije animacije: „Walt je znao koja je brzina tempa, a ja sam se znao

³ Kada se koristi riječ Disney, ona se upotrebljava u njezinom širem značenju; ona se ovdje, osim na Walta Disneyja, odnosi i na svaki sadržaj nastao pod njegovim utjecajem ili produkcije onoga što se stvaralo u njegovu studiju

⁴ <http://www.michaelbarrier.com/Funnyworld/Stalling/Stalling.htm>, 22.3.2017., 23:11

koristiti metronomom. Spojivši te dvije stvari, bilo je moguće uskladiti glazbu i animaciju, iako će glazba biti snimljena naknadno.“⁵



Slika 1: Scena iz filma *Parobrod Willy* u kojoj su kravlji zubi Mickeyju poslužili kao ksilofon

Disney je prepoznao potencijal koji zvuk može pružiti filmu i u smislu komercijalnog uspjeha. On je inspiraciju dobio prateći uspjeh prvog cjelovečernjeg igranog filma sa sinkroniziranim dijalozima – *Pjevač jazza* (1927), redatelja Alana Croslanda. Tako se on, radije nego da pokuša prodati dva prethodno napravljena crtana filma s Mickeyjem Mouseom, koncentrirao na integriranje zvuka u treći njegov film, *Parobrod Willy*. Njegov je pristup zvuku bio precizan kao i pristup animaciji. Stoga on nije htio samo dodati zvuk filmu već mu dati tada značajniju ulogu – sinkronizaciju zvuka s pokretima na ekranu. *Parobrod Willy* se razlikuje od ranijih pokušaja integracije glazbe u crtani film po tome što je on u cijelosti organiziran oko svog „soundtracka“ koji, na neki način, transformira priču dosadnog života na farmi u egzotični, veseli ambijent.

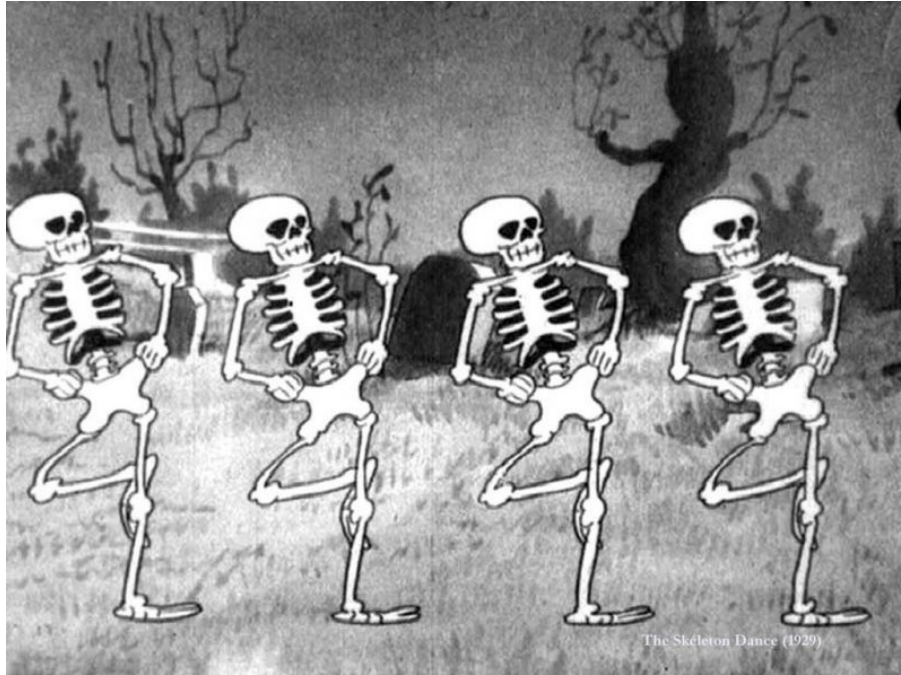
⁵ moj prijevod s engleskog

3.2. *Silly Symphony* (1929 – 1939)

Nakon svog prvog uspješnog korištenja glazbe u animiranom filmu, Disney lansira seriju *Silly Symphony* koju čini 75 kratkih filmova nastalih u razdoblju od 1929. do 1939. koji su bazirani na glazbenim temama. Serija *Silly Symphony* je važna s obzirom na to da je upravo ona bila početak razvoja ideje prema kojoj se animacija prilagođava glazbi, a ne obrnuto, kao što je to ranije bio slučaj.

S obzirom da se od sredine 1930-ih Disneyjevi filmovi sve više obraćaju dječjoj publici, u ovoj seriji Disney uvodi takozvanu *cute* estetiku u kojoj je tematika prilagođena dječjem uzrastu stvarajući na taj način likove koji nalikuju dječjim lutkicama. Prvi film iz ove serije bio je *The Skeleton Dance* (1929) a njegov rezultat je bio spoj glazbe i pokreta proizašao iz planiranja, dizajniranja i, u konačnici, stapanja u jedinstvenu cjelinu. Skladatelj tog prvog kratkog filma bio je Carl W. Stalling koji pojašnjava kako su se odvijala skladanja za pojedini film.⁶ U intervjuu koji je vodio s Michaelom Barrierom, Stalling kaže da je bilo uobičajeno koristiti već postojeći glazbeni broj kao predložak na temelju kojeg će se skladati glazba slična tom predlošku. Tako je pojedini glazbeni broj koji nagovještava određeni stil i raspoloženje bivao predstavljen Waltu Disneyju te je potom skladan novi, posebno za film. Stalling je također otkrio takozvani „tick“ sistem koji je omogućavao savršenu sinkronizaciju glazbe i slike, budući da je trebalo uskladiti brzu promjenu i akciju na ekranu s glazbom. Ovaj je sistem prvi put korišten upravo u filmu *The Skeleton Dance* (1929). Koliko im je važna bila glazba, vidljivo je i u raspravama koje su vodili Walt Disney i Carl W. Stalling; raspravljalo se kakva će biti akcija na ekranu jednako kao što se raspravljalo kakva će biti glazba.

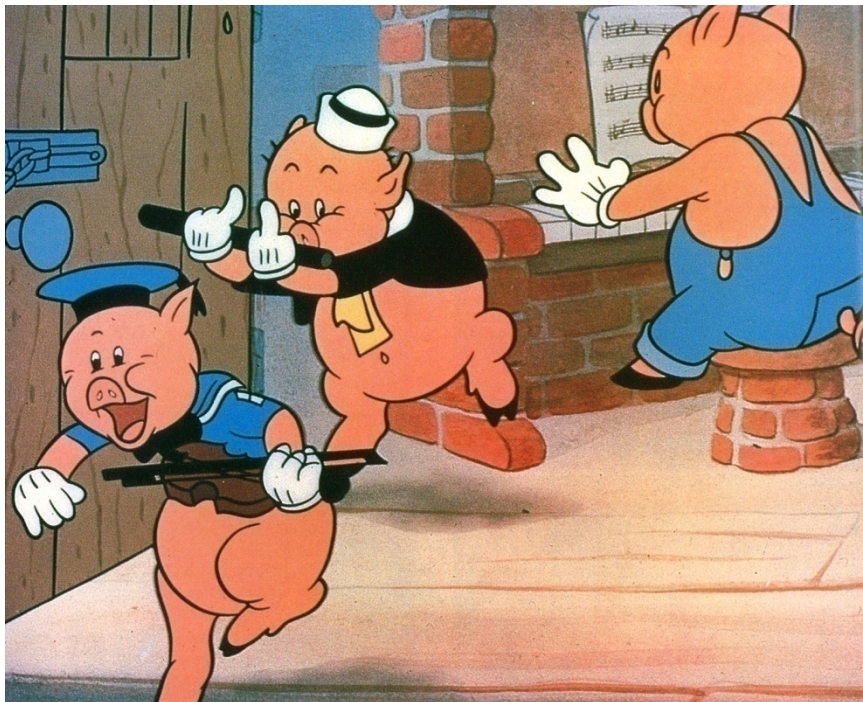
⁶ <http://www.michaelbarrier.com/Funnyworld/Stalling/Stalling.htm>, 22.3.2017. , 22:29



Slika 2: Prizor iz filma *The Skeleton Dance*

U samim počecima nastanka zvučnih filmova bilo je vrlo malo skladatelja koji su zvuk koristili na kreativan način. Carl W. Stalling je skladao pojedine filmove iz serije *Silly Symphony*, a upravo je on bio taj koji je predložio da se animirani film prilagodi glazbi, ne obratno, te je tako pokrenuo nastanak nove tehnike. Precizna sinkronizacija glazbe s akcijom na ekranu je također bila jedna od prvih tehnika Disneyjevih suradnika. Ona se nije odražavala u različitosti isključivo u glazbi, već je postajala neodvojivi dio narativa. U to se vrijeme eksperimentiralo te su se razvijale nove animacijske tehnike. Ova serija je obuhvaćala različite glazbene stilove: country, jazz, ragtime, folk, klasičnu glazbu, suvremenu glazbu. Irena Paulus kaže: „Filmska glazba je glazba koja je stalno na rubu, u kojoj je 'klasično' jednako moguće kao i 'zabavno' (odabir glazbene 'vrste' ovisi prvenstveno o filmskom žanru), pa podnosi 'zabavnu' glazbu, kao što podnosi 'klasičnu'/'ozbiljnu' glazbu iz bilo kojeg njezinog razdoblja. Važno je samo da je glazba izjednačena s filmskim diskursom, odnosno da u filmu 'funkcionira'.“ (Paulus, 2002). Inovativnost je u ovoj seriji bila u tome što su se svi ti različiti stilovi iz različitih izvora zajedno komponirali na način da čine jednu smislenu, koherentnu cjelinu.

U tim ranijim razdobljima otkrivanja novih animacijskih i glazbenih tehnika, teško je bilo zamisliti da jedna hit pjesma može proizaći iz animiranog filma. Primjerice, bilo je veliko otkriće za Studio kada je Frank Churchill skladao *Who's afraid of the Big Bad Wolf* za animirani film *Tri praščića* (1933) koji je također dio serije *Silly Symphony*. Pjesma je bila veliki hit 1930-ih a ostala je jedna od poznatijih Disneyjevih pjesama koja je potom snimljena u različitim verzijama mnogih umjetnika i glazbenih grupa. U sceni u kojoj praščić svira klavir, onaj koji svira je zapravo skladatelj Carl W. Stalling.



Slika 3: Prikaz praščića koji pjevaju pjesmu *Who's afraid of the Big Bad Wolf*

Kao što je to bio slučaj sa zvukom, animaciji je prilagođen i film u boji pa se tako prvom realizacijom u boji smatra kratki film *Cvijeće i drveće* (1932). U filmu *Stari mlin* (1937) prvi put je upotrijebljena Disneyjeva multiplan kamera koja je donijela tada nove mogućnosti u strukturi animiranog filma. Primjena multiplan kamere omogućila je dobivanje prostornosti i dubine karakteristične za igrani film. Kasnije se ona vrlo učinkovito koristila u dugometražnom filmu *Pinocchio* (1940). Svaki kratki film iz ove serije je svojevrsni „mini mjuzikl“ čiju su glazbu skladali članovi Disneyjeve produkcije: Carl W. Stalling, Bert Lewis, Frank Churchill, Larry Morey. Stil svakog pojedinog skladatelja vidljiv je već u ovim

filmovima, a ova je serija općenito imala velik utjecaj u industriji animacije. Stoga je ona dobar pokazatelj važnosti glazbe Disneyjevih animiranih filmova. U tom smislu, dobar primjer ove serije je i kratki film *Zemlja glazbe* (1935), za koji je glazbu skladao Leigh Harline, a u kojem glavnu ulogu imaju violina i saksofon dok njihove glasove zapravo proizvode zvukovi navedenih instrumenata. Ovdje se glazbeni instrumenti koriste kao zvučni efekti koji na jedan način predstavljaju produžetke pojedinih dijaloga. Između ostalog, ovdje glazba ima komunikacijsku ulogu, a instrumenti su ti koji međusobno komuniciraju. Priroda ove serije je takva da su dijalozi i zvučni efekti usko vezani za glazbu koja je, kao što je već navedeno, jedna od važnijih elemenata ovih filmova. U ovoj seriji korištene su boje i animacijske tehnike koje će se kasnije koristiti u poznatim dugometražnim klasicima kao što su *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937), *Fantazija* (1940) ili *Pepeljuga* (1950).



Slika 4: Scena iz filma *Cvijeće i drveće*



Slika 5: Scena iz filma *Zemlja glazbe*

3.3. *Fantazija* (1940)

Riječ „fantazija“ bi u glazbenom smislu značila potpunu improvizaciju. Stoga *Fantazija* (1940) i jest skladana u slobodnoj formi, dakle sa slobodnim razvojem zadane teme. Ako je u seriji *Silly Symphony* glazba imala dominantnu ulogu, može se reći da je u *Fantaziji* njena uloga presudna. Leopold Stokowski, dirigent, orguljaš i kompozitor koji je bio uključen u sve aspekte *Fantazije* je rekao: „U stvaranju *Fantazije*, glazba je sugerirala određeno raspoloženje, dizajn, brzinu, pokret i sve ono što je vidljivo na ekranu. Disney i svi mi koji smo s njim surađivali, vjerovali smo da svakoj kompoziciji mogu odgovarati određene slike. Glazba je po svojoj prirodi u kontinuiranom pokretu a taj pokret govori o raspoloženju koje će biti prikazano slikom“ (Tietzen, 1990:46). Disney je ovdje htio ilustrirati glazbu koja već ima svoju priču.



