

# Filmska glazba

---

**Mohorović, Toni**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2019**

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

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:186:415256>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-02-04**



*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

Student: Toni Mohorović

# **FILMSKA GLAZBA**

DIPLOMSKI RAD

Rijeka, ak. god. 2018./19.

Sveučilište u Rijeci

Filozofski fakultet u Rijeci

Odsjek za kulturalne studije

Modul: Mediologija i popularna kultura

Student: Toni Mohorović

Mentorica: Izv. prof. dr. sc. Diana Grgurić

Komentor: dr.sc. Boris Ružić

# **FILMSKA GLAZBA**

DIPLOMSKI RAD

Rijeka, ak. god. 2018./2019.

## SADRŽAJ:

SAŽETAK .....	4
KLJUČNE RIJEČI .....	4
1. UVOD .....	5
2. TEORIJA FILMSKE GLAZBE .....	7
3. VRSTE I ULOGE FILMSKE GLAZBE .....	12
3.1. Svrhe filmske glazbe .....	15
3.2. Glazba kao izvor emocija na filmu .....	17
4. EVOLUCIJA FILMSKE GLAZBE .....	23
4.1. Razdoblje nijemog filma .....	23
4.2. Pojava zvučnog filma i zlatna era filmske glazbe .....	27
4.3. Eksperimentalna faza i spaghetti western .....	31
4.4. Razdoblje rocka i vraćanje tradiciji .....	34
4.5. Uspon sintesajzera .....	37
4.6. Prevlast pop i rock glazbe na filmu .....	41
4.7. Razvoj tehnologije i nove filmske glazbe .....	44
5. ANALIZA GLAZBE U FILMOVIMA .....	48
5.1. Psiho .....	48
5.2. Paklena Naranča .....	53
5.3. Lice s ožiljkom .....	56
5.4. Psi iz rezervoara .....	60
5.5. Forrest Gump .....	65
5.6. Interstellar .....	70
6. SCORE vs. SOUNDTRACK (song) .....	80
7. ZAKLJUČAK .....	86
8. BIBLIOGRAFIJA .....	88

## **SAŽETAK**

Rad proučava područje filmske glazbe, polazeći od teorijskog okvira, raznih podjela i kategorizacija do evolucije filmske glazbe kroz povijest. Također, istražiti će se uloga koju glazba ima u prenošenju emocija u filmu, podupirući argument da je glazba jedan od najvećih i najbitnijih izvora emocija u filmu. Kroz glazbene analize pojedinih filmova, opisivat će se i objasniti upotreba glazbe u filmu. Rad teži prikazati glazbu ravnopravnim elementom filma, a u pojedinim slučajevima - dominantnim i prevladavajućim elementom. Rad također predstavlja jednu od mogućih interpretacija glazbe u filmu te ideju da se otvori prostor za dublje istraživanje njezinih uloga.

## **KLJUČNE RIJEČI**

filmska glazba, prizorna glazba, neprizorna glazba, imitativna glazba, ilustrativna glazba, empatijska, anempatijska, lajtmotiv, pop, western, sintesajzer, kompozitor song, score

## **ABSTRACT**

This work examines the field of film music, starting from the theoretical framework, various divisions and categorizations to the evolution of film music through history. Also, the role that music plays in conveying emotions in film will be explored, supporting the argument that music is one of the largest and most important sources of emotion in film. Through the musical analysis of individual films, the use of music in the film will be described and explained. The work seeks to present music as an equal element of the film, and in some cases a important and dominant element. The work also represents one of the possible interpretations of music in the film and the idea to open space for a deeper exploration of its roles.

## **KEYWORDS**

film music, diegetic music, non-diegetic music, imitative music, illustrative music, empathetic, anempathic, leitmotif, pop, western, synthesizer, song, score

## 1. UVOD

Filmovi su fantazije, a fantazije po definiciji prkose logici i stvarnosti te su u interakciji s maštom. Glazba djeluje na nesvjesni um i dobro funkcionira s filmom budući da je on usko povezan s iluzijom. Glazba u filmu ponekad nije primjetna, katkada se igra osjećajima gledatelja i slušatelja, a katkada komunicira bez naše izravne svijesti o tome. Slušatelj ne mora znati što određena glazba znači, već kako djeluje na njega i njegove osjećaje. Slušatelji, dakle, doživljavaju glazbeno iskustvo u filmu više osjetilno nego značenjsko. Iako postoji laičko-generalni osjećaj da je iskustvo filma primarno vizualno, ne bismo trebali zanemariti i njegovu, jednako važnu, auditivnu dimenziju. Iskustvo filma doživljavamo vidom, međutim jednako ga doživljavamo i sluhom, posebice u današnje vrijeme kada je većina kućanstava opremljena modernim kućnim zvučnim sustavima (HiFi), koji nude visoku razinu i kvalitetu zvuka. Kako glazba zapravo pridonosi filmu i njegovim emocijskim aspektima? Glazba ima ogroman utjecaj na oblikovanje filmskog iskustva. Utječe na manipuliranje emocijama, gledište i percepciju likova, ali i na raspoloženje i narativne događaje. Glazba je jezik koji komunicira putem zvuka.

Glazba gotovo uvijek prati film. Hegel je rekao da je glazba u filmu apsolutna nužnost, a Žižek ga tumači kao nužnost u obliku kontingencije (Spande, 1996.). Ona se sastoji od simbola u obliku zvukova. Oni se sastoje od melodije, ritma, tonaliteta, harmonije i zvuka. Sve ove komponente su određeni alati koji se koriste za predstavljanje glazbenih koncepata i projektnih emocija. Stručnjaci nisu sigurni postoji li precizna formula o tome koji zvukovi proizvode emocionalne odgovore, ali postoji duga povijest uređaja i empirijskih tehnika koji su izvorno naučeni iz pokušaja i pogrešaka. Uz navedeno, istraživalo se i kako najbolje izazvati psihološki odgovor u umu slušatelja.

Vrlo bitan uvjet za filmsku glazbu je da služi svrsi slike i da je djelotvorna u ispunjavanju redateljske vizije. Može se koristiti za poboljšanje radnje kao i raspoloženja i reflektiranje teme. Pomaže u određivanju dijaloga te ponekad može nadmašiti izgovorenu riječ u prenošenju psiholoških elemenata.

Glazba se povijesno, između ostalih uloga, koristi i kao pratnja nekim drugim medijskim formama. Od primitivnih vremena, glazba prati plesove, rituale, obrede i predstave zbog njene sposobnosti da karakterizira određenu okolinu i poboljša emocionalno iskustvo publike. Odnos između glazbe i raspoloženja ili emocionalnog konteksta promatra se stoljećima, a znanstveno je potvrđen u mediju filmske glazbe. Filmska glazba na prvi pogled izgleda kao “uredna niša znanstvenog diskursa“ (Flach, 2012.). No, potrebno je napomenuti da čak i niša može biti vrlo složena i nejasna poput labirinta. Navedeno polje istraživanja može se doimati mlado, a njegova povijest kratka u usporedbi s drugim akademskim disciplinama. Međutim, svojim diskursom sadrži veliku raznolikost perspektiva, teorija, debata i paradigmi. Znanstveni pristupi filmskoj glazbi protežu se od semiotike i muzikologije do psihoanalize, kognitivne teorije i neuroloških istraživanja (Flach, 2012.).

U ovom ću radu pobliže razmotriti područje filmske glazbe te način na koji se proizvodi i koristi filmska glazba. Navest ću teorijski okvir o filmskoj glazbi, evoluciji glazbe u filmu kao i o razvoju filmskih zvučnih tehnologija, aktualne rutine i prakse proizvodnje. Proučavanjem raznih stručnih radova i tekstova, doći ću do rezultata i objašnjenja zašto je to tako.

Budući da je glazba jedan od najvećih izvora emocija u filmu, istražiti ću i objasniti na koji način filmska glazba kreira i prenosi određene emocije na gledatelja.

Raspravljajući o različitim filmskim teorijama te uzimajući u obzir povijesne perspektive filmske glazbe i navodeći nedavna kognitivna istraživanja o toj temi, pružit ću okvir za objašnjenje različitih funkcija i učinaka koje glazba može imati u filmu.

## 2. TEORIJA FILMSKE GLAZBE

Da bismo uspješno odgovorili na neka od prethodnih pitanja u vezi s filmskom glazbom, važno je uspostaviti stručni okvir. Filmska glazba se najčešće dijeli na prizornu (dijegetsku) i neprizornu (nedijegetsku) glazbu. Kako bismo utvrdili o kojoj je glazbi riječ, potrebno je sagledati u kojem se kontekstu koristi. Postavljaju se pitanja: *Mogu li je likovi čuti? Je li publika svjesna toga? Koristi li se glazba za samo povećanje emocionalne rezonancije?* Dijegetska ili prizorna glazba proizlazi iz izvora u fikcionalnoj naraciji te je stoga također poznata kao "izvorna" glazba (Turković, 2008: 125). Ti "izvori" mogu biti predloženi u obliku radija i raznih razglasnih sistema ili putem žive svirke gdje glazbenici izvode određenu glazbu. Također, likovi u filmu mogu čuti i svirati navedenu glazbu, upravljati i manipulirati njome. Prizornu glazbu mogu proizvoditi likovi i skupine likova koji pjevaju ili sviraju, naprave koje reproduciraju glazbu (gramofoni, radio, televizija...), a nalaze se u prizoru.

Nije toliko bitno vidimo li izvor ili ne. Sve dok razumijemo da se glazba pojavljuje u filmu, možemo je kvalificirati prizornom. Primjeri dijegetske glazbe su vidljivi i prepoznatljivi u mnogim filmovima, pa tako i u filmu *Čuvari galaksije* iz 2014. godine, redatelja Jamesa Gunna. Ondje sve popularne pjesme sviraju s *mp3 playera* kojim upravlja glavni protagonist filma. Spomenuo bih i poznatu scenu iz filma *Peti element* iz 1997. godine, redatelja Luca Bessona, u kojoj poznata svemirska operna pjevačica Diva Plavalaguna izvodi svoju glazbenu točku. U isto vrijeme odvija se i okršaj između glavne protagonistice filma i neprijatelja, a navedeni operni performans djeluje kao glazbena pozadina akciji. Jedan od primjera je i scena u filmu *Američki Psiho* iz 2000. godine, redateljice Mary Harron, gdje glavni lik Patrick Bateman, koji se priprema na ubojstvo kolege s posla, pušta pjesmu "Hip to be Square" koja zatim prati cijeli taj okrutni čin.

Peterlić kaže: "Kad se, na primjer, čuje glazba s radija koji se nalazi u kadru ili je izvode glazbenici u prizoru nekog koncerta, glazba se ne pojavljuje kao specifičan oblik filmskog zapisa, nego kao sastojak građe, upravo kao i šumovi, pa joj i učinci ovise o njezinoj vlastitoj kakvoći kao i o karakteristikama prizora u toku kojega se ona čuje. Prikazavši izvor te glazbe, kamera može početi prikazivati drugi prostorni isječak iste lokacije pa se tada izvor ne vidi" (Peterlić, 2000: 133).



S druge strane, neprizorna ili ne-dijegetska glazba je glazba koja nema izvora u prizorima filma, već se osjeća naknadno dodanom. Naziva se još nanesenom i možda najpopularnije - popratnom glazbom (eng. background music). Film *Diplomac* iz 1967. godine, redatelja Mikea Nicholasa, je zapravo oslobodio popularnu pjesmu od njezine dijegetske upotrebe u filmu te sadrži brojne scene u kojima prevladava nedijegetska glazba. Pjesme *Simona i Garfunkela* čujemo kao nedijegetsku pratnju za glavnog lika Bena, osobito u scenama koje su usredotočene na lice lika, sugerirajući kako je izgubljen u svojim mislima. Glazba nema izvor u sceni i prisutna je kako bi poboljšala naše razumijevanje Benova stanja uma. Još jedan od primjera upotrebe takve glazbe jest scena iz poznatog filma *Povratak u budućnost* iz 1985. godine, redatelja Roberta Zemeckisa, gdje libijski pobunjenici pronađu i krenu loviti dr. Emmetta Browna, jednog od glavnih protagonista filma. Glazba koja je prisutna u toj sceni doista pojačava intenzitet same akcije i možemo je odrediti kao nedijegetsku i neprizornu jer je ne mogu čuti ni pobunjenici ni dr. Emmett. Peterlić govori da “glazba pridodana filmskom prizoru, kojoj nema izvora u njemu, uvijek se u stanovitoj mjeri predstavlja kao nešto ‘drugo’, nešto izvanjsko, nešto od sasvim drukčijeg ‘materijala’. Prizor što ga vidimo amorfna je masa izvanjskog svijeta, niz pojedinačnih njegovih činjenica, stihija prirode. Glazba, pak, nešto je što je stvorio čovjek, nešto dovršeno i cjelovito. Zbog različitosti u svojoj najčistijoj materijalnosti, glazba ima vrijednost komentara prizora; stoga neki režiseri i zaziru od glazbe, smatrajući je u određenoj mjeri i nasiljem nad medijem“ (Peterlić, 2000: 134).

Sve dok se nije pojavio zvuk u filmu, većina glazbe je bila neprizorna. Uvođenje zvučno sinkroniziranih filmova, dalo je djelima dozu realizma i neprizornoj glazbi osjećaj za prostor i mjesto u filmu. “Glazba je odgovorna za povezivanje imaginarnog svijeta filma (diegesis) i stvarnog svijeta publike (ne-diegesis). Glazba nadilazi dijegetske i ne-dijegetske svjetove time što publici daje emocionalni sadržaj i značenje, a da publika nije pretjerano svjesna prisutnosti glazbe (Cohen, 2001). Sinkronizacija glazbenih i filmskih struktura potiskuje glazbu u vlastitu podsvijest, čineći je gotovo nečujnom, dok glazbi još uvijek daje sposobnost da utječe na značenje filma bez narušavanja naracije“ (Gorbman, 1987).

Hrvoje Turković smatra kako “popratna glazba ne pripada prizorima - nije prizorna. Prizornu glazbu proizvode likovi u predloženom prizoru, likovi koji pjevaju ili sviraju, orkestri koji se promatraju u izvedbi - to je glazba koja ima izvore u reproduktivnim napravama (gramofonima, radijima, televizorima, digitalnim linijama i razglasima.) smještenima u promatranom prizoru. Prizorna je glazba sinkrona sa zvukotvornim promjenama u prizoru, ima ambijentalne zvukovne karakteristike (zvučnu perspektivnost, miješa se s drugim zvukovima ambijenta) i nestaje kada se napušta prizor koji se prati, odnosno javlja se zajedno s prizorom u kojem joj je smješten izvor. Popratna glazba to nema, ona je “ne ambijentirana“, neovisna o danom prizoru (tj. zvukovno je neperspektivna), zvučnost joj ne ovisi o značajkama ambijenta koji se promatra, ne mora nestajati kad se gledatelj prebacuje na promatranje sljedećeg prizora...” (Turković, 2008: 125-126).

Distinkcija između prizorne i neprizorne glazbe čini važan dio stvaranja filmske glazbe jer je njihova funkcija u filmu različita. Prizorna glazba obično se koristi za razrješenje vremena i mjesta, društvenog kruga ili nacionalnosti. Česta upotreba ove vrste glazbe, na primjer, u serijalu filmova *Kum*, pomaže u slikanju uvjerljive i realne slike talijanske kulture, osobito kroz talijansku narodnu pjesmu i talijansku operu.

Neprizorna glazba, koja se daleko češće i više upotrebljava u filmu, obično odražava psihološko stanje likova na ekranu ili sugerira kako bi trebali emocionalno interpretirati slike koje vidimo. Budući da nam ova vrsta glazbe posebno pomaže da uronimo u filmski svijet fikcije, ima tendenciju biti istaknutiji i naglašeniji dio filma, posebice u žanrovima akcije i fantastike gdje je posebna važnost na gledateljevom nepovjerenju kroz suspenziju koja se stvara.

Metaprizorna ili metadijegetska glazba (engl. *internal diegetic sound*), koja je plod imaginacije ili halucinacije u glavi protagonista, paralelna je s prizorima koje pripovijeda ili zamišlja lik iz filma. Ona obuhvaća snove, vizije i fantastike te zbog toga postaje sekundarni narator (Paulus 2012: 210). Na primjer, u slučaju gdje lik u filmu “postaje lud“, tada i glazba i zvuk, po uzoru na svijest navedenog filmskog lika, postaju izobličeni i neugodni.

Nadalje, prema Turkoviću, postoje dvije temeljne razlike između prizorne i neprizorne (popratne) glazbe. Prva razlika je u opoziciji između prizorne motiviranosti i prizorne nemotiviranosti, a druga je iskazana u opreci perspektivnost-neperspektivnost. Prizornu motiviranost karakteriziraju dvije stvari: prizorna prouzročenaost zvuka i sinkronost, dok prizorna nemotiviranost s druge strane podrazumijeva prizornu neprouzročenaost zvuka i nemogućnost uspostavljanja sinkronosti. Turković objašnjava kako je “prizorna glazba motivirana onda kad podrazumijevamo ili vidimo da ima fizikalni izvor, tj. izravan uzrok u praćenim prizornim zbivanjima, kad je kauzalno uvjetovana globotvornim sastojcima prizora“ (Turković, 2007: 4).

Kao što smo već prije ustanovili, glazbu ćemo smatrati prizornom kad vidimo sam izvor glazbe (pjevačku ili instrumentalnu izvedbu glazbe koju slušamo), ali i onda kad izvor ne vidimo, no ipak možemo pretpostaviti da glazba koja se čuje mora imati određeni izvor u prizoru. Postoji i tzv. zanatska norma koja govori da se izvor glazbe bar jednom treba pokazati tijekom trajanja same scene (Turković, br. 50, 2007: 4)

Međutim, ako se vizualna potvrda ne dogodi, postoje i drugi pokazivači prizorne pripadnosti određenog zvuka tj. glazbe, kao na primjer perspektivnost zvuka te reakcije likova na čujnost glazbe u prizoru.

Suprotno motiviranosti prizorne glazbe, popratna ili neprizorna glazba je prizorno nemotivirana, izvanprizorno dodana tj. fizikalni izvor se ne nalazi u promatranim prizorima. Turković daje primjer slušanja orkestralne glazbe u prirodnom krajoliku, u gradskom prometu ili čak u spavaćoj sobi te objašnjava da “ako u tom slučaju nema indikacije o mogućoj prisutnosti neke zvukovno-reprodukcijske naprave, slabo je ikako vjerojatno da je 'uživo' izvodi neki orkestar i visoko je vjerojatno da je takva glazba neprizorna. Popratna glazba tipično ne dobiva izravnu potvrdu da bi joj izvor bio prisutan ili vjerojatan u prizoru, niti dobiva neizravnu potvrdu u reakcijama likova jer oni nikako ne pokazuju da je čuju“ (Turković, 2007: 4-5).

Nadalje, u prizornoj glazbi, postoji očekivanje da je ona i sinkrona tj. uključuje blisko i precizno poklapanje njezine strukture s vizualno utvrdivim zvukotvornim promjenama. Turković kaže kako “podrazumijevana uzrokovanaost glazbe specifičnim kretanjem/promjenama u prizoru podrazumijeva da je i svaka perceptibilna promjena u zvuku uzrokovana zvukotvornim promjenama u promatranim pojavama. Kad je proizvodnja tih zvukotvornih promjena vidljiva, tada sustavna vremenska podudarnost

između zvučnih i vizualnih promjena, tzv. 'sinkronitet', jest autoritativni ukazivatelj da je riječ o tome da je dana prizorna pojava izvor zvuka koji čujemo“.

Kako izvor popratne (neprizorne) glazbe pretežito ne vidimo, ne može se niti utvrditi sinkronitet između zvuka i očekivanog izvora zvuka. Međutim, kod imitativne glazbe, sinkronost se može dostići i neizvornim zvukovima, posebice “mickey mousingom“ - tehnikom koja sinkronizira prateću glazbu s akcijama na ekranu. Pojam dolazi iz ranih Walt Disneyjevih filmova, gdje glazba gotovo u potpunosti funkcionira kako bi oponašala animirane prijedloge likova. Stalno prisutna glazba preuzima ulogu „simulacije prirodnog šuma“ te se tako, primjerice, svakim glazbenim udarcem, sinkrono prati hod lika ili se glazbenim vibratima ozvučuje, recimo, žubor potoka. (Turković 2007: 4).

Tehnika *mickey mousinga* je često korištena u tridesetim i četrdesetim godinama, osobito u radu poznatog kompozitora Maxa Steinera. Iako je danas, zbog prekomjernog korištenja donekle diskreditirana, pogotovo govoreći o ozbiljnim filmovima, još uvijek može biti djelotvorna ako se koristi maštovito.

Boggs i Petrie (2008) navode da je gledati filmsku glazbu kao pozadinsku glazbu podcjenjivanje te pogrešno procjenjivanje doprinosa koji glazba čini ukupnom učinku filma. Filmski *score* je sastavni i dopunski dio vizualnog pejzaža.

Potrebno je jasno razlikovati dvije vrste glazbenih partitura: *mickey mousing* i generalizirani *score*. Za razliku od *mickey mousing scorea*, generaliziranom ili implicitnom scoreu nije cilj uskladiti akciju filma s glazbom. Umjesto toga, naglasak ovog scorea leži u stvaranju emocionalne atmosfere i prenošenju emocija koje paralelno djeluju u filmu (Boggs & Petrie, 2008). To je posljednji tip uglazbljivanja filma na kojem se fokusira glazbena psihologija i emocionalno istraživanje, a koje koristi ova teza (Boggs i Petrie, 2008.).

Govoreći o drugoj opoziciji, između perspektivnosti i neperspektivnosti zvuka, Turković naglašava da “kad vidimo i kad ne vidimo izvor prizornog zvuka, tipično ga karakterizira zvučkovna perspektivnost, dok popratnu glazbu (svaki izvanprizorni zvuk) tipično karakterizira zvučkovna neperspektivnost. Zvuk je 'zvučkovno perspektivan' onda kada promjene udaljenosti slušača prate i globalne promjene u samome zvučanju, a neperspektivan je kada toga nema, tj. kad veće promjene u promatračkoj udaljenosti od zvuka ne prati promjena globalnih osobina zvuka“ (Turković, 2007: 5).

### 3. VRSTE I ULOGE FILMSKE GLAZBE

Analizirajući mnoge knjige došao sam do sličnih razmatranja funkcija i vrsta filmske glazbe. Peterlić objašnjava kako funkcije glazbe u filmu zaista mogu biti vrlo različite jer glazba kao “nerealistično svojstvo filmskog univerzuma“, uvijek pojačava stupanj sudjelovanja gledatelja i pokreće ga iz pasivnog stava. U trenutku pojavljivanja, ona usredotočuje gledateljevu pozornost na sadašnji trenutak filma i zbog nenadanosti njezine pojave gledatelj osjeća da je nastupio poseban trenutak u filmu, odnosno da je počeo nov stadij u razvoju zbivanja“ (Peterlić, 2000: 134). Također, autor navodi da je važno razlikovati funkcije glazbe od načina primjene glazbe: “Glazba se, naime, može na različite načine postavljati uz prizor, imajući pri tom bilo koju od navedenih funkcija. Glazba može biti imitatorska, gdje instrumenti na određeni način imitiraju i oponašaju prirodne zvukove: “Takva se glazba primjenjivala u prvim zvučnim filmovima, a danas je najčešće susrećemo u animiranim filmovima i komedijama, kad služi, na primjer, za karikiranje nečijeg govorenja ili glasanja“ (Peterlić, 2000: 136).

Irena Paulus također izdvaja imitativnu glazbu kao vrstu filmske glazbe koja obiluje sinkronim točkama, zbog čega je moguće smatrati je sinkronom u užem smislu, poput govora ili zvučnih efekata. Ali, ipak objašnjava da postoji razlika: “Ako gledamo nekoga kako govori i čujemo zvuk njegova glasa, tada je taj zvuk cijelo vrijeme govora sinkron s pomacima usnica. Postoje, naravno, i iznimke: „govornik može okrenuti leđa kameri, pa se njegove usnice ne vide na ekranu“ (Paulus, 2012: 168). Navodi kako u slučaju imitativne glazbe veza s prizorom je samo povremena – sinkrone točke su, doduše, gušće, ali sinkronizacija nije stalna, jer izvor se – ali uz uvijek isto zvučno rješenje – pojavljuje pa nestaje. Nadodaje kako imitativna glazba u animiranom filmu stvara dojam brzog prijelaza iz prizorne u neprizornu glazbu i natrag te kako se zbog karikaturalnih značajki animiranog filma takav postupak prihvaća kao dio konvencija određenog žanra, ali te konvencije ne odgovaraju igranom filmu (Paulus, 2012: 168)

U slučaju upotrebe u igranom filmu, imitativna glazba doista djeluje kao nepriličan zvuk - umjetno nadodan (poput groteske ili karikature) te koji ne odgovara određenim zvukotvornim promjenama. Zaključuje kako je u današnje vrijeme upotreba imitativne glazbe u igranom filmu veoma nepopularna te je gotovo u potpunosti iščeznula (zadržala se jedino u komedijama, gdje je opravdava stilsko pretjerivanje).

Još jedna vrsta filmske glazbe bila bi ilustrativna glazba, koja, kako samo ime kaže, “ilustrira“ prizor. Paulus objašnjava kako navedena glazba reflektira sadržaj filmskih prizora i ne ponaša se kao zamjena za zvuk: “Postupak ilustracije prizora glazbom zahtijeva određeni stupanj sinkroniteta. Premda je taj stupanj daleko manji, a povezanost glazbe i prizora mnogo labavija od imitativne glazbe. No i ovdje skladatelj mora bilježiti trajanja prizora, odnosno, označiti točnu minutažu mjesta za koja želi da se poklope. Sinkronih je točaka u ilustrativnoj glazbi daleko manje od onih u imitativnoj glazbi“ (Paulus, 2012: 168-169). Peterlić također spominje ilustrativnu glazbu, čija je funkcija, najčešće, objasniti: “Pronalaze se, naime, različiti muzički ekvivalenti za pojedine prizore – ubrzanim ritmom glazbe ističe se na primjer galop konjice, tihim preludiranjem sutonski ugođaj itd.“ (Peterlić, 2000: 136).

Isto tako, izdvaja i treću vrstu filmske glazbe - autonomnu glazbu - koja ne podržava nešto što je vidljivo u prizoru i koja može imati određenu vrijednost kontrapunkta: “U uspjelom filmu, takvom se uporabom glazbe prizoru pridaje posebno značenje, odnosno, kad ta glazba ne bi pratila prizor, prizor bi tvorilo posve drukčiji doživljaj i imao drukčije značenje. Naročito se često takva glazba pojavljuje u filmu kao *lajtmotiv*, odnosno, ista se glazba ponavlja, čime gledateljeve osjećaje i misli usredotočuje na nešto što je bitno za čitav film, kao u filmu Carola Reeda *Treći čovjek* (1949.) i Freda Zinnemanna *Točno u podne* (1952.)“ (Peterlić, 2000: 136). Budući da je riječ o najkompliciranijoj vrsti filmske glazbe, autonomna glazba počela se upotrebljavati mnogo kasnije od dva ranije spomenuta tipa.

