

Fenomen sempliranja u glazbi i filmu

Zubčić, Sandra

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:614900>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-05**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU
ODSJEK ZA KULTURU, MEDIJE I MENADŽMET
SVEUČILIŠNI PRIJEDIPLOMSKI STUDIJ
KULTURA, MEDIJI I MENADŽMENT

SANDRA ZUBČIĆ

FENOMEN *SEMPLIRANJA* U GLAZBI I FILMU

ZAVRŠNI RAD

MENTORICA: izv. prof. dr. sc. Tatjana Ileš
KOMENTORICA: dr. sc. Snježana Barić-Šelmić

Osijek, 2024.

Sažetak

Ovaj je završni rad posvećen definiranju i istraživanju fenomena *sempliranja* u glazbenoj i filmskoj industriji. Zanima nas kakav *sempliranje* ima utjecaj na te industrije, kako se je razvijalo i što sve obuhvaća. U radu se proučava kulturološka važnost glazbe u današnjemu svijetu, izlaže se pregled razvoja hip-hop glazbe i načini kako je kroz nju rođena tehnika *sempliranja*. Nadalje, istražene su tehnike *sempliranja* koje se koriste danas uz pregled tehnika *sempliranja* koje su se koristile kroz povijest.

Sempliranje je prisutno i u filmskoj industriji što se može vidjeti kroz pregled glazbe u nijemim, a potom u i zvučnim filmovima, s većim naglaskom na popularnu glazbu u filmu. Kako se koristi glazba u filmu i zašto je ona važna za intenzivniji dojam gledatelja, prikazano je kroz primjere nekih od najpoznatijih filmova s upečatljivom glazbom. Opisano je što su *temp*-trake i kako se koriste u modernim filmovima.

U radu se također istražuje i kompleksnost pojma *sempliranja*, te zašto ono nije jednostavno ni slobodno koliko se može činiti. Definiranje autorskih prava vodi do prikaza pravnih problema s kojima se glazbenici susreću pri *sempliranju*, pa je istraženo i kako su autorska prava utjecala na daljnji rad glazbenika sa *semplovima*.

Rad nastoji pobliže proučiti tehniku *sempliranja* koja je sveprisutna i vrlo utjecajna u razvoju glazbe i filma u razdoblju postmoderne, a i dalje je vrlo zanemarena i podcijenjena.

Ključne riječi: *sempliranje, film, glazba, hip-hop, postmoderna*

Abstract

This thesis is based on the definition and investigation of the sampling phenomenon in the music and film industry. How sampling affects these industries, how it has developed and what it encompasses. The paper examines the cultural significance of music in today's world, an overview of the history of hip-hop music and the birth of sampling through hip-hop. It also explores the sampling techniques used today and provides an overview of the sampling techniques used throughout history.

Sampling is also present in the film industry, which is explored through an overview of music in silent films and further in sound films with a greater focus on popular music in films. Examples of some of the most famous films with impressive music will be used to show how music is used in film and why it is important for a better viewer experience. It also defines what temp tapes are and how they are used in modern films.

The thesis also addresses the complexity of the sampling concept and shows why the use of sampling is not as easy and free as it may seem. The definition of copyright provides a better insight into the legal issues musicians face when sampling. It also examines how copyright affects musicians' further work with sampling.

This thesis will attempt to examine in more detail the sampling technique, which is ubiquitous and highly influential in the development of music and film in the postmodern era, but is still very much neglected and underappreciated.

Keywords: *sampling, film, hip hop, music, postmodernism*

Sadržaj

| | |
|---|----|
| 1. Uvod..... | 1 |
| 2. Glazbena kultura..... | 2 |
| 3. Postmodernizam | 4 |
| 4. Početak i razvoj hip-hopa kao glazbenoga izričaja postmoderne..... | 5 |
| 5. Definicija i razvoj <i>sempiranja</i> | 10 |
| 6. Tehnike <i>sempiranja</i> u glazbi..... | 12 |
| 7. Razvoj filma i filmske glazbe..... | 14 |
| 7.1. Nijemi film..... | 15 |
| 7.2. Zvučni film..... | 16 |
| 7.3. <i>Temp</i> -trake i popularna glazba u filmu | 19 |
| 8. Autorska prava i intelektualno vlasništvo | 21 |
| 8.1. Kršenje autorskih prava pri <i>sempiranju</i> | 22 |
| 9. Zaključak..... | 24 |
| 10. Literatura..... | 26 |
| 11. Prilozi..... | 29 |

1. Uvod

Svi umjetnici imaju jedno zajedničko, a to je potreba za inovativnošću, potreba da budu jedinstveni i drugačiji. Upravo se iz te potrebe rađaju novi umjetnički pokreti, novi načini, novi trendovi. Jedan je od njih koji je proizišao iz glazbene industrije, a kasnije prešao i na filmsku – *sempliranje*. *Sempliranje* je tehnika uzimanja elemenata nečije tuđe pjesme te njegova prenamjena u vlastitu. Ono je spoj umjetnosti i tehnologije koji je preuzeo svjetsku glazbenu scenu. Bez obzira na to *semplira* li se klasična glazba u akcijskome filmu ili funk pjesma u hip-hop pjesmi, *sempliranje* je prisutno skoro svuda.

Na početku ovoga rada istaknut će se važnost glazbe u kulturi i načini na koje ju ona mijenja i koliko je na nju utjecajna, odnosno smjestit će se popularna glazba u kulturološki aspekt vremena. Poseban je naglasak na razvoju hip-hop kulture, odnosno *rap*-glazbe i glazbenika koji su svojim radom postali začetnici novoga glazbenog žanra koji će se proširiti svijetom i koji su tehniku *sempliranja* razvili do današnje razine. Nadalje, definira se pojam *sempliranja*, načini njegova nastanka kroz različite teorije, datira se njegov nastanak, opisuju se *sempler*-aparati stvoreni za olakšano i poboljšano korištenje *sempliranja*, čime se time stvara preciznija slika o tome što *sempliranje* je. Kako bi se što bolje moglo razumjeti kako se *sempliranje* provodi, izložene su tehnike *sempliranja* koje se koriste u glazbenoj industriji i oprimjeruju se raznim primjerima iz popularne glazbe.