Slika 6: Walt Disney i Leopold Stokowski

Disneyjevu originalnu *Fantaziju* iz 1940. snimljenu prema osam nepovezanih, apstraktnih animiranih epizoda prati klasična glazba poznatih skladatelja. Ovdje se mogu čuti djela Johanna Sebastiana Bacha, Petra Ilijiča Čajkovskog, Paula Dukasa, Igora Stravinskog, Ludwiga van Beethovena. *Fantazija* se smatra najkomercijalnijim američkim filmom 1940-ih

sa zaradom od 76 milijuna dolara.⁷ Ono što je bila novost u korištenju zvuka jest takozvani *Fantasound*, kako su ga nazivali Disneyjevi suradnici, a koji je podrazumijevao prvu komercijalnu uporabu zvuka u filmu. Ovakav zvuk je zahtijevao instalaciju od oko 30 do 90 zvučnika koji su bili smješteni na različitim mjestima u gledalištu.⁸ U tom smislu se *Fantasound* odnosio na punoću zvuka. Međutim, originalnost *Fantazije* ne leži u pokušaju da se glazba opiše u vizualnom smislu s obzirom da su tada već postojali nezavisni redatelji koji su se bavili ovim fenomenom. Radilo se o takozvanoj „vizualnoj glazbi“ koju možemo promatrati kao sintezu vizualnog i auditivnog, ali je možemo tumačiti i kao umjetničku formu koja nastoji postići istodobno djelovanje vizualnog i glazbenog materijala s obzirom da sama glazba i sama slika ne bi mogli postići učinak dobiven sintezom ovih dvaju medija. Ono po čemu se *Fantazija* razlikuje od ostalih Disneyjevih filmova jest upravo podijeljenost na različite epizode s različitim glazbenim stilovima, za razliku od uobičajenog disneyjevskog linearnog stila, usredotočenosti na priču i likova s kojima se gledatelj može identificirati. Primjerice, jedini ljudski glasovi koje čujemo dolaze na samom kraju, kada zbor na engleskom jeziku pjeva *Ave Mariu* skladatelja Franza Schuberta. 1999. godine izlazi nastavak, *Fantazija 2000* koji se ne smatra jednako uspješnim, a o kojem će se nešto više reći u daljnjem radu.

U *Fantaziji* se otkrivaju neki novi grafički stilovi koji imaju vrlo malo zajedničkog s Disneyjevom tradicijom. Ovaj film je, kako neki kritičari tvrde, neuspjio pokušaj eksperimentiranja s apstraktnom animacijom. Film je zapravo doživio veliki neuspjeh nakon kojeg su animatori u Disneyjevu studiju prestali eksperimentirati, a nakon smrti Walta Disneyja Studio pada u krizu sve do 1980-ih kada se javljaju komercijalno uspješni filmovi poput filma *Ljepotica i zvijer* (1991) ili filma *Kralj lavova* (1994) koji obilježavaju jedan od najvećih ekonomskih trijumfa u povijesti animacije i filma uopće. U *Fantaziji* je glazba skladana u slobodnom tempu što je čini drugačijom od ostalih Disneyjevih animiranih filmova koji imaju precizno određen tempo. Također, njegovi su filmovi glazbeno harmonični, skladni, pa ne treba zanemariti ni estetsku ulogu kojom se glazba koristi a koja je tipična za skoro sve Disneyjeve animirane filmove. U tom smislu, Disney se čvrsto držao provjerene formule u glazbi, iako je imao nekoliko glazbenih „izleta“. Jedan od njih je i *Fantazija* čija je ideja bila približiti klasičnu glazbu gledatelju, odnosno ilustrirati glazbu pomoću jedne od mogućih slikovnih interpretacija, kako bi je gledatelj bolje razumio. Mnogi

⁷ <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=releases&id=fantasia.htm>, 29.3.2017., 17:29

⁸ http://www.nytimes.com/2010/11/28/movies/homevideo/28kehr.html?_r=1&scp=1&sq=fantasia&st=cse, 29.3.2017., 17:49

smatraju film neuspjelim pokušajem ali je sigurno da je on drugačiji od bilo kojeg drugog njegovog filma.

Iduće poglavlje bavit će Disneyjevim utjecajem u potrošačkom društvu s obzirom da Disney djelovao isključivo putem svojih filmova. On je, između ostalog, nastojao „filmski svijet“ prenijeti u „realni svijet“ u kojem je glazba također imala svoju ulogu. Stoga je iduće poglavlje posvećeno Disneyjevom stvaralaštvu kako bi se kasnije pojasnila, također značajna, uloga glazbe kojoj nije posvećena dovoljna pažnja, a to je njezina komercijalna uloga.

4. Disneyjev utjecaj u potrošačkom društvu

S obzirom da se rad ne bavi konzumerizmom, ovdje se neće suštinski ulaziti u njegove probleme, već će se kratko navesti poveznica Disneyja i konzumerizma budući da je i ona dio njegova stvaralaštva. Stoga će se u idućem dijelu rada navesti određena zapažanja u tom smislu koja se smatraju važnima za daljnji rad. Kratko će se navesti Disneyjeva biografija, a zatim će se nešto više reći o njegovom utjecaju na razvoj potrošačkog društva.

Walt Disney (5. prosinca 1901. – 15. prosinca 1966.) bio je američki filmski producent, redatelj, scenarist, poduzetnik, ukratko osoba svima poznatog utjecaja u svijetu zabave 20. stoljeća. On je imao veliku ulogu u onome što danas smatramo pojmom američke kulture, no njegov se utjecaj proširio na cijeli svijet. 1923. godine Walt Disney i njegov brat Roy su osnovali *The Walt Disney Company* koja je danas jedna od najvećih svjetskih, medijskih i produkcijskih kuća zabavnog programa. Iznenadujuće je promotriti koliko je toga u Disneyjevu vlasništvu. Tu se nalaze kuće poput Marvela, Pixara, ToucheStonea, LucasFilmsa, zatim ABC, ABC family i ESPN televizije, a Disneyju je posvećen i televizijski kanal naziva Disney Channel. Također, Disneyjeva godišnja zarada iznosi oko 36 milijardi dolara što samo potvrđuje činjenicu njegova masovnog utjecaja. Danas je riječ Disney sinonim za djetinjstvo, ostvarenje snova, inovativnost. Ovaj je megabrend uspio u naumu pronalaska alternative za teškoće modernog života, jer svi se trebaju osloboditi pritiska a gledanje Disneyjevih filmova ili odlazak u Disneyland je pravi način za to. Stoga nije problem odvojiti novac da bi se osjećali bezbrižno dok Disneyjeva dominacija raste.

Walt Disney je svoje filmove realizirao na način koji je sličio tvorničkoj, industrijskoj proizvodnji pa su njegovi filmovi projicirali realnost koja je odgovarala tom razdoblju. Usmjerenje Disneyja na dječju publiku nastalo je zbog niza različitih faktora, a najvažniji je sigurno velika ekonomska kriza u kojoj se moralo potražiti alternativu sumornoj svakodnevnici. Midhat Ajanović, pisac, filmolog i karikaturist kaže: „Disney se pojavio kao idealan guru za doba 'novoga morala' u Americi. U doba kada mediji slikaju Hollywood kao razvratno mjesto koje potresaju skandali, pojavljuje se novo lice sa svojim aseksualnim, apolitičnim filmovima, čije su zvijezde bezazlene životinje koje plešu, pjevaju i vesele se“ (Ajanović, 2004:58). Teško je usporediti Disneyjev utjecaj s nekim drugim utjecajem s obzirom na sve što je postignuto u kulturološkom i medijskom smislu. Gotovo je nevjerojatna činjenica da iako nije fizički prisutan, njegov se utjecaj i dalje širi u različite sfere ljudskih

života. Stoga njegov „utjecaj“ označava i njegov „način razmišljanja“. Amerika kao imperij bitno određuje čitavu našu civilizaciju, a način na koji doživljavamo Ameriku u velikoj mjeri jest i Disneyjev doprinos. Masovni mediji su imali sve veći utjecaj na društvo s obzirom na to kako su Disneyjevi animirani filmovi napredovali u odnosu na upotrebu boje i zvuka te načinom na koji se publika mogla poistovjetiti s Disneyjevim crtanim likovima. Također, televizija je pomogla Disneyju utoliko što su njegovi filmovi od zabave za djecu postali zabava za cijelu obitelj a to je bio cilj i njegovih tematskih parkova – da ljudi svih uzrasta jednako mogu uživati u svim čarima *Disneylanda*. Disney je masovno prihvaćen kao „odgajatelj“ djece, pa čak u većoj mjeri nego roditelji, shvaćajući da masovni mediji mogu imati tu jedinstvenu odgojnu karakteristiku.

Početak 1920-ih Disney se služio ranom filmskom tehnologijom kako bi napravio kratke animirane filmove koji su potom praćeni sofisticiranijim, dugometražnim filmovima. Konačno, iskoristio je televizijski program kako bi promovirao svoj posljednji i najveći uspjeh, tematske parkove.⁹ Tako se prikazivala jednosatna emisija na tjednoj bazi koja je promovirala novi Disneyjev film ili tematski park Disneyland. No, što je činilo drugačijim Disneyland od ostalih zabavnih parkova? Disney je stvorio takozvanu „zemlju zabave“ u koju su bili uključeni likovi iz njegovih filmova, lanci restorana te nove i drugačije, nikad viđene vožnje zabavnim parkom. Sama ideja odlaska u zabavni park na tjedan dana je bila potpuna novost u to vrijeme. Također, veličina tog zabavnog parka jednaka je veličini San Francisca pa je i to bilo nešto što je činilo razliku u odnosu na druge zabavne parkove. *Walt Disney World* sadrži vodeni park, noćni zabavni park, razne sajmove, zatim MGM studije a toliko je različitih doživljaja koji se ondje mogu iskusiti da se treba dosta požuriti kako bi se sve stiglo u tjedan dana.¹⁰ Takvi su se parkovi proširili svugdje po svijetu pa tako oni krase Japan, Francusku i mnoge druge dijelove svijeta. Moglo bi se reći da je Disney imao trajan utjecaj na obiteljske zabave i odmore. Naime, promjene započete 1920-ih krenule su od kreiranja kratkih animiranih filmova te su dovele do izgradnje današnjih potpuno opremljenih zabavnih parkova enormnih veličina koji se neprestano grade a sve kako bi jedna obitelj mogla nezaboravno provesti svoj godišnji odmor iz snova.

⁹ <http://www.lib.niu.edu/1993/ihy930354.html>, 3.4.2017., 15:21

¹⁰ *Ibid.*, 3.4.2017., 16:15

4.1. Disneyland

„To all who come to this happy place welcome. Disneyland is your land. Here age relives fond memories of the past and here youth may savor the challenge and promise of the future. Disneyland is dedicated to the ideals, the dreams, and the hard facts that have created America... with the hope that it will be a source of joy and inspiration to all the world. Thank you.“

Ova Disneyjeva posveta je postavljena na samom ulazu u park prilikom njegova otvorenja 17. srpnja 1955. Izgradnja *Disneylanda* je počela 1954., a do sada ga je posjetilo 650 milijuna ljudi što ga čini jednim od najposjećenijih zabavnih parkova na svijetu. *Disneyland* je jedan od dva tematska parka izgrađena u odmorištu Disneyland u Kaliforniji, točnije Anaheimu.¹¹ Njegov dizajn je nešto što nikad do tada nije bilo osmišljeno. Danas park čini sedam zamljišta s različitim temama a to su *Main Street, Adventureland, Frontierland, Fantasyland, Tomorrowland, New Orleans Square, Critter Country* i *Mickey's Toontown*. *Disneyland* je na neki način predstavljao uspješnu realizaciju utopijskog svijeta u kojem se posjetiteljima sugerira povratak u djetinjstvo. On je također zamišljen kao kompletna serija „filmova uživo“ kojeg posjetitelji mogu postati dijelom i bivati u njemu. Isto tako, *Disneyland* je jedna lijepa i skupa reklama za SAD u kojima on funkcionira kao simbol slobode i boljeg življenja.

4.2. Disneyland Sounds

Ono što *Disneyland* čini potpunim iskustvom je i glazba koja izvire iz stotina zabavnih atrakcija. Različiti zvukovi raspoređeni su tako da posjetitelj uvijek čuje ono što je planirano da se čuje u trenutku u kojem veselo korača kroz park.¹² Iako zvuk možda nije nešto što će posjetitelj primijetiti prolazeći parkom, to jest nešto što će posjetitelj primijetiti ako zvuka nema, odnosno nije prisutan. Kao što je prethodno navedeno, to može biti slučaj i u filmovima gdje će primjerice izostanak zvuka i glazbe stvoriti osjećaj nelagode kod gledatelja. U zabavnim parkovima glazba može biti ona koja će usmjeriti posjetitelja na kontekst priče u kojoj se on nalazi, baš kao i u filmu. Zvuk je ondje bio važan u smislu da je mogao „prebaciti“ posjetitelja u jednu drugu priču i situaciju koje on zapravo nije dijelom. Svi zvukovi prisutni u

¹¹ <http://www.justdisney.com/disneyland/history.html>, 3.4.2017., 22:19

¹² Na ovoj internet stranici moguće je poslušati sve pjesme koje se čuju dok posjetitelji prolaze različitim dijelovima *Disneylanda* <http://www.soundsofdisneyland.com/>, 4.4.2017., 11:17

tematskoj industriji restorana, kao i čitav tamošnji ambijent, podređeni su zadanom tematskom okruženju. Ovakve tematske senzacije uspijevale su privući odrasle jednako kao i djecu, baš kao što je to sam Walt Disney želio. Sociolog Alan Bryman smatra da je upravo tematiziranje Disneyjevih zabavnih parkova ono što im je osiguralo takvu razinu uspješnosti više nego faktor uzbuđenja koji je do tada bio nezamjenjiv (Bryman, 1999:31). Teme su prezentirane kroz arhitekturu, glazbu, hranu a odstupanja od teme su minimalna tako da posjetitelj u potpunosti može uroniti u atmosferu. Poseban je izazov bio kreirati glazbu za vožnju *roller coasterima* s obzirom da se on ne kreće jednakom brzinom na svim dijelovima puta. Stoga je tu glazba podijeljena na različite dijelove koji se doimaju povezani pa se ta odvojenost ne primjećuje. Puno je drugačije skladati glazbu za takve atrakcije nego za album s obzirom da se glazba za atrakcije ne kreće linearno.¹³ Joe Herrington je glavni medijski dizajner u Studiju Walta Disneyja koji tvrdi da uloga zvuka u bilo kojem Disneyjevu parku čini pola samog iskustva koji posjetitelj dobiva u doživljaju nekog tematskog područja ili zabavne atrakcije.¹⁴ Stoga se može zaključiti da je glazba bitan element cjelokupnog *Disneyland* doživljaja.