Za razliku od “zlatnog doba“, današnji filmovi nisu preuglazbljeni (preuglazbljenost se zadržala samo u specifičnim žanrovima, naročito u fantazijama, bajkama, znanstveno-fantastičnim i akcijskim filmovima). Zbog toga se čini da redatelji više cijene tišinu, što ne mora biti točno. Danas se glazba u mnogim filmovima (na primjer, u političkim i socijalnim dramama) upotrebljava mjestimično, pa gotovo možemo mjeriti trajanje prizora s glazbom (kojih je sve manje) i prizora bez glazbe (kojih je sve više). Za to se dijelom može zahvaliti štedljivosti redatelja i producenata, ali s druge strane, razlog tomu je i nastojanje da filmovi djeluju što realističnije (u tome se ponekad ide toliko daleko da se igrani film planira, piše, glumi, snima i montira na način dokumentarnoga), zbog čega se prisutnost popratne glazbe (kao elementa fantastičnog, nadnaravnog, iracionalnog) – izbjegava

Filmovi nastoje prenijeti svijet kakav jest - realnu, nelijepu suvremenost u kojoj glazba – kao element iracionalnog – više nema nikakvu svrhu. K tome, u takvim se filmovima vrlo često glazba “neutralizira“ – ona prestaje biti “označiteljicom emocija“ i “voditeljicom gledatelja kroz priču“ te se jednostavno doima kao “atmosfera“. Smanjenje količine glazbe i pretvaranje glazbe u neutralnu pozadinsku pratnju, u nekim igranim žanrovima nije samo odraz suvremenijeg načina umjetničkog izražavanja, nego je odraz načina na koji živimo, mislimo i funkcioniramo u svakodnevnom životu. No i takav se glazbeni pristup može usporediti s tišinom. Tišina i neutralni glazbeni brojevi imaju vrlo sličnu “funkciju“: njima se film “boji“ zvučnom “atmosferom“ koja neko vrijeme traje i u prizor unosi dašak iracionalnog koji se, odmah po nestanku glazbe, s lakoćom vraća “realizmu“ pokrenutih filmskih slika. (Paulus, 2012: 105-106)

“Neovisno o trenutku početka i završetka, očividno je da glazba može imati brojne učinke, ako se isključivo misli na glazbu kao na kvalitetu što ispunjava neko određeno trajanje filma. Upravo kao i glazba koja je namijenjena samo slušanju, tako i glazba koja prati filmske prizore može stvoriti ugođaj što daje emocionalno obojenje cijelome prizoru. Ona može uzbuđivati, može gledatelja razveseliti, rastužiti, siliti na razmišljanje, stvarati napetost, razdraživati i – moglo bi se dugo nabrajati kakav sve može biti doživljaj glazbe“. (Peterlić, 2000: 135)

### 3.1. Svrhe filmske glazbe

Nastavljajući dalje u istom tonu, Kasabian objašnjava kako filmska glazba služi tri opće svrhe: identifikaciju, raspoloženje i komentar. U jednu ruku, sva (ili gotovo sva) glazba u narativnom filmu funkcionira kako bi stvarala raspoloženje. Glazba koja se koristi za identifikaciju (ili referencu), ne isključuje glazbu koja se istovremeno koristi za predočavanje raspoloženja ili komentar, iako se ove dvije upotrebe rjeđe koriste u kombinaciji jedna s drugom. Identifikacijska glazba može prenijeti ili pobuditi sve ono što čini definiciju *lajtmotiva* - "lik, mjesto ili predmet, određenu situaciju ili ponavljajuću ideju radnje" - kao i razdoblje, vrijeme, dubinu polja, te određene sociološke čimbenike. Likovi i ideje često su glazbeno identificirani pomoću lajtmotiva, iako postoje brojni izuzeci, koji se uglavnom temelje na tipovima. Ulazak negativca ili heroja u akcijski film, na primjer, može se predočiti "jednokratnom" glazbom određenog tipa koji gledatelji prepoznaju, ne samo unutar filma, već i kao standardnu vrstu glazbe (Kassabian, 2001: 56).

Govori kako su zapravo svi lajtmotivi najprije doživljeni i percipirani kao jednokratna glazba. To se događa kada je isti motiv u vezi s istim likom ili idejom kako bi mogao stvoriti određenije značenje. Uzima za primjer film *Ralje* iz 1975. godine, redatelja Stevena Spielberga, u kojem prvi unos teme označava i simbolizira opasnost; nakon toga, tema posebno označava opasnost od morskog psa. Slično tome - tema Dartha Vadera u filmu *Carstvo uzvraća udarac* iz 1980. godine, redatelja Irvina Kershnera, označava "zločinca" od prvog pojavljivanja, davno prije nego što se povezuje s Darth Vaderom. Zapravo, pojavljuje se u *scoreu* prije nego što se Vader vizualno pojavi na ekranu. Identifikacijska glazba često označava i druge značajke filma. Na primjer, mjesto i vrijeme se identificiraju citiranom izvornom glazbom. Film *Groznica subotnje večeri* iz 1977. godine, redatelja Johna Badhama, koristi glazbu kao jednu oznaku okruženja kako u vremenu, tako i u društvenoj strukturi; *disco* glazba je postala popularnom istodobno s produkcijom filma (1977.) i vjerojatno je signalizirala radnički položaj (a možda i nešto o etničkoj pripadnosti) u mašti bijele srednje klase. (Kassabian, 2001: 57).



U drugom slučaju, iskazuje kako je raspoloženje ujedno i najočitije i najteže područje za analizu svih filmskih poruka. Dok je uglavnom dovoljno jednostavno opisati raspoloženje koje se izražava glazbenim primjerom, sam pojam raspoložene glazbe postavlja teško pitanje: čije se raspoloženje izražava? To može biti lik u sceni, lik u filmu, ali ne u sceni (i koji može ili ne može ući nakon što je glazba već počela), ili sasvim druga subjektivnost (Kassabian, 2001: 58).

Postoji i česta situacija gdje glazba istodobno označava raspoloženje i identifikaciju, posebice u tematskim pjesmama. Kassabian govori kako će primjerice, u zapadnjačkim temama "otvorenih prostora", opažači vjerojatno čuti "staru zapadnu granicu" i slobodu koja je često povezana s njom. Tema filmskog serijala *Zvezdane staze: Deep Space 9* označava svemirsku postaju identificirajući mjesto i prostor kroz svoju instrumentaciju i raspoloženje te kroz svoje harmonijske postupke (Kassabian, 2001: 59).

Naposljetku, Kassabian ukazuje i na mogućnost da se glazba koristi kao komentar, protumjera ili *Verfremdungseffekt*<sup>1</sup>. Komentarska glazba, na primjer, može nam reći da je naizgled romantična situacija zapravo duhovita ili da livada ispunjena tratinčicama sadrži neke nevidljive opasnosti ili može "spriječiti ili prekinuti šav" (spriječiti nas da se "upijemo" u film). U tom smislu, moglo bi se reći da su "raspoloženje" i "komentar" inačice istog atributa ili različite "količine" iste "kvalitete". Međutim, vjerujem da bi to učinilo aspekte njihovih funkcija manje jasnima zbog toga što je raspoloženje češće povezano s (nesvjesnim) procesima identifikacije, dok komentari često zahtijevaju refleksiju procjene.

Horor glazba, kao uobičajeni slučaj komentara, razjašnjava ovaj takozvani problem. Dok većina filmskih gledatelja prepoznaje horor glazbu na svjesnoj razini, glazba istovremeno ima utjecaj i na njihovo nesvjesno raspoloženje. Označavanje "opasnosti" je shvaćeno svjesno (funkcija komentara), dok se povećanje napetosti, koje vodi do terora, doživljava nesvjesno (funkcija raspoloženja). Opet se vraćamo na film *Ralje* u kojem možemo vidjeti kako se raspoloženje, komentar i identifikacija preklapaju (Kassabian, 2001: 59).

---

<sup>1</sup> V-efekt znači razbijanje prepreka između publike i glumaca, kao i ideje da prvi moraju biti pasivni, a drugi aktivni. Poznate se stvari pri tome predstavljaju u novom svjetlu te tako upućuju na kontradiktornu stvarnost, dok se radnja putem komentara i songova prekida, što kod gledatelja uništava svaku iluziju

### 3.2. Glazba kao izvor emocija na filmu

“Zašto je kino tako zanimljivo i što je tako privlačno u filmu? Dobar dio popularnosti zapravo leži u emocijama koje izazivaju. Ustvari, mnogi filmski žanrovi dobili su imena samih osjećaja koja se nadaju da će, taj žanr, dozvati, kao na primjer, horor, romantična priča, triler itd. Također, u filmu se sadržaji personaliziraju i povezuju s konkretnim ljudskim sudbinama. S jedne strane, treba razlikovati refleksivne emocije poput straha, kad se uplašimo od buke ili brzog kretanja slike. S druge strane, tzv. kognitivna teorija emocija uključuje vjerovanje da je nešto, primjerice, štetno. No, kako to da možemo osjetiti emocije u odnosu na likove i događaje za koje znamo da su izmišljeni? Zašto želimo doživjeti tugu ili strah u filmu kada ćemo, ustvari, provesti najveći dio svog života pokušavajući izbjeći takve emocije? (Šuran, 2013: 136).

Šuran objašnjava da se sudbine filmskih likova ne bi trebale ticati gledatelja pošto su filmski likovi izmišljeni. Međutim, usprkos tome, gledatelji se emotivno uključuju i kod njih se razvija briga za imaginarna bića na filmu. U nastavku pojašnjava kako se gledatelji vežu za filmske likove jer se identificiraju s njima te to naziva *paradoksom fikcije*: “Jednom kada vidimo njihove karaktere kao verziju sebe, njihova je sudbina 'naša stvar'“ (Šuran, 2013: 136). Iako se gledatelji nisu poistovjetili s nekim likovima, javljaju se emocionalne reakcije na te likove

Sa svakim kadrom, filmaši i videografi nastoje prenijeti određenu emociju. Odgovarajuće osvjetljenje, mjesto, energija glumaca. Svi ti izbori pažljivo su promišljeni i izvedeni kako bi gledatelja postavili u određeni način razmišljanja koji je otvoren stvaralačkim namjerama. Od svih umjetničkih alata koji su na raspolaganju autorima filma, možemo reći da je glazba jedna od najvažnijih - i zasigurno jedna od najmoćnijih. Bilo da se radi o *soundtracku* popularnih pjesama koje se podudaraju s energijom filma ili prilagođenom *scoreu* koji ima zadaću stvoriti kompletnu energiju filma, glazba omogućava jedan emocionalni krajolik ukupne produkcije. Ona, na neki način, pomaže smjestiti gledatelja unutar privremene stvarnosti na ekranu.

Glazba koja prati scenu, na primjer, u filmu, baletu ili operi, ima veliki i duboki utjecaj na njezino značenje, smisao i doživljene emocije. Zajedno, vizualna zbivanja kao i glazba i *soundtrack*, stvaraju bogato, kohezivno iskustvo. Glazba je često sastavljena ili odabrana kako bi izazvala određeni emocionalni odgovor kod gledatelja. “U ranijim istraživanjima dobro je utvrđeno da glazba izravno utječe na naše emocije. Konecnijska studija iz 1982. godine “Does Music Induce Emotion?” pokazuje jasne dokaze da složene melodije i glasni zvukovi stvaraju bijes u gledateljima, dok lagana i jednostavna glazba djeluje smirujuće. U članku “The Effects of Music on Responses to a Dining Area” AC Northa iz 1996. godine, istraživači su otkrili da glazba ima izravan utjecaj na raspoloženje gostiju. Tamo gdje je umirujuća glazba natjerala ljude da se više angažiraju u raspravi, poticajna i aktivnija glazba (ili čak bez glazbe) imala je obrnuti učinak – slabiji i niži angažman. Kada je riječ o filmu, primjenjuju se isti emocionalni okidači<sup>2</sup>.

Cohen navodi da emocija karakterizira iskustvo filma, kao i iskustvo glazbe: “Budući da glazba gotovo uvijek prati film, trebali bi se zapitati na koji način glazba doprinosi emocionalnim aspektima filma?” (Cohen, 2010: 249). Spomenuta autorica također navodi osam funkcija glazbe u filmskom ili multimedijalnom kontekstu. Prvo, glazba maskira strane i irelevantne zvukove. Drugo, osigurava kontinuitet između snimaka, na primjer, kada kamera izmjenjuje krupne kadrove dviju osoba koje vjerojatno gledaju jedna na drugu. Treće, usmjerava pažnju na važne značajke ekrana kroz strukturalnu ili asocijacijsku podudarnost. Četvrto, kada nije povezana s određenim fokusom, ona potiče raspoloženje, kao što se često događa tijekom uvodnih sekvenci filmova. Sposobnost glazbe da potakne raspoloženje podržana je u nekoliko eksperimenata i koristi se u glazbenoj terapiji. Peto, komunicira značenje i potiče naraciju, osobito u dvosmislenim situacijama. Šesto, kroz povezivanje u memoriju, glazba se integrira s filmom i omogućuje simbolizaciju prošlih i budućih događaja kroz tehniku lajtmotiva. U lajtmotivu se određena glazbena tema kontinuirano uparuje s likom ili događajem tako da na kraju tema dočarava pojam lika ili događaja u njegovoj odsutnosti. Sedmo, glazba pojačava osjećaj stvarnosti ili apsorpcije u filmu, možda povećanjem uzbuđenja i povećanjem pozornosti na cijeli filmski kontekst i nepažnju prema svemu ostalom. Naposljetku, glazba kao oblik umjetnosti pridonosi estetskom učinku filma (Cohen, 2010: 258).

---

<sup>2</sup> <https://www.epidemicsound.com/blog/music-and-emotion/>

Zanimljiv primjer uloge glazbe kao izvora emocija u filmu Cohen pronalazi u filmu *Svjedok* iz 1985. godine, redatelja Petera Weira, u kojem je glavni protagonist, mladi amiški dječak, jedini svjedok nasilnog ubojstva na željezničkoj stanici. Dječak biva odveden u policijsku postaju gdje nastoji u knjizi osumnjičenih prepoznati stvarnog počinitelja zločina. U jednom trenutku ostaje bez nadzora te krene lutati i otkriva vitrinu u kojoj stoji fotografija starijeg časnika. Dok gleda fotografiju, glazba Mauricea Jarrea zamjenjuje pozadinske zvučne efekte policijske postaje. U tom trenutku, gledatelji shvaćaju da dječaka počinje obuzimati strah od iznenadne spoznaje da fotografija policajca opisuje osobu koja je odgovorna za ubojstvo. Publika najednom postaje još više zainteresirana i zabrinuta za sigurnost samog dječaka. Ovo je jedna od najkritičnijih točaka u filmu; bez toga ne bi došlo do daljnjeg zapleta. Zločinac u policiji ostao bi nepoznat i dječak bi mogao nastaviti put bez brige. Ipak, upravo taj ključni trenutak, trenutak koji publika mora shvatiti, kojem nerealistična glazba nije samo dodana, već se dodaje na račun realističnih, dijegetskih zvučnih efekata. No publika, zahvaćena dramom, malo vjerojatno doživljava ovo odstupanje od stvarnosti (Cohen, 2010: 254).

U svojoj knjizi "Le Son au cinema" iz 1990. godine, Chion je razvio ideju da postoje dva načina po kojima glazba u filmu može stvoriti određenu emociju u odnosu na situaciju prikazanu na ekranu. S jedne strane, govori kako glazba može direktno izraziti svoje sudjelovanje u osjećaju scene, uzimajući u obzir ritam, ton i frazu scene. Takvu glazbu, koja očito sudjeluje u kulturnim kodovima za pojmove poput tuge, sreće i pokreta, naziva empatijskom glazbom (engl. *empathetic music*), terminom koji proizlazi od riječi empatija, sposobnosti razumijevanja i osjećanja emocija drugih ljudi (Chion, 1990: 8).

Empatijska glazba odnosi se na zvuk unutar određene scene koji odražava cjelokupno raspoloženje scene. Pretežito se radi o ne-dijegetskoj (neprizornoj) glazbi, u nekim slučajevima zna biti i dijegetska (prizorna) - često predstavljena u obliku tužne pjesme koja svira u trenutku umiranja određenog lika, ali i suprotno tome, sretna pjesma koja svira, na primjer, za vrijeme vjenčanja ili u nekoj pobjedničkoj situaciji ključnoj za film. Primjer za empatijsku glazbu može se vidjeti u filmu *Gospodar prstenova: povratak kralja* iz 2003. godine, redatelja Petera Jacksona, točnije u sceni "žrtvovanja Faramira".

S druge strane, Chion također prezentira kako glazba može pokazati i upadljivu ravnodušnost prema situaciji, napredujući na stabilan, neustrašiv i neizbježan način gdje se scena odvija na pozadini "ravnodušnosti". Objašnjava kako takav uzajamni položaj prizora s ravnodušnom glazbom ne utječe na zamrzavanje emocija, nego na intenziviranje, upisivanjem na kozmičku pozadinu. Tu drugu vrstu glazbe naziva anempatijskom, apatijskom (eng. *anempathetic music*) glazbom (Chion, 1990: 8). U kontrastu s empatijskom, apatijska glazba čini se ravnodušnim prema trenutnom raspoloženju scene, a u nekim točkama može biti i uznemirujuća ili suprostavljajuća te je također ne-dijegetska (neprizorna) po prirodi. Može se percipirati kao način na koji redatelj pokušava odraziti određeni događaj u priči kojeg drugi likovi nisu svjesni. Na taj nas način pušta da "uđemo" u određeni trenutak filma u kojem glavni likovi bivaju upućeni u navedeni događaj. Primjer za navedenu glazbu najbolje uočavamo u filmu *Psiho* (1960.), točnije u popularnoj sceni "iz tuša" gdje, iako smo upravo vidjeli kako je ubojica brutalno ubio Marion Crane, tuš i dalje pljušti i stvara slutnju - ubojicu ne saznajemo do kraja filma.

Chion pojašnjava kako je anempatički efekt najčešće proizveden putem glazbe, ali može se dogoditi i s bukom. Na primjer, u vrlo nasilnoj sceni, određeni se zvučni proces, poput buke mehaničkog stroja, brujanja ventilatora, pljuštanja tuša, nastavlja i nakon smrti filmskog lika, kao da se ništa nije dogodilo. Primjere anempatičkog efekta nalazi u Hitchcockovom filmu *Psiho* iz 1960. godine (scena iz tuša) te Antonionijevom filmu *Zanimanje: reporter* iz 1975. godine (scena s električnim ventilatorom) (Chion, 1990: 9).

Empatičan se zvuk javlja kada glazba ili zvučni efekti u filmu stvaraju raspoloženje koje se podudara s akcijom na ekranu. Primjer toga je bilo koja ljubavna scena u hollywoodskoj produkciji: momak ili djevojka kažu nešto vrlo misaono; okreću se i gledaju u oči. Naginju se da bi se poljubili, a orkestar kreće svirati i stvarati romantičnu atmosferu dok se likovi ne poljube i priznaju svoju ljubav. Također, dobar su primjer i akcijske sekvence. Da bi glazba bila empatična, glazba mora biti brza, frenetična i prilično uzburkana kako bi odgovarala akciji. Filmovi Marvel obično koriste empatične zvukove u svojim borbenim scenama (*The Avengers*, 2012.). Primjer toga je i scena bitke u New Yorku kada svi Osvetnici stoje „leđa o leđa“ u krugu, a kamera se okreće oko njih. Glazba jasno projicira "herojski način", jer su u tom trenutku likovi u tzv. "herojskoj pozi".

Analizirat ćemo dva bitna pristupa emocijama, bilo da se radi o glazbi ili filmu. Kao što Filipić i Bigand (2003) navode, kognitivisti s jedne strane smatraju da slušatelj doživljava emocije izražene u glazbi, dok emotivisti s druge strane smatraju da slušatelj osjeća emociju izraženu u glazbi (Filipić, Bigand 2003: 231-233). Polarnost u teorijskoj pretpostavci rezultirala je time da je većina istraživača usvojila pristup “glazbeno induciranih emocija“ (Juslin i Sloboda, 2010). Kognitivistička teorija, u kontekstu slušanja glazbe, govori o doživljavanju emocija kao o svjesnom procesu zaključivanja, gdje slušatelj identificira emociju koju izražava glazba i time pobuđuje tu posebnu emociju unutar sebe. To proizlazi iz sličnosti glazbe s ljudskim glasom, zbog čega kognitivisti vjeruju da je 'tužna' glazba spora, mekana i niska u nagibu - kao što bi ljudski glas bio kad bi izražavao tugu. Slično tome, 'ljuta' glazba bila bi viša, glasna, s nepredvidivim odstupanjima u tempu, kao i oštrim prekidima unutar melodijske konture (Ushedo, 2006; Juslin i Sloboda, 2010). Slična teorija primjenjuje se i na filmu - promatrač identificira i osjeća emociju koju je glumac prikazao na ekranu.

Jedan od vodećih kognitivista, Peter Kivy, kaže da osoba ne doživljava emociju prilikom slušanja glazbe nego prepoznaje njen izraz i ekspresiju. To bi značilo da kada slušatelj okarakterizira glazbu kao *tužnu* ili *ljutu*, on nije tužan ili ljut na glazbu, nego prepoznaje određene akustične osobine koje ga pokreću da osjeti tu emociju. Sposobnost identificiranja emocija izraženih određenim dijelom glazbe dolazi od iskustva slušanja i kulturnog uvjetovanja. Naučeni je običaj povezati određene vrste glazbe s određenim emocijama, kao što se *heavy metal* glazba (glasna, brza i „teška“) povezuje s osjećajem agresije i ljutnje. (Ushedo, 2006; Winters, 2007).

Emotivistička teorija tvrdi da je “glazba i uzrok i učinak osjećaja” (Ushedo, 2006: 1). Ova se teorija oslanja na ideju 'izmišljanja', tj. iskazuje da slušatelj zamišlja svoje iskustvo emocije dok sluša glazbu koja izražava taj osjećaj. Na taj način, Ushedo (2006) navodi da je emocija izazvana u slušatelju.

Oba navedena pristupa ograničena su pokušajem uspostavljanja reduktivne, sveobuhvatne teorije, koja bi u potpunosti uzela u obzir dinamičan odnos između glazbe i emocija, kao i filma i emocija. Kognitivistička teorija sugerira da je emocija ometanje intelektualnog procesa razumijevanja glazbe (ili filma) ispravno, dok emotivisti teže potkopavanju analitičkog procesa slušanja glazbe i pretpostavljaju da je to emocionalna aktivnost (Ushedo, 2006; Juslin i Sloboda, 2010).

Iako priznajem obje teorije i smatram ih valjanima, ne favoriziram ni jednu ni drugu jer vjerujem da samo kroz kombinirani proces intelektualne analize i emocionalne reakcije, član publike može probaviti simultane audio-vizualne podražaje i iskusiti istinsku emociju. Prije nego što stvori osobnu, emocionalnu reakciju na podražaje, za člana publike važno je identificirati emociju - izraženu na filmskoj sceni i u pratećoj glazbi.

Kako bi dobili što bolji uvid na koji način glazba djeluje kao izvor emocija na filmu, u ovom poglavlju smo proučili i analizirali nekoliko raznovrsnih i zanimljivih teorija koje se bave tim pitanjem. Tako recimo Šuran objašnjava situaciju koju naziva *paradoks fikcije*, u kojoj se gledatelji identificiraju sa filmskim likovima i razvijaju brigu prema njima iako su oni izmišljeni. Cohen navodi osam funkcija glazbe u filmskom ili multimedijalnom kontekstu. Spomenuta autorica daje za primjer film *Svjedok* iz 1985. godine, redatelja Petera Weira, u kojem je glavni lik, amiški dječak, jedini svjedok nasilnog ubojstva na željezničkoj stanici. Fascinantna je situacija u filmu gdje glazba Mauricea Jarrea zamjenjuje pozadinske zvučne efekte policijske postaje jer upravo tada, publika osjeća i shvaća kako dječaka obuzima strah te u tom trenutku gledatelji postaju još više zabrinuti za samu sigurnost dječaka. Zanimljivu teoriju iznosi i Chion koji smatra da postoje dva načina po kojima glazba u filmu može stvoriti određenu emociju. Pa tako razlikuje empatijsku glazbu, koja se odnosi na zvuk unutar određene scene koji odražava cjelokupno raspoloženje scene a često je predstavljena poput tužne melodije (umiranje lika) ali i u obliku sretne pjesme koja svira u nekakvoj pobjedničkoj situaciji, i apatijsku glazbu, koja se čini ravnodušnom prema trenutnom raspoloženju scene, a u nekim točkama može biti i uznemirujuća ili suprotstavljajuća. I na samom kraju, Bigand i Filiplic navode dva bitna pristupa emocijama, kognitiviste koji smatraju da slušatelj doživljava emocije izražene u glazbi i emotiviste s druge strane koji smatraju da slušatelj osjeća emociju izraženu u glazbi.

Zašto ljudi imaju tako jake emocionalne reakcije tijekom gledanja filma, zašto se emotivno povezuju s likovima i u konačnici, zašto i kako tako jako osjećaju svijet filma za vrijeme trajanja, ali i dugo po završetku istog, važna su pitanja za glazbene psihologe. Proučavajući inducirane emocije tijekom gledanja filma, istraživači mogu bolje razumjeti složenost ljudskih emocija i kako ili zašto se svaka pojedinačno uopće aktivira, posebno uzimajući u obzir snažan učinak glazbe na osjećaje koje gledatelji doživljavaju.

## 4. EVOLUCIJA FILMSKE GLAZBE

U ovom poglavlju bavit ću se razvojem filmske glazbe kroz povijest gdje ću kroz određeni kronološki presjek nastojati objasniti kako se glazba na filmu mijenjala kroz određeni vremenski period.

### 4.1. Razdoblje nijemog filma (1890 – 1929)

Povijest filmske glazbe, kao i povijest filma, je jedna nedovršena priča, a takva će i ostati. Većina najranijih dokaza je izgubljena zbog prekomjerne generalizacije te velikog broja dezinformacija. Mnogo toga što se zna o povijesti filmske glazbe i filma većinom je bilo usmjereno na Sjedinjene Države i Zapadnu Europu. Očito je da je glazba bila prisutna u prvim počecima nastanka filma, a svoj put u ovom novom mediju, pronašla je putujući svijetom. (Kalinak 2010: 32-51)

U počecima, prateća glazba nijemih filmova nije bila u potpunost povezana s radnjom i tijekom filma. Zadaća joj je bila stvoriti određenu ugodnu atmosferu, poput ugodne glazbe u restoranu. Glazba u filmu se najprije upotrebljavala samo kao pratnja nekoj akciji ili kao način podizanja atmosfere i raspoloženja, kao što je to vidljivo u starijim tihim komedijama i melodramama. Glazba je nadoknađivala odsustvo govora, ispunjavala tišinu te oživljavala filmove za djecu. Glazbena se pratnja u početku sastojala od klavirske svirke; kasnije su tu dužnost vršili i cijeli orkestri.

U prvom desetljeću filmske povijesti, glazba i pokretne slike postojale su i djelovale u jednom međusobno složenom odnosu. Određeni su filmovi prikazivani u tišini, ali 4većina ih je bila praćena nekom vrstom glazbe. S jedne strane, određena količina glazbe proizlazila je iz fonografskih snimki, dok je s druge strane, većina glazbene pratnje bila izvođena uživo. Živa pratnja mogla je označavati jednog glazbenika, najčešće pijanista, mali ansambl svirača ili čak cijeli kazališni orkestar (Kalinak 2010: 32-51). Iako je upotreba fonografskih snimki bila jedna od važnijih karakteristika nijemog filma, živa glazbena pratnja imala je puno veću ulogu i bila najčešći oblik uglazbljivanja navedene vrste filma. Do 1904. godine kazališta u Europi posvećena isključivo filmu pružala su živu glazbenu pratnju - u Danskoj s pijanistom, a u Stockholmu s malim ansamblom glazbenika. Živa glazba pojavljivala se na projekcijama pokretnih slika u raznim mjestima kao što su Indija, Iran, Japan, Kina, Hong Kong, Australija, Novi Zeland, Meksiko i Brazil (Kalinak 2010: 32-51).



Primarna uloga glazbe u nijemom filmu bila je ilustracija fabule kao i zamjena za zvučne efekte i dijalog. Scene u nijemom filmu pretežito su trajale kratko, a kao takve nisu dopuštale glazbi da se razvija; dolazilo je do naglih i nenadanih prekida kao i do promjene ritma i atmosfere. Takav prekid glazbe ostavljao bi za sobom neugodan osjećaj “zvučne rupe“ i time još više ukazao na neizbježnu potrebu filma za pratećom glazbom, koja se temelji na zajedničkoj strukturnoj osnovi, kretanju i ritmu (Baronijan, 2007: 98).

Ponekad je glazbena pratnja znala biti isprekidana, ponekad kontinuirana. Isto tako, znala je biti improvizirana, gdje je improvizacija mogla, ali i nije morala, utjecati na samu filmsku radnju. Mogla je biti i izvorno komponirana za određeni film, iako to nije bio čest slučaj u tom ranom razdoblju - većinom se iskorištavala već postojeća glazba (Kalinak 2010: 32-51). Tijekom razdoblja nijemog filma, filmska glazba se pojavljivala i izvodila u svakom pojedinom kazalištu, bilo putem fonografa ili uživo, od strane glazbenika. Kasnije, ulogu izvođenja filmske glazbe preuzima pijanist koji improvizira ili mali ansambl glazbenika koji, dok se film odvija, u pozadini izvodi glazbeno klasično djelo. Glazbenici su bili angažirani kako bi svojom svirkom prikriili buku koju je projektor stvarao tijekom gledanja filma. Dobili bi knjige s glazbenim idejama i listom prijedloga za pjesme koje bi se trebale svirati. Kada su filmovi postali dugometražni, glazbena se pratnja također razvila i “povećala“. Kako je film rastao, tako se orkestar širio. Prvo se proširio violinom, zatim violončelom, a naposljetku i ostalim instrumentima. Pred kraj ere nijemog filma, uz doprinos filmskog mogula Williama Foxa, filmski su orkestri dosegli veličinu simfonijskih orkestara, s visoko rangiranim dirigentima i glazbenicima.