Nadalje, istražuje se *sempliranje* glazbe u filmskoj industriji. Kroz kratak pregled nijemoga filma i glazbe u njemu, ističe se kako je *sempliranje* usko vezano uz filmsku glazbu. Prelaskom na zvučni film, glazba se u filmu mijenja i poboljšava, te se počinje koristiti popularna glazba. Popularna glazba skladana za film, *semplirana* u filmu ili preuzeta za film omogućena je takozvanim *temp*-trakama čija je uporaba detaljnije prikazana na primjeru nekoliko filmova.

Nakraju, definira se što su autorska prava i problemi s kojima se *sempleri* susreću na tom polju. Opisuje se kako su započeli problemi s autorskim pravima, kako i zašto do njih dolazi, ali i kako ih izbjeći ili ih se riješiti.

Sempliranje je važan dio popularne i glazbene kulture u postmodernističkome svijetu, pa će na kraju rada biti prikazana njegova važnost i utjecaj u kontekstu postmoderne.

2. Glazbena kultura

Kultura je kompleksan pojam koji su pokušali definirati brojni znanstvenici i teoretičari. Ona je u stalnome procesu promjene i napredovanja, pa se tako i njezine definicije mijenjaju kroz vrijeme, odnosno mogu biti primjenjive u jednome razdoblju, a nedostatne u nekome drugom. Pojavom tehnologije, njezinim rapidnim razvojem i ulaženjem u sve slojeve, pa tako i u kulturu, nastaje pojam digitalne kulture. "Digitalna kultura je dio kulture društva, dio kulturne politike društva te označava proces transformacije same ideje kulture u društvu" (Zgrabljčić Rotar, 2020: 33). Zgrabljčić Rotar (2020: 33) se pita je li digitalna kultura dio elite, puka ili srednjega sloja, kako se stvara, komu je namijenjena, je li cilj razvoja interneta bio sjediniti ili razdvojiti ljude i do čega je došlo. Sva ta pitanja samo dokazuju kompleksnost pojma digitalne kulture, ali i vode k zaključku kako je digitalna kultura duboko ukorijenjena u današnji svakodnevni život. Pojam koji je također teško definirati, a prisutan je i važan od početka ljudskoga razvoja, je glazba. Glazba se također mijenja i napreduje, a procesom digitalizacije ona postaje dostupnija za slušanje, a digitalizacija donosi promjene u proizvodnji, zvuku i percepciji. „Većina definicija implicira da je glazba oblik zvuka i da je to ljudska aktivnost“ (Herndon, McLeod, 1982: 10).¹ Glazbu se može definirati na biološki način, kroz zvučne frekvencije koje ljudima odgovaraju i analizirajući kako utječu na njih (primjerice, može li se rika lava, šum mora ili ritmičnost izgovaranja riječi smatrati glazbom). S druge strane, glazbu se može definirati na kulturološki način pri čemu ju je mnogo teže definirati. Herndon i McLeod (1982: 17–20) saželi su razvoj glazbe u nekoliko najvažnijih trenutaka, a Killin pobliže daje uvid u vječnu ljudsku potrebu za glazbom. Ističe da je glazba bila važna ljudima čak i kada nisu znali što je ona, ali i to kako je potreba za stvaranjem glazbe vrlo dobar pokazatelj stupnja ljudskoga razvoja u prapovijesti: „Izrada ovakvih glazbenih instrumenata zahtijeva duže razdoblje učenja, uz vjerojatno malo ili nimalo koristi dok se vještina više-manje ne savlada. Ona upućuje na naprednu sposobnost mentalnoga putovanja kroz vrijeme, promišljeno planiranje unaprijed, fokus i kontrolu impulsa za buduću korisnost predmeta u izradi (...). Ukratko, glazbeni instrumenti simboliziraju napredne, moderne umove hominida gornjega paleolitika“ (Killin, 2018: 3).

Time su pokazali važnost i sveprisutnost glazbe kroz povijest, ali i da glazba uvijek prati ili započinje svjetske pokrete.

„U devetnaestome stoljeću također dolazi do porasta prometa i komunikacija diljem svijeta.

¹ Svi citati iz literature na engleskome jeziku u ovome se završnom radu donose u prijevodu S. Zubčić.

Nakon uspostavljenoga kolonijalizma, broj pustolova i misionara rastao je kako se opće bogatstvo povećavalo. Taj je trend u glazbi mnogih kultura (...) doveo do nagloga povećanja vrsta glazbenoga materijala“ (Herndon i McLeod, 1982: 17). Već se u devetnaestome stoljeću zahvaljujući kolonijalistima i svjetskim putnicima širi i prihvaća glazbe iz raznih kultura. Danas to umjesto njih radi internet. Dostupnost bilo kakvoj vrsti glazbe gotovo je beskonačna, a stapanja različitih vrsta glazbe vrlo su česta, pa se može zaključiti da je digitalizacija, kao i bilo koji drugi postupak u povijesti, jako utjecao na glazbu i glazbenu kulturu, donio promjene i svojevrsnu revoluciju.