¹³ <http://soundworkscollection.com/videos/imagineering>, 19.6.2017., 16:06

¹⁴ <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2011/05/disneyland-resort-has-a-sound-all-its-own/>, 4.4.2017., 12:30

5. Disneyjev cilj: realistična animacija

Prije nego se pojasni na što se odnosi Disneyjev pojam realistične animacije, potrebno je promotriti što realizam u filmu zapravo jest. Midhat Ajanović u knjizi *Animacija i realizam* (2004) objavljuje razmišljanja o crtanom realizmu Walta Disneyja pri čemu on smatra da se realizam na filmu često javlja kao subjektivan pogled na ono što je objektivno. U tom smislu naziva realizam nečim „vrlo privatnim i nečim što je u neprestanu procesu mijenjanja u skladu s vlastitim iskustvima i spoznajama“ (Ajanović, 2004:14). No svaka se definicija realizma može dovesti u pitanje. On se, na primjer, može doživjeti kao uvjerljivost događaja na ekranu te se dobrom glumom može smatrati ako je gledatelj ne zapaža kao takvu, već je njegova pozornost usmjerena na događaj koji za njega projicira stvarnost. U takvoj situaciji glazba može usmjeriti gledatelja na ono što redatelj želi da bude primijećeno.

Ajanović primjećuje kako postoje sličnosti između animacije i glazbe. Od 1920-ih postoji mogućnost da se glazba kopira na istu vrpcu na kojoj se nalazi i slika. On kaže da su glazba i zvuk u igranom i dokumentarnom filmu najčešće tek ilustracija onoga što se vidi na ekranu. To ipak nije slučaj u animaciji te je ovdje zvuk obično ravnopravan element filmskoj slici. On je, kako kaže, „integrirajuća komponenta ukupnoga dojma“ (Ajanović, 2004:26). Upravo je glazba ta koja vrlo često određuje ritam i vrijeme cjelokupnog filma, no Ajanović zaključuje kako je razlika između ova dva medija ipak nepremostiva: „Glazba je *samo* zvuk organiziran u vremenu, dok je animacija, baš kao i druge filmske forme, *slika* (prostor) i zvuk u vremenu.“ (Ajanović, 2004:26). Često se o animaciji govori kao o sintezi svih umjetničkih formi, no upravo je to ono što stvara zbrku. Ona je općenito nedovoljno istraženo područje, osobito njezin utjecaj na društvo i odnos prema mnogim drugim pitanjima, kulturološkim i političkim.

Disney je uvođenjem crtanog realizma, poznatijeg kao *life-quality* animacija, ostvario jedan od najvažnijih koraka u povijesti animiranog filma (Ajanović, 2004:47). Taj koncept realizma se očituje u njegovoj sklonosti za razvitkom glume crtanih likova, postavkama scene te u uvođenju narativne strukture (Ajanović, 2004:48). Njegov prvi tehnički pronalazak u tom smislu je bio takozvani *travelling-mate* koji se odnosio na snimanje glumca ispred neutralne pozadine te potom projiciranje svake pojedine sličice figure na bijeli papir. Taj postupak je omogućio da se snimljeni glumac nađe u crtanom svijetu. Ono što je bilo ključno u estetskom smislu jest to shvaćanje crteža kao realnog prostora pa se nastojala prikriti činjenica da su

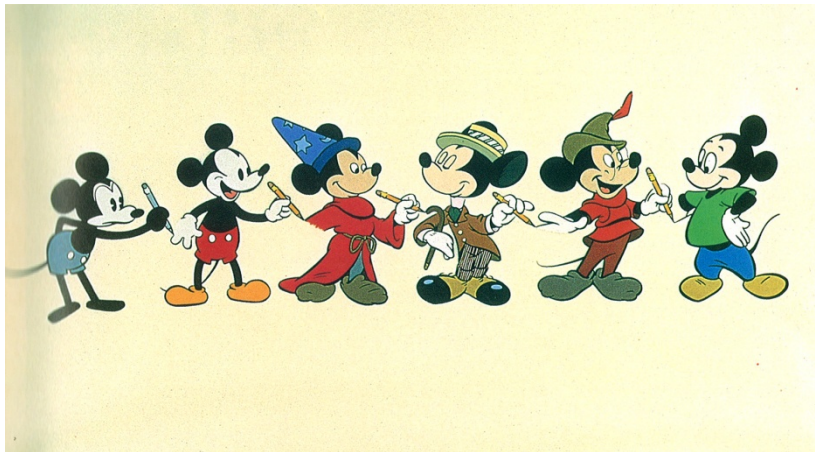
njegovi likovi samo crteži. Također, čovjekolike životinje su najčešće pokretane uz pomoć živo snimljena glumca a Ajanović navodi primjer Bele Lugosija koji je pozirao za lik demona u *Fantaziji* (1940). Primjer za Disneyjev crtani realizam je film *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937) u kojem je, dakle, predstavljena figura ljudskog bića, Snjeguljica, koja živi u animiranom svijetu patuljaka. No, kako je integrirana u taj svijet patuljaka, može pripadati istoj zbilji kojoj patuljci pripadaju. Istovremeno, svima je jasno da je ona ljudsko biće. Takvo stapanje dvaju svjetova stvara iluziju svijeta u kojem je sve moguće. Važno je spomenuti i film *Bambi* (1942) koji je snimljen prema poznatom romanu Felixa Saltena, a predstavlja vrhunac Disneyjevog prepoznatljivog hiperrealizma.



Slika 7: Rad na Disneyjevu animiranom filmu *Bambi*

Veliki uspjeh Disneyjevog *Parobroda Willy* (1928) doveo je do toga da Mickey Mouse postane jedna od najvećih zvijezda filma uopće. Takav uspjeh omogućio je Disneyju da dalje razvija personifikaciju crtanih likova dajući animatorima zadatak dotjerivanja lika u smjeru njegove realnosti (Ajanović, 2004:56). Na primjer, njegove oči su u prvim filmovima bile dvije crne točke, dok je svoje „prave“ oči Mickey dobio tek u *Fantaziji* (1940) čime je završeno formiranje tog lika. Kako Ajanović primjećuje: „Svrha svega bila je prilagođavanje rastuće produkcije unutar Studija holivudskom sustavu zvijezda, pri čemu crtani likovi postaju idoli u najširim slojevima stanovništva i istodobno simboli jednoga standarda i načina života.“ (Ajanović, 2004:57). Može se reći da je Mickey Mouse postao simbolom idealiziranog djetinjstva. Alan Bryman smatra da je upravo dizajn animiranih likova, i to

osobito njihova „simpatičnost“ bila planski osmišljena kako bi se na tome i zaradilo (Bryman, 1999:37). Ajanović također smatra da je upravo izgled Mickeyja Mousea, koji je od njegovog nalikovanja životinji - mišu, počeo sve više dobivati čovjekoliki, dječji izgled, doveo do veće zarade. Ajanović kaže: „Mickey Mouse je bez sumnje postao jedna od najvećih svjetskih zvijezda filma a tomu svjedoči i činjenica da su prihodi od tog takozvanog *character merchandisinga* uspjeli spasiti Disneyjev studio od bankrota“ (Ajanović, 2004:56). Bryman smatra da je Walt Disney kompanija počela zarađivati u trenutku kada se Disneyjeva produkcija transformirala na četiri manje kompanije od kojih se jedna bavila promocijom i licenciranjem (Bryman, 1999:36). Walt Disney nije bio prvi koji je došao na ideju promocije animiranih likova, ali je shvatio da pomoću takve promocije može dobro zaraditi. U idućem će se poglavlju opisati kreiranje glazbe u Disneyjevom Studiju počevši od njegovih ranih početaka, što zapravo predstavlja uvod u samu analizu filmova.



Slika 8: Evolucija Mickeyja Mousea

6. Evolucija Disneyjeve glazbe

Frank Thomas i Ollie Johnston u knjizi koja se bavi Disneyjevom animacijom, *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981), pišu o glazbi kao najvažnijem elementu koji će biti pridodan slici. Glazba će, kako kažu, oživjeti produkciju, pružiti integritet, stil, značenje i cjelovitost više nego ijedan drugi element. Primjerice, orkestralna glazba može predstavljati veličinu i dinamičnost nekog animiranog lika dok, s druge strane, melodijska linija ili ujednačeni ritam udaraca bubnjeva može upućivati na strah ili nervozu. Glazba također može doprinijeti sceni koja se doživljava kao napeta ili tu napetost može smanjiti u vizualno zastrašujućoj sceni. Kako prikazati osjećaje poput izolacije, odbijanja, ljepote, jakosti, nade? Glazba te osjećaje može barem potaknuti, intenzivirati kod gledatelja. Thomas i Johnston smatraju da je ona ključan element u kreiranju Disneyjevog filmskog realizma s obzirom da je Disney, kako bi razvio svoju glazbu, istražio njezine utjecaje te je koristio u jednoj novoj vrsti zabave (Thomas/Johnston, 1981:287).

U samim počecima uvođenja zvuka u film nije se znalo kako će se slika i glazba zajedno uklopiti tako da čine jednu cjelinu. Bilo je jednostavno improvizirati kada je film već bio napravljen, no unaprijed pretpostaviti točno vrijeme u kojem će pojedini udarac u potpunosti odgovarati određenom trenutku u filmu, bilo je nemoguće. To je ipak ustanovio filmski animator, skladatelj i aranžer Wilfred Jackson koji je pretpostavio da ako su za jednu sekundu animiranog filma potrebne 24 sličice, potrebno je utvrditi koliko je „glazbe“ potrebno skladati za jednu sekundu vremena. Jackson je to uspio ustanoviti pomoću metronoma, uređaja koji točno određuje brzinu izvođenja glazbenih djela. Kada skladatelji nisu imali zvuk koji će im koristiti kao pokazatelj smjera u kojem bi se trebali kretati, metronom je bio jedini način da se utvrdi trajanje bilo koje akcije na ekranu. Uobičajeno je bilo koristiti metronom postavljen tako da otkucava dvaput u sekundi, što je značilo da će se čuti udarac na svakih 12 crteža (Thomas/Johnston, 1981:291). Uz korištenje metronoma, testiralo se koliko dugo likovi hodaju, koliko koraka im treba da prijeđu određenu udaljenost, kada se oni zaustavljaju, koliko dugo ta radnja traje. Bio je velik zadatak zamisliti niz akcija na ekranu koje će sastaviti priču, zadržati osobnost lika ili biti dovoljno maštovite da bi bile zabavne. Trebalo je uskladiti sve elemente tako da se ti udarci podudaraju s pokretima likova koji omogućavaju sinkronizaciju i ritam. Taj se njegov sistem lako proširio pa su se tako bez problema izvodile varijacije u tempu a sve dok je pjesma odgovarala zadanom tempu, mogla je biti zapisana od

početka do samoga kraja (Thomas/Johnston, 1981:288). O spajanju glazbe i slike u animiranom filmu, Jackson je rekao: „Ne bih rekao da smo glazbu promatrali kao jedan zaseban element, a animaciju kao drugi. Mislim da smo ih više doživljavali elementima koje smo pokušavali spojiti u jedan novi koji će predstavljati više nego „pokret plus zvuk“.“¹⁵ (Thomas/Johnston, 1981:289). O takvom korištenju glazbe govorilo se kao o novoj glazbenoj formi ili „korištenju glazbe kao jezika“ o kojoj je ranije već bilo riječi. Kako je porasla upotreba glazbe u filmu, tako su nastajale i nove glazbene tehnike poput već spomenutog „mickeymousinga“.