U početku, formula glazbene pratnje bila je psihološki prilično jednostavna:

- a) Kada se na ekranu prikazivao zlikovac, pijanist bi odsvirao progresiju molskih akorada te bi na taj način pokušao dočarati sablasni osjećaj
- b) S druge strane, kada bi se radilo o prikazivanju heroja, pijanist bi svirao uzvišenu i uzbudljivu glazbu
- c) U brzim scenama, primjerice kao što je potjera, pijanist bi radnju pratio glazbom brzoga tempa, dajući publici osjećaj trčanja
- d) Pijanist bi improvizirao i svirao melodije “iz glave“ (poput orguljaša na sportskim događajima), od klasičnih do modernih, sve dok bi bili u skladu s onim što je bilo na ekranu

- e) Kasnije su kompletni orkestri u velikim filmskim dvoranama počeli zamjenjivati jednog pijanista, a točni i precizni glazbeni *scoreovi* počeli su zamijenjivati improvizacijski stil pijanista
- f) Dirigenti su dovođeni kako bi orkestrirali klasična djela ili čak skladali nove *scoreove* za filmove.

Nagađa se da je glazba Camillea Saint-Saena za film *L'Assassinat du Duc de Guise* (1908) bila prva glazbena podloga za film. Joseph Carl Breil napisao je prvi dugometražni *score* za film *Rođenje jedne nacije* (1915.)

Velik dio glazbe nijemih filmova je izgubljen ili nikada nije bio zapisan. Mnogo toga što znamo o formi i karakteru glazbene pratnje nijemih filmova proizlazi iz preživjelih diskursa koji se povezuju uz ranu filmsku glazbu: enciklopedije, novinski članci, priručnici s uputama i usmena povijest. Ti nam izvori pomažu da rekonstruiramo kako je glazba funkcionirala u razdoblju nijemog filma. Nažalost, pristup tim resursima je ograničen. Stručnjaci se slažu da ima još mnogo posla na otkrivanju resursa diljem svijeta, a rezultat toga je jedna nekompletna slika funkcioniranja glazbe u eri nijemog filma.

U Sjedinjenim Američkim Državama, izvorno komponirane skladbe počinju se pojavljivati od 1910. godine. Martin Marks otkrio je više od stotinu *scoreova* koji su se koristili između 1911. i 1913., većinom za korporaciju "Kalem Company". Njegov rad na knjizi Joseph Carla Breila i D. W. Griffitha za film *Rođenje jedne nacije* (1915.) jedan je od prvih primjera filmske glazbe toga razdoblja. Rani nijemi film *Cabiria* (talijanski superspektakl dulji od dva sata) iz 1914. godine, restauriran je na DVD-u s originalnim *scoreom* Manlija Mazze u klavirskom aranžmanu (Kalinak 2010: 32-51). Do 1920-ih godina, publika u Sjedinjenim Američkim Državama i Europi očekivala je unaprijed planiranu, uglavnom ne improvizacijsku, kontinuiranu glazbenu pratnju koja na neki način odgovara prikazanom sadržaju na ekranu i izvodi se na višoj razini stručnosti. Klavir je možda bio najčešći "radnik" toga doba, ali su atrakciju i spektakularnost ipak preuzele kazališne orgulje (Kalinak 2010: 32-51).

Moćni Wurlitzer, razvijen specifično za filmsku pratnju, bio je zlatni standard u Sjedinjenim Američkim Državama, a u kazalištu se koristio za stvaranje zvučnih efekata. Jedan od njegovih brojnih suparnika, Morton Pipe Organ, reproducirao je telefonsku zvonjavu, zvukove kucanja po vratima, crkvena zvona, zvukove parobroda, vlakova, ptičje zvižduke, automobilsku trubu, zvukove vjetra, grmljavine, konjskih koplja, avionskog motora, kistanjete i kineske gongove.

U velikim gradovima, filmski orkestri pružali su pratnju u dvorskim kazalištima izgrađenim isključivo za film. Kazalište Roxy u New Yorku posjedovalo je orkestar s više od stotinu glazbenika. Određeni dirigenti su bili toliko poznati i afirmirani da su redateljima bili suparnici po stopi popularnosti i reputaciji (Kalinak 2010: 32-51).

Dvadesete godine svjedoče o velikom procvatu filma. Glazba je bila posebno stvorena za mnoge filmove kasnije ere nijemog filma, uključujući film *Nosferatu* (1922.), koji je uglazbio Hans Erdmann; film *Metropolis* (1927), čiju glazbu je komponirao Gottfried Huppertz; zatim film *La Roue* (1923), koji je uglazbio Arthur Honegger; film *Slomljeni cvjetovi* (1919), čiju glazbu je napisao Louis F. Gottschalk; i film *Bagdaski lopov* (1924.), koji je bio uglazbljen od strane Mortimera Wilsona. Vrhunska kompozicija mogla se čuti u atonalnom *scoreu* Edmunda Meisela za film *Oklopnjača Potemkin* (1925). Kasnije je bila krivac za izazivanje nereda na berlinskoj premijeri, a naposljetku i zabranjena. Bitno je napomenuti i disonantan *score* Georgea Antheila za film *Mehanički balet* (1924); kao i glazbenu pratnju Erika Satie za film *Međučin* (1924) (Kalinak 2010: 32-51).

## 4.2. Pojava zvučnog filma i zlatna era filmske glazbe (1927. – 1960.)

Ovo je veoma jedinstveno razdoblje u povijesti komponiranja glazbe za film. Kreativna glazba pisana za filmove dosljedno se podudara s umjetnošću samih filmova. Skladatelji u tom razdoblju uglavnom proizlaze iz područja koncertne glazbe i gotovo isključivo pišu orkestralna djela.

Postojala je ta linija napretka glazbenih pratnji svih namjena - od klasičnih djela prema postojećoj glazbi koja se s vremenom počela povezivati s tipičnim scenama ili karakternim emocijama, pa sve do glazbe izravno sastavljene i komponirane za ekran. 1927. godine, Warner Bros uz pomoć zvuka Vitaphone-a, izdaje prvi zvučni film, *Pjevač Jazza*, koji je započeo zvučnu revoluciju. Od tada se svijet filma, kao i sam zvuk filma, zauvijek promijenio. Iako je dijalog bio taj koji je uveo "novu tehnologiju" (zvuk), žanr mjuzikla najviše ju je iskoristio.

Film *Pjevač Jazza* traje osamdeset devet minuta. Velik dio, poput *Don Juana* i *The Better 'Ole*, je zapravo nijemi film popraćen snimljenim orkestralnim *scoreovima*. No, mali dijelovi posvećeni su glazbenim "brojevima" u kojima se snimljeni zvuk sinkronizira s akcijom na zaslonu, a tri od tih navedenih brojeva uključuju, ne samo pjevanje, nego i izgovorene riječi (Wierzbicki, 2009: 93).

U jednoj godini, Warner Bros je povećao svoj profit za 745% (Barrios, R. (1995). *A song in the dark: The birth of the musical film*. New York: Oxford U. Press.).

Živa orkestracija postala je manje poželjna, a živa glazba došla je u centar pažnje i preplavila dijalog na ekranu. Kasnije, uz snimljenu glazbu, bilo je više kontrole nad orkestracijama glazbe. *Score* je postao još sofisticiraniji; uređivanje, kontrola glasnoće i sinkronizacija pridonijeli su visoko specijaliziranoj umjetničkoj formi glazbenih tonova (Kalinak 2010: 51-52).

U Sjedinjenim Američkim Državama, važna poboljšanja u zvučnoj produkciji razvijena su u mjuziklima - postsinkronizacija u filmu *Hallelujah* (1929.) te dvostruko i naknadno snimanje u filmu *Applause* (1929). Neki od najuspješnijih zvučnih filmova u Europi bili su mjuzikli: *Plavi anđeo* (1930.) u Njemačkoj; *Milijun* (1931.) u Francuskoj; *Evergreen* (1934.) u Engleskoj. Mjuzikli su se u SAD-u i inozemstvu pokazali toliko profitabilnima da je postalo uobičajeno uključivati pjesme, čak i u ne-glazbenim žanrovima, a koje su studiji prodavali kroz glazbene note i snimke (Kalinak 2010: 51-52).

Trenutak kada se Hollywood “probudio“ i došao do saznanja da nije potrebno uvijek koristiti konvencionalne instrumente za kreirati snažan film, dogodio se 1945. godine, kada je mađarski skladatelj Miklos Rozsa pozvan na sastanak s Alfredom Hitchcockom. Iz njihove zajedničke suradnje proizašao je film *Začarana* (1945.), psihološki triler u kojem su glavne uloge imali Ingrid Bergman i Gregory Peck. Hitchcock je htio nešto posebno od Rozse, novi zvuk koji odražava pomraćeni um Peckova lika. Prvi put u povijesti filmske glazbe dolazi do uporabe teremina - elektroničkog glazbenog instrumenta, koji je osim neobičnog izgleda, jedinstven po tome što se svira bez dodira. Rozsa koristi teremin kao ponavljajući glazbeni simbol, lajtmotiv za Peckove napade, ali ga pažljivo integrira s tradicionalnom orkestralnim *scoreom* koji dopušta da tereminov zvuk ulovi gledatelje na prepad, ostavljajući ih iznenađenima i dezorijentiranima. Do 1950. godine, teremin, sa svojim čudnovatim i „vanzemaljskim“ zvukom postaje jedna od glavnih značajki SCI-FI filmova.

Među najutjecajnijim skladateljima tog razdoblja spominje se Max Steiner, koji se smatra “ocem“ filmske glazbe. On je u velikoj mjeri koristio *lajtmotiv* u svom *scoreu* za film *King Kong* iz 1933. godine, redatelja Meriana C. Coopera i Ernesta B. Schoedsacka. Utemeljen od strane njemačkog opernog skladatelja Richarda Wagnera, lajtmotiv je tehnika u kojoj su specifični instrumenti ili glazbene teme dodijeljeni pojedinim likovima ili događajima. U kasnijim desetljećima uporaba lajtmotiva postala je sveprisutna u filmskoj glazbi. Primjerice, Enrichu Korngoldu, kompozitoru rođenom u Austriji, pridaju se zasluge za glazbu mnogih filmova među kojima su najistaknutiji filmovi *Pustolovine Robina Hooda* iz 1938. godine, u režiji Michaela Curtiza i Williama Keighleya i *Morski orao* iz 1940. godine, redatelja Michaela Curtiza, koji će u narednim godinama uvelike utjecati na rad Johna Williamsa u filmu *Zvezdani ratovi IV: Nova nada* iz 1977. godine, redatelja Georgea Lucasa. Važno je napomenuti i Alfreda Newmana koji je komponirao glazbu za više od 250 filmova, među kojima je i film *Zorro: Maskirani osvjetnik* (1940.), redatelja Martina Campbella. Alfred Newman je radio i kao redatelj glazbe u studiju RKO. Bio je otac skladatelja Thomasa Newmana (*Vrtlog života*, red. Sam Mendes), Davida Newmana (*Ledeno doba*, red. Chris Wedge) i ujak kantautora Randyja Newmana (*Priča o igračkama*, red. John Lasseter, Lee Unkrich, Josh Cooley). I na kraju, jednako važan, Bernard Hermann, skladatelj koji je najpoznatiji po svojoj dugogodišnjoj suradnji s Alfredom Hitchcockom, te njegovoj kulturnoj glazbi u filmu *Psiho* (1960). U kasnijim

godinama Hermann je surađivao s novim holivudskim redateljima poput Martina Scorsesea (*Taksist*, 1976.) i Brian De Palme (*Sestre*, 1972.).

### **Jazz revolucija (1950. godine)**

Prije 1950-ih, u Europi, kao i u Hollywoodu, gotovo uvijek je bila jasna i promišljena stilska razlika između dijegetske i *extra*-dijegetske glazbe. Tijekom 50-ih godina prošloga stoljeća – i u Hollywoodu i u Europi - ta se stilska razlika počela raspadati (Wierzbicki, 2009: 166).

Tijekom 1950-ih jazz je proširio raspon filmske glazbe u Americi. U Hollywoodu se jazz infiltrirao u filmsku glazbu 1950-ih i gravitirao prema filmskom *noiru*, filmu o kriminalu i urbanim melodramama. Rastuća popularnost jazz glazbe revolucionarizirala je način na koji je glazba bila pisana za film kao i samu formu orkestracije. Manje je glazbenika bilo potrebno za snimanje filmskih *scoreova*.

Jedan od najranijih filmova u kojem se koristio jazz bio je film *Tramvaj zvan čežnja* iz 1951. godine, redatelja Elia Kazana, čiju je glazbu komponirao Alex North. To je bio korak naprijed za filmsku glazbu - holivudska filmska glazba tada se odmaknula od prijašnjeg, isključivo europskog zvuka.

Važno je napomenuti i glazbu Elmera Bernsteina za film *Slatki miris uspjeha* iz 1957. godine (red. Alexander McKendrick, koju je izvodio Chico Hamilton Quintet, zatim *score* Johna Lewisa za film *Neizvjesno sutra* iz 1959. godine (red. Robert Wise), u izvedbi Modern Jazz kvarteta i glazbu Henrya Mancinija za film *Dodir zla* iz 1958. godine, redatelja Orsona Wellesa (Kalinak 2010: 67-68).

Brojni ugledni jazz umjetnici u Sjedinjenim Američkim Državama bili su angažirani kao skladatelji za nemali broj filmova: Duke Ellington za film *Anatomija jednog umorstva* iz 1959. godine, redatelja Otta Premingera, zatim Charles Mingus za film *Sjenke* iz 1959. godine, redatelja Johna Cassavetes; Herbie Hancock za film *Smrtonosna želja* iz 1974. godine, redatelja Michaela Winner, ali i Joshua Redmond za film *Ujak Vanja u New Yorku* iz 1994. godine, redatelja Louisa Mallea.

Miles Davis, čija se glazba koristi u mnogim filmovima, uključujući *Beskrajni dan* iz 1993. godine, redatelja Harolda Ramisa i *Pleasantville* iz 1998. godine, redatelja Garyja Rossa, osobno je uglazbio nekoliko filmova. Glazbeni doprinos Milesa Davisa francuskom *noir* filmu *Lift za gubilište* iz 1958. godine, redatelja Louisa Mallea, bitan je iz nekoliko razloga. Glazba u navedenom filmu predstavlja jazz *score* u svom

najčišćem obliku, a izveo ju je glazbeni trio koji je improvizirao dok je radnja trajala na ekranu. Nakon navedenoga filma, postalo je uobičajeno i standardno povezivati jazz i zvuk trube s film *noir*om. Naposljetku, glazbeni angažman Milesa Davisa, za film *Lift za gubilište*, čini ga jednim od najranijih afroameričkih filmskih skladatelja. On utire put kasnijim umjetnicima poput Quincyja Jonesa, Herbieja Hancocka i Terencea Blancharda, koji će nastaviti njegovim stopama. (Kalinak 2010: 67-68)

Iako *score*ovi sastavljeni kompletno od jazz glazbe nisu uobičajena pojava, jazz melodije, instrumenti i ritmovi bili su česta pojava u glazbenim vokabularima mnogih filmskih skladatelja. Jazz se u početku povezivao s urbanom dekadencijom, međutim i danas su te asocijacije ostale aktualne među filmašima. Krin Gabbard, na primjer, tvrdi da holivudski jazz *score*ovi i dalje otkrivaju ideologije rase, spola i seksualnosti (Kalinak 2010: 67-68). Oko 1954. godine studijski se sustav počinje "rastapati" te dolazi do tranzicije studijskih skladatelja u slobodne umjetnike. Za razliku od ostalih dirigenata i instrumentalista, filmski skladatelji nisu pripadali Američkoj federaciji glazbenika, što će i imati dugoročne posljedice u budućim vremenima.

### 4.3. Eksperimentalna faza i spaghetti western (1960. godine)

Šezdesete godine obilježavaju razdoblje kulturne preobrazbe, a filmovi iz tog razdoblja imali su značajan utjecaj na globalnu kulturu. Afirmirani redatelji poput Alfreda Hitchcocka i Billyja Wildera izbacili su neka od svojih najboljih djela, dok su noviji filmaši poput Stanleya Kubricka počeli graditi svoje karijere tijekom cijelog desetljeća. Osim toga, nezavisni film počeo je zadirati u *mainstream* kategoriju.

Nekonvencionalni ritmovi, intimne i neuobičajene konfiguracije instrumenata, disonantne i ponekad atonalne harmonije modernizma uvelike su se očitovale u partiturama Bernarda Herrmanna za filmove Alfreda Hitchcocka, kao i kod Alexa Northa u filmu *Spartak* iz 1960. godine, redatelja Stanleya Kubricka. Ovi *scoreovi* nose trag moderne: upečatljive instrumentacije poput gudačkog ansambla za film *Psiho* iz 1960. godine, redatelja Alfreda Hitchcocka ili ansambl za limenu glazbu u odbačenoj partituri za film *Strgnuta zavjesa* iz 1966. godine, redatelja Alfreda Hitchcocka; usporavajući ritmovi poput habanere u filmu *Vrtoglavica* iz 1958. godine, redatelja Alfreda Hitchcocka ili fandango u filmu *Sjever-sjeverozapad* iz 1959. godine, redatelja Alfreda Hitchcocka; disonantne harmonije - *glissando* vrišteće violine u sceni iz tuša u filmu *Psiho* - i politonalnost u primjeru poznatog tematskog akorda filma *Vrtoglavica* – gdje se dva konvencionalna tonska akorda sviraju istovremeno (Kalinak 2010: 68-69). Za film *Psiho*, redatelj Alfred Hitchcock zahtjevao je *jazz score*, no skladatelj Bernard Hermann odlučio je pisati za manji gudački orkestar te je objasnio da će na taj način glazba bolje odražavati i reflektirati crno-bijelu kinematografiju filma i dopustiti mu da se bolje pozabavi mnoštvom tonova i dinamikom. Britanski super špijun James Bond, jedan od najlegendarnijih kino junaka, prvi je filmski nastup 1962. ostvario u filmu *Dr. No*. redatelja Harrya Saltzmana i Alberta R. Broccolija. Skladatelj John Barry bio je angažiran kako bi aranžirao i uredio temu iz skladbe napisane za mjuzikl pjevača Montya Normana. Nakon uspjeha u navedenom filmu, Barry je nastavio komponirati i pisati glazbu za sljedećih 11 *James Bond* nastavaka. Iako su bolji Bondovi filmovi poput *Iz Rusije s ljubavlju* iz 1963. godine, redatelja Terencea Younga i *Goldfinger* iz 1964. godine, redatelja Guya Hamiltona, izašli u nadolazećem periodu 60-ih godina, *Dr. No* je bio *blockbuster* koji je sve započeo. Više od 55 godina i 24 nastavaka kasnije, *James Bond* nastavlja svoj napredak na ekranu. U trećem nastavku po redu, u filmu *Goldfinger* iz 1964. godine, Barry je angažirao pjevačicu Shirley Bassey da pjeva



naslovnu pjesmu filma. Od tog trenutka, svaku naslovnu pjesmu filma izvodila je aktualna pop zvijezda tog vremena, a pjesme su svakako doprinijele prodaji filmova. Barryjev uspjeh je bio pokazatelj kako se dva svijeta – filmski i svijet popularne glazbe, ne samo približavaju jedan drugome, već se međusobno isprepliću, pa je tako pop glazba postala svojevrsni saveznik filmu. Unatoč tome, strahovalo se da će pretjerana popularnost ovakve vrste glazbe odvući mladu publiku od samih filmova.

Filmska glazba se transformirala krajem dvadesetog stoljeća. Raznovrsne prakse koje su bile razvijene za korištenje pjesama i pozadinske glazbe počele su se spajati u kompilacijski *score*, u novi model korištenja glazbe u filmu. Popularna se glazba pomaknula u prvi plan. Svjetska glazba je postala sve slušljivija, a globalizacija je počela utjecati na financiranje, proizvodnju i distribuciju filmova. Te su promjene imale snažan utjecaj na filmsku glazbu pred sam ulazak u 20. stoljeće (Kalinak 2010: 71). Film koji je bio izravno usmjeren na prihvaćanje pop fenomena, *A Hard Day's Night* iz 1964. godine, redatelja Richarda Lestera, prvi je film u kojem su nastupili Beatlesi, tadašnji najveći pop bend. To je bio film izravno usmjeren na mlađu generaciju u kojemu se jasno vidjela kulturna moć *rock and rolla* koja će tek rasti tijekom ostatka desetljeća, te isto tako film koji je poslužio kao inspiracija za buduće glazbene spotove.

Malo je filmova bilo tako utjecajno kao što je bio film *Dobar, loš, zao* iz 1966. godine, redatelja Sergia Leonea, jedan od najvećih vesterna ikad napravljenih. Talijanski redatelj Sergio Leone pretvorio je često ismijavane "spaghetti vesterne" (niskobudžetne vesterne napravljene u Italiji) u visoku umjetnost svojom *Dollar* trilogijom, trijadom slavni vesterna s američkim glumcem Clintom Eastwoodom. Ennio Morricone stvorio je niz nezaboravnih partitura za špageti vesterne Sergia Leonea. Ono što je Morriconeovu filmsku glazbu učinilo tako jedinstvenom bila je njegova uporaba netipičnih glazbenih instrumenata. U filmu *Dobar, loš, zao* Morricone koristi konvencionalnu melodiju sviranu na električnoj gitari, ocarini (drevnoj flauti) i harmonici, zajedno s mnogo nekonvencionalnih tipova filmske glazbe, uključujući zviždanje, jodlanje, gundanje, vokalizacije (ponekad neprepoznatljive kao ljudske), zvukove bičeva i pucnjeve. Morricone je okrenuo leđa hollywoodskim konvencijama i zapadnjačkim filmskim partiturama u kojima je naglasak bio na melodijskim konturama i harmonijskim teksturama narodne pjesama i himni. U tom procesu, Morricone je pružio novi model za filmsku glazbu vesterna.

Važno je i spomenuti jazz kompozitora Henry Mancinija, koji je radio glazbu za seriju filmova *Pink Panther* (od 1963. godine nadalje, redatelja Blakea Edwardsa) te kompozitora Lalo Schifrina koji je između ostalog napisao glazbu za filmove *Bullitt* iz 1968. godine, redatelja Petera Yatesa., film *Priljavi Harry* iz 1971. godine, redatelja Dona Siegela, te glavnu glazbenu temu za TV serijal *Mission Impossible* (od 1996. godine nadalje, redatelja Christophera McQuarria, Brada Birda, J. J. Abramsa, Briana de Palme, Johna Wooa).

*Soundtrack* za film *Diplomac* iz 1967. godine, redatelja Mikea Nicholisa, gotovo u cijelosti nastaje licenciranjem pjesama koje nemaju nikakve veze s filmom. Jedina originalna pjesma filma bila je "Mrs. Robinson" autora Simona i Garfunkela. Redatelj Mike Nichols odabrao je Simona i Garfunkela kako bi napisali glazbu za navedeni film, misleći da je njihova glazba upravo ono što bi njegov protagonist filma slušao. Nichols je u početku krenuo isprobavati tehniku *temp traka* s nekoliko postojećih pjesama Simona i Garfunkela. No, Paul Simon je zbog određenih nesuglasica producirao samo nekoliko taktova pjesme "Mrs. Robinson" i prestao u trenutku kada je uređivanje već bilo dovršeno i film spreman za uglazbljivanje. Nichols je u očaju iskoristio *temp trake* koje su ga na kraju dovele do velikog priznanja i ogromnog komercijalnog uspjeha filma. S druge strane, Simon priča priču drugačije, tvrdeći da je Nichols odbacio njegove nove skladbe u korist temp trake. Ova praksa je i desetljećima kasnije nastavila utjecati na holivudski pristup filmskoj glazbi. Pomoćna prilika pri prodaji zvučnih zapisa, u kombinaciji s činjenicom da je u to vrijeme bilo jeftinije snimiti film s pjesmama, čini ovu metodu vrlo atraktivnom strategijom za filmske studije.

Temp traka može djelovati kao fenomen luđačke košulje koji skladatelja zaključava u oponašanje određenih glazbenih djela. U najgorem slučaju, u redateljevom umu, temp traka postaje toliko integrirana i vezana za film da, bez obzira na originalnu glazbu koju skladatelj osmisli, ona redatelju nikada neće zvučati ispravno i prikladno za film. Najpoznatiji primjer tiranije temp trake je vidljiv u filmu *2001.: Odiseja u svemiru* iz 1968. godine, za koji je redatelj Stanley Kubrick izvukao niz selekcija iz svoje zbirke ploča, uključujući i slavnu skladbu Richarda Straussa "Also Sprach Zarathustra". Alex North je sastavio originalnu glazbu za film, ali Kubrick je odlučio da mu se njegova temp traka svidjela više te je, bez da išta kaže Northu prije same premijere, odbacio njegovu kompletnu glazbu. Mnoštvo umjetničke glazbe pronalazi svoj put u filmsku glazbu putem temp traka (Kalinak 2010: 105).

#### 4.4. Razdoblje rocka i vraćanje tradiciji (1970. godine)

1970-ih godina dolazi do pojave nove generacije redatelja koji su odrastali uz pop glazbu te su ju, djelomično i iz tog razloga, nastojali uključiti u svoje filmove znatno direktnije nego što je to do sada bio slučaj.

Godine 1973., jedan od najvećih redatelja te generacije, Martin Scorsese već je zakoračio u mladenačke godine koje je uglavnom proveo lutajući ulicama Njujorške Male Italije. Njegov film *Ulice zla* iz 1973., koji je uslijedio nakon *Kuma*, bavio se tematikom njujorške mafije kao i sitnim kriminalcima, a u većoj se mjeri temeljio na Scorseseovim vlastitim uspomnama. Film je proizveden na veoma malom budžetu, ali redatelj je imao kreativnu kontrolu te je donio ključnu odluku da u cijelosti izostavi skladatelja, birajući filmsku glazbu iz vlastite kolekcije. Scorsese je na taj način dokazao da se ozbiljan i dramatičan film može proizvesti u potpunosti bez skladatelja. Iste godine, George Lucas, jedan od novijih mladih redatelja, oživio je svoja dječjačka iskustva u filmu *Američki grafiti* iz 1973. godine, u kojem se *soundtrack* u potpunosti sastoji od 50-ih i ranih 60-ih pop klasika.

Pop glazba se kroz 70-te godine mijenjala razvijajući pritom nove stilove i žanrove. Godine 1977. objavljen je film snimljen u Brooklynu. Koristio je najnoviju pop glazbu kako bi ispričao snove i nade svojih likova. Fenomen koji je poljuljao cijeli svijet, film *Groznica subotnje večeri* iz 1977. godine, redatelja Johna Badhama, sadržavao je dobar katalog hitova 50-ih i 60-ih godina, a svoju glazbenu podlogu izgradio je na 6 pjesama koje su unaprijed bili snimili grupa The Bee Gees.

*Soundtrack* filma *Groznica subotnje večeri* prodan je u 15 milijuna primjeraka i 6 je mjeseci držao prvo mjesto na ljestvici. Film je zaradio više od 90 milijuna dolara u US Box Officeu, što je bio ogroman iznos za to vrijeme.<sup>3</sup>

No, raširena upotreba popularne pjesme učinila je holivudski glazbeni idiom modernijom i popularnijom referentnom točkom. Došlo je vrijeme kada je postalo obaveznim uključivati pop pjesme koje bi mogle povećati profitabilnost filma. Doista, uključivanje pop pjesme, često na odjavnoj špici, napredovalo je do te mjere da čak ni fantastični ep u mitološkom vremenskom razdoblju, poput *Gospodara prstenova*, nije mogao proći bez toga. (Kalinak 2010: 86).

---

<sup>3</sup> <https://www.songfacts.com/facts/bee-gees/night-fever>.

*Rock 'n' roll* se pokazao najvažnijim novim oblikom popularne glazbe u drugoj polovici dvadesetog stoljeća. Prvi put se pojavio u filmu *Džungla na školskoj ploči* iz 1955. godine, redatelja Richarda Brooksa, gdje su Bill Haley i Comets na uvodnoj špici izveli "Rock Around the Clock". *Rock 'n' roll* je u početku bio iskorišten za ciljanje mladih gledatelja i ubrzo se infiltrirao u pozadinsku glazbu u filmovima poput *Shafta* iz 1971. godine, redatelja Tima Storyja, koji je uglazbio Isaac Hayes, a film *Nadnica za strah* iz 1977. godine, redatelja Williama Friedkina i film *Riskantan posao* iz 1983. godine, redatelja Paula Brickmana, za čiju glazbu su zaslužni Tangerine Dream. Rock se također pokazao kao plodno tlo za novu generaciju filmskih skladatelja: Petera Gabriela iz grupe Genesis, Marka Knopflera iz grupe Dire Straits, Dannyja Elfmana iz benda Oingo Boingo i Ryuichija Sakamota iz sastava Yellow Magic Orchestra (Kalinak 2010: 86). U novoj holivudskoj eri sedamdesetih godina, filmska se glazba pojavljuje u dva istodobna, divergentna smjera, s integracijom sintisajzera u *scoreove* i s povratkom na klasičnu filmsku glazbu.