Živimo u doba postmodernizma, u doba popularne kulture u kojoj su i najbizarnije stvari popularne; u vrijeme u kojemu talent i rad, pa čak ni različitost i inovativnost, nisu imperativ za uspjeh. Zbog golemoga tehnološkog napretka, u manje od sekunde osoba s jednoga kraja svijeta može stupiti u kontakt s osobom s drugoga kraja svijeta. Dostupna je tolika količina informacija da je čovjek ne može nikada u cijelosti istražiti. Intenzivira se važnost trendova. „U društvu i kulturi trend se vezuje uz modu, bilo da je riječ o trendovima u odijevanju, oponašanju izgleda popularnih osoba, ili pak intelektualnoj modi, poput oponašanja načina pisanja vodećih pisaca i novinara ili govora popularnih političara ili propovjednika. Zbog toga je trend, kao obrazac ponašanja, zasnovan na konformizmu, pa se ponašanjem u skladu s trendom izražava lojalnost ili pripadnost određenoj društvenoj skupini ili (sub)kulturi“ (*Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje). Određeni trendovi popularni su samo na nekim mjestima ili u nekim državama dok se dosta njih proširi na svjetsku razinu. Upravo zbog praćenja svjetskih trendova u današnje se doba može uočiti pojava kako djevojke iz, primjerice Japana, Njemačke i Perua nose jednaku odjeću, govore na jednak način i dijele iste interese, što bi prije bilo nemoguće. Stvara se određena virtualna jednakost koja ljude iz raznih kultura spaja i ujednačuje, stvarajući novu, drugačiju kulturu koja nije vezana uz vjeru, dob ili podrijetlo osobe već uz sadržaj koji ta osoba konzumira. Mnogo se tih trendova prenosi kroz glazbu. Ljudi imaju potrebu glazbu iz svoje kulture pokazati drugima, jednako kao što imaju i potrebu za upoznavanjem s novom vrstom glazbe, vječnom potragom za nečim novim i drukčijim. U svijetu u kojemu je sve dostupno, čovjek može vrlo jednostavno doći do glazbe iz bilo kojega dijela svijeta i koristiti je u svoje svrhe. Stapanjem određenih žanrova i vrsta glazbe stvara se nešto novo, pa se glazbena industrija neprekidno mijenja i napreduje. J. Shpinitzkaya provela je istraživanje o fenomenu stapanja kultura i navodi tri glavna modela stapanja: model mozaika: „Mozaik je jednostavno sučeljavanje čitavih kulturnih blokova bez prave podudarnosti ili koordinacija između njih, proizvedena poput horizontalne montaže“ (Shpinitzkaya, 2012: 1205), model primjene:

„Primjena uključuje modele koji se temelje na principu zbrajanja ili akumulacije. Zovem ga modelom primjene zbog njegova načina rada: stavljanje elemenata jednoga kulturnog teksta preko elemenata drugoga kako bi klizili jedan preko drugoga bez prodiranja“ (Shpinituskava, 2012: 1207) i model asimilacije: „Asimilacija je model usvajanja drugoga izvora uz sljedeću transformaciju oba izvora. To je miješanje do faze u kojoj se odvija operacija prepoznavanja te odvajanja praelemenata postaju teška ili nemoguća: elementi druge kulture su gusto izmiješani s vlastitim kulturnim elementima“ (Shpinituskava, 2012: 1208). Gotovo savršen primjer modela asimilacije može biti hip-hop glazba, odnosno *rap*-glazba i tehnike *sempliranja* koje se provode u njoj.

3. Postmodernizam

Prema D. Oraić Tolić (2005: 43) moderna zapadnoeuropska i srednjoeuropska kultura, koja uključuje i hrvatsku, može se podijeliti na šest epoha, a počinje 1789. godine Francuskom revolucijom. Te su epohe: moderna kultura u širokome smislu, modernizam, modernizam u užemu smislu, avangarda, postmodernizam I., koji traje od 1968. do 1989. godine, te postmodernizam II., koji započinje padom Berlinskoga zida, a traje i danas. D. Oraić Tolić sadašnju epohu opisuje kao postpostmodernu globalnu kulturu ili virtualno doba, koje opisuje kao teškim i političnim.

D. Oraić Tolić navodi kako je glavna razlika između modernih i postmodernih epoha prelazak s analognoga na većinski digitalno. Castells (2010: 353) navodi da ljudi rođeni prije internetskoga doba (1969. godine) i oni rođeni kasnije imaju drugačija kulturološka iskustva te se među njima stvara generacijska podjela. Castellsova je teorija usklađena s McLuhanovom koja tvrdi da su najtransformativnije revolucije one tehničke, a ne političke i to potvrđuje izumom tiskarskoga stroja što predstavlja početak modernoga društva, te izumom elektroničkih medija kao početak postmodernoga društva.

Postmodernizam je razdoblje koje, kako i sam pojam nalaže, dolazi nakon modernizma. Početkom postmodernizma smatraju se šezdesete godine prošloga stoljeća, no počinje se ozbiljnije shvaćati tek u osamdesetima. Šezdesete godine predstavljaju razdoblje velikih političkih i kulturoloških promjena. U njima počinje polagan tehnološki napredak koji potom naglo raste i u potpunosti mijenja svijet. Postmodernizam kao pojam vrlo je teško definirati, no mogu se odrediti neka obilježja koja ga na neki način definiraju. „Kao jedna od osnovnih značajki postmodernizma je njegovo suprotstavljanje modernizmu. Modernizam je zastupao

prosvjetiteljsku vjeru u napredak i razvoj čovječanstva, ali postmodernizam pristupa sa skepsom prosvjetiteljskim idejama o traženju nekog univerzalnog znanja ili velikih i općih teorija“ (Vujaklija, 2016: 7). Postmodernizam je, za razliku od modernizma i njegove vjere u ljudski napredak, pun skepticizma i relativizma. U umjetnosti, najutjecajniji je predstavnik postmoderne Andy Warhol koji je svoje radove temeljio na korištenju svakodnevnih predmeta i pojava te ih prenamijenio u umjetničko djelo koje je najčešće služilo kao komentar na konzumerizam i kapitalizam. Na neki se način može reći da je i Warhol *semplirao* stvari iz svakodnevnoga života, ili čak ljude, kako bi stvorio svoje umjetničko djelo.

Fragmentiranje koje Warhol koristi kao tehniku koristi se i u glazbenoj industriji gdje se zove *sempliranje*. *Sempliranje* je važna pojava u glazbenoj industriji postmoderne zbog svoje inovativnosti, tehnike i utjecaja na kulturu.

„Jedna od karakteristika postmodernističke umjetnosti je eklekticizam, odnosno miješanje različitih stilova i tehnika“ (Vujaklija, 2016: 13). Mnogi umjetnici kopiraju i uzimaju jedni od drugih, dolazi do miješanja visoke i niske kulture, staroga i novoga, običnoga i različitog, a originalnost više nije toliko važna. To se obilježje preslikava u glazbu, vrlo doslovno, kroz *sempliranje*. Tim se postupkom uzima, miješa i spaja jedno glazbeno djelo s drugim. Mnogi kritičari postmoderne, kao i glazbeni kritičari, upravo taj manjak potrebe za originalnošću i masovno korištenje tuđega u svome smatraju lijenim, nekreativnim „(...) pa je tako kritičar postmodernističke umjetnosti M. Cutajar za takvu umjetnost rekao da je parazitska, da je pokreće samo ljubomora te se svodi isključivo na kritiku umjetničkih djela puno veće vrijednosti“ (Vujaklija, 2016: 13).