Iako se nije uvijek znalo kako će glazba biti skladana i hoće li odgovarati slici, znalo se kako bi se gledatelj trebao osjećati. Kada gledatelj vjeruje da će se dogoditi određena radnja na ekranu a ona se zaista i dogodi, to stvara određenu vrstu ugone. Ako, na primjer, lik hoda u ritmu glazbe a naglasak je na njegovim pokretima, to je gledatelju u redu. Suprotnost bi bio trenutak iznenađenja, nečeg neobičnog, a takvi naglasci nisu sinkronizirani s pokretima na ekranu već se pojavljuju onda kad se to najmanje očekuje. Na primjer, gledatelj može predvidjeti jedan događaj ili zvuk koji će se pojaviti u određenom trenutku tako što će mu kontinuirani glazbeni naglasci dati taj osjećaj sigurnosti. Da bi se dogodilo iznenađenje, preokret, zvuk bi se trebao čuti na potpuno neočekivanom mjestu. Disneyjeve pjesme su, kako je sam Walt Disney tvrdio, trebale imati „svježinu“ i „vitalnost“, odnosno ako se on sam nije osjećao onako kako je htio da se gledatelj osjeća, to mu je bio znak da određena glazba ne odgovara filmu (Thomas/Johnston, 1981:296). Ta određena vrsta ugone karakteristična za Disneyjeve animirane filmove, primjetna je i u glazbi. Naime, vrlo je jasno definirano kada će se čuti disonantni akordi – onda kada se loš događaj dogodi na ekranu. U suprotnom, nema iznenađenja. Dakle, jednostavnost i ležernost može se primijetiti i u glazbenom smislu. Njegove pjesme zvuče vrlo raskošno i u tom je smislu glazba imala veliko značenje. Zvučni efekti su bili vrlo bitan dio konačnog glazbenog rezultata. No, kada se radi o pjesmama onda su one skladane i snimljene puno ranije tako da mogu biti integrirane u priču. Disneyjeve pjesme koristile su se kada je trebalo uskladiti tempo cijele priče ili recimo doprinijeti emocionalnom sadržaju pojedine sekvence. Bio je velik zadatak uskladiti pjesmu sa filmom na način da snimljena pjesma i stil pjevača odrede sam aranžman. S druge strane, struktura u filmu prilagođavala se potrebama priče. Pjesma koja predstavlja određeno raspoloženje i čini jedan dio filma pamtljivim, može mnogo doprinijeti filmu. Na primjer, kada su Leigh Harline i Ned Washington skladali *When You Wish Upon a Star* za Disneyjev crtani film *Pinocchio*

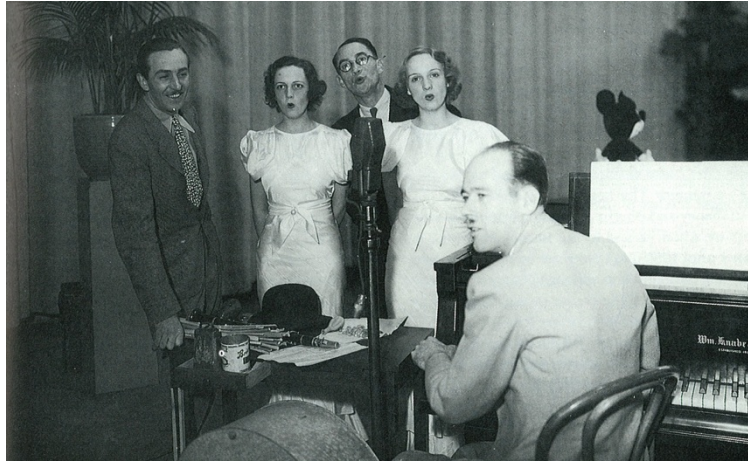
¹⁵ moj prijevod s engleskog

(1940), oni su pjesmom uspjeli predstaviti nježnu osobnost lika koji nosi naziv Jiminy Cricket te su time odredili raspoloženje cjelokupne slike. Pjesma *Little Wooden Head*, također iz *Pinocchia*, prenijela je Geppettov duh te je predstavila drvenog lutka u beživotnom stanju: „Bez te pjesme s melodijom koja je djelovala kao da izvire iz stare glazbene kutije, dio u kojem se lutak predstavlja ostalim stanovnicima trgovine igračkama, bio bi pun dijaloga i neprirodnih gegova. S obzirom da ova pjesma odgovara situaciji, sve je puno melodije i zabave te vjerno prikazuje kako je drvosječa živio“¹⁶ (Thomas/Johnston, 1981:298).

Smiješni zvukovi su uvijek bili važan dio crtanih filmova, a gotovo je nemoguće zamisliti ranije animirane filmove bez upotrebe zvižduka, zvuka pucnja, ksilofona ili zvona. Svi su ovi zvukovi bili skladani kao dio priče ali nisu bili snimljeni sve dok slika nije bila kompletna. Animacija se izvodila na zadani udarac, sve akcije na ekranu su bile zabilježene a veliki dio priče su činili udaraljkaši koji su, kao dio orkestra, snimali cijeli film odjednom dok su se brinuli za sve što će biti na zvučnoj traci (Thomas/Johnston, 1981:298). S napretkom tehnologije je postalo moguće da se različiti zvukovi postave na zasebnu traku, odnosno da se rade pojedinačno, a kasnije ih se spajalo na jednu traku. Ako netko udari krivi gong ili ostruže blok brusnog papira jedanput previše, nije se trebala ponavljati cijela sedmominutna scena već se tada moglo i eksperimentirati.

Kao što je prethodno navedeno, glazba je bila snimljena na odvojenim trakama, glasovi su se mogli ponovno nasnimavati a zvučni efekti su se mogli snimati individualno - ubrzani, usporeni ili su mogli nastati novi, napravljeni od dvoje ili troje odvojenih zvukova (Thomas/Johnston, 1981:299). Primjerice, za crtani film *Tri praščića* (1933), osoba zadužena za zvučne efekte je morala postići zvuk „sočnosti“ zrele rajčice koja pogađa velikog, zločestog vuka u lice. Taj zvuk se mogao postići na različite načine. Na primjer, zvuk koji proizvodi mokra odjeća prilikom pranja nije odgovarao, kao ni zvuk žlice pune masti, a zvuk koji je proizvodila čaša puna vode također nije vjerno dočaravao zvuk udarca rajčice koja pogađa lice. Zvuk je konačno postignut kombinacijom tri zvuka koji pojedinačno ne odgovaraju traženom zvuku ali zajedno čine zvuk koji odgovara slici.

¹⁶ moj prijevod s engleskog



Slika 9: Glazbeno snimanje za film *Tri praščića*; Walt Disney s lijeve strane, Frank Churchill za klavirom i pjevači Dorothy Compton, Pinto Colvig i Mary Moder

Osim toga, trebalo je razmišljati kako će zvuk odgovarati slici a ne samo kako će zvuk zvučati samostalno, s obzirom da ipak ovise jedno o drugome. Tako da je osoba koja se bavila zvučnim efektima trebala predvidjeti utjecaj određenog zvuka na gledatelja što je bio zahtjevan zadatak. Primjerice, Jim Macdonald, skladatelj i animator te glavna osoba koja je bila zadužena za zvučne efekte u Disneyjevom studiju, radio je na već spomenutom kratkom filmu *Stari mlin* (1937) koji je bio dio serije *Silly Symphony*. U filmu je bilo neophodno ozvučiti prizore okretanja starog i trulog drva tako da je Jim zamislio konstrukciju bubnjeva, žica, tipki i neku vrstu podupirača kako bi se dobio željeni zvuk. Također, bio je potreban kotač koji će sve zajedno povezati a Jim je shvatio da će mu i kolofonij, koji se koristio za podmazivanje gudala za violinu, također pomoći u dobivanju određenog zvuka. Svaki snimljeni zvuk pohranjuje se u takozvanoj *Sound Effects Library* kako bi se mogao koristiti u drugim filmovima. Tijekom godina je ova kolekcija zvukova prerasla u riznicu gotovo svakog zvuka koji je moguće proizvesti, osim naravno onoga koji je potreban skladatelju u trenutku rada na filmu. Ovdje se mogu pronaći različite vrste zvukova poput kašljanja, zviždanja, koračanja, lomljenja i ostalih zvukova koji se najčešće koriste u probnim snimkama (Thomas/Johnston, 1981:300). Za završnu verziju je ipak potreban malo drugačiji zvuk s obzirom da se on ipak mora prilagoditi slici. Ako je zvuk dio narativa ili je vezan uz karakter lika, uvijek je snimljen prethodno tako da animator može raditi na tome, radije nego da pokušava uskladiti kasnije sve zajedno. Važno je utvrditi i koliko će tih zvukova film sadržavati, može primjerice zvučati smiješno ako ih je previše a opet nije dobro niti ako ih je premalo. Stoga je bio velik posao odabrati i uskladiti zvučne animiranog filma tako da u

potpunosti odgovaraju radnji koja se u određenom trenutku zbiva na ekranu. Danas je taj posao nešto lakši, s obzirom na razvoj tehnologije, no i dalje se zvukovi pažljivo biraju i integriraju u sliku.

U idućem poglavlju analizirat će se glazba u sljedećim filmovima: *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937), *Fantazija 2000* (1999), *Zootropola* (2016). Ovi filmovi mogu biti dobar pokazatelj važnosti glazbe Disneyjevih animiranih filmova. Analizom će se pokušat istražiti uloge koje glazba ima u ovoj vrsti filma, koristeći se ulogama glazbe navedenim u prethodnom dijelu rada. Nastojat će se pokazati ravnopravnost glazbe i ostalih filmskih elemenata. Analizom su izdvojeni dijelovi filma u kojima dominira glazba te je predstavljeno na koji način ona može biti dio filmske priče. Analiza je provedena metodom deskripcije narativa i glazbe. Početna faza analize obuhvatila je gledanje filmova te iščitavanje karakteristika bitnih za daljnju analizu glazbe. Ona prvenstveno predstavlja pokušaj detektiranja mogućih uloga glazbe kako bi se predstavila teza zastupana u radu, a ta je da glazba može biti ravnopravan element filma. U filmovima je posebna pažnja posvećena dijelovima koji su ispunjeni glazbom te su predstavljene karakteristike koje ona ima. Također su analizirane teme i motivi, kao i sama radnja filmova, s naglaskom na glazbu.

7. Analiza filmova

7.1. Snjeguljica i sedam patuljaka (1937)

„We should set a new pattern, a new way to use music. Weave it into the story so somebody doesn't just burst into song.“ – Walt Disney

Tijekom velike ekonomske krize, najvažniji Disneyjev uspjeh bio je uvođenje nove filmske forme – cjelovečernjeg animiranog filma u žanru bajke. U trenutku premijere njegova prvog cjelovečernjega animiranog filma, *Snjeguljice i sedam patuljaka* (1937), Disneyjev Studio se preobrazio u divovsku kompaniju globalnoga značenja. Ovaj je film imao ogroman utjecaj na čitavu suvremenu animacijsku produkciju te je utjecao i na buduća stvaranja u animaciji.



Slika 10: Osvrt na film *Snjeguljica i sedam patuljaka* (Los Angeles Liberty, 12.2.1938.)

Disney je nastojao učiniti glazbu animiranih filmova takvom da ona bude opravdana u filmskoj priči. Koliko je ona važna u ovom filmu potvrđuje činjenica da je trajanje glazbe gotovo jednako trajanju čitavog filma pa se može reći da film ovisi o glazbi i obratno. *Snjeguljica i sedam patuljaka* je Disneyjev prvi dugometražni crtani film premijerno prikazan 1937. godine. Često se ovaj crtani film navodi kao prvi dugometražni film uopće, iako je to argentinski film *El Apostol* (1917) redatelja Quirinoa Cristianija (Ajanović, 2004:37). *Snjeguljica* je ekranizacija bajke braće Grimm koja govori o miloj Snjeguljici koja u bijegu od zle maćeha pronalazi utočište u kući sedam patuljaka s kojima se kasnije i sprijateljuje. Skladatelji koji su radili na *Snjeguljici* bili su Frank Churchill, Leigh Harline i Paul J. Smith.

Od ukupno 25 skladanih pjesama, upotrijebljeno ih je osam. Najpoznatije pjesme jesu *Some Day My Prince Will Come*, *Heigh Ho* te *Whistle While You Work* koje će se u daljnjem radu posebno analizirati. Ovaj je film značajan i zbog toga što je njime započela Disneyjeva tradicija integriranja glazbe u film, iako je ona bila primjetna i ranije. On je nastojao da ove pjesme imaju svoju ulogu u filmu, da one razvijaju radnju i filmske situacije te da ocrtavaju karaktere likova.

Već sama uvodna scena obiluje glazbom. Prva scena u kojoj se pojavljuje Snjeguljica pjevajući pjesmu *I'm Wishing* kraj bunara želja podsjeća na recitative, odnosno melodične govore uz glazbenu pratnju. Ova pjesma doprinosi karakterizaciji lika Snjeguljice te određuje kako gledatelj doživljava njezin lik. Snjeguljica želi nekoga „tko je voli, da je pronađe danas“, što je pomalo naivno, a ta je doza naivnosti primjetna i u glazbi. Već ovdje se može primijetiti sinkronost imitativne glazbe, odnosno *mickeymousinga* koja je prisutna kroz cijeli film no ovdje je glazba ipak dio cjelokupne priče pa se ne može reći da je pretjerana. Nakon što Snjeguljica otpjeva pjesmu *I'm Wishing*, dolazi princ koji se sasvim slučajno našao u blizini te joj odgovara pjesmom *One Song* izjavljujući joj ljubav. Njihov razgovor nalik je na mjuzikl, a takvi su glazbeni razgovori dio cijelog filma pa bi se moglo reći da je *Snjeguljica* zapravo jedna vrsta mjuzikla. U bijegu od zle kraljice, Snjeguljica trči kroz mračnu šumu dok glazba koja je sada već brzog tempa, odrješita i stvara napetost, pokušava na gledatelja prenijeti strah koji doživljava sama Snjeguljica u sceni. Ovdje se glazbom nastoji „razbiti“ emocionalna distanciranost između lika Snjeguljice i gledatelja te ga uvući u njezine stravične doživljaje. Kasnije ona sama kaže da je osjetila strah prolazeći kroz šumu što znači da je učinak koji je glazba trebala prenijeti postignut. Ona potom susreće životinje te ih pita: „Što činite kada sve pođe po zlu?“ Ptičice joj odgovaraju cvrkutom a ona zaključuje: „Zapjevaš pjesmu veselu.“ Pjesma *With a Smile and a Song* ide ovako: „S osmijehom i pjesmom, život je poput sunčanog dana. Briga više nema, a sve što te muči će nestati.“ Ajanović dobro primjećuje: „Iz filmova Disneyjeva studija isijavao je osjećaj vječnoga proljeća, svijet je naslikan kao ugodno mjesto naseljeno radosnim stvorenjima kojima je nepoznato značenje nužde i neimaštine.“ (Ajanović, 2004:62). Nakon što otpjeva pjesmu, Snjeguljica kaže: „Stvarno se osjećam sretno. Više mi srce nije sjetno i sve će biti u redu.“ Ovdje nas glazba vodi kroz filmsku priču a filmski sadržaj stvara objekt emocije koju proizvodi glazba. Ona u ovom slučaju doprinosi kontinuitetu narativa, daje značenje događajima i pruža estetsko iskustvo. Kroz cijeli film glazba kao da objašnjava kako bi se gledatelji trebali osjećati, ona objašnjava događaje na ekranu, odnosno ona ih komentira. Kao da govori – ovo je dobro a ovo je loše. Obilje