*Synth score* poznatog redatelja/kompozitora Johna Carpentera, za film *Tamna zvijezda* iz 1973. godine, proširuje svijet zvuka izvan simfonijske, jazz i pop glazbe, uvodeći potpuno novi rječnik kompjuteriziranih *arpeggija* i drugih tehnologija. To je glavni paradigmatički pomak u načinu na koji se partiture stvaraju, s dugoročnim posljedicama za industriju. Do tog trenutka, filmska glazba je zahtijevala cijeli ansambl instrumentalista koji će izvesti glazbu. Dok se orkestri često sastoje od desetaka glazbenika, u ovom slučaju, jedan pojedinac može programirati čitav *sint score*.

Filmski *soundtrack* postaje jedan od najprodavanijih ne - pop zapisa svih vremena. Zbog ispunjavanja potreba proizvođača, a kako bi se zadovoljilo ono što su smatrali potrebama publike, a time i zadovoljenje potrebe da se zaradi novac, "simfonijski zvuk" se nastavio. Uz glazbeni doprinos za film *Ralje* iz 1975. godine, redatelja Stevena Spielberga, Williams je tijekom tog razdoblja sastavio vrhunske orkestralne *scoreove* za druge filmove u različitim žanrovima. I nije bio sam u kultivanju tog simfonijskog zvuka. Među najistaknutijima bili su i John Barry, Maurice Jarre i Jerry Goldsmith. Drugi film iz 1977., za koji je Williams skladao glazbu, bio je film *Zvezdani ratovi* Georgea Lucasa, a treći je Spielbergov *Bliski susreti treće vrste* iz 1977. godine. Jednim dijelom zbog moći Williamsove glazbe, sva tri filma bila su financijski iznimno uspješna (Wierzbicki, 2009: 205).

Film *Zvezdani ratovi* prvi je koji je kroz svoju cjelovitost predstavio novu tehnologiju koju je razvio britanski elektroinženjer Ray Dolby. Bio je to film čija je unosna izvedba presudno ovisila (kao što je to bio slučaj 1927. s *The Jazz Singer*) o kazalištima s licenciranom i instaliranom opremom za reprodukciju. Kako bi iskoristili izvanrednu popularnost filma, u gradovima diljem svijeta, kazališta koja nikada prije nisu "svirala stereo" bila su prisiljena to učiniti ako su htjela reproducirati film *Zvezdani ratovi*. Budući da je izvedba ovih triju vrlo popularnih filmova zahtijevala instalaciju odgovarajućeg zvučnog sustava, do kraja desetljeća postalo je obavezno da mjesta za izvedbu budu opremljena sa Dolby zvučnim sustavima. To je, naravno, rezultiralo ogromnim profitom za tvrtku Dolby Laboratories, Inc. No, također je doprinijelo jednom novom "povjerenju" i eksperimentiranju među filmskim stvarateljima (Wierzbicki, 2009: 206-207).

Poznati kompozitori koji djeluju u ovom periodu, Walter Murch i Walter Carlos, na različite su načine iskoristili novitet i nepoznavanje sintetiziranog zvuka. Kako su 70-te godine prolazile, tako je i sintesajzer napredovao, i to ne samo u filmovima. Pulsirajući ritmovi postali su sinonim za "disco boom", posebice u popularnom hitu *Donne Summer* iz 1977. godine "I feel love". U to vrijeme, redatelj Alan Parker izbacuje film *Ponoćni ekspres* iz 1978. godine. Poznati talijanski pjevač i glazbeni producent Giorgio Moroder biva angažiran da napiše glazbu za navedeni film. Moroder je pokazao da potpuno elektronička partitura može savršeno funkcionirati u suvremenoj drami. Iako mu je to bio prvi dodir s filmskom glazbom, Hollywood je bio impresioniran njegovim radom te mu dodijelio Oscara za njegov debi.

#### 4.5. Uspon sintesajzera (1980. godine)

Tijekom 1980-ih godina sintesajzer je postao lako dostupan instrument koji je omogućio i olakšao pisanje kompletne partiture za film. Pojava sintesajzera je zapravo revolucionalizirala glazbu 1980-ih. Od tada se počinje učinkovito i učestalo koristiti na filmovima kako bi se stvorila određena nostalgična povezanost s pričom i radnjom. Na glazbenoj sceni pojavljuju se mnogi bendovi koji su u tom periodu dominirali na Billboardovim ljestvicama - Duran Duran, The Human League i Soft Cell. Njihova je glazba bila temeljena i kreirana na tom "novom" zvuku sintesajzera, koji se uvelike počeo primjenjivati i u popularnim holivudskim *blockbusterima*, uključujući filmove *Terminator* iz 1984. godine, redatelja Jamesa Camerona, zatim film *Istjerivači duhova* iz 1984. godine, redatelja Ivana Reitmana i film *Policajac s Beverly Hillsa* iz 1984. godine, redatelja Martina Bresta.

Jedan od istaknutijih kompozitora tog vremena je Vangelis, grčki skladatelj elektroničke, progresivne, ambijentalne i orkestralne glazbe. Vangelis je jedan od pionirskih skladatelja i filmaša koji su upotrijebili novu tehnologiju kako bi proširili mogućnosti *soundtracka*. On je dokazao da se zvučni efekti mogu koristiti kao orkestar, a njegova glazba predstavljala je novitet slušateljima i gledateljima. Njegov najznačajniji glazbeni angažman je za film *Vatrene kočije* iz 1981. godine, koji je promijenio percepciju i način na koji se do tada doživljavala filmska glazba i *soundtrack*. Radnja filma *Vatrene kočije* smještena je u 1920. godine u Engleskoj, ali tematska glazba nastala je korištenjem najnovijih elektroničkih tehnologija. Mnogi bi na prvi pogled rekli da se radi o jednoj nespojivoj kombinaciji, međutim, Vangelis je svojom glazbom uspješno i učinkovito uspio predočiti srž filma, ritam i uzbuđenje trkača. Film je fokusiran na dva suparnika britanskog sprinta koji se natječu na Olimpijskim igrama 1924., Erica Littlea i Harolda Abrahamsa. Vangelisova glazba savršeno obuhvaća i opisuje njihove vrlo različite osobnosti. Film *Vatrene kočije* na neki način potvrđuje da elektronička partitura može biti jednako pokretna i uzbudljiva kao i orkestralna. Kako bi stvorio glazbu za navedeni film, Vangelis je koristio veoma skupu opremu. Sastojala se od seta različitih elektroničkih naprava i instrumenata, no ubrzo su, zbog tehničkog napretka i razvoja novih tehnologija, takvi kompleti postali zastarjeli. Zamijenila ih nova vrsta sintesajzera koji je služio za kreiranje velikog djela glazbe i zvučnih efekata u filmu.

„Korg m1“ jedan je od ključnih sintesajzera 1980-ih godina. Držeći jednu tipku ili ton, dobiva čitav niz glazbenih tekstura prikladnih za filmsku glazbu. Umjesto da služi kao alat za kreativnost, može postati zamjena za njega. Svi sintesajzeri, elektroničke naprave i uređaji koji se koriste pri kreiranju filmske glazbe, najviše dolaze do izražaja kada kompozitor pomoću njih stvori nešto novo što se do sada još nikada nije čulo. I to je upravo ono što je Vangelis učinio u svom sljedećem projektu. Spojivši klasične i melodijske kompozicije sa zvukom sintesajzera, stvorio je mračnu, futurističku glazbu za film *Blade Runner* iz 1982. godine, redatelja Ridleyja Scotta. U navedenom filmu, Vangelisov *soundtrack* odražava i poboljšava našu percepciju budućnosti, ostvarenu i prikazanu u izvanredno spektakularnim detaljima, pod palicom redatelja Ridleyja Scotta i čarobnjaka za specijalne efekte - Douga Trumbulla. Vangelis ne stvara samo glazbenu partituru ,već kompletni zvučni pejzaž koji pojačava vizualne efekte. Gledajući film, dobiva se dojam da je svjetlucanje gradskih svjetala zarobljeno u glazbi. Kompozitor u filmu neprimjetno i suptilno spaja orkestralne elemente sa starim zvukovima sintesajzera. Time stvara raspoloženje koje dočarava granicu između staromodne *noir* napetosti i sumornog, distopijskog futurizma, savršeno odražavajući retro-futuristički osjećaj znanstvene fantastike Ridleyja Scotta.

Još jedan predstavnik “synth“ faze filmske muzike je ranije spomenuti Giorgio Moroder, talijanski glazbenik i kompozitor. Odigrao je jednu bitnu ulogu u filmskom svijetu 1980-ih godina te je zaslužan za glazbu nekoliko filmova toga perioda. Moroder je komponirao glazbu za film *Ponoćni ekspres* iz 1978., redatelja Alana Parkera, zatim film *Flashdance* iz 1983. godine, redatelja Adriana Lynea, film *Lice s ožiljkom* iz 1983. godine, redatelja Briana de Palme i film *Američki žigolo* iz 1980. godine, redatelja Paula Schradera, gdje su u posljednja dva filma veoma zanimljivi *soundtrackovi* koji su posebno prilagođeni filmskoj vizualnoj estetici i drskim, umjetnim okruženjima filma. Osim činjenice da je Moroder na filmu *Američki žigolo* surađivao s poznatom pjevačicom Blondie, čiji se hit “Call me“ javlja u filmu, *soundtrack* filma je sastavljen od raznih kombinacija glazbenih zvukova poput *brass* sekcija sintesajzera, čudnih atmosferskih melodija i *funky-disco* bas linija koje čine savršenu glazbenu podlogu propasti jezovitog, narcisoidnog žigola kojeg je utjelovio glumac Richard Gere. U gangsterskom klasiku Briana de Palme, filmu *Lice s ožiljkom*, Moroder je, surađujući s najvećim pop zvijezdama toga vremena poput

Debbie Harry, Amy Holland i Paula Engemanna, uspio zaslužiti nominaciju za Zlatni Globus.

U to vrijeme, poznati glazbenik Prince napisao je *soundtrack* za film *Purpurna kiša* iz 1984. godine, redatelja Alberta Magnolia, čime je pokazao da filmu nije potrebna isključivo instrumentalna partitura, već se može osloniti na *soundtrack* koji sadrži nekoliko različitih pjesama (*songova*).

Također, bitan skladatelj ovog perioda je Angelo Badalamenti, talijanski tekstopisac i kompozitor koji je bio pozvan na snimanje filma *Plavi baršun* iz 1986. godine, redatelja Davida Lyncha. Od njega se tražilo da pomogne glavnoj glumici i pjevačici Isabelli Rossellini s njenim glazbenim performansom, no spletom okolnosti dobio je ulogu glavnog kompozitora na filmu. Lynch je na početku htio uključiti određenu pop pjesmu u film, no došlo je do promjena, pa je djelovao na kreiranju i skladanju potpuno nove pjesme za film. Još važnije - pronašao je svog stalnog kompozitora, jer je od tada nadalje Angelo Badalamenti uglazbio skoro sve filmove Davida Lyncha. Ispostavilo se da je glazba Angela Badalamentija zapravo zvuk Lynchova svijeta koji je prepun paradoksa, pa je tako i pripadajuća glazba u isto vrijeme hladna, ali i topla, nostalgična, ali ipak i vrlo moderna.

Važno je istaknuti poznatog kompozitora Dannya Elfmana, koji je radio na poznatim filmovima redatelja Tima Burtona, poput *Pee-weejeve velike avanture* iz 1985. godine, zatim filma *Bubimir* iz 1988. godine te filma *Batman* iz 1989. godine. U glazbi za film *Bubimir*, Elfman je inkorporirao simfonijski orkestar, sintesajzer, vokal i dvije pjesme Harrya Belafontea. Kada je Elfman prvi put počeo stvarati filmsku glazbu osamdesetih godina, skladao je u romantičnom simfonijskom stilu klasičnog holivudskog filma. Njegov film *Batman* (1989.) oblikovan je po uzoru na Korngolda i Rozsu, koji su bili Elfmanovi priznati utjecaji. Do danas, vrlo malo Elfmanovih partitura koristi pop glazbu na bilo koji način, a i sam je Elfman službeno izrazio svoju nesklonost prema popu (Kalinak 2010: 108).

U osamdesetim godinama prevladavali su *soundtrackovi* koji su bili temeljeni na raznim poznatim hitovima (*songovima*), kao na primjer u filmovima *Flashdance* (1983.) i *Footloose* iz 1984. godine, redatelja Herberta Rossa. Orkestralni *scoreovi* su bili na neki način podređeni originalnim pjesmama, poput tematske pjesme za film *Istjerivači duhova* (1984.). Tako je bilo i u slučaju filma *Povratak u budućnost* iz 1985. godine, redatelja Roberta Zemeckisa, koji je prepun popularnih pop hitova tog razdoblja.



John Williams također nastavlja tradiciju “zlatne ere“ filmske glazbe s nezaboravnim partiturama za film *E.T.* iz 1982. godine, redatelja Stevena Spielberga i serijal filmova *Indiana Jones* (1981-1989.).

1989. godine prvi put na filmsku scenu stupa kompozitor Hans Zimmer s glazbom za film *Crna kiša*, redatelja Ridleya Scotta, čija temp traka ubrzo postaje veoma popularna u kontekstu akcijskih filmova. Zimmer i dalje ostaje utjecajan zahvaljujući opsežnoj i inovativnoj upotrebi tehnologije i hiper-kolaborativnom pristupu glazbenoj produkciji.

#### 4.6. Prevlast pop i rock glazbe na filmu(1990. godine)

U periodu od 1980-ih do 1990-ih, nisu se dogodile velike i bitne promjene što se tiče tehnika snimanja filmova, ali je zato umjesto klasičnih orkestralnih *scoreova*, vrlo popularna postala upotreba pop i rock pjesama u *soundtrackovima*.

Kako je filmska glazba prerasla u vlastitu umjetničku formu, tako su filmovi nastavili inkorporirati i koristiti gotovo svaki glazbeni žanr. Iako su simfonijski *scoreovi* ostali i dalje popularni, postoji mnogo filmova koji su izbjegavali bilo kakvu orkestralnu glazbu. Proliferacija sintesajzera 1980-ih, a kasnije i digitalnih audiozapisa i virtualnih instrumenata tijekom 1990-ih i 2000-ih godina, potaknula je rađanje i renomiranje novih filmskih skladatelja.

Tako i poznati redatelj, Quentin Tarantino, 1992. godine predstavlja svoj debitantski film *Psi iz rezervoara*, za čiji soundtrack osobno selektira i ubacuje rock glazbu iz perioda 1960-ih pa sve do 1980-ih godina. Tarantino govori kako za svoje filmove ne koristi skladatelje, već sam odabire pjesme i način na koji će glazba biti osmišljena i realizirana u filmu.

“Obično ne koristim originalan score pri izradi filma. Ne vjerujem nijednom skladatelju dati zadatak komponiranja glazbe za moj film. Nikome ne bih dao takvu vrstu odgovornosti. Imam osobno jednu od najboljih zbirki soundtrackova. Krenem kopati po svojoj zbirci i počinjem vizualizirati sekvence. Na taj način pišem i dizajniram glazbu za film; izbacujem skladatelja. Suradujem s najboljim skladateljima, Enniom Morriconeom, Lalo Schifrinom, Johnom Berryjemali, ali se ne raspravljam s njima.”<sup>4</sup>

Njegov drugi film, *Pakleni šund* iz 1993. godine, koji prema mišljenju mnogih filmskih kritičara slovi kao jedan od najvećih scenarija ikad napisanih, također je prožet eklektičnim *soundtrackom* koji uključuje američki *rock and roll*, *pop*, *soul* te surf glazbu. Uz renomirane američke glumce - Umu Thurman i Johna Travoltu, koji plešu twist na poznati hit Chucka Berryja “You Never Can Tell“, mnoštvo je popularnih pjesama koje se provlače kroz cijeli film. Neke od njih su "Son of a Preacher Man", "Jungle Boogie", "Girl, You'll Be a Woman Soon,".

---

<sup>4</sup> <https://filmscoreclicktrack.com/tarantino-on-film-music/>

*Soundtrack*, odvojen od filma, stoji kao samostalni dio i predstavlja suštinsku glazbu cijelog filma. Prijelazi između pjesama su veoma suptilni i prate tijek radnje. Nijedna pjesma se ne čini neumjesnom ili ubačenom na silu - svaka melodija podržava i poboljšava glavne detalje filma. Zanimljivo je napomenuti da je *soundtrack* filma dostigao 6. mjesto na SoundScan ljestvicama i to zahvaljujući pjesmi mediteranskog porijekla, "Misirlou", koja se javlja na početku filma i koja se od tada počinje koristiti i u videoigrama, televizijskim serijama i surferskim dokumentarcima. Pjesme koje se koriste u filmu daju mu bezvremensku kvalitetu, osjećaj da se događaji na ekranu odvijaju u alternativnoj stvarnosti.

Još jedan primjer gdje se filmski *soundtrack* sastoji samo od pop glazbe 1970-ih, 1980-ih i 1990-ih godina je film *Trainspotting* iz 1996. godine, redatelja Dannyja Boylea, baziran na istoimenom kulturnom romanu Irvina Welsha. *Soundtrack* navedenog filma je predstavljao *underground* kulturu iz dva različita glazbena svijeta - engleske *techno* scene (Underworld, Leftfield, Bedrock) i *britpopa* (Blur, Pulp, Sleeper).

Vrlo zanimljiva činjenica je da se redatelj John Williams u potpunosti suprotstavio trendu toga vremena i držao se svojih orkestralnih korijena prilikom komponiranja glazbe za film *Jurski park* iz 1993. godine, redatelja Stevena Spielberga. Glazbenici iz ne-simfonijskih pozadina nastavljaju uspješno stvarati svoj pečat u filmskoj industriji, uključujući *rock* zvijezde (ili bivše *rock* zvijezde) kao što su Trent Reznor iz Nine Inch Nailsa, Cliff Martinez (bivši bubnjar Red Hot Chili Peppersa) i *Radioheadov* Jonny Greenwood. Osim toga, u ovom razdoblju je prisutno najviše aktivnih skladateljica do sad, uključujući Wendy Melvoin i Lisu Coleman, Micu Levya, Miriam Cutler i Rachel Portman.

U svom uvodu, Lapedis se brine o rasprostranjenom fenomenu korištenja popularne glazbe u filmu: "Komodifikacija pop glazbe ne objašnjava u potpunosti eksploziju njezine uporabe u konvencionalnoj kinematografiji. Očito je da su ekonomski problemi multinacionalne industrije, kinematografije i glazbe, najvažniji, te je ovaj novi fenomen očigledno otvorio novo tržište za prodaju soundtrackova. Međutim, zanimljive su posljedice promjenjivih odnosa manifestacije pop glazbe kroz sliku-kako je pop glazba u svom trominutnom obliku utjecala na narativnu strukturu konvencionalne kinematografije i kako je pojava pop videa u svim njegovim oblicima promijenila i način na koji glazba surađuje sa slikom ali isto tako i način na koji publika čita vizualno/glazbene tekstove" (Wierzbicki, 2009: 222).

Kasnije ona ističe da je jednostavna činjenica – takve su pjesme popularne jer su već poznate filmskoj publici te po definiciji izazivaju doživljaje koji se razlikuju od onih koji se mogu izazvati originalnim partiturama: “Pop pjesme u filmovima koriste vlastite emocionalne konvencije (emocionalne konvencije pop glazbe) i time postavljaju te filmove u mnogo širi kontekst popularne kulture nego što bi to bio slučaj s tradicionalnim partiturama. Suprotno tome, prema Schoenbergovom stavu da "glazba nikada ne smije povlačiti značenje za sobom" i Eislerov opis "apstraktne umjetnosti par excellence", pop glazba, čije je postojanje odvojeno od vizualnog sustava, ipak posjeduje vlastita kodificirana značenja i asocijacije. Ta su značenja izvučena iz zajedničkih konvencija glazbenog značenja koje se onda povezuju s vizualnim sustavom na koji su upregnute“ (Wierzbicki, 2009: 222).

Pop je možda nekada bio novitet u filmu, ali je s vremenom postao tako dobro utemeljen da se može osloniti na vlastitu tradiciju. Današnja publika uživa u filmovima koji brišu granice između orkestralnih partitura i energije popularne glazbe, čineći *soundtrackove* raznovrsnijima, snažnijima i relevantnijima te u konačnici predstavljaju moderan filmski zvuk.

#### 4.7. Razvoj tehnologije i nove filmske glazbe (2000. godine do danas)

U današnje vrijeme koje obilježava gotovo dnevni razvoj novih tehnologija te uz znanje o filmu i filmskoj glazbi, stečeno tijekom stoljetnih iskustava, filmski skladatelji imaju mogućnost stvaranja savršenog *scorea* - naglašavajući pritom radnju filma i likove i pretvarajući ga u nezaboravno iskustvo. Iako nije bilo većih razlika u filmskim tehnikama između 2000-ih i 2010-ih, *soundtrackovi* i *scoreovi* nastavljaju pomicati granice. Kako je tehnologija nastavila napredovati kroz novo tisućljeće, tako je napredovao i zvuk sintesajzera kao i mogućnost stvaranja još ekstravagantnijih *scoreova* i *soundtrackova*.

Soundtrack za film *Obitelj čudaka* iz 2001. godine, redatelja Wesa Andersona, sadrži i originalni orkestralni *score* koji je napisao Mark Mothersbaugh, ali i kombinaciju raznih *rock* pjesama iz perioda 1960-ih do 1990-ih godina.

Postoje neki filmski *scoreovi* koji su toliko nezaboravni i učinkoviti da mogu djelovati jednako dobro i kao samostalni album. To je slučaj s angažmanom grupe Daft Punk na filmu *Tron: Nasljedstvo* iz 2008. godine, redatelja Josepha Kosinskog. Postoje podvojena mišljenja o navedenom filmu, ali pulsirajući *score* Daft Punka savršeno je uhvatio digitalni *soundscape* filma, a također je doživio uspjeh kao veliki Daft Punkov album.

Možda nijedan drugi suvremeni skladatelj nema širu i veću bazu obožavatelja od Hansa Zimmera, čije su veličanstvene, grandiozne kreacije oštre i nevjerojatne. Za film *Početak* iz 2010. godine, redatelja Christophera Nolana, Hans Zimmer htio je stvoriti elektronički nastrojen *score*, ispunjen nostalgijom i tugom, kako bi odražavao atmosferu filma. Također je koristio zvukove gitare koju je svirao Johnny Marr, gitarist grupe The Smiths. Njegov rad na filmu *Kralj Lavova* iz 1994. godine donio mu je "Oscara", a suradnje s velikim filmskim stvarateljima, ne samo da jasno pokazuju Zimmerov nesavladiv raspon, nego također naglašavaju zapanjujuću dosljednost tijekom cijele njegove filmografije. Suradivao je s Ridleyem Scottom na povijesnom epu *Gladijator* iz 2000. godine, zatim s Terrenceom Mallickom na filmu *Tanka crvena linija* iz 1998. godine i s Nancy Meyers na filmu *Ljubav i praznici* iz 2006. godine. Međutim, nijedna suradnja u Zimmerovoj karijeri nije bila značajnija ni konkretnija od one s Christopherom Nolanom. I premda bi njegov angažman u trilogiji filmova *Crni Vitez*, kao i u filmovima *Početak* i *Interstellar*, bio dovoljan da impresionira čak i najstrože ocjenjivače, Zimmer je nadmašio sebe svojim iskonskim,

svevremenskim i izrazito moćnim *scoreom* za film *Dunkirk* iz 2017. godine. Nolanovo remek-djelo ne bi bilo upola uspješno bez Zimmerove vrtoglave glazbene siline.

Godine 2005. redatelj Christopher Nolan učinio je čudo koje nitko nije očekivao - oživio je Batmanovu franšizu i maknuo loš okus koji je ostavio Joel Schumacher s gotičkim gradom preplavljenim neonskim svjetiljkama i gumenim bradavicama. Kompozitori Hans Zimmer i Newton Howard odlučili su ne kopirati ono što je napravljeno, tako da ni u ovom *soundtracku* ne fali Zimmerove moderne i tradicionalne fuzije. Zimmer je sastavio subjekte djelovanja, dok je Newton Howard radio dramska djela. Oboje su postigli još jednu fuziju stilova – uspjeli su uhvatiti suštinu tamne radnje i karakterizaciju likova.

Zimmerova glazba je meditativna i duboka, srceparajuća i ushićena, svjesna svoje moći, a ipak, jednostavna, vedra i lijepa. To je ono rijetko umjetničko djelo koje izaziva granice svog medija i ne propušta dotaknuti najudaljenije krajnosti.

John Williams izradio je više ikoničkih djela filmske glazbe nego bilo koji drugi skladatelj u povijesti. Nije mu strano stvaranje temeljne franšizne glazbe (*Ratovi zvijezda*, *Indiana Jones*), ali njegov rad na serijalu filmova *Harry Potter* uistinu je magičan. Slušajući glazbu skladanu za navedeni film, nemoguće je ne “teleportirati” se u svijet čarobnjaka – a to je zaista moć sjajnog filmskog *scorea*.

Osim što je osvojio Oscara za prvi i treći nastavak trilogije *Gospodara Prstenova*, Howard Shore je 2004. godine preradio svoju glazbu u simfoniju “Lord of the Rings“, format koji se pokazao nevjerojatno popularnim diljem svijeta. Ovaj putujući koncert, sastoji se od šest stavaka, po dva iz svakog od tri filma, u izvedbi velikog simfonijskog orkestra i zbora, postavljenih uz pripadajuće slike na ekranu. Teme navedenog *soundtracka* i providni trenuci mira u glazbenim tonovima, doprinijeli su oblikovanju onoga što će predstavljati jedan od najboljih primjera kinematografskog pripovijedanja; ne može se govoriti o važnosti tih filmova bez spominjanja Shoreovog epskog doprinosa. Kompletna zbirka traje oko deset sati, a ekspanzivna priroda glazbe nalaže da je treba doživjeti kao kohezivnu cjelinu, a ne u fragmentima. Nekolicina filmova može se mjeriti s veličinom Jacksonove majstorske adaptacije J.R.R. Tolkienovog književnog klasika, a isto tako samo nekoliko filmskih *scoreova* može se usporediti s onim što je učinio Shore.

Svaka ikonička franšiza ima svoj zvučni pečat, a to je svakako vrijedilo za ambicioznu trilogiju *Gospodara Prstenova*, redatelja Petera Jacksona. Fenomenalna originalna skladba kompozitora Howarda Shorea neodvojiva je od ikoničkih filmskih serijala, a njegova glazba došla je do velikog izražaja na filmu iz 2001. godine, *Gospodar Prstenova: Prstenova družina*. Od toplih, divnih Hobitovih tema preko eterične glazbe za vilenjake, do stvarno zastrašujućih tonova za orke i Uruk-hai, zvučni pejzaž navedenog filma je epski i uvodi gledatelje u ono što će se tek dogoditi. Raznolikost ovog *scorea* i glazbe zaista potvrđuje uspjeh u povijesti kinematografije. Howard Shore je uglazbio mnogo filmskih klasika: *Kad jaganjci utihnu* iz 1991. godine, *Sedam* iz 1995. godine i *Muha* iz 1986. godine, ali upravo su ga njegove melodije iz Međuzemlja smjestile na filmsko nebo. Skladanje za trosatni ep nije mali zadatak, ali Shore je imao na umu prikladnu opernu viziju. Koristio je patuljke i vilenjake u zbornim djelima kako bi predstavio krajolik Međuzemlja i iskoristio Enyin mračni vokal kako bi progonio svoje tiše trenutke. Peter Jackson je možda ušao u filmsku povijest režirajući prvi fantazijski *blockbuster*, ali Shore je sa složenim kompozicijama postavio filmsku glazbu na jednu višu razinu kojom je zaslužio i Oscara. Osvrćući se na glazbu, Shore je rekao: “Želim da se doima starom. Želim stvoriti vrlo specifičan zvuk za ovu priču - želim da se čini kao da je netko otkrio score Gospodara Prstenova negdje u nekakvom trezoru”<sup>5</sup>

Čini se da je trenutni trend u svijetu filma proizvesti nešto 'epsko', a studiji se natječu u vizualnim efektima, CGI integracijama i sada 3D kompatibilnostima (*Avatar*, *Tron: Legacy*, *Thor*). Danas, filmski skladatelji koriste prave instrumente kako bi podržali i poboljšali elektronski zvuk glazbe, a sutra ih možda uopće neće trebati da bi zadovoljili čak i najtradicionalniju publiku. Je li to zaista važno za slušatelje koji ne znaju razliku između stvarnog i sintetičkog zvuka? Kako tehnologija napreduje, čin skladanja postaje demokratskiji. Neki tradicionalisti mogu tvrditi da ovakva situacija predstavlja veliki korak natrag u smislu kvalitete skladanja, ali svi mi imamo priliku prihvatiti nove tehnologije kako bismo doprinijeli oblikovanju budućnosti filmske glazbe.