Razdoblje postmoderne traje i danas i jedno je od revolucionarnijih umjetničkih razdoblja u povijesti. Važnost *sempliranja* u današnjici može se razumjeti kroz prizmu postmoderne, budući da je ono glavno obilježje postmodernizma u glazbenoj industriji.

4. Početak i razvoj hip-hopa kao glazbenoga izričaja postmoderne

Hip-hop nije samo stil glazbe. Hip-hop je način hodanja, odijevanja, govora, ponašanja i stil života, jednako kao što je i glazbeni stil, stil plesa i grafitiranja. „Hip hop je zajednički naziv za oblike crnačke urbane umjetnosti nastale kasnih 1970-ih u njujorškoj četvrti Bronx“ (Bosanac, 2004: 108). Sedamdesete godine u Bronxu bile su godine nesigurnosti, nasilja i kriminala i upravo se iz toga izrodio hip-hop pa su dominantna tema pjesama nasilje, konzumacija droga i alkohola, nepoštivanje žena i divljačko ponašanje. Usprkos tome, hip-hop danas nije sinonim

za loš i nepoželjan način života. Ovaj se način glazbenoga izražavanja uklapa u opis postpostmoderne ili druge postmoderne prema D. Oraić Tolić – razdoblje je to podjela, dubokih političkih razjedinjavanja, mračnoga i teškoga doba koje je vezano uz digitalnu, odnosno virtualnu kulturu koja se posreduje putem internetskih tehnologija. Upravo će internetske tehnologije i globalizacija digitalnoga svijeta omogućiti brzo širenje novih glazbenih žanrova diljem svijeta.

„Hip-hop stav i kultura rasli su s glazbom gdje god se *rap* izvodio i puštao“ (Devos, 2007: 9). Odnosno, iako *rap* nije jedina inačica hip-hopa, jedna je od glavnih, te je razvojem *rap*-glazbe hip-hop dobivao na snazi i jačao kao kulturalni fenomen. Vrlo je teško odrediti kada je začeta *rap*-glazba jer je teško kategorizirati što sve spada u nju, no najvećma se *rap* usko povezuje s *reggae*-glazbom. *Reggae* je stil glazbe koji potiče s Jamajke, a njegovo je zaštitno lice Bob Marley. U Jamajci su se prvotno počele održavati tzv. zdravice *reggae*-, a kasnije i R&B-glazbom koja je u Jamajku stigla preko američkih mornara i radijskih stanica (Rhodes, 2003: 6). DJ Kool Herc smatra se začetnikom *rap*-glazbe. Naime, i on je, kao i Marley, rodnom s Jamajke, no preselio se u Sjedinjene Američke Države, točnije u Bronx. Ondje je krenuo s puštanjem *reggae* i R&B-glazbe, no nakon nekoga vremena shvatio je kako publika u Bronxu slabo reagira na takav stil glazbe pa je odlučio eksperimentirati. Najprije je na mikrofona, preko glazbe koju pušta, krenuo izgovarati sleng koji se koristi u Bronxu kako bi motivirao publiku na plesanje. Kasnije je shvatio da samo od izgovaranja rečenica na mikrofona postigne više od puštanja cijele pjesme, pa je iz pjesama krenuo rezati samo glazbene instrumentale, umjesto puštanja cijele pjesme, kako bi mogao preko njih govoriti. Ti bi instrumentali ponekad trajali svega nekoliko sekundi pa mu je bilo vrlo važno kada izrezati koji dio i prebaciti na neki drugi kako bi idalje sve dobro zvučalo i bilo u ritmu. Zbog toga nije mogao govoriti tijekom toga postupka pa je odlučio zaposliti osobu koja bi umjesto njega govorila na mikrofona, motivirala publiku i održavala atmosferu i energiju. Ta bi se osoba zvala *MC*, odnosno *master of ceremony*. S vremenom je *MC* postao reper (Devos, 2007: 10).

Rap dobiva svoju prvotnu formu kada *MC*-jevi, odnosno reperi ritmično i u rimi nižu riječi i rečenice u ritmu beata koji DJ postavlja. „U svakome slučaju, moderna povijest *rapa* vjerojatno počinje 1979. s *rap*-pjesmom *Rapper's Delight*, grupe Sugarhill Gang“ (Devos, 2007: 10). U toj pjesmi, izvođač *repa* preko matrice poznate pjesme *Good Times* grupe Chic, a u njoj *repaju* riječi po kojima je hip-hop dobio ime:

„I said - a hip, hop, the hippie, the hippie

To the hip hip hop - a don't stop the rock

It to the bang-bang boogie, say up jump the boogie

To the rhythm of the boogie, the beat“

(Sugarhill Gang, 1979)

Nakon nekoga vremena to su postale usklađenije rečenice, a *rap* se dijeli na nekoliko glavnih žanrova: „To su hvalisavi rapovi, rapovi uvreda, rapovi novosti, rapovi s porukom ili party rapovi“ (Basić, 2020). Svaka je od ovih vrsti imenovana po temi pjesama. Neki umjetnici *rap* koriste kako bi prenijeli poruku, iznijeli svoj stav ili ukazali na novosti, a neki kako bi hvalili sebe, pokazali koliko su važni i što sve (većinski materijalno) posjeduju ili kako bi uvrijedili i ponizili druge, najčešće druge repere. *Diss-trackovi* vrlo su česti u *rap*-glazbi i izvrstan su primjer kako reperi koriste glazbu i platformu koju imaju da ponize druge repere ili glazbenike. Vrlo često *diss-trackovi* budu jako osobni, otkrivaju tuđe tajne, prozivaju se imenima i napadaju i vrijeđaju glazbu drugih repera. Samo jednim *diss-trackom* može započeti rat između glazbenika. Naime, drugi reperi nužno zauzimaju nečiju stranu, onaj kojemu je upućen prvi *diss-track* napravi svoj kako bi uzvratio udarac, pa se mreža neprijateljstva na taj način širi. Upravo zbog zadnje dvije vrste *rapa*, koje su najzastupljenije, on zadržava lošu reputaciju kao žanr nasilja, droge i ostaloga zla.