mickeymousinga osobito je primjetno u sceni u kojoj Snjeguljica pronalazi kuću patuljaka te je istražuje zajedno sa životinjicama. Ona odlučuje pospremiti kuću pjevajući pjesmu *Whistle While You Work* koja govori o vremenu koje će brže proći ako se radeći istovremeno i pjeva. Dakle, poručuje nam da je potrebno biti optimističan, fućkati i raditi pa će sve biti „kako treba“. Inače, pjesma obiluje zvučnim efektima koji su korišteni kako bi oponašali glasove koje proizvode životinje. Iako je pjesma instrumentalnog tipa važno je spomenuti i stihove koji odražavaju „kapitalistički duh“ tog razdoblja: „Samo fućkaj dok radiš i zajedno možemo veselo pospremiti mjesto. Neće dugo trajati kada postoji pjesma da ti pomogne da postaviš tempo rada.“ Slijedi scena s patuljcima koji rade u rudniku dijamanata zadovoljno pjevajući *Heigh Ho*. Smatra se da je melodijska tema inspirirana kompozicijom za glasovir skladatelja Roberta Schumanna *The Happy Farmer, Returning From Work* (1848). Pjesma govori o tome kako se možeš jednostavno obogatiti ako uporno i predano radiš. No, opće je poznato da je Disney zagovarao kapitalistički ekonomsko-socijalni sustav pa ne čudi što je sadržaj pjesama takav kakav jest.



Slika 11: Snjeguljica čisti kuću pjevajući *Whistle While You Work*

Popratna glazba ima funkciju oblikovanja određenih prizora. Primjerice, napetu scenu u kojoj Snjeguljica trči mračnom šumom prati „opasna glazba“ koja načinom izvedbe ili glasnoćom određuje taj napeti prizor. Također, radi se ili o vrlo visokim ili vrlo niskim tonovima pa je njihovo izmjenjivanje u prizoru ono što čini šumu tako mračnom i strašnom. Što se tiče lajtmotiva, dakle glazbene teme koja se javlja svaki put kad se pojavljuje lik ili

specifičnost koju on izražava, ona je primjetna kod teme patuljka Tupka, Ljutka i teme zle kraljice. Tema Tupka je praćena neobičnom glazbenom tematikom većinu vremena a koja je najuočljivija u sceni sa sapunom. Tema Ljutka ima svoju komično razdražljivu temu izvedenu na fagotu koja se može primijetiti dok Ljutko tumara okolo a ova je tema najistaknutija u sceni kada on izleti ispred kućice i sjedne na bačvu nakon što Snjeguljica kaže patuljcima da operu ruke prije večere. Zla kraljica ima svoju tamnu i prijeteću temu koja je najuočljivija kada je u obliku vještice. Scena u kojoj se zla kraljica prerušava u vješticu naglo je prekinuta potpuno suprotnom scenom kućne zabave u kojoj se može primijetiti kompleksnost glazbene partiture – dok Ljutko svira glasovir, ostali patuljci se izmjenjuju u pjevanju i plesu gdje njihov karakter pojedinačno dolazi do izražaja. Primjerice, Stidljivko malo zastajkuje pri pjevanju i treba mu neko vrijeme da počne pjevati. U pjesmi *Heigh-Ho*, koju izvode patuljci, svaki je njihov korak precizno usklađen s glazbenim udarcima. Za razliku od patuljaka iz serije *Silly Symphony* koji su nalik jedan drugome, u *Snjeguljici* su patuljci vrlo različiti i svaki ima specifičan karakter. Također, oni su trebali biti prikazani što realnije i vitalnije dok veselo pjevaju i plešu za Snjeguljicu. Patuljci nisu bili problematični za animaciju, no teže je bilo s ljudima koji su trebali izgledati posve uvjerljivo.



Slika 12: Prikaz Ljutka koji svira stare orgulje; zvuk je dobiven puhanjem u velike vrčeve

Nakon što patuljci svojom raspjevanom zabavom oraspolože Snjeguljicu, oni joj kažu da je sada na njoj red da im ispriča ljubavnu priču. Ona to čini pjesmom koja se naravno zove *Someday My Prince Will Come*. U dijalogu između Snjeguljice i patuljaka koji je više glazbeni razgovor koji se rimuje i koji ima vlastiti ritam, glazba je čitavo vrijeme u istom tonalitetu. Taj tonalitet tijekom filma ne prelazi svoje granice pa zapravo postaje „pravilo“ koje se slijedi kroz film. Ovu pjesmu je izvela devetnaestogodišnja Adriana Caselotti a karakterizira je tročetvrtinski takt pa se može reći da je skladana u formi valcera. Sporog je tempa a instrumenti koji se ovdje koriste su violina, viola, violončelo, harfa i flauta. Snjeguljica nostalgično pjeva o princu kojeg je upoznala te o nadi da će on doći po nju i odvesti je u svoj dvorac kako bi zauvijek živjeli sretno. Prvotna ideja Walta Disneyja je bila vizualizirati Snjeguljicine snove o princu dok ona pjeva pjesmu, ali je shvatio da će biti dovoljno ako prikaže reakcije patuljaka a gledatelju pruži mogućnost da sam interpretira pjesmu.¹⁷ Iako je tada Walt Disney namjerno odabrao osobu specifičnoga glasa kojoj nije bilo dozvoljeno nastupati na pozornici ili biti dijelom nekog drugog filma, danas je poželjno ako je glas animiranom liku dala neka poznata osoba. On je tada tvrdio kako ne želi srušiti iluziju Snjeguljice, a izabравši osobu koja nije poznata nastojao je staviti fokus na animaciju i priču. Iako se rad ne bavi feminističkom tematikom, nije zanemariva ni ta uloga posebno u pjesmi *Whistle While You Work* čija je ideja da Snjeguljica čisti prljavu kuću za patuljke – muškarce tako da pjesma vjerno dočarava ulogu žene 30tih godina.

Izlazak *Snjeguljice* je imao veliki kulturalni utjecaj u svijetu. Po prvi puta je na dan premijere bilo moguće kupiti razne figurice i lutke, igre i igračke vezane uz film a *Snjeguljica* je imala utjecaj i na žensku modu. Film je u početnoj verziji zaradio više od 8 milijuna dolara što u današnjoj protuvrijednosti iznosi više od 134 milijuna dolara. U *Snjeguljici* je vidljivo nastojanje da se uskladi glazba i pjesma sa pričom. Može se reći da je *Snjeguljica* bila jedan od prvih filmskih mjuzikala, pjesme nisu smjele prekidati ili ometati akciju na ekranu tako da je njihova funkcija bila ocrtati karakter likova te voditi priču filmskim ritmom. Općenito je zvuk vrlo važan u razvijanju likova, radnje i ostalih elemenata animiranog filma a u *Snjeguljici* je on jednako važan kao i crtež. Zvučni efekti su u nekim dijelovima trebali zvučati realistično dok su u drugima trebali zvučati smiješno pa se u tom smislu može reći da je film glazbeno uspješan. Primjerice, Jim Macdonald koji je radio na zvučnim efektima u *Snjeguljici* koristio se praznim novčanikom koji je „prelamao“ u skladu sa koracima patuljaka

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=N8SDB7EHx-k>, *Disney: The Making of Snow White*, 3.5.2017., 0:25

dok se šuljaju u kuću.¹⁸ Patuljci i njihove kretnje su trebale izgledati realno pa se eksperimentiralo sa živim ljudima koji su izvodili plesne pokrete i poslužili kao ogledni primjer za crtež. Također, radio se prirodan ruž i čitava šminka kako bi Snjeguljica djelovala što prirodnije, u skladu s Disneyjevom prepoznatljivom realističnom animacijom. U sceni u kojoj Snjeguljica leži dok je patuljci oplakuju glazba drži svoju emocionalnu funkciju. Ovaj dio je snimljen uz glazbu orgulja koja je odredila duljinu trajanja scene i „atmosfera“, odnosno raspoloženje onoga što će biti vizualno prikazano (Thomas/Johnston, 1981:294). Ova glazbena sekvenca nije osobito „pamtljiva“, ali doprinosi emocionalnom doživljaju filma. U *Snjeguljici* je broj scena, kao i njezin sadržaj, pomno isplaniran, što znači da nema brzih pokreta ili nečega što bi sprječavalo smjer u kojem se kretala glazba (Thomas/Johnston, 1981:294). Stoga su uloge glazbe u ovom filmu brojne te ona predstavlja bitan faktor u oblikovanju priče.

¹⁸ Ibid., 3.5.2017., 0:55

7.2. *Fantazija 2000* (1999)

„*The beauty and inspiration of music must not be restricted to a privileged few, but made available to every man, woman, and child.*“ – Leopold Stokowski, 1940.¹⁹

Ova izjava u skladu je s idejom *Fantazije*, a to je da klasična glazba postane razumljiva svima. Disneyjeva ideja integracije glazbe u sliku započela je filmom *Parobrod Willy* (1928) a nastavila se na njegovu seriju kratkih filmova, *Silly Symphony* (1929 – 1939). Ideja ove serije bila je da se glazba „ilustrira“ tako da akcija na ekranu odgovara glazbi. Iz te je ideje nastala Disneyjeva originalna *Fantazija* (1940) koja je predstavljala eksperiment u kojem će se djela klasične glazbe vizualizirati, odnosno oslikati u različitim interpretacijama. Novost je bila ta da se nisu koristile do tada klasične tehnike spajanja slike i glazbe u animaciji, već se nastojalo eksperimentirati tako da se odmakne od onoga što je već bilo viđeno. U tom smislu nije bilo važno da je svaki pokret slike sinkroniziran s glazbenim udarcima, već da ideja glazbenog djela odgovara ideji slike. Stoga je ona zamišljena kao određeno iskustvo a ne samo kao film. U *Fantaziji* je bila važna priča i na neki način se nastojalo približiti ljudima klasičnu glazbu, takoreći je popularizirati a ideja je zapravo bila napraviti koncert klasičnih glazbenih djela s njihovim vizualnim interpretacijama. Kada je 1940. izašla originalna *Fantazija*, takvu su glazbu nazivali apstraktnom a teško je bilo povjerovati da je jedna apstrakcija proizašla iz Disneyjeva studija. No, Disney je eksperimentirao i sa Salvadoreom Dalijem ali je tek 2003. dovršen rad na njihovom kratkom animiranom filmu *Destino*, koji je prvotno trebao biti dijelom originalne *Fantazije*. *Fantazija 2000* je, poput originala, skladana u slobodnoj formi a ono što se u nastavku nastojalo postići je da se takva apstrakcija personalizira na način da se ona približi gledatelju.

Film nije napravljen u narativnoj formi već on predstavlja sintezu glazbe i slike. *Fantazija 2000* se zapravo bavi suvremenijim temama a slijedi Disneyjevu tehniku originalne *Fantazije* kojoj je ideja bila „oslikati zvuk“. Kako bi se to postiglo, napravljena je posebna tehnologija nazvana *Fantasound* koja je zahtijevala dva kinoprojektora, jedan za sliku a drugi za zvuk. Također, po čitavoj kinodvorani je bilo raspoređeno 90 zvučnika i tada se radilo o novom stereo ozvučenju. *Fantazija 2000* je zapravo nastojala modernizirati ideju visoke umjetnosti te povezati njena pravila i tradiciju s apstraktno-animiranim ekspresijama. Iako su glazba i

¹⁹ Leopold Anthony Stokowski (18.4.1882. – 13.9.1977.) je bio engleski dirigent i jedan od značajnijih dirigenata ranih i srednjih godina 20. stoljeća. Vodio je poznate orkestre poput *Philadelphia Orchestra*, *NBC Symphony Orchestra*, *New York Philharmonic Orchestra*, a pojavljuje se i u Disneyjevu filmu *Fantazija* (1940).

kolorističke slike trebale nadoknaditi potrebu za tradicionalnim filmskim narativom, čini se da bi film postigao veći uspjeh da je ideja filma predstavljena jednom linearnom pričom umjesto da je podijeljena u osam različitih sekvenci. Glazba je ovdje služila kao dijalog a metafora za lik u filmu je zapravo bio glazbeni instrument. U filmu je prisutna složenost glazbenih kompozicija i apstraktnih priča kroz vizuale, a glazba uglavnom ima komunikacijsku ulogu.