---

<sup>5</sup> <https://underthefallenleaves.wordpress.com/2012/01/05/the-magic-behind-the-music-of-the-lord-of-the-rings/>

Došao sam do zaključka da je upotreba križanja (*crossover*) u filmskoj glazbi inspirativna, ali i ograničavajuća. Zašto je inspirativna? Jer pruža beskrajne mogućnosti za stvaranje novih zvukova kroz nove metode kompozicije. Zašto je ograničavajuća? Zbog složenosti samog zvuka - trenutačna uporaba tehnologije stvaranja uzorka još uvijek nije prisutna, potrebna nam je bolja tehnologija. Interpretacija zvuka pomoću dostupne tehnologije još nije dostigla fine detalje akustičnog zvuka. Zvučna formula akustičnog zvuka instrumenata traje stoljećima, no hoće li i današnji digitalni zvuk opstati toliko dugo?



## 5. ANALIZA GLAZBE U FILMOVIMA

### 5.1. *Psiho* (1960.) - Alfred Hitchcock

Cilj ovog poglavlja je analiza 5 filmova u kontekstu uloge glazbe u svakom od njih. Za prvi film odabrao sam kulturni film *Psiho* iz 1960. godine, redatelja Alfreda Hitchcocka. Jedna od najvažnijih tehnika pripovijedanja u filmu *Psiho* jest upravo sam *soundtrack*. Glazbu za film je skladao legendarni skladatelj Bernard Herrmann koji je prethodno radio s Hitchcockom na naslovima kao što su *Vrtoglavica* i *Sjever-sjeverozapad* i *Čovjek koji je previše znao*. Njihova međusobna suradnja na filmu *Psiho* ipak je ono što im je donijelo najveći uspjeh.

Prije nego krene radnja, čujemo uznemirujući *soundtrack*, nakon čega slijedi sjajna naslovna sekvenca koju je stvorio Saul Bass. Glazba nas uvodi u priču, postavlja ton i ulijeva osjećaj straha u publiku. Ovo je jedan od najmračnijih filmova ikad snimljenih, a filmski *score* je pomogao uvući publiku u svijet ovog filma.

Čak i u uvodnoj špici filma čujemo uznemirujuću glazbu dok gledamo kako tekst biva izrezan. To upućuje publiku na saznanje da će to biti film o ubojstvu. Od tog trenutka nadalje glazba postaje vedrija, svjetlija i romantičnija, ali i dalje zvuči slično poput teme koja se čuje na samom početku. Zvuči poznato jer je cijeli zvučni zapis sastavljen samo za gudačku sekciju zbog čega se dobiva poprilično ogoljeli osjećaj. Herrmann je rekao da želi koristiti samo gudačke instrumente kako bi odgovarao crno-bijeloj tehnici korištenoj u ovom filmu.

Nakon uvodne scene u hotelskoj sobi, ne čujemo glazbu sve dok Marion ne odluči uzeti novac. To omogućuje gledateljima da povežu *score* s vršenjem loših djela. Uvjetovani smo da slušamo glazbu samo kada se događa nešto loše. Kada u radnji vidimo da likovi imaju predbračni seksualni odnos, čujemo pojednostavljenu verziju *scorea*, a kada Marion odluči uzeti novac, *score* postaje intenzivniji. Glazba u ovom filmu postoji kako bi se postigle dvije stvari - oblikovanje misli gledatelja prema moralu filma i neizvjesnost.

Nadalje, u sceni gdje Marion odluči napustiti grad i potom ugleda svog šefa, čujemo najintenzivniju glazbenu pozadinu do sad. U tom trenutku ona shvaća da nema povratka. Odlučila je riskirati sve. Glazba to odražava; dok gledamo Marion kako vozi cijeli dan, usporedno pratimo i slušamo glazbu koja odražava koliko joj je zapravo teško. Iako je ne vidimo satima, znamo da je to bilo vrlo intenzivno iskustvo zbog odgovarajućeg *scorea* koji prati samu radnju. Nakon što odluči odmoriti, dolazi policajac koji je probudi i krene ispitivati. U ovom trenutku publika ne zna što će se dogoditi, ali znamo da njezina situacija postaje sve teža zbog nove promjene u *scoreu*. Kako Marion napreduje kroz svoje putovanje, zvučna podloga postaje sve prodornija i intenzivnija sve dok ne stigne do motela Bates. Prvo što čujemo kad Marion vidi znak Bates Motel završetak je glazbene teme. Kao što sam već spomenuo, uvjetovani smo da dijelove filma koji su pozitivni ili neutralni gledamo bez glazbene pozadine, dok sekvence filma koje vidimo i osjećamo negativnima prati odgovarajući *score*.

U trenutku kad Marion stigne u Bates Motel, glazba prestaje na način da nas navodi da pomislimo kako se radi o dobrom i sigurnom mjestu. Sljedeći put čujemo glazbu po odlasku Normana na večeru, odnosno, u trenutku kada Marion razmišlja o tome gdje sakriti novac.

Tijekom prve polovice filma stavlja se veliki naglasak na novac. Postoje i audio i vizualni znakovi koji govore da je navedeni novac važan. To se radi na način da Normana ne gledamo kao prijatelju, već ga percipiramo kao neobičnu i pomalo čudnu osobu. Sve dok je novac siguran, priča bi trebala slijediti tijekom i likovi bi trebali biti sigurni.

Dok gledamo filmove, pogotovo misteriozn, pokušavamo shvatiti što se događa i što će se sljedeće dogoditi. Hitchcock to, naravno, zna i usredotočuje našu pažnju na sitne detalje. Čitav prvi dio filma naglasak stavlja na novac, ali na kraju - novac nema stvarnog utjecaja na priču. Kada vidimo da novac nije uključen u scenu i kada čujemo da nema glazbe, spuštamo svoj gard i osjećamo se sigurno. Na primjer, u trenutcima prije zloglasne scene tuša, vidimo da Marion izračunava koliko je novca ostavila, dok u pozadini čujemo glazbu. Odmah nakon toga saznajemo da je prodala veći iznos - glazba se tada zaustavlja i zbog toga stvaramo pretpostavku da će sve biti u redu s Marion. Mi kao publika, pretpostavljamo da je sigurna i nismo više napeti i zabrinuti za nju, ali uskoro saznajemo da smo čitavo vrijeme bili u krivu.

Kada glazba svira u "tuš-sceni", njezina je svrha dopuna vizualnog. Izvorno je Hitchcock namjeravao da se ova scena odigra bez glazbe. Specifičan je rez bio baziran na *scoreu*, ali on čini scenu intenzivnijom. Gledatelji tijekom filma uopće ne vide nož niti ubojstvo. No, kombinacijom smislenog uređivanja i zvučnog zapisa, uspijevamo sve sastaviti i povezati. Svaka oštra nota koju čujemo trebala bi biti ekvivalent oštrice koja ulazi u tijelo.

Hitchcock uspoređuje složenu ljudsku psihu s jednostavnom glazbom i crno-bijelim izgledom. Jednobojna boja gudačkog orkestra odražava crno-bijele slike i odgovara napetom tonu filma. Redatelj uspijeva zadržati neizvjesnost u sporijim dijelovima filma, primjerice kada glavni lik ukrade veliku sumu novca. Dok Marion napušta grad sa spomenutim novcem na svom suvozačkom sjedalu, zvukovi violine u brzom ritmu stvaraju nalet živaca, a publika praktički može osjetiti kako joj se trbuh „trza“. Ovaj se glazbeni stil ponovno pojavljuje kad god Marion obrađuje ukradeni novac, otkrivajući strah i provizornost koju osjeća zbog svojih impulzivnih postupaka. Slična glazbena shema koristi se kad Marionina sestra, Lila, dok se nalazi u kući Batesa, ugleda Normana koji joj se krene približavati. Kratki zvukovi violine odražavaju sestrinu iznenadnu paniku dok traži mjesto za skrivanje.

Iako glazba uspješno zadržava napetost u sporijim dijelovima filma pomoću tehnike *ostinato* (tehnika u kojoj svaka nota ima isti stres kao i posljednja), najvažniji detalj filma je pojava zloglasne violine. Užasavajuća sekvenca usmjerena na violinu održava zvonjenje bubnjića sa svakim visokim naprežanjem. Hitchcock koristi "kričave" violine u najintenzivnijim filmskim scenama. Prva od tih scena je kada se Marion tušira u svojoj motelskoj kupaonici. Scena počinje tiho, a publika se može povezati s osjećajem ranjivosti čuvši zvukove vode koja teče kroz odvod i jezivu okolnu tišinu izvan zavjese za tuširanje. Čak i kad se ubojica približi, glazba ne počinje. Tek kada se zastor otrgne i oštrica se podigne, otkrivaju se Normanove okrutne namjere. Piskutave violine prate Marionine krikove, a gledatelji čak mogu čuti i zvuk noža.

Osim Marion, i detektiv Milton Arbogast također postaje žrtvom Normanove iskrivljene osobnosti. Dok se Arbogast približava Batesovoj kući, prati ga zvuk violončela. Međutim, kada detektiv ulazi u kuću, glazba prelazi u visoke tonove violine, što označuje da se Arbogast nalazi u rizičnoj i opasnoj situaciji. Violine nastavljaju akumulirati visoke zvukove dok se Arbogast pažljivo penje po stepenicama. Kada Norman - obučen kao majka - napadne Arbogasta, glazba se vraća svom poznatom "kriku" i "vrišti" u ime poginulog istražitelja. Publika može

pretpostaviti da pojačani zvuk violine signalizira nasilje. Ta se pretpostavka pokazala točnom kad se Marionina sestra spušta u podrum kuće Bates, gdje nalazi gospođu Bates kako sjedi na stolcu. Dok se Lila približava liku na stolcu, glazba ostaje relativno dosljedna, što sugerira da gospođa Bates ne predstavlja stvarnu opasnost. Kada Lila otkrije da je Normanova majka zapravo samo leš s perikom, glazba se ne mijenja; međutim kad Lila vrišti i pogleda prema vratima podruma, violine krenu pratiti njezine krikove. Ovoga puta, violine se oglašavaju čak i prije pojave same opasnosti. Unatoč tom malom zakašnjenju, sumnje ubrzo postaju istinite u trenutku kada Norman upada u sobu, s vlasuljom na glavi i oštricom u ruci. *Score* u ovom filmu je ključan za izgradnju tona i atmosfere i za prezentiranje filma *Psiho* kao jednog od najboljih horor filmova svih vremena. Od početka do kraja, glazba pomaže dopuniti film i čini ga fantastičnim. Hitchcock je uspio sve povezati - priču, neizvjesnost i zaplet radnje s glazbenom podlogom. Suradnja između Hitchcocka i Hermanna rezultirala je zaista lijepim i fenomenalnim filmovima, a ovo je izvrstan primjer jednog od njih.

Film *Psiho* naglašava važnost ne samo kinematografske tehnike neizvjesnosti, već i zvučnih strategija. Film se oslanja na korištenje neizvjesnosti i napetosti, pomoću kojih Hitchcock manipulira publikom i još jednom dokazuje svoje majstorstvo u umjetnosti istinskog užasa.

Smatram da je za gotovo 50% učinka filma *Psiho* definitivno zaslužna glazba. Zašto? Osobno, zvuk je bio neugodniji od ostalih kinematografskih tehnika korištenih u filmu. „Vrištanje“ violina u brzom tempu izaziva veliku neugodu i uznemirenost. Radnja je dovoljna da uplaši odraslog čovjeka - Hitchcock dodaje i svoje ekstremne kutove kamere, sjene i glazbu kako bi podigao ovaj zastrašujući film na razinu trilera epskih razmjera. Hitchcockova glazba u filmu *Psiho* je nezamisliva i uznemirujuća. Intenzivna kompozicija glazbe dodaje ekstremnu neizvjesnost i gledatelju donosi napetost. Bilo da su oči otvorene ili zatvorene, gledatelj može osjetiti atmosferu, osjetiti strah kod glumaca, rastuću neizvjesnost ili Normanovo ludilo.

Nekoliko scena koje najbolje objašnjavaju Hitchcockovu briljantnost:

1. "Bates Motel" - Marion bježi u autu iz Phoenixa s 40.000 dolara i završava u motelu Bates. Hitchcockova kombinacija glazbe i glasa djelotvorna je do točke gdje publika se počne osjećati neugodno.
2. "Scena iz tuša": Marion se tušira, a sve što čujemo je zvuk vode. U trenutku kad Norman otvori zavjesu počinje „škripanje“ violine. Glazba u kombinaciji s Marioninim vrištanjem i Normanovim činom, čini ovu scenu krajnje neugodnom i užasavajućom. Jednom kad se Marion sruši na pod kupaonice, glazba se zaustavlja, a tuš nastavlja prskati (anempatički efekt). Glazba je ključna za učinkovitost ovog mjesta ubojstva.
3. "Arbogast susreće majku": U prvim trenucima ove scene glazba odražava Arbogastove znatiželjne namjere. Kada uđe u kuću, glazba se pomalo gradi uz neizvjesnost. Dok se penje stepenicama, glazba postepeno postaje sve glasnija sve dok se Norman prerušen u majku ne približi i počne ga ubadati. Slično kao i u sceni iz tuša, krikovi violina i neugodna glazba upotpunjuju zastrašujuću scenu.

Hitchcock je bio posebno zadivljen Hermanovim „vrištećim“ violinama –zato ga je cijenio i pridavao mu brojne zasluge. Toliko je bio zadovoljan Hermannovom glazbenom podlogom da mu je gotovo udvostručio plaću na 34,501 dolara.<sup>6</sup>

Za film *Psiho*, Bernard Hermann je napravio gudačko remek-djelo, "crno-bijelu" glazbu koja je zvučno pulsirala onoliko često koliko je „grizla živce“ gledatelja. Navedena glazba pokazat će se kao skup svih prethodnih Hermanovih *scoreova* za Hitchcockove filmove, prenosivši dojam ponora koji predstavlja ljudsku psihu, dok su strah, čežnja i žaljenje izvori Hitchcockovog svemira.

---

<sup>6</sup> <http://filmsound.org/articles/hitchcock/makingPsiho.htm>

## 5.2. *Paklena naranča* (1971.) – Stanley Kubrick

Sljedeći film kojim ću se baviti je film *Paklena naranča* iz 1971. godine, redatelja Stanleya Kubricka. Zasluge za glazbu za navedeni film pripisuju se kompozitoru Walteru Carlosu koji je tada već bio poznat po svom albumu *Switched-On Bach* - elektroničkoj adaptaciji poznatih djela klasičnih skladatelja. Zvuk koji je snimio svirajući Bacha na sintesajzeru bio je i klasičan i futuristički - odlično pogodan za film "*Paklena naranča*". Carlos je već bio u procesu pisanja glazbe za istoimeni roman, kada mu je prijatelj poslao isječak iz londonskih novina u kojem je pisalo da je Kubrick počeo snimati film prema adaptaciji navedenog romana. Carlos je nastavio raditi na svojoj glazbenoj kompoziciji, a kada je u *New York Timesu* vidio članak u kojem je pisalo da je Kubrick završio snimanje filma, kontaktirao ga je i predložio da koristi njegovu glazbu u svom filmu. Kubrick ga je pozvao u London, što je dovelo do zajedničke suradnje na filmu "*Paklena naranča*".<sup>7</sup> Važno je napomenuti da je za glazbu *Paklena naranča* zaslužan "Walter Carlos", iako je skladatelj kasnije postao "Wendy Carlos".

Walter Carlos je za film "*Paklena naranča*" snimio elektroničke verzije djela brojnih klasičnih skladatelja, uključujući Beethoverna, Rossinija i Purcella, a Kubrick je u film uključio i neke Carlosove originalne skladbe. Njegova adaptacija zbornog pjevanja iz Beethovenove *Devete simfonije* bila je prvo elektroničko "vokalno" djelo ikada proizvedeno. Djela tih skladatelja, u filmu prate agresivne napade glavnog protagonista Alexa, kao i njegove nasilne fantazije, pozajmljujući im ekstatičnu i nadrealnu kvalitetu koja bi se mogla podudarati s načinom na koji se Alex osjeća tijekom njih. Film započinje Carlosovom originalnom kompozicijom *Timesteps*, koja jednim sporim, gromoglasnim i nezemaljskim zvukom postavlja zlokoban ton za cijeli film. Toliko toga se može reći o jedinstvenom stilu i tehnikama koje se koriste u filmu "*Paklena naranča*". Film je obložen zanimljivim snimkama kamere, podebljanim bojama koje se koriste za kostimiranje i set te naravno upečatljivim zapletom. No, ono što je po meni najupečatljivije i najzanimljivije jest zvuk, točnije upotreba glazbe. Glavni lik, Alex, uživa u seksualnim odnosima i nasilju, ali svoju najveću strast pronalazi u Beethovenu – preciznije, u njegovoj *Devetoj simfoniji*. Alex je vođa četveročlane grupe s kojom putuje naokolo. Nasilni su i agresivni, a njihovo

---

<sup>7</sup> <https://www.sparknotes.com/film/clockworkorange/section3/>

ponašanje je neprimjereno i avangardno – primjerice - piju mlijeko s lijekovima. Alex, na kraju, biva izdan i završava u zatvoru, gdje pristaje volontirati na određenom eksperimentu. Tijekom eksperimenta, Alex je uvjetovan da se razboli pri samoj pomisli na nasilje, ali je isto tako neplanirano i slučajno uvjetovan da se razboli čim čuje Beethovenovu *Devetu Simfoniju*.

Deveta simfonija je sastavljena od četiri stavka, od kojih su svi prisutni u filmu. Ostale pjesme u filmu su “Singing in the Rain” i “Pomp and Circumstance”. Navedene pjesme su zanimljivi odabiri - obično su povezani s pozitivnim osjećajima. Pjesma “Singing in the Rain” može biti povezana s osjećajem ljubavi i euforije, kao što je prikazano u izvornom mjuziklu. Međutim, u ovom slučaju, navedenu pjesmu pjeva Alex, za vrijeme svog uobičajenog plesa, dok se priprema da siluje jednu od svojih žrtava. Pjesma na neki način satirizira scenu jer je u neopisivom i šokantnom kontrastu naspram onog što bi trebala značiti. Čini se da je to slučaj s većinom glazbe, osobito kroz prvu polovicu filma i na samom kraju. Glazba se doima poput bizarnog uparivanja sa slikama na zaslonu. Većina glazbe je hrabra i izaziva snažne osjećaje. Film počinje s dramatičnim *scoreom* koji se podudara s uznemirujućim prikazom Alexovog podsmijeha. Film može izazvati osjećaj zbunjenosti jer gledatelj još nije u stanju shvatiti tko je Alex i gdje se nalazi. Alex govori kroz narativ, a gledatelji bivaju informirani kroz njegovu percepciju i viđenje cijele priče. No, bez obzira na to koliko podataka dobivamo iz Alexove priče, glazba, u kombinaciji sa snimkom, ostaje tajanstvena i mistična. Ako bi se slušao *score* bez konteksta radnje filma, prevladavajući osjećaj bio bi uzbuđenje, potresenost, ali i trijumfalnost i ponos. Međutim, kad je glazba uparena s ostatkom filma, javlja se osjećaj povrijeđenosti i zbunjenosti. No, to ne znači da glazba nije učinkovita. Po mom mišljenju, uloga glazbe ovdje nije da pokazuje i odražava kako se gledatelj već osjeća, već prezentira kako se Alex osjeća. Ona ima namjenu empatijskog alata; pokušava nagovoriti gledatelja da se poveže i suosjeća s Alexom, a ne s ostatkom društva. Glazba prati Alexovu vožnju toboganom - od viktimizacije do bivanja žrtvom; od svemoćnog, do bespomoćnog, sve dok ne vrati svoju moć. Gledatelj se isprve osjeća nestabilno i čudno, ali kako film napreduje, tako i gledatelj kreće osjećati svaki usputni zaokret, trzaj i udarac.

Impresivno je kako upotreba zvukova u filmu može transformirati scenu na bilo koji način. Kubrickov rad na području zvuka za ovaj film je veoma jedinstven i nevjerojatno umjetnički. Za potrebe ovog diplomskog rada, točnije za glavni dio – analizu, izabrao sam različite scene u kojima, po mom mišljenju, možemo razumjeti kako taj zvuk pridonosi spektakularnim scenama.

Jedna od scena koju smatram vrlo snažnom veže se uz čin silovanja žene i to pred očima njezinoga supruga. Alex i njegova banda izmislili su priču o nesreći i zamolili korištenje telefona u obližnjoj obiteljskoj kući. U navedenom trenutku, glazba nije postojala, a pozadina je bila tiha, iako su imali vokalni zvuk: dijalog. Odmah nakon što su Alex i njegovi prijatelji ušli u kuću, glasna glazba je krenula svirati. Kako se bližio trenutak silovanja, tako je glazba bila glasnija. Zaključak je da je zvuk bio veoma složen jer je uključivao njihova podsmjehivanja, Beethovenovu glazbu i vikanje. Bila je to glazba sreće - stvorena kako bi gledateljima omogućila da misle o likovima u filmu koji se zabavljaju u opisanom činu. Što se tiče zvučne dimenzije, mislim da je Kubrickov cilj za ovu scenu bio stvoriti kontrast prekrasne dihotomije. S jedne strane, kroz oči "zlikovaca", situaciju percipiramo kao smiješnu, dok je s druge strane, iz perspektive supruge i njezinoga supruga, situacija užasna. Glazba doprinosi prenošenju njihovih emocija u trenutku silovanja. Kubrick je smiješnu i zabavnu glazbu transformirao u misterioznu i punu užasa. Mislim da je određena karakterizacija također prisutna, budući da se Beethovenova poznata skladba uvijek povezuje sa situacijom gdje Alex i njegova "grupa loših momaka" čine kažnjivo, nasilno djelo.

Intrigantna je i scena u kojoj Alex navodno biva izliječen. U trenutku kada se plavokosa žena u toplesu približava liku, glazba je bila neizvjesna, napeta i tajnovita. Svrha te specifične glazbe bila je da gledatelji osjećaju nervozu jer se nije znalo pravo zdravstveno stanje lika. Još jednom su kadrovi (žena u toplesu) i zvuk, zajedničkim snagama i na jedan veoma izražajan način, stvorili snažan utjecaj na gledatelje.

Film "*Paklena naranča*" sadrži vrlo snažan *score* koji potiče na razmišljanje. Ali kada je *score* uparen s tako zanimljivim kadrovima i šokantnom porukom, svi se elementi filma sjedinjuju u jednu cjelinu kako bi formirali nešto što se ne može tako lako opisati. Iako se, smatram, radi o filmu kojeg je teško gledati, definitivno bi ga za života svatko trebao barem jednom pogledati.



### 5.3. *Lice s ožiljkom* (1983.) – Brian de Palma

*Lice s ožiljkom* iz 1983. godine, redatelja Briana de Palme američki je gangsterski film koji donosi priču o Antoniu Montani, kubanskom izbjeglici, koji odlazi u Miami 1980. godine i tamo postaje vođa narko-kartela. Poznati talijanski producent, Giovanni Giorgio Moroder zaslužan je za pisanje i komponiranje *soundtracka* za film. Moroder je pisao i producirao sve pjesme, međutim film je ostvario suradnju s više pjevača. Bivša pjevačica grupe Blondie, Debbie Harry, napisala je traku "Rush Rush". Naslov pjesme je referenca na drogu kokain, a temeljio se na Moroderovom *soundtracku* za film *Američki žigolo* iz 1980. godine. Moroder je surađivao s Peteom Bellotteom, s kojim je napisao "Scarface (Push It to Limit)", "She's on Fire" i "Turn Out the Night". Prva pjesma sadrži vokale Paula Engemanna, dok je u druge dvije pjevala Amy Holland. Arthur Barrow je koautor skladbe "Shake It Up" i "I'm Hot Tonight", u kojima je nastupila Elizabeth Daily, kao i skladbu "Dance Dance Dance" koju je pjevala Beth Anderson. María Conchita Alonso pojavila se u pjesmi "Vamos a Bailar". Soundtrack uključuje dvije instrumentalne pjesme, "Tony's Theme" i "Gina's and Elvira's Theme". *Soundtrack* je osvojio nagradu, Zlatni globus za najbolju originalni *score* na 41. dodjeli Zlatnog globusa.<sup>8</sup>

Glazba u filmu sadrži elemente diska, *post-disca* i *synthrocka*. John Richardson, Claudia Gorbman i Carol Vernallis, u svojoj knjizi „The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics“ objašnjavaju Morodera koji je koristio glazbu kao "materijal za izvođenje predstava, iskustava i energija čija je simbolička funkcija i tekstualna težina razjašnjena auralnom (slušnom) materijalnošću *soundtracka*". (Richardson, Gorbman, Vernallis, 2013.)

*Soundtrack* filma otkriva se publici već u uvodnoj špici. Nedijegetska glazba potiče scenu, a „šlampava“ bas dionica i kasni ritam pomažu dočarati i prikazati određenu dozu misterije. Upravlja se publikom na način da predvide scene koje će se dogoditi i upravo su zbog tog primjera gangsterski filmovi stekli veliku popularnost kroz godine.

---

<sup>8</sup> [https://scarface.fandom.com/wiki/Scarface\\_1983\\_Original\\_Motion\\_Picture\\_Soundtrack](https://scarface.fandom.com/wiki/Scarface_1983_Original_Motion_Picture_Soundtrack)

Međutim, iz uvodne špice filma ne može se jednostavno i lako prepoznati da je riječ o američkom gangsterskom filmu. Zbog toga veliku važnost ima zvučna podloga koja podiže nezivjesnost i strepnju u filmu. Dok *soundtrack* svira, pojavljuju se informacije u tekstualnom obliku koje nam pomažu razumjeti film koji gledamo. Nakon toga, prezentiraju se crno-bijele snimke Fidela Castra koji govori kako neće prihvatiti kriminalce koji pokušavaju zaustaviti revoluciju u svojoj zemlji; kasnije saznajemo da je iz tog razloga naš protagonist Tony Montana biva prebačen u drugu zemlju.

Glazba nastavlja svirati tijekom cijelog govora, a onda iznenada “blijedi“ i nestaje kako bi se čulo navijanje publike. Događa se potpuni kontrast između melodije koja svira i navijanja i klicanja publike (deprimirajuće protiv radosnog). *Soundtrack* mijenja energiju uvodne scene iako uključuje ekvivalentnu pobjedu. To bi se moglo odraziti na život Tonyja Montane u filmu jer simbolizira da se sve u njegovom životu čini kao žurba. Ovo je ključna konvencija mnogih gangsterskih filmova jer je život gangstera vrlo užurban i očaravajući, a publika obično ovu informaciju percipira kao zabavu (osobito mlađe osobe). Isto tako, svakih nekoliko sekundi *soundtrack* uključuje određene zvukove koji nalikuju pucnjavi. To je značajno jer je žanr univerzalno poznat po uporabi oružanog kriminala. Osim toga, glazba pomaže u poboljšanju naracije nudeći sažetak publici o tome što može očekivati tijekom cijelog filma. Kako se glazba nastavlja, tako postaje mnogo brža i užurbana kako bi vidljivo predočila uzbuđenje koje je simbolično za gangsterski žanr.

Kao što sam već spomenuo, postoji nekoliko različitih kategorija zvuka u filmu. To su dijalog, zvučni efekti i glazba. Film *Lice s ožiljkom* koristi sve tri različite kategorije zvuka tijekom cijelog filma. Dijalog se odnosi na ono što likovi zapravo verbaliziraju i razgovaraju. Dijalog može kroz zvuk mnogo učiniti za gledatelja – može ga informirati o tome što se događa u prizoru; što lik osjeća (jer određeni lik zapravo izražava određeni zvuk).

Zvučni efekti su zvukovi koje gledatelj čuje dok se tijekom filma odvijaju određene radnje. Na primjer, ako se puca iz pištolja, tada ćete čuti zvučni efekt pucnja ili možda čak i zvuk granate koja udara u pod. Druga kategorija zvuka je glazba. Glazba ima veze s krajnjim postavljanjem emocionalnog tona za datu scenu u filmu. Dramska scena može koristiti niski tempo i mekani glazbeni stil, gdje kao akcijska scena može upotrijebiti glazbeni stil gitare. U svakom slučaju, sve tri kategorije zvuka igraju važnu ulogu u tome kako će gledatelj interpretirati film.

Glazba povezuje film kao cjelinu na način da gledatelju daje detalje koji su im potrebni za potpuno razumijevanje scene ili čitavog filma. Glazba privlači gledatelje emocionalno, kao i zvučni efekti u akcijskim scenama. Bez zvuka, gledatelj nikada ne bi mogao doći do čvrstog mišljenja o filmu. Specifični zvukovi koji omogućuju gledatelju prepoznavanje žanra su dijalog i zvučni efekti. Dijalog između Tonyja i njegovih kolega prikazuje sve žanrovske karakteristike krimi filma. Isto vrijedi i za zvučne efekte. Zvučni efekti svih akcijskih scena također ukazuju na navedeni žanr filma.