Osamdesete godine 20. stoljeća poznate su kao zlatno doba *rap*-glazbe. U to vrijeme *rap* dobiva svoju pravu formu, a popularnost mu raste, osobito pred mlađom, američkom publikom. „Utjecaj DJ-a se smanjio dok se je MC pojavio kao središnja točka“ (McCoy, 2017). Tih godina s radom započinju reperi koje sada smatramo zaštitnim licem *rap*-glazbe, primjerice L. L. Cool J, Run-DMC, Ice Cube, Dr. Dre, Salt-n-Pepa i dr.

1990-ih godina *rap*-glazba naglo postaje *mainstream* glazbenih žanrova i preuzima svjetsku glazbenu scenu. McCoy (2017) navodi kako se početkom devedesetih godina *rap* počinje uplitati u politiku pjesmama u kojima se javno prozivaju američki političari ili trenutno stanje države, odnosno osvrta na rasizam i potlačenost crnačke rase u Americi. Tih je godina *gangsta rap* bio najpoznatiji, a mnoga rivalstva, koja su najčešće bila između istočne i zapadne obale Amerike, grupe, *diss-trackovi* i drame iz *rap*-scene izrodila su neke od najpoznatijih *rap*-pjesama i repera. Tupac Shakur, Notorious B.I.G., Jay-Z i SnoopDogg samo su neki od kraljeva *rapa* devedesetih godina čije su pjesme i imena i dandanas svjetski poznati. Odnos Tupaca i

B.I.G.-a najbolji su primjer toga kako *diss-track* može dovesti čak i do ekstremnih posljedica, poput ubojstva. Godine 1996. Tupac je izbacio pjesmu *Hit 'em up* koja je bila izravan napad na B.I.G.-a:

*„First off, f -- your b -- and the clique you claim
West Side when we ride, come equipped with game
You claim to be a player, but I f -- ed your wife
We bust on Bad Boy .
Plus Puffy tryin' to see me, weak hearts I rip
Biggie Smalls and Junior M.A.F.I.A., some mark ass b -- es
We keep on comin', while we runnin for your jewels
Steady gunnin', keep on busting at them fools, you know the rules“*

(Tupac Shakur, 1996)

Notorious B.I.G., naravno, nije ostao dužan pa je i on napravio *diss-track* zvan *Who Shot Ya?* Kasnije su se pridružili i mnogi drugi prije spomenuti reperi. Svi su oni bili članovi grupe jedne strane obale, a njihova su neslaganja rezultirala mnogim tučnjavama, *diss-trackovima*, napadima, pa i ubojstvima od kojih su najutjecajnija bila ubojstva Tupaca i Notorious B.I.G.-a, koja su, kako navodi McCoy (2017), označila virtualan kraj rivalstva dviju obala.

Hip-hop i *rap* glazba su sami po sebi, ali imaju mnogo podžanrova od kojih je danas najpoznatiji *trap*. „*Trap*-glazba razvila se na temelju tradicije rapa, tijekom 1990-ih godina izvan tradicionalnih središta *rap*-kreativnosti, ni na istočnoj (New York, Philadelphia), ni na zapadnoj strani (Los Angeles i Kalifornija), nego na jugu SAD-a – u Atlanti, Memphisu, Miamiu i Houstonu (Friedman, 2019; Setaro, 2018). Ovo je za nas zanimljiv trenutak: stigao je novi trend s neočekivanoga mjesta, s 'prljavoga juga'“ (Kaluža, 2018: 24). *Trap* dobiva ime po engleskoj riječi *trap*, što znači zamka, i to zato što se povezuje sa svijetom ilegalnih aktivnosti, primjerice s korištenjem droga, prostitucijom i teškim alkoholizmom, iz čega se teško izvući, kao iz zamke. Naziv je u isto vrijeme doslovan kao i ironičan jer se povezuje s takvim načinom života, a prve su pjesme toga žanra snimljene u studijima koji su financirani novcem iz striptizerskih klubova, prodajom droge i sl. U pjesmama se pjeva o velikome bogatstvu, zlatu i slavi; u videima su

glazbenici puni nakita, skupe markirane odjeće i razbacuju se novcem (Kaluža, 2018: 25). „Trap je stil glazbe koji kombinira elemente hip hopa, rap glazbe, elektronske plesne glazbe, electro housea i dubstepa. Trap je definiran triplet ritmom - koji se naziva i triplet flow ili Migos flow unutar trap svijeta - u kojem se tri takta sviraju u vremenu koje bi inače bilo potrebno za stvaranje dva takta, dajući trapu hipnotički zvuk“ (Jakopović, 2021: 21). Iako se *trap* počeo razvijati devedesetih godina 20. stoljeća, tek se u dvijetisućitima počeo aktivnije razvijati i dobivati na popularnosti. Popularnost *trap*-glazbe masovno je porasla 2010-ih kada *trap* preuzima svjetsku glazbenu scenu. Godine 2015. Fetty Wap izbacuje pjesmu *Trap Queen* koja je po izlasku na Billboardovoj top 100 ljestvici bila na drugome mjestu, s kojom je na neki način započeo taj trend, koja je otvorila vrata mnogim drugim *trap*-glazbenicima i upoznala svijet s *trap*-glazbom i onime što ona predstavlja (Adaso, 2019).

She my trap queen, let her hit the bando
We be counting up, watch how far them bands go
We just set a goal, talking matching lambos
At 56 a gram, 5 a hundred grams though
Man, I swear I love her how she work that damn pole
Hit the strip club, we be letting bands go
Everybody hating, we just call them fans though
In love with the money, I ain't never letting go

(Fetty Wap, 2015)