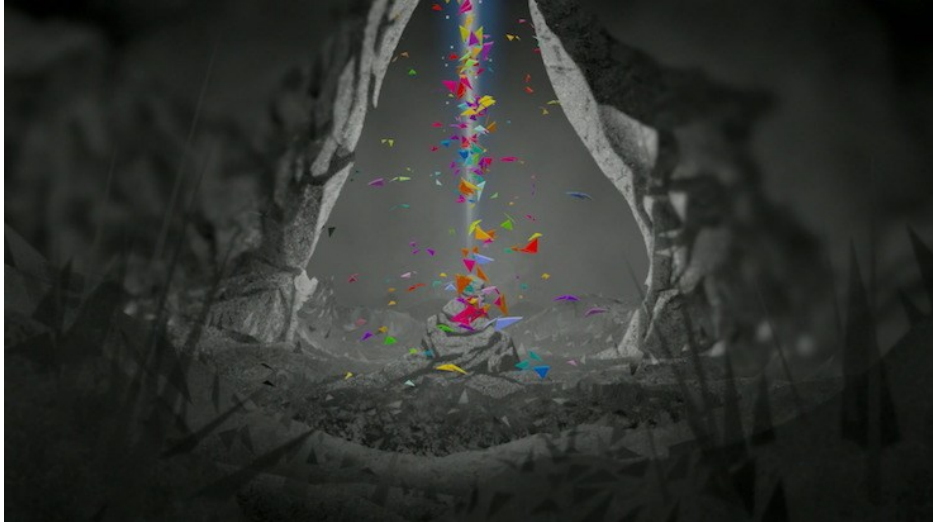
Film započinje objašnjavanjem gledatelju da su prikazane apstraktne slike zapravo jedna od mogućih interpretacija glazbenih djela. Glazba je ovdje podijeljena na tri različite „vrste“. Prva je glazba koja priča priču, odnosno ona koja je prikazuje dovršenom. Druga je vrsta glazbe ona koja nema specifičnu priču, ali sadrži seriju prikazanih slika. Treća se vrsta glazbe odnosi na onu koja postoji radi sebe same. Tih osam različitih sekvenci otvara glazba treće vrste a glazbena djela izvodi Čikaški simfonijski orkestar predvođen dirigentom Jamesom Levineom.



Slika 13: James Levine i Mickey Mouse

Prvo djelo je *Peta simfonija* Ludwiga van Beethovena, koja se često naziva i *Sudbinskom*, a to je djelo nastalo 1808. Ovaj apstraktni prikaz trokuta koji bi trebao predstavljati leptire u igri, precizno je sinkroniziran s glazbenim udarcima. Ovdje je u središtu prikaz kontrasta svjetla i sjene prilikom čega su nebeske boje metafora za dobro dok su tamne i mračne boje metafora za zlo. Prikazani leteći objekti i kadrovi slika koji se brzo mijenjaju asociraju na praksu moderne umjetnosti a ovaj je uvod zapravo najava za sve ostale sekvence koje slijede. Uzorak leptira ili šišmiša, u svakom slučaju prikaz nečega što leti, istražuje taj svijet sveden

na dihotomiju dobra i zla. Ovo naravno nije klasična dječja priča, ali su prikazana dva „leptira“ koji podsjećaju na odnos roditelja i djeteta, što i nije neki očaravajući pothvat.



Slika 14: Prizor vizualizacije *Pete simfonije*

Druga sekvenca vizualizira glazbeno djelo *Rimske pinije* skladatelja Ottorina Respighija. Ovo je realizacija ideje letećih kitova a ovaj je dio više narativno baziran, odnosno pruža narativnu interpretaciju glazbe ali također interpretira i emocije dočarane simfonijskom glazbom. Iako naslov djela asocira na slike drveća u starom Rimu, ova se interpretacija odnosi na nešto posve drugačije. Ona je prikaz divovskih kitova Arktičkog oceana koji, osim što plivaju i iskaču iz vode, mogu letjeti. Kitovi naizgled uz pomoć snage zvijezde „plove nebom“ i prolaze kroz oblake i svjetlost. I ovdje priča tematizira odnos roditelj-dijete gdje je prisutno razdvajanje, odnosno gubitak djeteta od strane njegovih roditelja – kitova s naravno, završetkom uspješnog pronalaska izgubljene bebe gdje je obitelj ponovno na okupu.



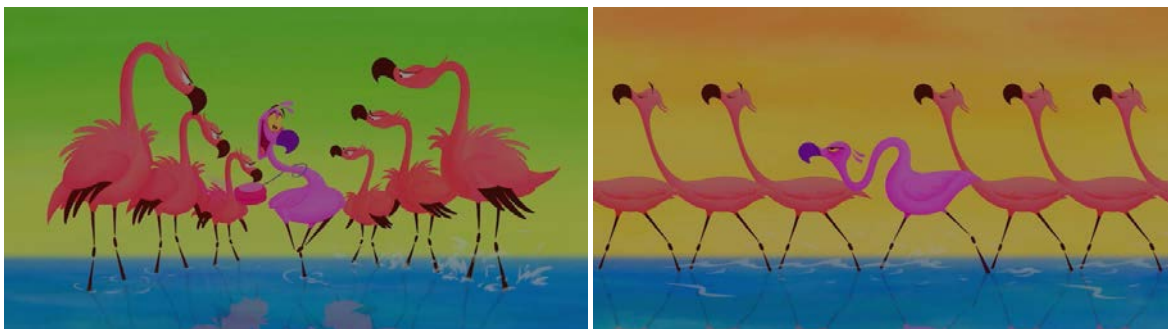
Slika 15: Vizualna interpretacija skladbe *Rimske Pinije*

Najviše hvaljeni dio ovog filma, po meni sasvim zaslužen, je interpretacija *Rapsodije u plavom* Georgea Gershwina iz 1924. Ova interpretacija prikazuje New York u stilu karikaturista Ala Hirschfelda a sekvencu je režirao Eric Goldberg. *Rapsodija* prati četvero ljudi koji žive u New Yorku 30tih godina. Niz slučajnosti dovodi do toga da svatko od njih uspijeva ostvariti svoje snove budući da jedni drugima pomažu u ostvarivanju svojih ciljeva a da to ni ne primjećuju. Koristeći jazz glazbu koja odgovara cijeloj sekvenci te podupirući priču uz puno *mickeymousinga* koji je osobito kreativno upotrijebljen u samom uvodnom dijelu u kojem jedna linija na papiru precizno prati zvuk klarineta u pozadini, doista se uspijeva vizualizirati glazba tako da ona postaje prevladavajući element filma. Prateći Gershwinov uvod, početna linija kreira čitav grad. Ovdje animacija funkcionira čisto i precizno prateći glazbu u svakom detalju. Priča prati pamtljive likove i dobar je primjer vizualne interpretacije glazbe - emocionalno, stilski i estetski baš kako treba. To je osobito izraženo primjerice u sceni s okretnim vratima ili kada Duke na gradilištu tuče ljuske od oraha. Sekvenca prikazuje brz način života, gužvu i svijet u kojem svatko može biti ono što želi. Poruka je ipak pomalo naivna, a ta je da se slučajnostima i pukom srećom mogu ostvariti zacrtani ciljevi.



Slika 16: *Rapsodija u plavom*

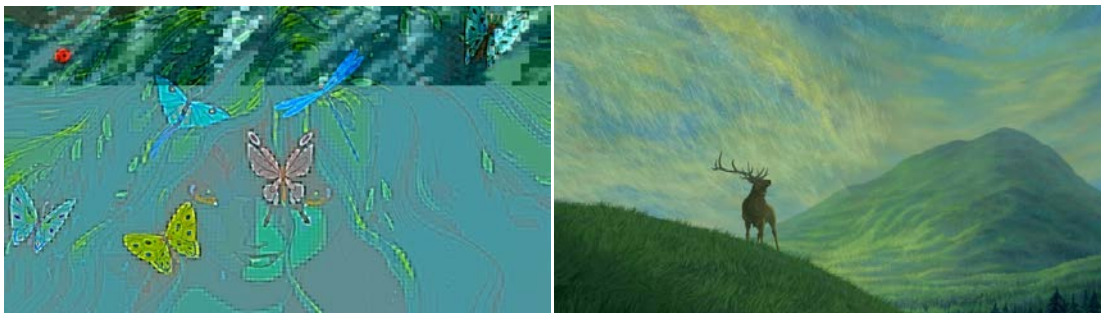
Slijedi djelo Dmitrija Šostakoviča, *Koncert za klavir i orkestar br. 2 u F-duru, 1. Stavak: Allegro* (1957). Sekvenca vizualizira poznatu dječju bajku H.C. Andersena o olovnom vojniku s jednom nogom koji pokušava zaštititi balerinu od zlih igrački. Potom je predstavljeno djelo *Karneval životinja* Camillea Saint-Saensa koje ilustrira stado flaminga. Ono pokušava navesti jednoga od njih koji je „drugačiji“, odnosno voli se igrati s igračkom jo-jo a ne biti dijelom njihove dosadne svakodnevice, da im se pridruži u svakodnevnoj rutini.



Slika 17 i 18: *Karneval životinja*

Paul Dukas i njegovo djelo *Čarobnjakov učenik* (1897) prikaz je nezaobilaznog Mickeyja Mousea čije je djelo dio i originalne *Fantazije*. Mickey uspijeva oživjeti metlu da obavlja posao umjesto njega no biva doveden u opasnost kada se metla izmakne kontroli. Disney, kao zagovaratelj shvaćanja animacije kao sinteze boja, zvuka i pokreta, odlučuje povezati crtani film Mickeyja Mousea sa sekvencom koja prati lik Donalda Ducka koji pokušava natjerati

životinje da se popnu na Noinu arku dok svira djelo Edwarda Elgara *Pomp and Circumstance* (1901 – 1905). Ovu sekvencu su popratile kritike usmjerene na Disneyjevu odluku da poveže crtani film s biblijskom tematikom iako ovo nije bio prvi animirani film koji se bavio kršćanskim motivima. Glazbu i aranžman je organizirao Peter Schickele. Posljednja sekvenca vizualizira djelo *The Firebird Suite* (1919) skladatelja Igora Stravinskog. Ova sekvenca je slična Beethovenovoj sekvenci prikaza *Pete simfonije* iz 1808. I ova vizualizacija prikazuje apstraktnu ideju prirode i mitskih bića kao ekspresiju borbe između destrukcije i obnove. Koristeći se emocijom Stravinskijeve kompozicije, animatori su vizualizirali jelena i nimfu koja se uništena vulkanom ponovno rađa kako bi obnovila prirodu. Ovdje je u pojedinim trenucima primjetno kako glazba takoreći nadilazi sposobnost animacije dok u onim drugim nadilazi ono što ona samostalno može ostvariti. Taj hibrid simfonijske glazbe i uspješne animacije daje komunikacijsku ulogu glazbi, ali i onu emocionalnu koju dijalog i sama priča ne bi mogli ostvariti. Nakon duge zime, nimfa vraća život šumi (oživljava je), no slučajno budi vatreni duh destrukcije – duh obližnjeg vulkana. Priča se bavi temama života, smrti i reinkarnacije. Animirani vizuali filma odgovaraju potrebi da se ispriča priča za publiku, osobito djecu, a glazba poprima emocionalnu ulogu i komplementira boje i pokrete. Ovdje je prikazano kako „ozbiljni“ skladatelji poput Beethovena, Stravinskog i drugih mogu predočiti emocije poput sreće ili straha pa ih tako, manje ili više uspješno, približavaju gledatelju.



Slika 19 i 20: *The Firebird Suite*

Ideja *Fantazije* je, kao što je prethodno navedeno, bila približiti klasičnu glazbu gledatelju na način da ona postane razumljiva „svakome“. U tom smislu dolazi do urušavanja jasne granice između klasične, odnosno „visoke“ glazbe i popularne, odnosno „niske“. Za razliku od većine drugih Disneyjevih animiranih filmova u kojima je ta razlika na prvi pogled vidljiva, ovdje dolazi do stapanja ovih dvaju suprotnosti. Tako slika, u ovom slučaju, daje glazbi novo značenje te ona postaje funkcionalna rušeći pritom ovu jasnu podjelu. Theodor W. Adorno u

eseju *On popular music* (1941) govori upravo o toj podjeli koja se za njega može ostvariti ako se obrati pažnja na, kako kaže, fundamentalnu karakteristiku popularne glazbe: standardizaciju (Adorno, 1941). On smatra da je sva popularna glazba danas standardizirana u smislu da postoje pravila koja se slijede a koja će svu tu glazbu učiniti sličnom. Tako će se ona uvijek vraćati dobro poznatim pravilima te neće nuditi ništa novog u glazbi. Adorno kaže da su u popularnoj glazbi detalji jednako standardizirani kao i cjelokupna glazbena forma. S druge strane, on veliča ozbiljnu glazbu pa kaže da u njoj svaki glazbeni detalj ima svoj smisao te se tako pojedina glazbena sekvenca može razumjeti jedino ako se razumije i cjelina. U *Fantaziji 2000* dolazi do miješanja ovih dviju podjela s obzirom na sliku koja pomaže populariziranju tih ozbiljnih glazbenih djela. U tom smislu je slika ovdje, moglo bi se reći, podređena samoj glazbi te joj tako ona daje nova značenja.

7.3. *Zootropola* (2016)

„*Good comedy films, if you listen to the score, the music is not trying to be funny.*“ – Michael Giacchino, skladatelj *Zootropole*

Iako priča o ispunjenju životnog sna i pronalaženju svog mjesta u svijetu nije novost na filmu, *Zootropola* je film koji pruža nešto više od same priče. Disneyjevi animirani filmovi ranijih godina su prvenstveno bili filmovi za djecu ali su današnji filmovi Disneyjeve produkcije postali nešto kao *Disneyland*, zabava za cijelu obitelj. *Zootropola* nije klasičan animirani film za djecu jer je pitanje koliko ga djeca razumiju pa se može reći da je film možda više namijenjen odraslima. On, dakle, ne donosi ništa što već nije viđeno na filmu a tiče se same priče, ali se ipak bavi pitanjima poput ksenofobije i rasizma koja nisu dio većine drugih animiranih filmova.