Realni i očekivani zvučni efekti uvijek će se pojaviti u filmovima koje gledamo. To je neočekivano korištenje zvuka koji stvarno privlači gledatelja dublje u film. Ove vrste iznenađenja su uvijek zabavne i uvijek drže gledatelja na rubu napetosti. Budući da je film *Lice s ožiljkom* snimljen davno, smatram da je mnogo zvukova u ovom filmu bilo općenito i očekivano. Međutim, volio bih vidjeti *remake* filma koji bi se koristio najnovijom generacijom tehnologije. Da je u filmu glazba bila aranžirana i postavljena na drugačiji način, gledatelj ne bi doživio film na način koji odgovara samoj tematici i radnji. Na primjer, da u završnoj sceni, gdje se Tony Montana bori za svoj život, svira *country* glazba i da pištolji koriste modernije zvučne efekte koji nisu prikladni toj situaciji, ova scena nikada ne bi imala smisla, a samim tim – niti film.

Glazbene teme koje se javljaju u filmu realistički opisuju likove kojima su podređene. Glavna tema koja prati našeg protagonista Tonya, u filmu se pojavljuje u tri ključna trenutka. Prvi put je prisutna u uvodnoj montažnoj sekvenci, prije nego što ga zapravo i sretnemo. Zatim se javlja u nježnoj, tužnoj verziji dok sjedi za stolom razmišljajući o svojem raspadnutom carstvu, tvrdoglavo držeći utvrdu u uredu dok mu se posao raspada. Jedino društvo u tom trenutku mu je gomila droge - kokaina i razna sjećanja na njegov neuspjeh u brizi za majku i sestru, sjećanja na njegovu odbjegli nevjestu kao i ona vezana uz ubojstvo njegovog slugu. Glazbena tema izvlači gorke uspomene o snu koji je sada u pepelu i o čovjeku kojemu se bliži neminovna i neizbježna smrt. To se ostvaruje nekoliko minuta kasnije, u dramatičnom obračunu s vojskom napadača. Na kraju istu temu sviraju orgulje i gudački orkestar dok on umire. Ove prigode pokazuju njegovu borbu.

Osim navedene glazbene teme, javlja se i "Elvina tema" - oštra i nevinna te "Ginina tema" koja pokazuje svu nježnost, brigu i ljubav koju je Tony osjećao prema svojoj sestri. Isto tako, jedna od Moroderovih skladbi, "Pozivanje na mamu i Ginu",

odražava trenutke čovječanstva kada nije postojala droga i problemi koji idu uz nju. Taj je glazbeni komad "utočište" u kojem je loš čovjek pokazao svoje srce.

Jedan od omiljenijih motiva iz filma je skladba "Svijet je tvoj". Imam osjećaj da se u tih par minuta koncentrira sva magična prašina iz cijelog *scorea*. Rekao bih da su zvuk sintesajzera i ambijentalni štih, koji se provlači kroz navedenu skladbu, zaslužni za veliku popularnost ukupnog filma i njegove glazbe čak i nakon više od 30 godina.

Međutim, dubljom analizom došao sam i do sljedećih saznanja. *Soundtrack* filma pokušava povezati tematsku melodiju s glavnim likom, kojemu to i uspijeva. Iako postoji ta iznimna glazbena fraza koju znamo kao "Tonyjevu temu", ona glazbeno ne predstavlja njegov lik. Razlog tome je tendencija u *soundtracku* kao cjelini da se osloni na modernu elektroničku glazbu tog vremena, kao sredstvo izražavanja značenja. Značenje se uglavnom gubi kod gledatelja zbog zastarjele prirode stila i njegove dislokacije u odnosu na sadržaj filma.

Glazba navedenog filma vezana je uz razdoblje u kojem je nastala, a to su rane 80-te godine. Međutim, prema mom mišljenju, *soundtrack* ne uspijeva zaključiti značenje u smislu karakternih crta likova, raspoloženja ili ambicije. Ipak prezentiraju film suvremenim gledateljima. Dok mnogi filmovi koriste glazbu kako bi ukazali na trenutni društveni kontekst, trendove i raspoloženje dana, oni teže uravnotežiti ovo s elementima bezvremenskog klasičnog *scorea*, koji uspješno gradi napetost, ali i ostavlja dovoljno vremena da se dijegetska glazba stavi u dijalog, pojačavajući vremensko razdoblje označeno smjerom umjetnosti.

*Soundtracku* filma nedostaje osjećaj povezanosti s likovima i dubinom u smislu značenja. Glazba je očigledan proizvod svoga doba. Međutim, ona prati naraciju, umjesto da se isprepliće unutar akcije. *Soundtrack* nam govori da Tony živi u hedonističkim osamdesetim godinama i da je kubanski imigrant, ali ne objašnjava kako te činjenice utječu na njegovo putovanje, kako čine njegov karakter jedinstvenim te kako uzrokuju silaznu putanju njegovog života.

Ne tvrdim da su skladbe u filmu inferiorne u odnosu na bilo koji drugi film, ali postoji mogućnost da nisu u potpunosti uspjele u naumu da istaknu ono bitno u filmu. Mislim da bi određenim izmjenama u glazbi, kao i samom *soundtracku* filma, primjerice po uzoru na druge kultne gangsterske filmove i njihove glazbene tehnike, bilo govora o puno povezanijem i konkretnijem filmu. Na taj bi način kompletni doživljaj istog bio kudikamo zanimljiviji.

#### 5.4. *Psi iz rezervoara* (1992.) – Quentin Tarantino

Kultni klasik Quentina Tarantina, njegov prvi filmski prepad, *Psi iz rezervoara* iz 1992. godine, predstavlja jedan od važnijih trenutaka u povijesti filma i rani uvid u sve ono što volimo u njegovim filmovima i danas: mračan i žestok humor, nepokolebljivu brutalnost i “spot-on-writing“. Također sadrži jedan od Tarantinovih zaštitnih znakova, stilski *soundtrack* pun rijetkih i ne tako rijetkih starih pjesama koje reprezentiraju duboku dimenziju našeg glazbenog leksikona. Film je ukratko - šarenilo krvavih krikova i popunjavajućih *flashbackova*.

Na početku, odmah nakon krvoprolića, javlja se jedna od najzapamćenijih pjesama u filmu, Harry Nilssonov hit “Coconut“. Na neki način ruga se sposobnosti publike da odbaci sav kaos i nasilje kojem su svjedočili i napuste kino dvoranu kako bi nastavili svoj svakodnevni život kao da se ništa nije dogodilo. Zahvaljujući njemu, sada svi znaju što učiniti kad "stavite limetu u kokos“ („put the lime in the coconut“ jedna je od pjesama iz filma). U filmu ne postoji *score*, nijedan orkestralni zapis. Postoji vrlo ograničen broj originalnih pjesama za film koje je izvodio bend Bedlam. Bilo da je riječ o estetskom izboru koji je napravio sam Tarantino ili je to posljedica maloga budžeta (ili možda oboje), glazba korištena u filmu *Psi iz rezervata* svakako daje jedinstven osjećaj.

Sadržaj *soundtracka* je u velikoj mjeri primjer kvalitete ispred kvantitete. Pjesme se većim dijelom koriste na način koji komplimentira prizorima koje prate, a postoje dvije scene koje su postale toliko ikonične da je nemoguće čuti pjesmu i ne misliti na film. To su pjesme “Little Green Bag“ sastava George Baker Selection i “Stuck In The Middle With You“ benda Stealers Wheel.

U uvodnoj sceni, pojavljuju se glavni likovi u crnim odijelima i uskim crnim kravatama kako hodaju usporenim pokretom prema kameri, dok pjesma “Little Green Bag“ Georgea Bakera prezentira “stav“ likova. Veoma jednostavna, a opet jedna od najpoznatijih i prepoznatljivijih početnih kreditnih sekvenci koje postoje. Scena je snimljena u crno-bijeloj tehnici gdje kamera prati likove sa sunčanim naočalama dok hodaju ulicama Los Angelesa u ritmu „ pozadinske glatke“ bas linije. Prezentirani su jedan po jedan, kao “cool“ frajeri koji nešto namjeravaju. Ne znamo što, ali definitivno jedva čekamo da vidimo.

Sedam muškaraca, od kojih je svaki dobio kodno ime po različitoj boji, okupljeni su od strane kriminalnog šefa Joea, kako bi ukrali rijetke dijamante. Stvari krenu naopako i ekipa kriminalaca je prisiljena pričekati u napuštenom skladištu u kojem se odvija, zapravo, većina filma.

Istina je, međutim, kada je riječ o glazbi, film je uglavnom tih. Tarantino je oduvijek bio odličan u građenju intenziteta i to pomoću tišine. Navedena tehnika utječe dobro na film, ali ga razdvaja od *soundtracka*, pojačavajući potonje kao drugačije iskustvo.

U filmu *Psi iz rezervoara*, Tarantino ne "pušta" samo pop pjesme s radija. On stvara fiktivnu radijsku emisiju "K-Billy's Super Sounds of the 70s" koju vodi izvorni komičar Steven Wright, a ta emisija je razlog sviranja pjesama. Cijeli proces pretpostavlja da je Tarantino zabrinut zbog nedijegetske glazbe koja bi mogla poslati pogrešnu "poruku". Osjećaj 70-ih, stvoren glazbom, bio bi u sukobu s naracijom koja je postavljena 90-ih. Čini se da Tarantino "drži glazbu pod kontrolom". On se brine da glazba "pomaže" u informiranju filma, ali isto tako osigurava da nikada ne postane dominantan čimbenik. Emisija "K-Billy's Super Sounds of the 70s" utječe na glavne protagoniste filma jer razgovaraju o njoj, a pojavljuje se i tijekom prijelaznih scena. Također, ima ulogu stvaranja nekih od najupečatljivijih i najuzasnijih trenutaka u filmu. Divna i šarolika "dilanovska, pop, bubblegum" glazba (kako je K-Billyjev voditelj naziva), koja je bila toliko popularna 70-ih godina, daje filmu svoje odgovarajuće karakteristike i pripadajuću atmosferu. Jedna od najstrašnijih scena, koristi privlačnu pop-rock pjesmu "Stuck in the Middle with You" kako bi se ublažio trenutak mučenja policajca kada mu gospodin Blonde (Michael Madsen) odsječe uho. Nakon premlaćivanja zarobljenog časnika, prilično uzbuđen i manijakalni gospodin Blonde uključuje obližnji radio i okreće na stanicu KBILLY, gdje počnu svirati Stealers Wheel. U nastavku gledamo kako gospodin Blonde pleše, vadi i pokazuje oštricu, sve dok ne uslijedi jedan od najsnažnijih trenutaka filma. Gospodin Blonde nakon plesanja, pjevanja i smješkanja, na brutalan način odreže policajčevo uho. Cijela ta sekvenca ne bi bilo tako snažna bez pjesme "Stuck in the middle with you" koja djeluje kao određeno sadističko-ironično olakšanje.

Čini se da je Tarantino svjestan uloge glazbe u svojim filmovima i isto tako veoma vješt u manipuliranju njenom uporabom. Ono što želim reći je da su mnoge pjesme koje se koriste u njegovim filmovima sada isključivo povezane s tim istim filmovima. Kada biste postavili nekome pitanje o pjesmi "Stuck in the Middle With You", odgovor većine ljudi uključivao bi nešto u vezi filma *Psi iz rezervoara*.

Kao što i sam Tarantino kaže: *"Ako je pjesma u filmu jako dobro iskorištena, što se mene tiče, taj film posjeduje tu pjesmu, i nikad se više ne može iskoristiti"*<sup>9</sup>.

Rekao bih da se u potpunosti slažem s Tarantinom – njegovi se filmovi posebice oslanjaju na glazbu kako bi se scene odvijale zajedno u jednom nadrealnom, inspirativnom stilu. Mislim da Tarantino koristi efekt očekivanja i čini publiku svjesnom da je glazba ovdje. Na neki način, moglo bi se reći da publika ima neki oblik kontrole nad glazbom koja se čuje.

Coulthard smatra da glazba u Tarantinovim filmovima doista ima istu funkciju kao i glazbeni *score* u filmovima, što je "usmjeravanje odgovora gledatelja, stvaranje narativnog značenja, poticanje i oblikovanje afektivnog i identifikacijskog angažmana, osiguravanje ritma i vremenskog djelovanja i prostorno jedinstvo i povezivanje glazbe s mislima i akcijama likova" (Coulthard, 2009: 1-6).

U početku glazba pomaže pokazati koliko je policajac bespomoćan, ističući količinu kontrole koju gospodin Blonde ima: može plesati, pjevati, a opet i mučiti policajca. Glazba u ovom slučaju povezuje publiku s likom, ali i naglašava koliko kontrolu mi, kao gledatelji, imamo nad policajcem. Možemo pjevati zajedno ako želimo, tapkati nogama u ritmu. U jednom trenutku gospodin Blonde pita policajca voli li glazbu. On, očito, ne može odgovoriti. Ali mi možemo. Postoji diskurs o glazbi koja se provodi usred ove nasilne situacije. Biti "svjestan glazbe" značilo bi da sudjelujemo u ovom diskursu makar u manjoj mjeri. Činjenica da gospodin Blonde govori o pjesmi možda je način skretanja naše pozornosti na tu pjesmu. Zatim izvlači britvu i nastavlja u svom naumu da odsječe policajčevo uho. Ne mislim da je šokantna stvar u ovoj sceni samo čin nasilja. Mislim da možda ne shvaćamo da razmišljamo o privlačnoj melodiji koju slušamo, a ne brinemo o nevolji bespomoćnog čovjeka i to nas na neki način čini sličnima gospodinu Blondeu. Gledatelji su mogući suučesnici u nečijem brutalnom mučenju zahvaljujući našoj koncentraciji na glazbu koja nas "tjera" na suradnju s gospodinom Blondeom. Čini se kao da je Tarantino stvorio radikalnu nepodudarnost gdje je povezo mučenje i pop pjesmu te natjerao gledatelje da izaberu što će nam više odvući pozornost. Tarantino tjera publiku da odabere koje emocije žele osjećati: odvratnost, užas i suosjećanje za policajca Marvinu Nasha ili ekstazu, koja je nadahnuta hitom "Stuck in the Middle with You". Međutim, što to

---

<sup>9</sup> <https://leerader.wordpress.com/tag/stuck-in-the-middle-with-you/>

govori o nama kad biramo pop pjesmu? Scena također neprestano naglašava kontrolu gosp. Blondea nad glazbom i njezinu vezu s nasiljem koje se događa. Dok pratimo gospodina Blondea gdje izlazi izvan skladišta, glazba odmah prestaje i napušta *soundtrack*, što daje određeni efekt pretjerivanja u kontekstu njegove prisutnosti (tj. dok se gosp. Blonde udaljava od radija, glasnoća se ne smanjuje postepeno nego radio najednom prestane svirati). Možemo reći da je gosp. Blonde načas zakoračio u “stvarni svijet“, daleko od nasilja i daleko od glazbe. Čim ponovno uđe, pjesma se odmah vraća u *soundtrack* i ponovno svira dok gosp. Blonde polijeva benzinom svoju bespomoćnu žrtvu. Mislim da se glazba koristi kao oblik zamke ili klopke jer nam najprije pruža zadovoljstvo i uvodi nas u užitak, a potom nas šokira pokazujući nam koliko možemo biti bezosjećajni.

Isto tako, u sceni kad svira pjesma "I Gotcha" Joea Texa, naši protagonisti u skladištu nasilno mlate i maltretiraju vezanog policajca. Najednom, “slatki zvukovi 70-ih“ krenu se uparivati s ružnim nasiljem što rezultira jednim uznemirujućim iskustvom.

Tarantino je rekao kako je "otkrio da je glazba izvrsni kontrapunkt akciji na ekranu." Dok većina skladatelja i redatelja nastoji prilagoditi ton *scorea* tonu narativa i djelovanja filma, Tarantino krši pravilo kako bi kreirao nasilje koje privlači pozornost samo na sebe na jedan poprilično uznemirujuć način.

*Soundtrack* je često jedan od najpregledanijih aspekata filma. Pjesme imaju tu moćnu sposobnost da često govore više od dijaloga. Glazba može komunicirati i izazivati emocije mnogo učinkovitije nego što glumci zapravo mogu. Sukladno tome, glazba u filmovima ne bi nam trebala određivati kako ćemo se osjećati, već bi trebala poboljšavati i pojačavati osjećaj same scene. Quentin Tarantino je majstor koji koristi *song*, točnije popularnu glazbu, kako bi prenio poruke, često ih predstavljajući kao dijegetski zvuk. Njegova pažnja posvećena detaljima u sastavljanju svoje glazbene podloge je neusporediva. Poput većine *soundtrackova* Tarantinovih filmova, ovo je skup pjesama koje su zamišljene da budu “frajerske“ i atraktivne, da se savršeno uklapaju s filmom i njegovim čvrstim likovima. Pažljivo osmišljeno i izrađeno, ono što je konzumentima prezentirano je savršena *mix* traka s hitovima iz '70-ih kao i lažna radijska emisija s komičnim voditeljem. Publici nije potreban film kako bi mogli uživati u *soundtracku*, što ga samo po sebi čini klasičnim albumom.



Tarantino objašnjava svoj stvaralački proces na sljedeći način: *U većoj ili manjoj mjeri, način na koji moja metoda funkcionira je taj da prvo trebate naći uvodnu glazbu, koja otvara film. Tako ja to radim. Karakter filma na kojem radim definiran je kroz glazbu koja ide u njega. To je ritam filma. Kad odlučim započeti snimanje, jednostavno krenem kopati kroz svoju zbirku ploča i tražim pjesme koje će odrediti ritam mojeg filma.*<sup>10</sup>

*Soundtrack* filma *Psi iz rezervoara* nije samo revolucionarizirao cijeli format glazbe u filmu, već je inspirirao filmaše da glazbeni identitet svojih filmova smatraju jednako važnim kao i naraciju. *Soundtrack* je pridonio opsesivnom slušanju stvarnog kulturnog *setinga*, pretvarajući nevolju u nešto što dobiva pohvalnu konotaciju na zabavama. Podučio je čitavu generaciju o tome što bi mogli pronaći ako istraže glazbu izvan onoga što su čuli na radiju, čak i na radio postajama koje su u to vrijeme imale mnogo utjecaja na supkulturu. To nije samo promijenilo glazbene ukuse - promijenilo je cijeli način na koji se slušala glazba. Tarantino i njegova sposobnost korištenja popularne glazbe, kao i ponovno oživljavanje starih klasika u jako stiliziranoj sceni, kako bi stvorio nezaboravan i jedinstven ugođaj, upravo je ono što ga razlikuje od ostalih filmaša.

---

<sup>10</sup> <http://idesh.net/zabava/film-i-tv/quentin-tarantino-filmovi-i-glazba/>

### 5.5. *Forrest Gump* (1994.) – Robert Zemeckis

U nastavku ću se baviti analizom glazbe u filmu *Forrest Gump* iz 1994. godine, redatelja Roberta Zemeckisa. Navedeni film predstavlja jednu od najboljih upotreba popularne glazbe u filmskoj industriji.

Zvuk i glazba koji su korišteni u filmu *Forrest Gump* doista pojačavaju temu i daju joj veći značaj. Tema ovog filma govori nam da bez obzira na prepreke s kojima se susrećemo u životu, nikada ne smijemo odustati i da uvijek trebamo gurati dalje. U filmu je jedna od glavnih točaka dijaloga bila: “Mama je uvijek govorila da je život poput kutije čokolade”, to je bio važan trenutak jer nas podsjećao da Forrest nije odustao, već je pristupao različitim događajima u svom životu neposredno kako su se odvijali. Također, u filmu, u istoj sceni gdje Forrest daje navedenu izjavu, zvučni efekt u pozadini je zvuk bombona koji se odmotava, što omogućuje publici da se poveže sa scenom. Kada čujemo odmotavanje onoga što zvuči poput slatkiša, to pomaže publici da uspostavi vezu između njegovih riječi i predmeta (slatkiša) koji se spominje. Kad samo čujemo taj zvuk, odmah pomislimo na odmotavanje i probavanje slatkiša.

Postoje dva različita tipa zvučnih efekata koji su korišteni u filmu - sinkroni i asinkroni zvuk. Sinkroni zvuk odgovara onome što se prikazuje na zaslonu, dok asinkroni zvuk ne. Ove dvije različite vrste zvučnih efekata pojačavaju pozornost i percepciju gledatelja dok ih uvlače u film i drže ih zainteresiranima. Zvučni efekti u filmu su ono što privlači publiku, nadograđuje napetost i pojačava vizualni prikaz koji se prikazuje. Na primjer, kakva bi bila nesreća u akcijskom filmu bez škripanja guma i zvučne eksplozije. Većina zvukova korištenih u filmu *Forrest Gump* su zapravo realni zvukovi koje čujemo u svakodnevnom životu.

Zvuk u filmu je savršeno pratio scene i samu filmsku radnju. U scenama gdje Forrest sjedi na klupi raspravljajući o svom životu, glazba je bila mekana i polagana kako bi se publika mogla povezati s njegovim emocijama. U scenama gdje je Forrest “uspio prijeći prepreku“ glazba je bila optimistična, trijumfalna i pobjednička; u tim se situacijama publika mogla bolje povezati s protagonistom i shvatiti da je uspješno odradio svaki izazov s kojim se susreo.

Film uključuje glazbu Alana Silvestrija, nagrađivanog filmskog skladatelja kojem se pripisuju glazbene zasluge za serijal filmova *Povratak u budućnost*, kao i za film *Polarni Express* iz 2005. godine te brojne druge. Dok je primarna glazba u *Forrest Gumpu* predstavljena u obliku *pop songova*, Silvestrijeva glazba i dalje ima važnu ulogu na početku i na kraju filma, kao i u nekoliko važnih scena. Silvestrijev *score* za film temelji se uvelike na emocijama. Ono što publika može propustiti što se tiče glazbe napisane za film je da, iako reflektira likove na ekranu, također može imati osobni karakter. Iako je film *Forrest Gump* pun emocija, Silvestri je napisao *score* za film nedugo nakon što je njegov sin skoro umro od dijabetesa. Dok stvara i komponira glazbu za film, Silvestri objašnjava: "To je apsolutno osobno. Sve u vezi toga zaživi u glazbi za film, na neki način svako iskustvo koje sam ikada doživio".<sup>11</sup>

Jedini izvor glazbe u filmu je zapravo Silvestrijev *score*. Na taj se način fokus zadržava u potpunosti na radnji i emocijama, što omogućuje glatko zaključivanje filma. Budući da se Silvestrijev *score* koristi veoma štedljivo tijekom cijelog filma, upotreba njegove teme "Forrest Gump" na završnoj sceni i odjavnoj špici daje mu šansu da pokaže svoje skladateljske talente. Poput filma, glazba Alana Silvestrija za film *Forrest Gump* teži ka sentimentalnoj i nježnoj strani stvari. Već pri prvom slušanju uvodnih priloga čujemo da je Silvestrijeva glazba vrlo slična "bijelom peru koji pluta zrakom" - mirna, nježna i nevina, baš kao i Forrest.

Osim Silvestrijevog *scorea*, film koristi pop glazbu iz američke povijesti kako bi zabilježio vrijeme kroz koje Forrest živi. Forrestovo nevino djetinjstvo dobiva pjesmu Elvisa Presleya "Hound Dog"; Jennyna želja da postane velika pjevačica dobiva referencu u pjesmi Joan Baez "Blowin in the Wind"; a poludjeli svijet kasnih 60-ih i ranih 70-ih dobiva himnu grupe The Doors "Break on Through (to the Other Side)".

Svaki put kad se u ovom filmu koristi pop pjesma, u obzir se uzima nekoliko bitnih čimbenika: vremensko razdoblje, kontekst ili određeni događaj koji se odvija, zaplet i specifične emocije koje redatelj želi prenijeti.

Glazbeni producent, Joel Sill, odlučio je koristiti popularne pjesme tijekom cijelog filma koje su vrlo prepoznatljive i precizno određuju vremenske periode u filmu. Ali i s druge strane, pazio je da ne dođe do miješanja s radnjom i s onim što se događa kinematički. U jednom segmentu, Sill je uspio ambiciozno kombinirati 6 popularnih pjesama zajedno s originalnim *scoreom* Alana Silvestrija. *Soundtrack* ne nadjačava

---

<sup>11</sup> <https://noogatoday.6amcity.com/chattapop-talking-movie-scores-with-alan-silvestri/>

slike, a zapravo ih ni ne definira. On djeluje više kao most koji pomaže u izmjeni slika iz jedne scene u drugu i koji im daje povijesni položaj. Vjerujem da su pjesme odabrane zbog njihove prepoznatljivosti i stihova, iakostvaraju opći kulturni ambijent. Ne bih rekao da zvuk određuje sliku; djeluju zajedno, u sinergiji, kako bi stvorili potpunije iskustvo.

Bitno je napomenuti da je u pripremi *soundtracka* za film *Forrest Gump* bilo posebno važno da sva glazba koja se čuje u filmu bude američka. Forrest je bio Amerikanac, a film prati povijest Amerike nakon Drugog svjetskog rata sve do uspona komunizma. Film je jedinstvena američka priča. Ovaj detalj pokazuje da je izbor glazbe također bio odraz Forrestovog karaktera. Glazba u filmu koristi se za dodavanje emocija i ritma. To obično daje ton i pomaže utvrditi stav likova u filmu. Primjerice, u horor filmu - intenzivna, postojana i repetitivna glazba obično upozorava publiku i daje im do znanja da se opasnost približava. Takva glazba se često smatra glazbenim znakom ili tragom (*cue*) i svira se u određeno vrijeme u filmu.

U sceni "Running Across America", Forrest priča s jednom staricom koja čeka autobus i govori joj o tome kada je "pretrčao Ameriku". Jenny je ponovno ostavila Forresta, nakon što se odbila udati za njega. Sjedeći na svom trijemu, odlučio je trčati što je dovelo do toga da je nekoliko puta pretrčao Ameriku kroz period od tri i pol godine. Scena počinje u tišini, dok se kamera okreće prema Forrestu. Lagana klavirska melodija počinje svirati i Forrest stavlja svoj šešir. Kako orkestar i glazba počinju rasti, Forrest ustaje i počinje trčati. Glazba raste kroz tehniku *crescenda* i pojačava se usporedno kao što Forrest ide sve dalje i dalje od kuće. Prva prikazana pjesma je "Running on Empty" autora Jacksona Brownea. Kako Forrest kreće opet pričati, dolazi do pretapanja u pjesmu "It Keeps You Runnin'" grupe The Doobie Brothers. U isto vrijeme, voditelj na televiziji govori preko glazbe, dajući nam uvid u kontekst koliko je zapravo njegovo putovanje postalo veliko. Pjesma Doobie Brothers-a se postepeno gubi dok kreće prijenos s televizije uživo uz pojavu pjesme Gladys Knight & Pips-a "I've Got To Use My Imagination". Dolazi do repetitivnog izmjenjivanja scene gdje Forrest trči, sa scenom gdje on priča sa staricom. Glazba pomaže u promjenama Forrestovih narativa. Događa se nagli prijelaz u glazbi nakon što se za vrijeme trčanja Forrestu krenu pridruživati i ostali ljudi. Glazba se naglo mijenja, započinje pjesma "Go Your Own Way" grupe Fleetwood Mac. Nakon što Forrest pronalazi inspiraciju u naljepnici „Shit Happens“, glazba se opet naglo mijenja te kreće svirati pjesma "On The Road Again" Willieja Nelsona. S promjenom scene

dolazi do glazbenog pretapanja u pjesmu Boba Segera "Against The Wind". Kako Forrest prestaje trčati tako se i neprizorna (ne-dijegetska) glazba krene gubiti i nastaje tišina. Sve što čujemo je vjetar koji šušti u njegovoj bradi. Nakon što kaže da odlazi kući, nedostatak glazbe je primjetan, a gledatelji - skupa s Forrestovim pratiocima, sve što čuju su njegovi koraci koji konačno idu kući.

Film sadrži mnogo primjera odlične upotrebe pop glazbe da bi bilo nemoguće svaki analizirati i napomenuti, stoga ću navesti samo nekoliko. Za početak, u uvodnoj špici filma, čuje se Silvestrijeva tema "Forrest Gump" koja stvara vrlo snažan osjećaj nostalgij. Publici se daje do znanja da će čuti dugu i uzbuđljivu priču. Usprkos učinkovitosti Silvestrijeve teme, pop glazba je zapravo dimenzija gdje cijeli *soundtrack* dolazi do izražaja.

Jedan od najistaknutijih primjera toga je situacija u kojoj se Forrest bori u Vijetnamskom ratu. Prva uporaba glazbe u ovim scenama je kada Forrest i njegovi kolege vojnici lete helikopterom preko džungli Vijetnama. U ovoj sceni svira pjesma "Fortunate Son" u izvedbi benda Creedence Clearwater Revival. Ova pjesma je prikladna jer je riječ o pjesmi ratnog prosvjeda, koja je izdana tijekom Vijetnamskog rata. Također, kao ratna protestna pjesma, ona sugerira publici da vojnici ne razumiju rat u potpunosti i da tek moraju doživjeti borbu.