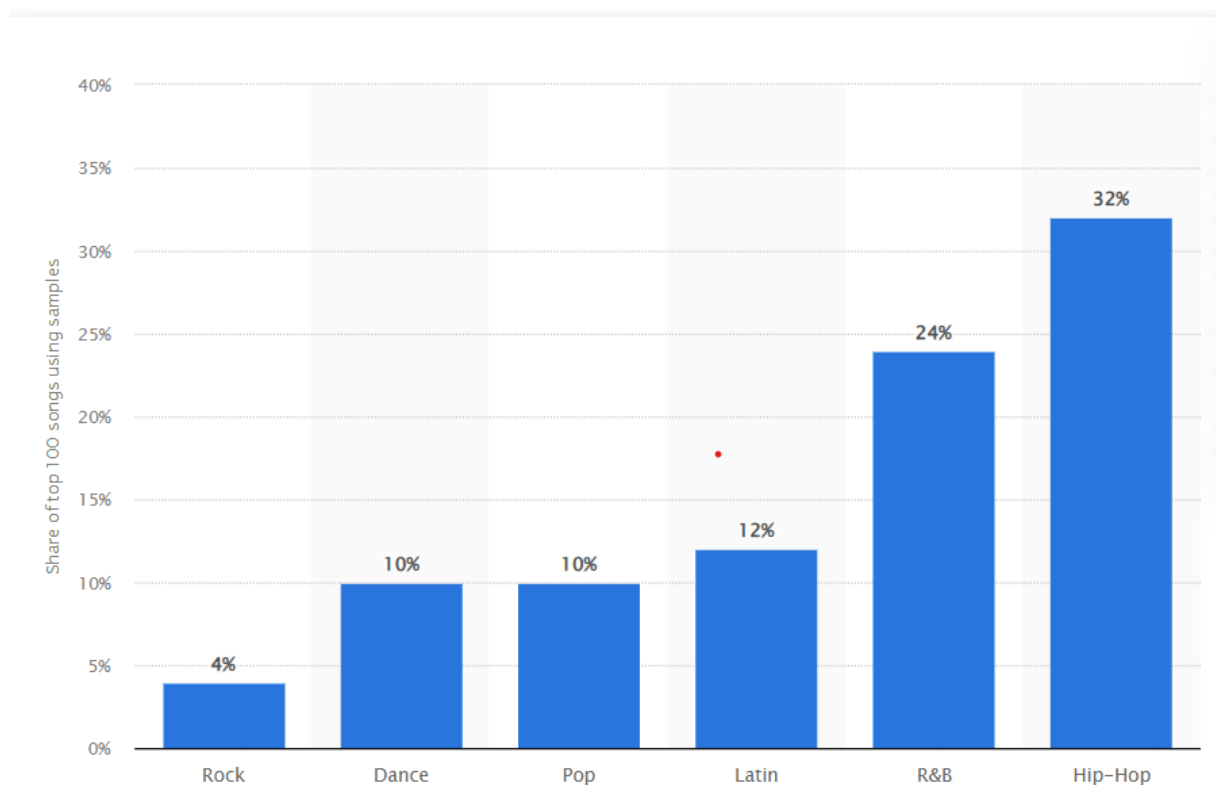
U pjesmi se govori o konzumaciji i prodaji droge, *strip*-klubovima i često se iskazuje koliko tko novca, automobila, satova i drugih materijalnih dobara posjeduje. Tom se šablonom koriste mnogi drugi *trap*-glazbenici, od kojih su najpoznatiji Future, Young Jazzy, T.I., Young Thug, Gucci Mane, Waka Flocka Flame, Chief Keef, i danas najpoznatiji Travis Scott i Migosi (Adaso, 2019).

Svi oni u gotovo svim svojim pjesmama koriste *semplove* kojima stvaraju poseban i jedinstven zvuk. Upravo zbog obilnoga korištenja *semplova* i promjene koju je *trap* doživio od početka razvoja do sada, glazbenici koji su prvi započeli s *trap*-žanrom, pogotovo T.I., smatraju kako današnja *trap*-glazba ne spada pod žanr *trapa* jer je bitno izmijenjena od originala.

5. Definicija i razvoj *sempliranja*

„*Sempliranje* je uključivanje elemenata već postojeće skladbe/pjesme/snimke nekoga drugog izvođača u skladbu u nastajanju“ (Abbey Road Institute, 2020). Odnosno, *sempliranje* bi se još moglo zvati i *prenamjena* jer je cilj uzeti dio ili dijelove neke druge ili nekih drugih skladbi te ih prenamijeniti za novu, drugačiju skladbu. *Sempliranje* kao trend u glazbenoj industriji izniklo je iz *rap*-glazbe, ali se proširilo na gotovo sve druge glazbene žanrove. *Tracklib*² je 2022. godine napravio istraživanje o *sempliranju* koje je rezultiralo zaključkom kako 17 %, odnosno jedna od pet pjesama na Billboardovoj top 100 ljestvici sadrži makar jedan *sempl* i kako je stopa pjesama sa *semplovima* u odnosu na tri godine unazad porasla za čak 31 % (McCray, 2023). Bez obzira na veliku količinu pjesama koje sadrže *semplove* i na njihovu rasprostranjenost po žanrovima, idalje je najveća količina pjesama u kojima se koriste *semplovi* u hip-hopu.

Grafikon 1: Postotak pjesama u kojima se koriste *semplovi* po raznim glazbenim žanrovima



Izvor: preuzeto u cijelosti (Götting, 2021).

² *Tracklib* (<https://www.tracklib.com/>) je internetska platforma na kojoj se legalno mogu kupiti glazbeni *semplovi*.

Tomu je svakako doprinio i golem tehnološki napredak u 21. stoljeću, iako mnogi tu tehniku etiketiraju kao lijenu ili nekreativnu.

Sempliranje nije nastalo istovremeno s hip-hopom, a hip-hop nije jedini žanr iz kojega se je *sempliranje* razvilo, no kroza nj je postalo popularno i masovno korišteno. Kako je teško odrediti definiciju *sempliranja*, jednako je tako teško odrediti i njegov početak. Neki smatraju kako *sempliranje* kao tehnika datira u početak 20. stoljeća kada su mnogi izvođači *jazza* u svojim nastupima svirali i dijelove kompozicija nekih od kolega kako bi učinili svoju izvedbu zabavnijom za publiku (Thomann, 2018).

Većina istraživača ipak zasluge za početak tehnike *sempliranja* pripisuje melotronu, uređaju za *sempliranje* s klavijaturom koji je radio na principu da bi se pritiskom na tipku pustio zvuk predfabriciranih magnetofonskih vrpce te bi emitirao zvuk najčešće drugih instrumenata. Razvijen je 1963. godine, a narednih je godina bio često korišten među velikim svjetskim glazbenicima, pa su se u budućnosti zbog potrebe za jednostavnijom i bržom uporabom, kao i potrebe za stvaranjem kompliciranijih *semplova*, po istome principu razvijali moderniji, tehnološki uređaji – *sempleri* (Fli's Music Blog, 2015).