Priča prati zečicu Judy Hopps koja ima veliku želju postati policajka ali s obzirom na to da je zec a k tome još i žena, shvaća da će put koji je odabrala biti težak. Također, policijska akademija u Zootropoli nije još imala zeca kao policijskog kandidata, no Judy hrabro odlazi živjeti u Zootropolu u kojoj naizgled vlada jednakost i zajedništvo. Sam naziv filma se referira na pojam utopije i doista prikazuje taj nedostižan svijet u kojem je naizgled sve u najboljem redu. Došavši u prekrasan grad, Judy shvaća da njezin put ipak nije toliko jednostavan te nailazi na brojne prepreke. Naravno, sve ih uspijeva prevladati te uz pomoć lukave lisice, Nicka Wildea, pokušava riješiti slučaj koji se isprva doima nerješivim. Ovo je priča u kojoj zečica, netko tko na prvi pogled nije bitan, uspijeva otkriti zločinca i dokazati svima tko ona zapravo jest. Životinje u filmu doista imaju one osobine koje im se inače pridaju. Na primjer, za lisicu se smatra da je lukava, a u filmu ona to i jest. Načelnik policije Bogo je velik i opasan bivol. Judyini kolege policajci su svi velike životinje. To su medvjedi, slonovi, vukovi i nosorozi među koje se zečica pokušava uklopiti. Suočavajući se s životnim preprekama, zečica postaje neustrašiva a lisica, iako lukava, ne koristi svoju lukavost na loš način. Može se reći da ovaj film vjerno dočarava probleme današnjeg suvremenog društva.

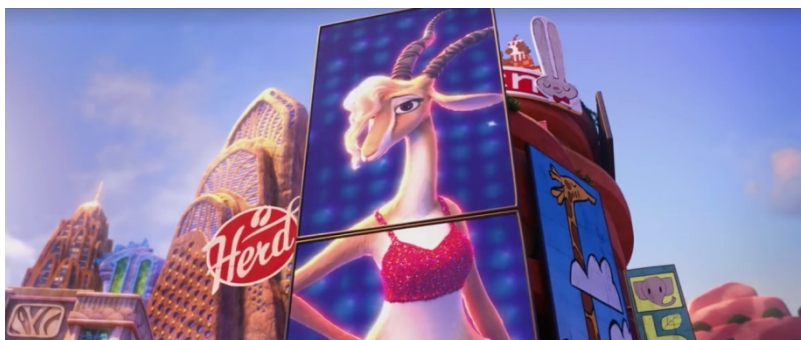
Ovaj film također prikazuje kako *soundtrack* može pridonijeti komercijalizaciji filmske glazbe. Naime, osim što se u ovom idealnom društvu gledaju filmovi i sluša glazba koja se u većoj mjeri referira na pop kulturu, u ovom filmu glazbeni hit pjeva lik gazele čiji je glas utjelovila Shakira. Pjesma *Try Everything* danas ima nešto manje od 300 milijuna pregleda na YouTubeu, a stvari su se bitno promijenile od *Snjeguljice* čiji je glas Disney čuvao u strogoj

tajnosti, do danas kada je poželjno da glasove animiranih likova utjelovljuju poznate osobe. Ova činjenica pruža uvid u ulogu glazbe koja se ne spominje često a to je njezina komercijalna uloga. Moglo bi se reći da se film bolje prodaje ako je poznata osoba na neki način dijelom toga filma. U ovom je slučaju to ostvareno putem filmske pjesme. Ne može se tvrditi da *Zootropola* nema mnogo drugih kvaliteta, ali se može postaviti pitanje bi li film doživio takav uspjeh da je umjesto Shakire, lik gazele utjelovio netko potpuno anonimn. Primjer za komercijalnu ulogu glazbe je i igrani film *Ljepotica i zvijer* (2017) čiji je *soundtrack* otpjevala pop zvijezda Ariana Grande u duetu s američkim pjevačem Johnom Legendom. Spot je inače objavljen na YouTubeu nešto manje od dva tjedna prije objavljivanja samoga filma, a tu je kultnu pjesmu, *Tale as old as time*, snimila i Celine Dion za istoimeni animirani film iz 1991. Također, pjesma *How Far I'll Go* iz Disneyjeva animiranog filma *Moana* (2016) objavljena je skoro mjesec dana prije filmske premijere. Moglo bi se reći da je i to način kojim će se privući što više gledatelja. Stoga glazba može imati funkciju kojom će doprinijeti većoj filmskoj zaradi.

Esej *The Soundtrack Movie, Nostalgia and Consumption* (2006) teoretičarke Estelle Tincknell, bavi se upravo glazbenim soundtrackom kao glavnim elementom suvremenih popularnih filmova. Tincknell kaže da je upotreba glazbe u klasičnim filmovima služila dramatičnim filmskim obratima ili naglašavanju emocionalnog doživljaja određene scene, te da je ovaj način korištenja glazbe u filmovima zamijenjen postmodernim modelom u kojem je unaprijed snimljeni „soundtrack“, odnosno zvučni zapis, u prvom planu (Tincknell, 2006:132). Ona također primjećuje da soundtrack može biti „ironizirajući“, odnosno korišten u svrhu parodije i prepoznavanja. Primjerice, već spomenuta scena u kojoj se Judy i Nick suočavaju s Mr. Bigom a pozadinska glazba asocira na film *Kum*, može biti primjer ovog korištenja glazbe u filmu. No, Tincknell ovu upotrebu glazbe vezuje uz njezinu emocionalnu ulogu. Ona kaže: „Korištenje glazbe kao glavnog elementa filmske promocije i marketinga posljedica je promjene u povijesti popularne kulture kao i promjene u određenim tradicijama“ (Tincknell, 2006:133). Pritom se ona referira na promjene vezane uz prodavanje notnih zapisa pjesama popularnih igranih filmova koje su, kako kaže, bile dio marketinških strategija od 1930-tih pa sve do danas. Te su promjene dovele do kasnijeg kupovanja albuma s filmskom glazbom, odnosno soundtracka. Drugi značajan faktor je bio razvoj popularne glazbe kao zasebne vrste (Tincknell, 2006:133). Ona kaže da je u određenom trenutku soundtrack postao ključan element u tom marketinškom smislu, ali i u različitim oblicima recepcije njegovih značenja (Tincknell, 2006:133). Ona se referira i na Davida Shumwaya koji uspoređuje

„tradicionalnu“ filmsku glazbu u kojoj je, kako kaže, bilo važno postići emocionalnu reakciju kod gledatelja bez da ona privuče na sebe dodatnu pozornost, za razliku od današnjih zvučnih materijala koji nastoje da gledatelj prepozna izvođača, pjesmu ili barem prepoznatljiv glazbeni stil (Tincknell, 2006:133). Shumway dalje kaže da je afektivno iskustvo popularne glazbe intenzivno i jako u smislu da soundtrack može pobuditi emocije i asocijacije koje ne mora nužno proizvesti sam filmski narativ. Zapravo navodi na to da glazba to čini na jednostavniji način. U tom smislu muzikolog i kulturolog Keith Negus u knjizi *Music Genres and Corporate Cultures* (1999) piše o takozvanim nesigurnostima unutar komercijalne glazbene produkcije. On se pita koji su to umjetnici koji će ostvariti uspjeh i ostati uspješni te u koje je glazbene žanrove isplativo dugoročno ulagati novac (Negus, 1999:32). Naime, profit je važan dio filmske industrije te stoga glazba možda može pridonijeti filmskom uspjehu u tom smislu. S druge strane, važno je istražiti i aktivnosti publike, kako bi se pretpostavilo što će donijeti uspjeh. Stoga on govori o tim nesigurnostima misleći pritom na teškoću u predviđanju toga hoće li ili neće novi glazbenik „uspjeti“ na tržištu. No, ako se radi o već poznatim i uspješnim glazbenim zvijezdama poput Shakire, teško je da će film u tom smislu doživjeti neuspjeh. O komercijalizaciji glazbe govori i sociolog Motti Regev u eseju *The 'pop-rockization' of popular music* (2002) gdje pritom objašnjava sam termin koji se po njemu odnosi na „kulturalnu logiku vođenu marketinškim interesima te na „kopiranja“ estetskih praksi koje su se prethodno pokazale uspješnima u terminima prodaje i umjetničkih vrijednosti“ (Regev, 2002:256). No, kako te prakse primijeniti na glazbu? On kaže da tu postoji „interes za ponavljanje komercijalnog uspjeha, vjerovanje da publika voli 'nov zvuk' kao i da ima želju za 'nečim novim', te na kraju nada da će se poboljšati kvaliteta same glazbe“ (Regev, 2002:256).

Pjesma *Try everything* dio je pozadinske glazbe koja se javlja prilikom Judyne vožnje vlakom prema Zootropoli. Pjesma je motivirajuća i govori o gradu u kojem je sve moguće, u kojem snovi postaju stvarnost. Ona je zapravo uvod u prikaz samoga grada te Judynog oduševljenja njime. Ulaskom u grad dočekuje je gazela na *billboardu* koja joj se predstavlja riječima: „Ja sam gazela. Dobrodošli u Zootropolu.“



Slika 21: Scena iz filma *Zootropola*

Iako je pjesmu *Try Everything* otpjevala Shakira, tekst je napisala još poznatija Sia, uz Tora Erika Hermansena i Mikkelu Storleera Eriksena pa ni taj dio ne treba zanemariti. Muzikolog Roy Shuker smatra da se današnja glazba u filmovima koristi kako bi i ona sama ostvarila određeni komercijalni uspjeh, poput filma. Tako primjerice navodi Disneyjeve animirane filmove poput *Kralja lavova* (1994) ili *Tarzana* (1999) koji su uspjeli ostvariti jednu od najvećih zarada od prodaje soundtracka (Shuker, 2001:181). On također raspravlja o značenju glazbenog singla koji je nekad imao drugačije značenje no što ga ima danas. Njegova je funkcija prvenstveno promocija nadolazećeg albuma a on predstavlja „vezu između stvaranja glazbe, marketinga i konzumacije“ (Shuker, 2001:56). Stoga i on može privući pozornost na cjelokupni soundtrack, a samim time i na film.

U *Zootropoli* je ostalu glazbu skladao filmski i televizijski skladatelj Michael Giacchino. Iako je film animiran i samim time smatran prvenstveno filmom za djecu, on ipak sadrži neke stvarne poruke o životnoj utrci i predrasudama. Ovdje glazba primarno daje karakter likovima, a integrirana je u priču tako da upoznaje gledatelja s njezinim bitnim dijelovima. Skladatelj Michael Giacchino je već skladao glazbu za Disneyjeve animirane filmove te je i nagrađen za animirane filmove *Up* (2009) i *Inside Out* (2015). Glazba je u *Zootropoli* važna s obzirom na to da reflektira stvaran svijet u kojem živimo, ritam je brz i u većoj mjeri su korištene udaraljke. Soundtrack je ritmičan i gura film u pravom smjeru što je vrlo važno za priču. Glazba je osobito važna za karakter zečice Judy gdje podupire njezin postojani optimizam i predrasude za koje nije ni svjesna da ih posjeduje. Giacchino je smatrao da glazba u komedijama, a *Zootropola* na jedan način to i jest, ne pokušava biti smiješna. Ona naglašava tragediju i borbu glavnog lika a u ovom slučaju je to zečica Judy. On kaže da je nastojao koristiti instrumente na način na koji se inače ne koriste, kako bi dobro dočarao

vrevu velikog grada. Kako bi u tome uspio, poslužio se vlastitim iskustvom.²⁰ On također napominje kako se nastojao fokusirati na tužne momente filma bez obzira na to što je Zootropola predstavljena kao užurbana metropola s četvrtima koje su često odvojene od životinja. On je, dakle, glazbu uglavnom fokusirao oko glavnog lika da bi ga učinio takvim kakav jest. Giacchino je ovdje htio ozvučiti što se događa u glavi zečice Judy radije nego da glazba reflektira emocionalni doživljaj pojedinih scena. Na primjer, u trenutku kada Judy odluči da će ono što je smatrala problemom – rad kao prometna policajka, promotriti kao izazov, njezino početno uzbuđenje biva dočarano glazbom. Pjesma *Ticket to write* je ritmična i u skladu s Judynim optimizmom. No, glazba dočarava i njezinu tugu poput one scene u kojoj biva uvrijeđena izjavom Nicka da nikad neće biti više od prometne policajke. Potom se u sceni potjere glazba mijenja s obzirom na Judynu ponovnu nadu kada ona dobiva priliku biti „pravom policajkom“. Uzbuđenje i napetost koje može stvoriti scena potjere, izraženo je čestim korištenjem udaraljki i ritmičnim udarcima. Ono što se glazbom htjelo dočarati je unutarnja borba zečice Hopps koja je vidljiva u njezinim promjenama raspoloženja. Stoga, glazba u ovom filmu u većoj mjeri ocrta karakter animiranih likova na način da ozvučuje njihove emocije, pa samim time ona dobiva svoju emocionalnu ulogu. U pojedinim dijelovima filma ona se pojavljuje kao komentar događaja na ekranu pa u tim situacijama poprima ulogu komentara, odnosno komunikacijsku ulogu.

²⁰ <http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-zootopia-music-20160308-story.html>, 6.5.2017., 16:01

Zaključak

Rad je predstavio moguće uloge glazbe u filmu te su analizirana tri Disneyjeva animirana filma. Analizom je prikazano kako glazba Disneyjevih animiranih filmova ima značajnu ulogu te joj je pridana pažnja jednako kao i ostalim dijelovima filma. Uloge glazbe su u filmu različite te se mijenjaju s obzirom na filmsku situaciju. Često su one međusobno isprepletene pa u tom slučaju glazba poprima više uloga odjednom. Analiza je također pokušala prikazati kako glazba doista može biti ravnopravan element filma. Rasprava o ulogama glazbe u filmu je zapravo rasprava o njezinim različitim interpretacijama i shvaćanjima. Stoga su mišljenja iznesena u analizi samo jedno od mogućih interpretacija. Ovaj rad je prije svega pokušaj interpretacije uloga glazbe u filmu kako bi se u budućnosti otvorio prostor za nove rasprave.