Sljedeći primjer jest isto vezan uz scenu Vijetnamskog rata - koristi se pjesma "Sloop John B." u izvedbi The Beach Boysa. Upotreba ove pjesme je veoma značajna u smislu teksta: "Ovo je najgori izlet na kojem sam ikada bio" – kaže Forrest kojemu prekomorsko putovanje radi borbe u ratu nije lijepo putovanje. Takva uporaba glazbe također je dijegetska, jer glazba dolazi s radija u vojnom logoru. Ubrzo nakon toga, u sceni gdje Forrest pripovijeda kako je pisao pisma svojoj prijateljici Jenny dok je bio u Vijetnamu, koristi se pjesma "California Dreamin'", sastava The Mamas & the Papas. To odražava i vremensko razdoblje kao i činjenicu da će Jenny otići u Kaliforniju kako bi se pridružila hipi pokretu (pjesma je neka vrsta "hipi himne").

Još jedna zanimljiva upotreba pop glazbe u "vijetnamskim" scenama je anti-vijetnamski klasik Buffala Springfielda, "For What It's Worth". Pjesma upućuje na scenu džungle za vrijeme kiše. Nakon što Forrest objašnjava u naraciji kako se kiša iznenada zaustavlja, Vijetkong vojnici napadaju njegovu grupu iz zasjede. Čim je prvi metak ispaljen, znak se završava. To stvara nevjerojatan kontrast između prilično niske i lagane pjesme (u smislu dinamike) i eksplozivnosti rata, a da ne spominjemo

učinkovitost izbora pjesme - kontekstualno. Zbog tog izbora, glazba postavlja publiku u stanje mirnoće dok kiša polako prestaje, a zatim ju nasilno baca u stvarnost rata.

S takvim ikoničnim popisom pjesama, nije ni čudo da je *soundtrack* za film *Forrest Gump* prodan u 12 milijuna primjeraka i dostigao drugo mjesto na ljestvici Billboardovih albuma.<sup>12</sup>

Kao što sam već napomenuo, film *Forrest Gump* je jedinstvena američka drama, koju podržava njena jedinstvena američka pop glazba. Tijekom cijelog filma, izvrsna selekcija pop glazbe, uz pomoć emocionalnih orkestracija Alana Silvestrija, priopćava publici kako se likovi osjećaju kao i što im pomaže da bolje razumiju događaje koji se odvijaju na ekranu. Glazba filma, odabrana na temelju vremenskog razdoblja, konteksta, radnje i emocija karaktera, poboljšava tok filma i smanjuje ukupnu distrakciju publike, pružajući im glazbu koju poznaju. Svi ti faktori zajedno čine odličnu glazbu, savršenu za podupiranje izvrsnog filma.

---

<sup>12</sup> <https://www.shmoop.com/forrest-gump/music.html>

## 5.6. *Interstellar* (2014) – Christopher Nolan

Posljednji film koji ću analizirati iz perspektive filmske glazbe jest *Interstellar* iz 2014. godine, redatelja Christophera Nolana, za čiju glazbu je odgovoran i zaslužan poznati kompozitor Hans Zimmer.

Kada se redatelj Christopher Nolan prvi put obratio svom redovitom skladatelju, Hansu Zimmeru, a s molbom da napiše glazbu za film *Interstellar* iz 2014. godine, htio je izbjeći klišeje povezane sa žanrom znanstvene fantastike i “uključiti Hansa u što čišći kreativni proces”. Kako bi to postigao, poslao je Zimmeru jednu ispisanu stranicu s isječcima dijaloga koju je Nolan napisao za film, zajedno s nekim općim idejama koje su, rekao je, opisivale odnos između oca i njegova sina. (Tek kasnije je Zimmeru otkriveno da se radi zapravo o kćeri, a ne sinu, vjerojatno kako bi se izbjegli određeni filmsko-glazbeni stereotipi ženstvenosti). Žanr i radnja filma namjerno su uskraćeni Zimmeru te je imao jedan dan da smisli i napiše neke početne ideje i predstavi ih Nolanu. Te ideje, koje ćemo spominjati u nastavku, nagovještavaju i predočuju mnogo intimniji i emocionalniji film od klasičnog *sci-fi* filma na koji smo navikli.

Radnja filma prati glavnog protagonista, bivšeg pilota Coopera (Matthew McConaughey), koji zajedno sa svojim ocem Donaldom (John Lithgow), sinom Tomom (Timothee Chalamet / Casey Affleck) i kćeri Murph (Mackenzie Foy). / Jessica Chastain) živi na opustošenoj Zemlji u budućnosti. Na Zemlji ne vladaju idealni uvjeti, javljaju se velike i jake pješčane oluje, poljoprivreda propada, kao i hranjivi resursi, a ljudi su veoma zabrinuti za svoje živote, ali i za budućnost cijelog planeta. Murph otkriva svom ocu kako joj duh šalje poruke kroz prašinu u njoj sobi koje on zatim uspjeva protumačiti te ga vode do tajne NASA baze. Tamo upoznaje profesora Branda (Michael Caine) i astronaute Ameliu (Anne Hathaway), Romilya (David Gyasi) i Doylea (Wes Bentley) s kojima nakon toga kreće na svemirsko putovanje. Uz pomoć nekoliko monolitnih robota umjetne inteligencije, ovi znanstvenici, zajedno s pilotom Cooperom, kreću u misiju spašavanja čovječanstva, putujući prema udaljenim, možda nastanjivim svjetovima, kroz crvotočinu smještenu blizu Saturna. Međutim, ono što nalazi u tami nije ni približno slično onome što su očekivali. Kao što znamo, glazba u filmu se koristi kako bi podržala dramu te postoji nekoliko jedinstvenih načina na koje je Hans Zimmer to postigao.

Zanimljivo, Zimmer je na određenim scenama, netom prije nekog velikog, iščekivanog događaja, u potpunosti isključio glazbu. Ako postoji gradnja glazbe, ona je postupna i/ili odmah nakon određene linije skripte. Na primjer, prije nego što je dr. Mann gurnuo Coopera s litice, nema glazbene naznake da će se nešto loše dogoditi. Prije eksplozije na brodu *Endurance*, glazba se gradi, a zatim se smiruje dok dr. Mann govori. Ne postoji *crescendo* koji vodi do eksplozije, a kada se to dogodi, prisutna je apsolutna tišina.

Postoje i drugi slučajevi tišine koji pridonose drami prizora. Kada se prvi put nađu u svemiru, glazba se zaustavlja i glasovi su im prigušeni. To se odnosi na činjenicu da je u svemiru vrlo tiho zbog vakuuma. Glazbe nema - dok se nalaze u crvotočini i odmah nakon što Cooper padne u Gargantuu. To su veoma dramatični trenuci kojima je prethodila glazba koja se postepeno gradila do određenog trenutka, ali prije ključnog trenutka nestane i na taj način ostavlja gledatelje u velikoj napetosti.

Za razliku od mnogih drugih filmskih *scoreova* Hansa Zimmera, instrumentacija u filmu *Interstellar* ima neke jedinstvene kvalitete. Zimmeru je trebalo dvije godine da izradi ovo djelo u kojem je nastojao stvoriti značajan odnos u glazbi između roditelja i njihovog djeteta. Film istražuje odnos oca i kćeri, a Hans Zimmer je u jednom intervjuu izjavio da bi, kroz ovaj rad, mogao povući paralelu vlastitoga odnosa sa sinom.

Zimmer je odabrao jedinstvene zvukove kako bi se "maknuo" od "zemaljske glazbe". Okupio je drveni puhački ansambl i zamolio ih da sviraju čudne i neobične zvukove. Isto tako, članove zbora je postavio na način da su bili leđima okrenuti prema mikofonima i tako djelovali poput *reverba* (simluacija eha ili jeke) za klavir. Također, u *scoreu* ne postoji značajna prisutnost limene glazbe (*brass*), iako u ansamblu postoji barem jedan rog. Međutim, ansambl koji svira na *scoreu* bio je veći nego što se to isprve čini, jer je u filmu teško razaznati neke instrumente. Primjerice, u sekciji puhačkih instrumenata, točnije u kategoriji flauta, nalazi se jedna flauta, tri pikole i tri alto flaute. Vrlo je rijetko da u bilo kojem ansamblu ima više pikola nego flauta, no čini se da je upravo zvuk pikola značajan jer se javlja kao kontinuirana tema tijekom instrumentacije.



Jedna od najintragantnijih značajki u *scoreu* Hansa Zimmera je korištenje orgulja. Tipično se orgulje koriste kao referenca za religiju u crkvenoj glazbi, budući da su dugo vremena u mnogim religijama orgulje bile jedini dopušten instrument.

Kao što Nolan objašnjava: *Vrlo sam snažno istaknuo nekakav osjećaj religioznosti, iako film nije religiozan, ali orgulje, prostor arhitektonske katedrale i sve to, predstavljaju pokušaj čovječanstva da prikaže mistično ili metafizičko, ono što je iznad nas, izvan područja svakodnevice.*<sup>13</sup>

Orgulje imaju dugu povijest kao primarni instrument prije nego što je klavir zavladao. Danas su orgulje prisutne u *rock* glazbi, klasičnoj glazbi i povremenim operama. Za razliku od nekih drugih orguljaških djela, Zimmer ne koristi orgulje za glavnu melodiju. Dugi kontinuirani rast zvuka koristi se u velikim i značajnim trenucima i dodaje glasnoću i silinu različitim dijelovima filma. Na prvi pogled ne postoji neko veće značenje u Zimmerovoj uporabi orgulja. No, ako bolje pogledamo, primjetit ćemo činjenicu zašto je Zimmer odlučio koristiti baš zvuk orgulja. Iako se upotrebom orgulja *soundtrack* filma na neki način smiruje u određenim trenucima, orgulje se uvijek pojavljuju u filmu kada se postavi pitanje o gravitaciji. Zvuk orgulja se može, na taj način, promatrati kao simboličko upućivanje na bit gravitacije, odnosno zapletnu borbu cijeloga filma, jer stvaranje zvuka kod orgulja nastaje zračnim vibracijama u cijevima i nije ograničeno gravitacijom. Prizori s orguljama dobivaju mnogo dublje značenje kada uzmemo u obzir da orgulje nisu ograničene gravitacijom. Zimmer se okrenuo *scoreovima* za konceptualno slično složene svemirske filmove, kao što je *2001.: Odiseja u svemiru* iz 1968. godine, posebice koristeći orgulje koje je veličanstveno svirao Roger Sayer, majstorski orguljaš u Temple crkvi u Londonu. Iako uporaba orgulja u *scoreu* nije povezana s religijom, one prizivaju osjećaje težnje za razinama postojanja koje leže izvan svakodnevnog iskustva (film *2001.: Odiseja u Svemiru*, jedan od filmova koji je očito utjecao na stvaranje *Interstellara*, u kojem je prisutna slična narativna tema gdje se također može jasno čuti zvuk orgulja, na primjer, na kraju glavne oznake, kada krene skladba *Also Sprach Zarathustra*, autora Richarda Straussa.). Zvuk orgulja ima trenutnu moć aktivacije osjećaja strahopoštovanja, a u filmu se odnosi na strahopoštovanje zbog prostranosti svemira (Ennio Morricone je na sličan način koristio orgulje za film *Misija na Mars* iz 2000. godine, redatelja Briana de Palme).

---

<sup>13</sup> <https://zircillius.wordpress.com/2015/12/14/interstellar-analysis-of-the-visual-design-the-celluloid-dimension/>

Odnos roditelja i djeteta penje se svojim putem polako kroz Zimmerov *score* za navedeni film. On koristi jednostavan i emotivno rezonantan tematski materijal s ponekad velikim i ekspanzivnim, a ponekad nježnim i uznemirujućim orkestracijama. Ostatak ansambla naglašava gudače i puhače, zbor, solo violinu, harfu, električnu gitaru i klavir. Navedena razina intimne orkestracije pomaže naglasiti blizak i osoban element cijele priče, ali Zimmer ne prestaje podsjećati slušatelja na razmjerno široko i izvanzemaljsko okruženje u kojem se film odvija. *Score* je snimljen u Temple crkvi gdje se Zimmer poigrao akustičkim mogućnostima i ulovio jeku koja rezonira u crkvi.

Zanimljivo je napomenuti da kada Zimmer i Nolan surađuju, često se usredotočuju na igru s konceptom vremena. Primjerice, za bombastičan zvuk truba u filmu *Početak* iz 2010. godine zaslužan je upravo Zimmer koji je usporio pjesmu "Non Je and Regrette Rien" kako bi usidrio film dok je napredovao kroz izmijenjene percepcije vremena. Narativ filma *Interstellar* je na sličan način dopustio Zimmeru da prikaže promjene u percepciji vremena kroz glazbu; duge, spretne melodije razvučene su kako bi prikazale sporo prolaženje vremena, a ritmički zvukovi otkucavanja pojačavaju napetost u situacijama u kojima je ključan nedostatak vremena. To se sve dobro uklapa sa Zimmerovim ritmičkim skladateljskim stilom, što je također jedan od razloga zašto se na površinskoj razini njegovi *scoreovi* čine toliko atraktivnima - povezani su s osnovnim ljudskim odgovorom na ritam. Zimmer je čak iskoristio ritam kako bi sakrio kratke kodirane poruke. U pjesmi „Coward“, naglašeni ritmički udarci prikazuju četiri slova u Morseovoj šifri: "S. T. A. Y".

Međutim, što se tiče same strukture, Zimmerov *Interstellar* je poput mnogih drugih njegovih radova, oslanja se na nekoliko tematskih ideja koje se primjenjuju na netradicionalan način. Umjesto da se jednostavno povezuje s određenim likom ili skupinom likova, Zimmerove teme nastoje naglasiti emocije koje određeni lik ili grupa osjeća u različitim točkama kroz film. Kroz sljedeće analize, pokušat ću istražiti navedene asocijacije kroz četiri najistaknutije teme filma.

U nastavku ću predstaviti informacije o raznim glazbenim temama koje se nalaze u filmu *Interstellar* i kako se one odnose na samu priču. U filmu postoji nekoliko tema koje se ponavljaju, od kojih se većina može smatrati promijenjenim oblicima i varijantama jedne glavne i temeljne, sveobuhvatne teme.

**Tema broj 1** je najjednostavnija od svih tema, ali je isto tako jedna od najdramatičnijih i najizraženijih tema. Pojavljuje se u scenama s intenzivnom dramom koja uključuje opasnost i uzbuđenje. Ova tema se može smatrati glavnom temom *scorea* jer utjelovljuje određene vrste emocionalnih ideja koje su predložene u tekstu na papiru kojeg je Nolan uputio Zimmeru. Kao glavna tema, ona nije ograničena na jednu asocijaciju, već ima dvije različite upotrebe, od kojih je svaka pojačana orkestracijom. Također je podijeljena u dvije komponente: melodiju koja se temelji na ponavljajućem motivu s dvije note (svira se na orguljama), i ponavljajućoj harmonijskoj progresiji s odgovarajućim basom koji ide dva tona za gore, zatim pada za jedan.

Prvi se put pojavljuje kada Cooper i njegovo dvoje djece (Murph i Tom) ganjaju bespilotnu letjelicu koja leti preko farme kako bi uhvatila svoje solarne ćelije. Ovo je jedini put u filmu da ih vidimo kao sretnu obitelj. Tema ljubavi najviše dolazi do izražaja kada Cooper, koji gleda poruke iz posljednjih dvadeset tri godine na Zemlji, bude dirnut glavnim događajima koji su se dogodili u njegovoj obitelji i krene nekontrolirano jecati. Tu temu s ovom povezanošću ljubavi čujemo ponovno kada Cooper uspostavi poprečno-dimenzionalne veze s Murph. Posljednji put kad se navedena tema javlja je trenutak kada je Murph sretna što opet vidi svog oca Coopera nakon što je prošlo gotovo 100 godina otkad je napustio Zemlju. Ono što je zajedničko svim ovim oblicima i varijacijama teme je melodija komponirana od figura s dvije note. U navedenim situacijama, tema se pojavljuje u laganom orkestriranom obliku, s nježnom i delikatnom melodijom koja se svira na orguljama. U drugim slučajevima, tema dobiva "veći" efekt izostavljajući melodiju i vežući na sebe masovniju orkestraciju, određeni zvuk koji je povezan sa scenama teške akcije.

Tema je sadržana u dvije bitne pjesme u *soundtracku*, u pjesmi "Mountains", gradi se i raste dok Cooper i posada pokušavaju pobjeći od monstruoznih plimnih valova na Millerovom planetu. Naglo se završava kada val udari u svemirski brod te u pjesmi "No Time For Caution", kada Cooper pokušava usidriti svoj svemirski brod na oštećenu postaju Endurance koja se nekontrolirano vrti i ispada iz orbite. Tema postepeno raste (u glasnoći), čime se pojačava intenzitet navedene scene. Ostale pjesme u kojima se javlja ova glazbena tema jesu "Where We're Going", "First Step" i "Flying Drone". Osjećaj borbe za bijeg od velike prepreke prisutan je i u temi "ljubavi" kao i temi "akcije". U prvom slučaju to se događa emocionalno, pokazujući da ljubav, iako izazvana, nadilazi ogromne dimenzije prostora i vremena. U drugom

slučaju, prepreka je očito fizička, bez obzira je li riječ o plimnom valu ili spiralnoj letjelici.

**Tema broj 2** najviše je povezana sa Zemljom, sjećanjima na Zemlju, na Murph i Coopera. Ova tema se javlja u scenama gdje se naglašava odnos između Murph i njezinog oca Coopera. Zapravo, navedenu temu čujemo prvi put na početku filma, kada je prikazan logotip studija, što upućuje na važnost povezivanja te teme sa samom naracijom (Murph i Cooper su isto tako likovi koji ostvaraju prvu interakciju u filmu). U uvodnoj sceni filma, Cooper sanja o vremenu kada je pilotirao svemirskim letjelicama i kada se srušio zbog nepoznatih razloga koji nisu bili pod njegovom kontrolom. Biti astronaut je ono čime se najviše želio baviti u životu, ali nakon tog pada, prisiljen je bio postati farmerom. Ova tema svira kao jeka - Cooper gleda kroz prozor nakon što se probudi iz sna u kojem ljudi progovaraju o velikom problemu prašine s kojim su suočeni. Tema se javlja u još jednoj bitnoj sceni - Cooperova kćer Murph pokušava uvjeriti svog oca da ostane na Zemlji i ne ide na svemirsku misiju. Cooper svejedno odlazi, obećavajući da će se vratiti, dok u isto vrijeme nije siguran hoće li se ikada vratiti.

Možda se najočitija asocijacija na navedenu temu pojavljuje u emocionalnoj sceni kada se Cooper, bivši pilot NASA-e, oprašta sa svojom kćerkom Murph, prije napuštanja obitelji, kako bi se pridružio međuzvezdanoj misiji spašavanja čovječanstva. Murph moli Coopera da ostane, govoreći mu da joj se čini da čak i tajanstveni "duh" koji nastanjuje njezinu sobu, govori istu stvar. Tema se čuje i kada Cooper nakon buđenja iz kriogenog sna, na svemirskoj letjelici Endurance, čuje da je Murph odbila snimiti i poslati mu video poruku.

Pjesme u kojima se javlja navedena tema su "Cornfield Chase", "Day One", "S.T.A.Y.", "Where We're Going" i "First Step". Tema se javlja u sceni gdje se Cooper i Amelia vraćaju s Millerovog planeta, kada Cooper krene gledati i preslušavati videoporuke svoje djece koje su mu slali proteklih 23 godine. Tema se ponavlja tokom cijele scene, sve dok se videoporuka njegovog sina ne isključi. Isto tako, tema se javlja dok se Cooper nalazi u tesaraktu, a Murph se vraća u svoju spavaću sobu iz djetinjstva, tražeći odgovore. Cooper plače dok je gleda kako odlazi, a Murph tada shvaća da je njezin otac cijelo vrijeme bio taj duh koji joj je davao određene znakove. Navedena tema se još jednom javlja u trenutku kad je Cooperu rečeno da je Murph na putu da ga ponovno vidi, nakon što je saznala za njegov povratak.

Glazbeno - melodija teme započinje dugom notom koja leži na sedmom tonu iznad bas note, stvarajući interval koji daje osjećaj prostranosti. Na taj način ukazuje na veliku udaljenost koja će odvojiti Coopera od Murph.

Glavna melodija teme ima uporište u bas dionici i to na petom stupnju te ljestvice. U takvim glazbenim slučajevima, peti stupanj (dominantni) ljestvice stvara osjećaj očekivanja jer teži tome da se razriješi u prvi (tonički) stupanj ljestvice. Na taj način, kroz ovu se temu želi postići produženo izbjegavanje rezolucije situacije. Doista, ako obratimo pozornost na vrijeme koje je Cooper odsutan, pronalazimo upravo odgovarajući osjećaj u glazbi i melodiji teme koja je pristuna.

Tema također implicira i ljubavne i bolne aspekte koji obuhvaćaju međusoban odnos između Murph i Coopera kroz jukstapoziciju velikog i manjeg. Dok tema započinje u velikom stilu, sugerirajući aspekte ljubavi na kojima je odnos izgrađen, odmah slijedi izjava u manjoj formi, što implicira zamjerenje koje Murph prema Cooperu i koje osjeća zbog napuštenosti.

Navedena se tema ponavlja i u sceni u kojoj Cooper odvaja svoj svemirski brod od postaje Endurance, kako bi mu dao „potisak“ koji mu je potreban da bi izbjegao gravitacijsku privlačnost crne rupe. Iako Murphy nije ni prikazana, niti se spominje, Cooperova odluka za odvajanjem od broda ima presudnu ulogu i od velike je važnosti za stvaranje poprečno-dimenzionalnih veza s Murph koje su ključne za narativ filma. U tom se trenutku ova tema pojavljuje u jednom grandioznom stilu, kako bi označila važnost i dubinu te odluke.

**Tema broj 3** i njezina energična, tajanstvena melodija povezani su sa scenama u kojima doktor Brand i njegov tim pokušavaju riješiti problem gravitacije, ali i sa scenama koje prezentiraju težnju, kontrolu i osjećaj nastojanja. Navedena tema pruža vječiti, neprekidan ali ponekad i tajanstveni osjećaj. Tema br. 3 se prvi put pojavljuje u filmu kada Cooper uspije preuzeti kontrolu nad bespilotnom letjelicom i upravljavati njome, gdje odmah dolazi do asocijacije na to da “dobri dečki“ kontroliraju situacijom. Tema se primjenjuje i u trenutku kada se Cooper nalazi u NASA-inoj bazi i unatoč očajnoj situaciji, čini se da su stvari pod kontrolom. Isto tako, u sceni gdje Murph raspravlja s profesorom Brandon koji je na samrti.

No, češće se tema javlja u scenama u kojima protagonisti teže nekom neposrednom cilju. Taj cilj može biti razumijevanje znanstvenog koncepta, pa je tako tema prisutna u pjesmi “Affraid of Time“, točnije, u sceni u kojoj Murph raspravlja o mogućim problemima fizičke jednadžbe prof. Branda, zatim u situaciji kada Murph nastoji

razumjeti prirodu "duha" u svojoj sobi, za kojeg kaže da se doima "kao osoba" ili u sceni kada Cooper pokušava shvatiti kako komunicirati s Murph preko različitih dimenzija. No, težnja može poprimiti i fizičku formu, pa se u tom kontekstu tema javlja kada Murph pokušava uvjeriti Toma da napusti farmu zbog vlastite sigurnosti, isto tako u sceni u kojoj Cooper nastoji savladati štetne plinove koji mu ulaze kroz napuknutu kacigu. Nadalje, ista ova tema prisutna je kada Cooper i Brand pokušavaju uvjeriti Manna da ne otvori zračnu komoru na Enduranceu dok ne osigura nepropusni kontakt te u sceni gdje Cooper i Brand pokušavaju pristati na Endurance, iako su uvjeti za to gotovo nemogući. Unatoč razlikama u pojedinim scenarijima, svi oni dijele osjećaj težnje za postizanjem jasnog i neposrednog cilja.

Ostale pjesme koje sadržavaju navedenu temu su "Dust", u sceni gdje Cooper prevodi linije u prašini iz binarnih kodova u koordinate. Tema počinje svirati kada Cooper izgovori riječ "koordinate". Koordinate koje on ima su, ustvari, upute koje vode do tajnog objekta u kojem radi dr. Brand. Ova tema se javlja i u pjesmi "Day One", u sceni gdje dr. Brand objašnjava čime se NASA bavi i koji su njihovi planovi za spas čovječanstva. Tema je strukturirana tako da sugerira spor uspon, kao da se bori za uspon na glazbenu planinu. Ova vrsta progresivnog kretanja naprijed-nazad između rastućih i padajućih pokreta tipična je za teme kojima se opisuje osjećaj borbe.

**Tema broj 4** se obično koristi u kombinaciji s temom br. 3 i vjerojatno ima isto značenje (gravitacija i tim dr. Brand). Međutim, tema br. 4 ima veću povezanost s očajem i nadolazećom opasnošću te se javlja u pjesmi "No Need to Come Back". Primjerice kada se dr. Brand nalazi na svojoj smrtnoj postelji te priznaje Murph da je lagao. Navedena tema se također pojavljuje u pjesmi "Running Out" koja svira u sceni gdje se Murph i Getty nalaze u autu za vrijeme pješčane oluje i svjesni su da se nalaze u beznadnoj situaciji, jer cijela Zemlja umire. Ostale pjesme koje sadržavaju ovu temu su "Dust", "Coward", "First Step" i "Flying Drone". Posljednja tema koristi se u scenama koje imaju veze s opraštanjem (pozdravljanjem). Činjenica da se prebacuje između durskog i molskog tonaliteta može se smatrati načinom prikazivanja gorko-slatkog osjećaja.

Većina *soundtracka* je u molskom tonalitetu. O tome svjedoči činjenica da su četiri od pet glavnih tema u a-molu. Postoje dijelovi koji se bave drugim ključnim područjima, a koji su više kromatski i harmonično nestabilni. Međutim, a-mol je tonalitet *soundtracka*. U nekoliko situacija tijekom cijelog filma, orgulje sviraju dugačak akord prije nego što se iznenada prekine. U gotovo svim slučajevima, akord je u C-duru. Navedeni primjer možemo vidjeti u sceni gdje ulaze u crvotočinu, zatim kada Cooper ostavlja svoju obitelj te u sceni Cooperovog ulaska u bolničku sobu njegove kćeri.

Jedna značajna promjena u tonalitetu događa se u pjesmi "Coward", koja svira na planetu dr. Manna. Započinje s varijacijom teme br. 3, zatim ta tema modulira iz a-mola u e-mol. Podsjetimo, ova tema je najviše povezana s timom dr. Brand i njihovim nastojanjima da spase ljudsku rasu. Zatim, dok se tema br. 3 u e-molu nastavlja, uz nju svira varijacija teme br. 4. Dodaje se više slojeva instrumentacije - gdje je tema br. 3 zapravo temelj i jezgra glazbenog materijala. Nakon toga, dok Amelia spašava Coopera, tema br. 3 naglo se vraća u e-mol.

*Soundtrack* za film *Interstellar* je definitivno jedna od najznačajnijih varijabli zbog njegove interakcije unutar filma. Kao što smo detaljno istražili i objasnili, Hans Zimmer je stručno koristio aspekte tema, harmonijske strukture i instrumentacije kako bi pojačao dramu.

Za razliku od većine znanstveno-fantastičnih filmova, srž tematike filma *Interstellar* je emocionalna priča o ljubavi između oca i njegove kćeri. Shodno tome, Hans Zimmer postavlja temu br. 2 u središte pozornosti. Budući da film uključuje i neke akcijske sekvence, *score* sadrži i akcijsku glazbenu temu, ali u tipičnom "Zimmer stilu", ova tema ima dvije različite funkcije jer je i uz akcijsku prisutna i obiteljska ljubavna tema. Slično tome, tema br. 3 može signalizirati dva različita, ali povezana stanja u djelovanju protagonista, težnju i kontrolu. Dakle, *score* djeluje kao učinkovito ljepilo za film, stvarajući emocionalne veze između različitih događaja, motivacije karaktera i vizualnog spektakla koji bi se inače činili prilično nepovezanim. Ukratko, Zimmerov *score* pomaže jasnije i spektakularnije prenijeti emocionalnu bit cijeloga filma. Kao originalni *score*, ova glazba je zaslužno bila nominirana za Oscara i originalan *score* na dodjeli nagrada Hollywood Music in Media Awards.