„*Sampler* je digitalni uređaj ili program koji može zaprimiti, pohraniti i reproducirati audiozorce. (...) *Sempleri* se koriste za stvaranje jedinstvenih zvukova iz audioizvora manipuliranjem zvučnim valovima i njihovim stapanjem s drugim uzorcima ili instrumentima kako bi se stvorilo nešto novo“ (Soundtrap, 2023). Najčešće su dvije vrste *semplera*: 1. *hardware sempleri*, odnosno fizički uređaji preko kojih se s CD-a ili gramofonske ploče može odabrati dio kompozicije te ga koristiti u svoje svrhe; 2. *software sempleri*, tj. programi na koje se učitavaju potrebne kompozicije koje se može koristiti za *sempliranje* preko mobilnoga uređaja. AKAI MPC je jedan od važnijih *hardware semplera*. Razvijen je 1988. godine, a njegove se inačice i danas masovno koriste. Usprkos tome, tvrdi se kako je originalni AKAI MPC60 bio najbolji. „Kombinirajući značajke sekvenciranja i *sempliranja* u jednoj kutiji s prepoznatljivom mrežom 4 x 4 podloga osjetljivih na dodir, ta je prva jedinica – MPC60 – bila snažnija od konkurentskoga SP-1200“ (musicradar.com, 2021).

Sempliranje je buknuo 80-ih godina 20. stoljeća s porastom popularnosti hip-hop glazbe. Pjesma *Rappers Delight* Sugarhill Ganga svijetu je predstavila *rap* penjanjem u top 40 glazbenu ljestvicu u SAD-u. U toj se pjesmi, kako je prije navedeno, savršeno iskorištavaju dijelovi pjesme *Good times* grupe Chic kako bi stvorili nešto novo. Po njihovu uzoru, ostatak 80-ih godina Public Enemy, De La Soul. N.W.A. i Beastie Boys stvarali su novu, vrlo popularnu

glazbu koristeći *semplove* najčešće *funk*-glazbe uzimajući njihove bubnjarske dijelove te ih prenamjenjujući u optimalnu pozadinu za njihove *repove* (Ego Expo, 2023).

6. Tehnike *semliranja* u glazbi

Razvojem tehnologije uređaji za *semliranje* su se mijenjali i modernizirali. Svaki novi donosi neku noviju i drugačiju mogućnost, odnosno alat za *semliranje*, kako svi *semplovi* ne bi zvučali jednako. Postoje razne tehnike *semliranja* koje se koriste zasebno ili se često spajaju i miješaju kako bi se stvorio što bolji i autentičniji zvuk. Tracklib (2023) navodi jedanaest najčešće korištenih tehnika *semliranja*: *looping*, *chopping*, *layering*, *changing tempo*, *time stretching*, *pitch shifting*, *equalize frequencies*, *reversing*, *resampling*, *one shots* i *stem splitting*.

Looping je najjednostavnija i time vrlo često korištena metoda *semliranja*. Izvodi se tako da se uzme željeni dio neke kompozicije koji se ponavlja u ritmu kako bi se stvorila glazbena podloga. Pjesama koje koriste *loop-sempl* ima jako mnogo, ponajviše zbog jednostavnosti korištenja. Jedan je od poznatih primjera pjesma *Umbrella* Rihanne i Jay-Z-ja u kojoj je bubnjarska pozadina *loop-sample*.

Chopping, odnosno sjeckanje, izvodi se uzimanjem dijela kompozicije te rezanjem istoga tog dijela na manje komadiće koji su kasnije presloženi i prenamijenjeni u drugu kompoziciju (Dunphy, 2017). Ova se tehnika koristi vrlo često u hip-hop glazbi, iako je vrlo kompleksna jer se osim samoga preslagivanja komadića mora paziti na ritam i koherentnost *sempla*. Primjer *chopping semliranja* je u pjesmi *Therapy* Mac Millera u kojoj je uzet dio pjesme *Yesterday (Was So Nice Today)* Aquarian Dreama pa su izrezani dijelovi presloženi kako bi se dobio željeni (Tracklib, 2024).

Nadalje, tehnika zvala *layering*, odnosno slaganje, koristi se kako bi se stvorile punije melodije, harmonije i bogatiji zvuk. Izvodi se tako da se odabere nekoliko komadića jedne kompozicije ili raznih kompozicija koje se slažu jedna preko druge i modificiraju kako bi zajedno stvorile bogat zvuk. *Layering* se najčešće stvara glasom glazbenika kako bi se postigla harmonija ili dojam zbornoga pjevanja. Tako se primjerice u pjesmi *The World Is Yours* repera Nasa koristi klavijatura iz pjesme *I Love Music* Ahmad Jamal Tria, kratak ulomak *jazz* pozadine Jimmy Gordon & His Jazznops Banda iz izvedbe *Walter L* i bubnjarska pozadina pjesme *Dance Girl*

grupe The Rimshots. Sve su tri komponente spojene tako da su naslagane jedna preko druge i stvaraju novi uvod u Nasovu pjesmu (Tracklib, 2024).

Changing tempo, odnosno promjena tempa, odnosi se na postizanje novoga zvuka ubrzavanjem ili usporavanjem tempa nekoga *sempla*. *Time stretching* je u osnovi isto što i promjena tempa no postoji glavna razlika: kada se koristi promjena tempa, visina tona, bilo vokala ili instrumentala, također se mijenja; kada se tempo ubrza, visina tona se povisuje; kada se tempo usporava, visina tona se snižava, odnosno postaje puno dublja. U *time stretchingu*, tj. vremenskom rastezanju, mijenja se samo tempo dok visina tona ostaje u potpunosti jednaka kao i u originalu. Paralelno uz ove dvije tehnike *sempliranja* postoji i *pitch shifting*, također zvano i *pitching*, odnosno promjena tona. U ovoj se tehnici, obrnuto od *time stretchinga*, mijenja visina tona dok tempo ostaje isti. To dopušta mijenjanje oktava i prilagodbu vokala i/ili instrumentala za drugu kompoziciju. Za ove je tehnike dobar primjer pjesma *Where Are U Now?* Justina Biebera u kojoj je za glazbeni *breakdown* korišten izmanipulirani glas samoga Biebera. Dio uzet iz njegove pjesme *The Most* ogoljen je od glazbene pozadine te je visina glasa jako povećana, a tempo promijenjen. Također se koristi i tehnika *chopping sempliranja* jer je odabrani *sempl* rezan i presložen kako bi se stvorio novi zvuk. Na kraju, Bieberov je glas toliko izmijenjen da u završnoj verziji *sempla* uopće nije prepoznatljiv ljudski glas (Tracklib, 2024).