Analizom filmova predstavljene su različite uloge koje glazba može imati. *Snjeguljica i sedam patuljaka* (1937), prvi Disneyjev dugometražni crtani film, u cjelosti obiluje glazbom. Glazba je u ovom slučaju dio narativa pa se može reći da je opravdana u filmskoj priči. Samom tom činjenicom, bitan je njezin sadržaj kao i poruka koju glazba prenosi. No Disneyjevi filmovi i jesu u formi mjuzikla pa sve obiluje melodičnim govorima koji podsjećaju na operne recitative. Primjerice, pjesma *I'm Wishing* govori o karakteru lika Snjeguljice. Sadržaj pjesme prikaz je naivnosti njezinog lika pri čemu se ona nada da će je onaj tko je voli pronaći taj dan. Kasnije doista dolazi njezin princ, što i odgovara Disneyjevim animiranim filmovima u kojima je sve moguće. U cijelom filmu prisutna je sinkronost imitativne glazbe, takozvani *mickeymousing*. Važna je i emocionalna uloga koju glazba prenosi a koja je izražena brzim tempom i naglascima prilikom čega stvara napetost i odrješita je. Primjerice, u sceni u kojoj Snjeguljica trči mračnom šumom pokušavajući se zaštititi od lovca. No, glazbom se mogu prenijeti i pozitivne emocije – Snjeguljica susreće životinje i pokušava pjesmom *With a Smile and a Song* „odagnati“ one negativne. Glazba je ovdje i u funkciji oblikovanja pojedinih prizora. U prizoru u kojem Snjeguljica trči mračnom šumom, načinom izvedbe i glasnoćom je postignuta napetost i strah. Tako da je ona u ovom slučaju u funkciji komentara prizora i emocionalnoj ulozi. Glazba je u temi patuljka Tupka i Ljutka, kao i u temi zle kraljice, u funkciji lajtmotiva. Tonalitet uglavnom ne prelazi svoje granice jer se glazbom ipak nastoje prenijeti pozitivne emocije s obzirom da je riječ o dječjem filmu u kojem glazba, dakle, ima različite uloge, što ovisi i o prizoru u kojem se ona nalazi.

Fantazija 2000 je film u kojem glazba ima presudnu ulogu s obzirom da je slika ta koja se njoj prilagođava. Ona predstavlja drugačiju vrstu animacije s obzirom da vizualizira glazbu uz pomoć slike kako bi se interpretirala klasična glazbena djela s ciljem njihove popularizacije. Svako glazbeno djelo je ispričano kroz vizuale pa glazba ovdje služi kao dijalog. Ona prvenstveno koristi svoju komunikacijsku ulogu putem glazbenih priča a dijeli se u tri „vrste“ glazbe. To je podjela na glazbu koja priča priču, prilikom čega glazba vodi kroz priču samu, zatim je to glazba koja prema interpretaciji nema posebnu priču, već se slike koje ju vizualiziraju pojavljuju isključivo kao njezin prikaz bez nekog posebnog reda. Konačno, pojavljuje se glazba koja, iako jest vizualizirana, sama je sebi svrhom. Stoga se može reći da je u ovom slučaju glazba prevladavajući filmski element.

Zootropola je film u kojem glazba uglavnom ocrta karakter animiranih likova, osobito glavnog lika – zečice Judy, no on je i primjer komercijalne uloge koju glazba ima. Glazba se u ovom filmu referira na popularnu kulturu na način da reflektira stvarnost u kojoj živimo. Ona to čini brзом i ritmičnom glazbom koja bi se mogla povezati s današnjim brzim načinom života. Od instrumenata su uglavnom korištene udaraljke različitih vrsta. Ovdje se glazba pokušala istražiti s obzirom na društveni i kulturni kontekst unutar kojeg se pojavljuje te bi se moglo reći da ona u ovom filmu doprinosi cjelokupnom doživljaju današnjeg življenja.

Walt Disney je medijski prikazivan kao hrabar poslovni čovjek, američki filozof i umjetnik a ta se njegova pažljivo stvarana slika godinama nije promijenila. On doista jest američka ikona dvadesetog stoljeća te je daleko najutjecajniji animator svih vremena. Često je kritika usmjerena na Disneyja kao beskonkurentnog, jedinog mogućeg u svijetu animacije, nekoga tko drži standard i sprječava razvoj drugačijeg stila unutar animacijske umjetnosti. S druge strane, postoji mnogo kontraargumenata koji govore o njegovoj silnoj produkciji koja je u mnogo većoj mjeri pomogla razvoju animacije nego što ga je priječila. Američka animacija nije nikad bila samo Disney no bez njegova utjecaja teško da bi došlo do pobuna u kreativnom smislu i da bi se nastojala rušiti pravila koja je on postavio. Disney je zapravo rano otkrio koliko glazba može doprinijeti raspoloženju i pomoći u komunikaciji s publikom. Stoga se nije trebalo raditi o velikom glazbenom djelu, već o glazbi koja će odgovarati određenoj radnji na ekranu i evocirati osjećaj koji je potreban u pojedinoj sceni. On je također smatrao da će dobra pjesma dovesti da toga da će gledatelj intenzivnije doživjeti određenu situaciju pa se može zaključiti da je glazba predstavljala bitan element njegova stvaralaštva te je u konačnici doprinijela uspjehu njegovih mnogobrojnih filmova.

Bibliografija

Adorno, Theodor W. (1941) On popular music. U: *Studies in Philosophy and Social Science*, br. IX. (str. 17-48). New York: Institute of Social Research.

Adorno, Theodor W. (1993) Music, Language, and Consumption. U: *The Musical Quarterly*, Vol. 77, br. 3. (str. 401-414). Oxford University Press.

Ajanović, Midhat (2004) *Animacija i realizam*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.

Brackett, David (2002) (In search of) musical meaning: genres, categories and crossover. U: D. Hesmondhalgh & K. Negus (ur.), *Popular Music Studies*. (str. 65-85). Oxford University Press.

Bryman, Alan (1999) The Disneyization of Society. *Sociological Review*, 47(125-26): 29-30.

Chion, Michel (1990) *Audio – Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press.

Gligo, Nikša (1996) *Pojmovni vodič kroz glazbu 20. stoljeća – S uputama za pravilnu uporabu pojmova*. Zagreb: Matica hrvatska, Muzički informativni centar KDZ.

J. Cohen, Annabel (2010) Music as a source of emotion in film. U: P. Juslin & J. Sloboda (ur.), *Handbook of Music and Emotion*. (str. 879-908). Oxford University Press.

Johnston, Ollie i Frank Thomas (1981) *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Edition.

Kassabian, Anahid (2002) Ubiquitous listening. U: D. Hesmondhalgh & K. Negus (ur.), *Popular Music Studies*. (str. 131-143). Oxford University Press.

Moren, Edgar (1967) *Film ili čovek iz mašte*. Beograd: Institut za film.

Negus, Keith (1999) *Music Genres and Corporate Cultures*. London and New York: Taylor & Francis e-Library.

Paulus, Irena (2002) *Glazba s ekrana: hrvatska filmska glazba od 1942. do 1990*. Zagreb: Hrvatski filmski savez, Hrvatsko muzikološko društvo.

Paulus, Irena (2012) *Teorija filmske glazbe: kroz teoriju filmskog zvuka*. Zagreb: Hrvatski filmski savez.

- Peterlić, Ante (2001) *Osnove teorije filma*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- Regev, Motti (2002) The „pop-rockization“ of popular music. U: D. Hesmondhalgh & K. Negus (ur.), *Popular Music Studies*. (str. 131-143). Oxford University Press.
- Shuker, Roy (2001) *Understanding Popular Music*. London and New York: Taylor & Francis e-Library.
- Tietjen, David (1990) *The Musical World of Walt Disney*. Milwaukee, Wisconsin: Hal Leonard Publishing Corporation.
- Tincknell, Estella (2006) The Soundtrack Movie, Nostalgia and Consumption. U: I. Conrich & E. Tincknell (ur.), *Film's Musical Moments*. (str. 132-145). Edinburgh University Press.
- Turković, Hrvoje (1988) *Razumijevanje filma: Ogledi iz teorije filma*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske, Akademija dramske umjetnosti (zbirka eseja i rasprava)., preuzeto s <http://elektronickeknjige.com/knjiga/turkovic-hrvoje/razumijevanje-filma/10-tipovi-animacije-br/>
- Turković, Hrvoje (1996) Zvuk na filmu: Sistematizacija pojmovlja. Zagreb: *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 5: 80-86.
- Turković, Hrvoje (2007a) Mit neprimjetnosti filmske glazbe. Zagreb: *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 50: 3-15.
- Turković, Hrvoje (2007b) Kompenzacijska teorija filmske glazbe. *Književna smotra*, Zagreb: Hrvatsko filološko društvo, br. 143: 29-39.
- Turković, Hrvoje (2012) *Život izmišljotina. Ogledi o animiranom filmu*. Zagreb: Hrvatski filmski savez (zbirka eseja i studija).

Internetske stranice

Barrier, Michael (2007) Carl Stalling: An interview by Michael Barrier, Milton Gray, and Bill Spicer. Funnyworld, br. 13 (1971).

<http://www.michaelbarrier.com/Funnyworld/Stalling/Stalling.htm> (pristupljeno: 22.3.2017.)

Boxofficemojo.com (2017) Fantasia.

<http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=releases&id=fantasia.htm> (pristupljeno: 29.3.2017.)

Disneylands.com (2011) Disneyland Resort Has A Sound All Its Own.

<https://disneylands.com/blog/2011/05/disneyland-resort-has-a-sound-all-its-own/> (pristupljeno: 4.4.2017.)

Freebernmusic.com (2017) Absolute Music vs. Program/Functional Music.

<http://www.freebernmusic.com/absolute-music-vs-functional-music-> (pristupljeno: 12.6.2017.)

Johnson, Paul (1993) Walt Disney and His Influence on the Mass Media. Illinois History, 54-55. <http://www.lib.niu.edu/1993/ihy930354.html> (pristupljeno: 3.4.2017.)

Justdisney.com (2017) Disneyland's History.

<http://www.justdisney.com/disneyland/history.html> (pristupljeno: 3.4.2017.)

Kehr, Dave (2010) O.K., Hippos, Grab Your Tutus.

http://www.nytimes.com/2010/11/28/movies/homevideo/28kehr.html?_r=1&scp=1&sq=fantasia&st=cse (pristupljeno: 29.3.2017.)

Martens, Todd (2016) How Zootopia's upbeat score explores race and prejudice. Los Angeles Times. <http://www.latimes.com/entertainment/herocomplex/la-et-hc-zootopia-music-20160308-story.html> (pristupljeno: 6.5.2017.)

Soundsofdisneyland.com (2016) The Sounds of the Disneyland Resort.

<http://www.soundsofdisneyland.com/> (pristupljeno: 4.4.2017.)

Filmografija

r: redatelj; p: producent; g: glazba; s: scenarij; k: kamera

1928.

Parobrod Willy (*Steamboat Willie*) r: Walt Disney, Ub Iwerks; p: Walt Disney, Roy O. Disney; g: Wilfred Jackson, Bert Lewis; s: Walt Disney, Ub Iwerks. Celebrity Productions Cinephone.

1929. – 1939.

Silly Symphony r: Walt Disney, Ub Iwerks, Wilfred Jackson, Burt Gillett, David Hand; p: The Walt Disney Company, Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios; g: Carl Stalling, Frank Churchill, Bert Lewis, Leigh Harline, Larry Morey. Celebrity Productions, Columbia Pictures.

1937.

Snjeguljica i sedam patuljaka (*Snow White and the Seven Dwarfs*) r: William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson; p: Walt Disney; g: Frank Churchill, Paul Smith, Leigh Harline; s: Jacob Grimm, Wilhelm Grimm, Ted Sears. RKO Radio Pictures.

1940.

Fantazija (*Fantasia*) r: James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe Jr.; p: Walt Disney, Ben Sharpsteen; g: Leopold Stokowski; s: Joe Grant, Dick Huemer, Lee Blair; k: John Carnochan. Walt Disney Productions.

1999.

Fantazija 2000 (*Fantasia 2000*) r: Don Hahn. Pixote Hunt, Handel Butoy; p: Roy E. Disney, Donald W. Ernst; g: James Levine (Chicago Symphony Orchestra). Buena Vista Pictures.

2001.

Walt: The Man Behind the Myth r: Jean-Pierre Isbouts; p: Walter Elias Disney Miller; g: The String Section of The London Symphony Orchestra; s: Kathleen Greene, Richard Greene, Jean-Pierre Isbouts; pripovjedač: Dick van Dyke. Pantheon Pictures.

2016.

Zootopola (Zootopia) r: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush; p: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios; g: Michael Giacchino; s: Byron Howard, Rich Moore, Jared Bush. Walt Disney Studios Motion Pictures.

2016.

Disney: The Making of Snow White r: Harry Arends; s i p: Harry Arends, Phil Savenick; pripovjedač: Angela Lansbury. Buena Vista Home Entertainment.

<https://www.youtube.com/watch?v=N8SDB7EHx-k> (pristupljeno: 3.5.2017.)

2017.

Walt Disney Imagineers r: Michael Coleman; p: Michael Coleman; g: Isiah Flores; k: Brandon Vedder, Michael Tucker. Soundworks Collection.

<http://soundworkscollection.com/videos/imagineering> (pristupljeno: 19.6.2017.)