Film *Interstellar* je bez sumnje bio trijumf. Iako se zaplet u trećem činu okrenuo nečemu nevjerojatnom, potrebno je pohvaliti temeljitu znanstvenu točnost, oštar dijalog, bogatu kinematografiju i veliku izvedbu. Doista se radi o posebnom iskustvu, onom koje se dogodi svakih nekoliko desetljeća. *Score* u filmu je uistinu intenzivan, intelektualno impresivan, stručno orkestriran i sjajno izveden. Čovjek ne može olako shvatiti navedenu glazbu u filmu jer se radi o jednom veoma “gustom“ *soundtracku* koji “ne bježi“ od toga da se doima potpuno ozbiljnim. Za slušatelje koji su voljni posvetiti svoje vrijeme, *soundtrack Interstellara* je zadovoljavajuće iskustvo slušanja, s mnogim hvalevrijednim aspektima, a Zimmeru i svim ostalim odgovornim osobama treba čestitati.



## 6. SCORE vs. SOUNDTRACK (song)

Kod glavne podjele filmske glazbe trebamo razlikovati pojam *score*, glazbenu partituru pisanu isključivo za određeni film i *soundtrack*, koji pretežito predstavlja cjelinu (*songova*) povezanih hitova popularne glazbe. *Score* je glazba sastavljena posebno za film koja služi i poboljšava priču. Obično je instrumentalna, dok god ne konkurira dijalogu. Također se naziva i *underscore* ili čak “slučajna“ (*incidental music*) glazba. Veliki broj ljudi je vjerojatno čuo za pojam *soundtrack* i često pjevaju poznate pjesme kada se pojave u filmovima, ali samo nekolicina ljudi zna što je *score*, jedino kad se proizvede “breakaway“ hit, kao na primjer pjesma Celine Dion, “My heart will go on“ iz filma *Titanic* iz 1997. godine, redatelja Jamesa Camerona. Neki filmovi kombiniraju oba dva glazbena načina, kao na primjer, film *Vod smrti* iz 1986. godine, redatelja Olivera Stonea, u kojem je korišten i *score* i *soundtrack* ili *Velika Jeza* iz 1983. godine, redatelja Lawrencea Kasdana, gdje su glazbeni hitovi tog vremena uklopljeni u film kako bi utvrdili vrijeme, mjesto i psihološko raspoloženje.

Pojam *soundtrack* može se odnositi na nekoliko stvari, ovisno o upotrebi. U najširem smislu to je jednostavno sve što čujete u filmu - zvučni efekti, dijalog, glazba. Ovo značenje se obično primjenjuje u više tehničkom okruženju, odnoseći se na zvuk naspram slike. *Soundtrack* se također može odnositi na cjelokupnost glazbe u filmu, obuhvaćajući *score* i *songove* tj. pjesme koje su licencirane ili napisane za film. Filmska glazba je danas sve popularnija. Zašto? Zato jer je popularna pjesma ili *song* postala stalnim stanovnikom zvučne vrpce. A *score* u užem smislu i dalje postoji.

Kako Turković naglašava: “Posebnost *scorea* u užem smislu leži u činjenici da je pisan baš za određeni dio filma, da je mišljen namjenski i da, kao takav, glazbenim sredstvima nastoji pratiti zbivanja na ekranu. Tako pisana i tako mišljena popratna glazba – jer o njoj je gotovo uvijek riječ – ne može živjeti samostalno, nezavisna od slike. To jest – da, ta se glazba danas izvodi koncertno i snima na nosače zvuka, ali se tada glazbeno prilagođava (pišu se novi aranžmani) koncertnom podiju, odnosno sadržaju i koncepciji *soundtracka*. No čak i tako prearanžirana ona upućuje na neku akciju ili na neki drugi dio filma kojeg, slušajući popratnu glazbu bez slike, nastojimo prizvati u sjećanje“ (Turković, 2000 : 69-70).

*Soundtrack* često može uključivati dodatnu popularnu glazbu i ne mora biti napravljen isključivo za film. *Soundtrackovi* također mogu ponuditi potpuno iskustvo kada se slušaju odvojeno od filma, a neke pjesme s njega uopće ne moraju biti prisutne u filmu.

S druge strane, *score* obično spada pod ne-dijegetsku glazbu koja komplimentira onome što se vidi na ekranu. Filmski score može predstavljati ugodno iskustvo kada se sluša odvojeno od filma, ali je prvenstveno namijenjen za film. Originalne partiture često se nazivaju izvornim zvučnim zapisima (OST – original sound tracks), a obično se objavljuju uz *mainstream soundtrack*. Kombiniranje scene ili više scena u filmu s popularnom glazbom, aktivno uključuje publiku, osobito ako se pokušava ciljati određenu skupinu. Također može pomoći u provedbi karakternih crta.

Na primjer, film *Čuvari Galaksije* iz 2014. godine, redatelja Jamesa Gunna, sadrži i zvučnu podlogu – *soundtrack* i originalnu glazbenu partituru za film – *score*. Originalni score je uglavnom instrumentalna glazba koja je komponirana za film; a soundtrack je zbirka popularne glazbe koja utječe na film ili je sadržana u njemu. U navedenom filmu glazba je služila kao Starlordova veza sa svojom majkom i planetom Zemljom. Još jedan noviji film, *Što ako?* iz 2013. godine, redatelja Michela Dowsea, koristio je jedan narodni, ali suvremeni *soundtrack*, koji je super predočio tu nekakvu indie, hipster vibru koju su htjeli naglasiti u filmu. Budući da gledatelj možda već ima uspostavljenju emocionalnu vezu s korištenom glazbom, autoru to itekako može koristiti (očito može djelovati protiv filmaša ako je emocionalni odgovor negativan, jer to vjerojatno nije namjera).

S financijske točke gledišta, soundtrackovi su oduvijek donosili veći profit od tradicionalnih partitura i bendovi su uvijek bili željni da se jedna od njihovih pjesama pojavi u nekakvom “velikom” filmu. Jedna od najpopularnijih pjesama ove godine bila je „I See Fire“, glazbenika Eda Sheerana, za film *Hobit: Smaugova pustoš* iz 2013. godine, redatelja Petera Jacksona. Pojavljivanje određene glazbe u filmu također pomaže nezavisnim bendovima da dobiju više obožavatelja i povećaju svoju popularnost. U filmu *Igre Gladi: Plamen* iz 2013. godine, redatelja Francisa Lawrencea, javljaju se pjesme poznatih bendova poput Coldplaya i popularne glazbenice Christine Aguilere, ali i pjesme manje razvikanih glazbenika poput grupe The Lumineersa i benda Monsters and Men.

“*Soundtrack album*“ obično će sadržavati neoriginalnu glazbu (tj. glazbu koja nije izrađena posebno za produkciju) i povremeno odlomke dijaloga. U nekim slučajevima mogu biti uključene pjesme koje se pojavljuju vrlo kratko ili uopće ne ili ako se smatraju prikladnima iz tematskih ili komercijalnih razloga. Isto tako mogu biti značajno različite verzije od onoga što se pojavljuje na ekranu. Primjerice, pjesme koje su reproducirane na radiju ili su postojane u određenoj sceni koju likovi zapravo mogu čuti, za razliku od glazbe raspoloženja (“*mood music*“), koje likovi nisu svjesni. Dobar primjer navedenog slučaja jest film *Apokalipsa danas* iz 1979. godine, redatelja Francisa Forda Coppole, gdje *soundtrack* uglavnom sadržava pop i rock pjesme iz 60ih godina (i vrlo malo Wagnera), koje su velikoj većini lako prepoznatljive. Isti primjer je i sa filmom *Pakleni Šund* iz 1994. godine, redatelja Quentina Tarantina. Nasuprot tome, *score* se obično piše posebno za film i često se pažljivo usklađuje s udarcima i rezovima u konačnom uređivanju. Često se temelji na ujedinjujućoj temi i cilj mu je pojačati emocionalno iskustvo naspram publike. U mnogim slučajevima *score* je napisan u orkestralnom ili simfonijskom stilu. *Score* je obično zastupljen velikim dijelom filma i često ima različite motive koji su povezani s određenim znakom ili lokacijom.

Filmski *scoreovi* desetljećima su definirali naša filmska iskustva na način da su mijenjali, manipulirali, iskrivljavali, uzdizali, progonili i podvlačili našu percepciju određenog djela filmske umjetnosti bezbroj puta.

*Score* omogućuje redatelju da ima potpunu kontrolu nad glazbom i nad samom razinom na kojoj određeni instrumentalisti sviraju. *Score* također ima tendenciju biti korisniji i učinkovitiji od popularne glazbe kada se radi o filmovima koji se temelje na povijesti. Pomažu u kreiranju napetosti, pa se takva tehnika čini puno manje nametljivom prema gledateljima.

Unatoč financijskim poticajima *soundtracka*, često skladanje originalnog *scorea* može prezentirati film s jedinstvenim zvukom koji će gledatelj zauvijek povezati s filmom. Primjerice, glazbena tema iz filma *Ralje* ili glazbena podloga scene iz tuša u filmu *Psiho* automatizmom se povezuje s pripadajućim filmovima.

Kompozicija *scorea* počela je kao vježba za uljepšavanje i ukrašavanje filma, a to je učinjeno u želji da se tekst označi bez smanjivanja njegove važnosti. Bilo je to živahno, učinkovito, a u rijetkim slučajevima i melodično. Ali nikada nije postojao kao dio filmskog narativa, kao nerazdvojni element, definirajući filmske tematske namjere i potvrđujući njegovu valjanost i relevantnost kako bi naglasio vremenske

kvalitete filma. Namjera scorea jest da učini film još privlačnijim izvorom zabave i da obogati njegovu strukturu ali nikada ne postane dijelom te strukture.

No, kako su autori autori filma počeli povezivati zvuk sa slikama i počeli shvaćati koliko score može ostaviti duboki utisak na iskustvo filma i kako se pojedinačne ideje mogu priopćiti u specifičnim slušnim terminima, tako su scoreovi postali ono što su trebali biti od početka zvuka u filmu: neprestani izvor učinkovitosti filmskih autora. Stvorili su aure oko filmova, čineći ih istovremeno pristupačnijima i tajnovitijima.

Bi li fantazija o Harryju Potteru rasla i postajala tamnija i bogatija bez sjajnog scorea Johna Williamsa za film *Harry Potter i zatočenik Azkabana* iz 2004. Godine? Bi li moralna i principijelna Marge Gunderson zadržala svoju privlačnost i šarm koju ima u tamnoj komediji Joela Coena *Fargo* iz 1996. godine bez zapanjujućih, žalopojnih akorada spokojnog scorea Cartera Burwella? Bi li filmovi *Istrebljivač* iz 1982. godine i *Vatrene kočije* iz 1981. godine, doživjeli takav uspjeh bez Vangelisove zasjenjene dvosmislenosti u prvom filmu i padajućeg patriotizma u drugom?

Neke produkcije poput filmova *Gospodar Prstenova* i *Istrebljivač* imaju vlastite filmske scoreove i mogu biti objavljeni u uređenom obliku kao "album". U drugim slučajevima mogu biti objavljeni kao suptilnija glazba raspoloženja.

Film score u devedesetima gotovo da se nije promijenio u odnosu na neprizornu filmsku glazbu iz tridesetih, četrdesetih i pedesetih godina. Popratna je glazba – jer o njoj se gotovo uvijek radi – doista ostala uobičajeno funkcionalna i namjenska, podložna zbivanjima na ekranu.

Uspoređujući funkcionalnost scorea u ranom zvučnom filmu i filmovima iz sredine 20. stoljeća s filmovima nastalim u devedesetim godinama, zaključujemo da na tom području nema bitnih promjena. Možemo zamijetiti da se u nekim filmovima glazba prečesto ponaša kao vezivno tkivo "praznih" kadrova (*Tjelohranitelj*, 1992.), da je u nekima prenametljiva (*Armageddon*, 1998.) u drugima preneutralna (*Opus gospodina Hollanda*, 1995.), a u trećima prenostalgična (*Svi kažu volim te*, 1996.) Turković smatra kako filmska glazba u devedesetima i dalje funkcionira i obavlja razne zadatke koje slika ne može izvršiti sama, bez njezine pomoći. Score i dalje predstavlja nezamjenjivi filmski element koji je zadržao davno uspostavljenu poziciju metakomunikacijskog signala, odašiljača filmskih meta-poruka gledateljima (Turković, 2000: 70).

Međutim, zna biti puno kompliciranija situacija. Često izdavačke kuće znaju objaviti soundtrack iz filma koji ne uključuje nijedan score. Gledatelji i slušatelji su više zainteresirani za slušanje pjesama iz filma koje su skladane da stoje same, za razliku od scorea koji je skladan da bude dio cijelog filma. Stoga se termin soundtrack može odnositi samo na pjesme u filmu, isključujući score.

Zahvaljujući upravo soundtracku, obožavatelji filmske glazbe imaju privilegiju kod kuće slušati glazbu kojoj su se, samo nekoliko desetljeća ranije, mogli diviti isključivo u kinu. No problem nastaje kod filmovi koji već sami po sebi predstavljaju "proizvod" i "trgovačku tvorevinu", pa filmskoj glazbi i njezinom izdanju na CD-u pristupaju na isti način.

Izorne pjesme snimljene za film (kao što su Disney ili Bond pjesme) smatraju se dijelom soundtracka. Score uključuje samo instrumentalnu glazbu koja prati akciju filma. Score je glazba komponirana za film. Skladatelji poput Johna Williamsa, Hansa Zimmera i Ennio Morriconea stvaraju score u filmu. Obično koriste orkestre, ali to ne mora uvijek biti slučaj. Skladatelj radi s redateljem kako bi uskladio glazbene znakove sa slikom. Soundtrack je kompilacija glazbenih djela koja već postoje. Redatelj će odabrati pjesmu koja najbolje odgovara temi dotične scene. Quentin Tarantino je dobar primjer redatelja koji odabire pjesme kako bi stvorio svoj soundtrack. Čak i bez filma ova bi glazba i dalje postojala.

Turković opisuje kako se *song* čvrsto pridržava onog glazbenog stila koji je trenutno "in" (rap, reggae, obnova popa i rocka iz 70-ih i 80-ih.), dok score nastoji pratiti popularni trend i istovremeno ostati romantičarski orijentiran: "Za primjer je dovoljno poslušati uvodnu glazbu Danny Elfmana za film *Ljudi u crnom* iz 1997. godine i glazbu Trevora Rabina za film *Armageddon* iz 1998. godine, koja uz elemente klasičnog filmskog scorea (tradicionalno romantične harmonije, orkestralna izvedba) koriste i elemente songa (naglašavanje ritma, uporaba električnih instrumenata, bubnjeva i sintesajzera)" (Turković, 2000: 73).

*Score*, naročito ako je ilustrativan i čvrsto vezan uz akciju na ekranu, doista teško prolazi bez potpore slike. Zbog čvrste veze sa slikom, interpretaciju filmske glazbe ne određuje isključivo glazba, nego i filmske situacije i filmska okolina u kojima se ona pojavljuje. Ako nije predviđen sadržajem, song u filmu predstavlja strano tijelo. Pjesma ne mijenja svoju jednostavnu periodičnu strukturu s dodanim refrenom zbog zbivanja na ekranu. Niti ne mijenja karakter melodije, niti ne ubrzava ili usporava tempo da bi se prilagodila slici. To je razlog zbog kojeg song, u biti namijenjen

koncertnom izvođenju, ne funkcionira u filmu ali funkcionira na soundtracku. To je također razlog zbog kojeg se score (ako nije prearanžiran, preuređen za drugi medij) na soundtracku ponaša nadasve čudno. Kao da nije iz tog filma (Turković, 2000: 75). Nema smisla imati pravila, bez da ih nekada kršite. Ponekad to djeluje, a ponekad i ne - postoji mnogo načina na koje se to može učiniti. Jedna opcija uključuje uklanjanje glazbe iz filma, ponekad gotovo u cijelosti. Primjer koji mi pada na pamet je film *Nema zemlje za starce* iz 2007. godine, redatelja Joela i Ethana Coena. Braća Coen su uspeli stvoriti dovoljno atmosfere i emocija da bi dodavanje scorea ili dodatnih zvukova bilo suvišno. Postoje dva ili tri kratka trenutka u filmu u kojima se koristi malo filmske glazbe, ali za 122 minute vremena izvođenja, samo 16 minuta sadrži nedijegetsku glazbu.

Još jedna tehnika koja se ponekad koristi pri kreiranju filma je zamaglivanje linije između prizorne i neprizorne glazbe (to ne uključuje mjuzikle, oni su vrsta za sebe). Primjer je film *Legenda o vitezu* iz 2001. godine, redatelja Briana Helgelanda. Tu je i klasični komadić s pjesmom "We Will Rock You" grupe Queen koju pjevaju ponizni seljaci koji gledaju turnir, ali onda dolazi scena u kojoj pjesma "The Golden Years" stvara besprijekornu pojavu u plesnoj sekvenci. Redatelj Brian Helgeland koristio je ove elemente pop kulture kako bi uključio ciljanu publiku filma (tinejdžere) i njihove roditelje (starije osobe). Djelovao je na nekoliko razina jer djeca uživaju u slušanju pop glazbe u filmovima, a njihovi roditelji vole prepoznati klasike koji ih vraćaju u mlađe dane.

Glazba je jedan od najmoćnijih umjetničkih oblika. U kombinaciji s filmom ona izaziva neke od najdubljih emocionalnih reakcija koje doživljavamo kao cjelinu. Ta kombinacija je najučinkovitija kada je uključen cijeli kreativni tim - bilo da je riječ o redateljima, kompozitorima, producentima, urednicima – koji koristi dvije umjetnosti konstruktivno i s osjećajem ravnoteže. Kada je učinjeno ispravno, učinak je djelotvoran i uspješan - za gledatelja i za film.

## 7. ZAKLJUČAK

Filmska je glazba nastala na početku povijesti filma, a danas je i dalje dio filmske produkcije. Njena praksa postala je praktički nezamjenjiva za tržišnost suvremenih filmova diljem svijeta (Kalinak 2010: 115-116).

U ovoj glazbenoj analizi navedenih filmova pokušao sam objasniti i prikazati upotrebu glazbe u filmu. Odabirom pojedinih motiva i scena iz scorea i filma, ilustrirao sam formalne, narativne i emocionalne funkcije scorea kao i postojeću glazbu u filmu. Analizirao sam navedene filmove iz minute u minutu u kontekstu glazbe i drugih elemenata zvučne podloge te sam pružio kratki sinopsis i segmentaciju narativa filma, ali i opisao njegovu konstituciju u smislu žanra, likova i psiholoških tema. Da bih dao pregled cjelokupnog scorea i procesa produkcije, opisao sam score u kratkom rezimeu svih skladbi i njihovoj primjeni u filmu.

Unakrsno promovirani na radiju, televiziji i Internetu, a snimljeni i prenošeni u različitim medijima, soundtrackovi s filmskom glazbom sada prethode izdanju filma i mogu proizvesti veći profit od samog filma. Na neki se način, filmska glazba vraća svojim korijenima i počecima. Pojava kompilacijskog scorea vraća se na pratnju tihog filma sa svojim oznakama specifičnih glazbenih referenci, od kojih mnogi navode popularnu glazbu i song. Glazbena pratnja jedan je od mnogih načina na koji se film kao oblik umjetnosti vraća svojim korijenima krajem devetnaestog i početkom dvadesetog stoljeća kada je Edison prvobitno zamišljao gledanje filma kao aktivnost koja se odvija u domu, kao spajanje glazbe i slike. (Kalinak 2010: 115-116).

Nadalje, Kalinak prepoznaje moć filmske glazbe i pita se koje to konkretne funkcije glazba pruža filmu. Upravo odgovor na to pitanje predstavlja jedan od ciljeva ovoga rada. Kroz različita poglavlja pobliže sam sagledao različite aspekte filmske glazbe, kao što je teorijski diskurs o filmskoj glazbi, razvoj filmskih tehnologija zvuka, aktualne rutine proizvodnje i prakse te korištenje glazbe u hollywoodskom filmu. Uzimajući u obzir povijesni razvoj u teoriji filma, kao i razna mišljenja i razmatranja o filmskoj glazbi i filmskom zvuku tijekom proteklih desetljeća, postavio sam temelje današnjih teorijskih perspektiva o filmskoj glazbi. Od posebne su važnosti najnovija dostignuća kognitivnih i neuroloških studija vezanih uz perceptivni proces gledanja kao i slušanja filma.

U razdoblju filmskog stvaralaštva koje se usredotočuje na sjaj vizualnih efekata, filmski score ostaje integralan, pružajući izvor emocija. Unatoč svojoj vizualnoj spektakularnosti film ne bi bio toliko uspješan ni popularan kada kod publike ne bi mogao izazvati snažne emocije. Odnos između glazbe i induciranih emocija, kao i odnos između vizualnih podražaja i induciranih emocija je prilično dobro uspostavljen. Glazba je sveprisutna. Ljudi su privučeni glazbom zbog osjećaja koje ona budi u njima. Načini na koje pojedinci obrađuju, identificiraju i izražavaju emocije, temeljni mehanizmi tih procesa su svojstveni razumijevanju ljudske prirode. Ova teza sugerira da razumijevanje i tumačenje emocija može biti specifično za jezik i da u te procese mogu biti uključene individualne osobine kao što su ličnost i kognitivni stilovi, ideje koje su vrijedne daljnjeg istraživanja ako želimo istinski razumjeti složenost ljudskih emocija. Dok su se određene teorije pokazale pogrešnima ili u najboljem slučaju neuvjerljivima, teorijski koncepti kao što su proces podudaranja, Chionov termin sinkronizacije i razmišljanja o sinestetičkoj ekvivalentnosti dokazali su se ispravnima zahvaljujući nedavnim spoznajama u neurološkim i kognitivnim studijama koje su predstavljene proteklih godina.

Filmska glazba može izazvati različite reakcije kod različitih ljudi zbog različitih osobnih asocijacija i isto tako zbog nedostatka emocionalne specifičnosti određena glazba može djelovati dvosmisleno. Kakvu god emocionalnu specifičnost postigao filmski score, proizlazi iz njezina postavljanja u narativni kontekst i vjerojatno nije inherentna kvaliteta same glazbe. Osim toga, individualni gledatelji mogu reagirati drugačije zbog različitih raspoloženja prije gledanja filma, ali i ovisno o narativnoj situaciji i podudarnosti iste s gledateljevim manama, strahovima, željama, tjeskobama i slično.

Budući da je bila prilično zanemarena studija unutar filmske teorije, čini se da filmska glazba dobiva sve veću pozornost od sve brojnijih stručnjaka iz različitih akademskih disciplina. Bit će zanimljivo vidjeti u budućnosti hoće li nove spoznaje u neurološkim i kognitivnim studijama omogućiti drugačije perspektive o uspostavljenim školama mišljenja u teoriji filma, kao što je primjerice hijerarhijska paradigma. Ona mnogo govori o teoriji filmske glazbe te stvara nove pristupe zanimljivom presjeku dvaju umjetničkih oblika - glazbe i filma.



## 8. BIBLIOGRAFIJA

**Baronijan, Vartkes**, Muzika kao primenjena umetnost, Biblioteka RTV, Beograd 2007.

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

**Coulthard, Lisa**. "Torture Tunes: Tarantino, Popular Music, and New Hollywood Ultraviolence." *Music and the Moving Image* 2.2: 1-6., 2009.

**Flach, Paula**, *Film scoring today - Theory, practice and analysis*, Master thesis, Department for Information Science and media studies, University of Bergen 2012.

**Filipic, S. & Bigand, E.** (2003). Emotion and Cognition in Music: Which Comes First? Presented at 5th Triennial ESCOM Conference, 8-13 Sept. 2003: 231-233.

**J. Cohen, Annabel**, 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 2010.

**Kassabian, Anahid**, *Hearing Film; Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*, Routledge, New York and London, 2001.

**Grims Nonveiller, Maja**, *Svijet glazbe : uvod u čarobni svijet glazbe i njezinih stvaratelja*, Mozaik knjiga, Zagreb 2011. (s engleskoga prevela Maja Grims Nonveiller ; urednica Aleksandra Stella Škec)

**Juslin, P. N. & Sloboda, J. A.**, *Handbook of Music and Emotion: Theory, Research, Applications*. California: Oxford University Press, 2010.

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

**Ushedo, Benedict**, Music and Emotion. Philosophy Now, članak 57, 2006.

**Winters, Ben**, Corporeality, Musical Heartbeats, and Cinematic Emotion. Presented at *Sound, Music and Moving Image Conference*. Sept: 3-25, 2007.

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

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

**Paulus Irena**, Rapsodija u nijansama plavog – razmišljanja jednog muzičara, Hrvatski Filmski ljetopis, br. 13: 111-126, Zagreb, travanj 1998.

**Paulus Irena**, Filmska glazba u devedesetima: Song i score – bitka za prevlast? Hrvatski filmski ljetopis, br. 21: 69-76, Zagreb, travanj 2000.

**Paulus Irena**, Williams Versus Wagner ili: Pokušaj povezivanja glazbenih epova, Hrvatski Filmski ljetopis, br. 21: 157-171, Zagreb, travanj 2000.

**Paulus Irena**, Nove glazbene smjernice: Kubrick nakon 2001: Odiseje u svemiru – Paklena naranča, Hrvatski Filmski ljetopis, br. 54: 89-97, Zagreb, srpanj 2008.

**Paulus Irena** (2013.) Hrvoje Turković i filmska glazba: propitivanje ukorijenjenih načela, Zagreb: Hrvatski filmski ljetopis, br. 73-74: 127-136

**Paulus Irena**, Kubrickova glazbena odiseja, Pozitiv film, Zagreb 2011.

**Peterlić Ante**, Funkcije filmske glazbe, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2000.

**Peterlić Ante**, Osnove teorije filma, Akademija dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, Zagreb 2018.

**Regev, Motti**, The „pop-rockization“ of popular music, U: D. Hesmondhalgh & K. Negus (ur.), *Popular Music Studies* (str. 131-143), Oxford University Press, 2002.

**Richardson John, Gorbman Claudia, Vernallis Carol**; *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*, Oxford University Press, 2013.

**Spande Robert**, *The Three Regimes: A Theory of Film Music*, Minneapolis, 1996.

**Šuran, Fulvio**, Glazba i mediji s posebnim osvrtom na film, Sveučilište Juraj Dobrila, Pula, Vol 2, br. 2, 2013. (124-146)

**Tincknell, Estella**, The Soundtrack Movie, Nostalgia and Consumption U: I. Conrich & E. Tincknell (ur.), *Film's Musical Moments* (str. 132-145), Edinburgh University Press, 2006.

**Turković, Hrvoje**, *Retoričke regulacije*, AGM, Zagreb 2008.

**Turković, Hrvoje**, *Umijeće filma*, Hrvatski filmski savez, Zagreb 1996.

**Turković, Hrvoje**, *Zvuk na filmu: Sistematizacija pojmovlja*, Hrvatski filmski ljetopis, br. 5: 80-86, Zagreb 1996.

**Turković, Hrvoje**, *Mit o neprimjetnosti filmske glazbe*, Hrvatski filmski ljetopis, br. 50: 3-16, Zagreb, lipanj 2007.

**Turković, Hrvoje**, *Kompenzacijska teorija filmske glazbe*. *Književna smotra*, Hrvatsko filološko društvo, br. 143: 29-39, Zagreb 2007.

**Turković, Hrvoje**, *Strukturalizam, semiotika, metafilmologija*, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, Zagreb 2012.

## Internetske stranice

1. <https://www.epidemicsound.com/blog/music-and-emotion/>  
(pristupljeno: 05.lipnja 2019.)
2. <https://www.songfacts.com/facts/bee-gees/night-fever>  
(pristupljeno 28.svibnja 2019.)
3. <https://filmscoreclicktrack.com/tarantino-on-film-music/> )  
(pristupljeno 17.svibnja 2019.)
4. <https://underthefallenleaves.wordpress.com/2012/01/05/the-magic-behind-the-music-of-the-lord-of-the-rings/> )  
(pristupljeno 04.svibnja 2019.)
5. <http://filmsound.org/articles/hitchcock/makingPsiho.htm>  
(pristupljeno 16.svibnja.2019)
6. <https://www.sparknotes.com/film/clockworkorange/section3/> )  
(pristupljeno 22.svibnja 2019.)
7. [https://scarface.fandom.com/wiki/Scarface\\_1983\\_Original\\_Motion\\_Picture\\_Soundtrack](https://scarface.fandom.com/wiki/Scarface_1983_Original_Motion_Picture_Soundtrack))  
(pristupljeno 13.svibnja 2019.)
8. <https://leerader.wordpress.com/tag/stuck-in-the-middle-with-you/>  
(pristupljeno 19.svibnja 2019.)
9. <http://idesh.net/zabava/film-i-tv/quentin-tarantino-filmovi-i-glazba/>  
(pristupljeno 06.svibnja 2019.)

10. <https://noogatoday.6amcity.com/chattapop-talking-movie-scores-with-alan-silvestri/> (pristupljeno 23.svibnja 2019.)
  
11. <https://www.shmoop.com/forrest-gump/music.html>  
(pristupljeno 25.svibnja 2019)
  
12. <https://zircillius.wordpress.com/2015/12/14/interstellar-analysis-of-the-visual-design-the-celluloid-dimension/> ) (pristupljeno 02.lipnja 2019.)