Equalize frequencies ('izjednačenje frekvencija') vrlo je važna tehnika *sempliranja* jer upravo ona pomaže pri proizvodnji čista i ujednačena zvuka. „EQ funkcionira prilagođavanjem razina glasnoće različitih frekvencijskih pojasa, od niskih do visokih, u audiosignalu. Niske frekvencije poput baseva i bubnjeva zauzimaju donji dio spektra dok visoke frekvencije poput činela i vokala zauzimaju viši dio spektra. Podešavanjem razina ovih različitih frekvencijskih pojasa možete kontrolirati ukupan zvuk i stvoriti željenu tonsku ravnotežu“ (Bosch, 2023).

Reversing, tj. vraćanje, tehnika je u kojoj se odabrani *sempl* koristi unatrag, odnosno pokrene se od kraja do početka izrezanoga dijela te ga se takvoga koristi u novoj kompoziciji. Primjer je primjene ove tehnike u pjesmi *Money Trees* Kendricka Lamara u kojoj je uzet instrumentalni dio pjesme *Silver Soul* Beach Housea, korišten je od kraja do početka *sempla* i nekoliko puta ponovljen (Tracklib, 2024).

Resample je jednostavno *sempliranje* već *sempliranih* kompozicija. Ova se tehnika uvijek koristi uz još neku od navedenih kako bi se stvorio nov zvuk. *Resampling* je vrlo poznat danas te se može provesti linija i vidjeti razvoj određenoga *sempla* kroz razne pjesme. Tako je glazbena pozadina pjesme *My Woman* iz 1932. godine izvođača Lewa Stonea & The

Monseigneur Banda feat. Al Bowlly korištena u jako mnogo pjesama, no najpoznatije su *Your Woman* White Towna iz 1997. godine i *Love Again* Due Lipa iz 2020. godine. Ista se glazbena pozadina koristi i u filmu *Zvezdani ratovi* pri dolasku Darth Vadera. Tracklib (2023) navodi kako je *Amen Brother* grupe The Winstons pjesma iz koje je iskorišteno najviše *semplova*. Navode kako je *sempilirana* u više od 6000 pjesama.

One shot metoda ne izvodi se tako da se određeni *semp* vrte u krug (*loop semp*) te se na njemu izvode modifikacije, već se samo jedan zaseban *semp* iskoristi samo jednom, odnosno bez ponavljanja. Na *one shot* metodi se ne gradi pjesma, već se njome ukrašava.

Naposljetku, Tracklib navodi *stem splitting*, odnosno tehniku u kojoj se, najčešće potpomognuto umjetnom inteligencijom, kompozicija rastavlja na razne komponente, primjerice na glasove, instrumente, bubnjeve, prateće glasove itd. Ova tehnika uvelike olakšava posao glazbenicima, te također dopušta da se uzme izolirani dio dijela glazbene kompozicije zbog čega glazbenici raspolažu s puno više opcija i mogućnosti odabira.

7. Razvoj filma i filmske glazbe

„Iluzija kretanja na kinoplatnu rezultat je „upornosti vida“ u kojoj ljudsko oko vidi dvadeset četiri slike u sekundi, od kojih se svaka projicira 1/60 sekunde i spaja te slike zajedno u fluidno kretanje“ (Dixon i Foster, 2018). Kako funkcionira film, najjasnije se može vidjeti iz proizvodnje *stop-motion* animiranih filmova. Oni se proizvode tako da se scene potrebne za izradu filma fotografiraju jedna za drugom. Nakon svake slikane fotografije, scena se vrlo malo mijenja u pokretu koji je sljedeći u filmu. Kada se skupi dovoljna količina fotografija, one se spajaju jedna s drugom te stvaraju film. Kako je i prije navedeno, potrebne su dvadeset i četiri slike u jednoj sekundi kako bi se stvorila iluzija pokreta. To ne znači da je strogo određeno da svaka sekunda mora imati dvadeset četiri slike. Ako je u sekundi manje od toliko slika, oko će moći prepoznati varku te će dojam pokreta biti umanjen ili nikakav, no ako se količina slika u sekundi poveća, stvara se sve stvarniji dojam pokreta na ekranu. Slikanje fotografija i njihovo spajanje u film koristi se samo u *stop-motion* animaciji, iako je na taj način, ali slikanjem i spajanjem crteža, u početku bio rađen i animirani crtani film. Danas se crtani animirani filmovi rade mnogo jednostavnije i brže zahvaljujući tehnološkomu napretku.

Postoje mnoge teorije o tome što se smatra početkom razvoja kinematografije, no generalno se početkom smatraju kamere koje su jednim klikom mogle slikati više slika odjednom. Začetnicima filma kakvoga poznajemo danas smatraju se braća Louis i Auguste Lumiere. 13. veljače 1895. godine patentiran je njihov izum koji je spoj kamere i projektora te omogućuje prikazivanje filma, a nazvali su ga *kinematograf*. Prvi film koji su napravili koristeći se kinematografom zove se *Izlazak radnika iz tvornice Lumiere*, a njegova je premijera bila u prosincu 1895. godine (Dixon i Foster, 2018). Braća Lumiere pokrenuli su revoluciju svojim izumom i otvorili su vrata svim budućim kinematografima iako su se filmom krenuli baviti isključivo iz znatiželje te nisu smatrali kako ima budućnosti u kinematografiji. Još jednim od začetnika kinematografije smatra se Thomas Edison koji je, za razliku od braće Lumiere, u kinematografiji vidio budućnost, pogotovo što se tiče zarade. Edison se u svojim filmovima fokusirao na senzacionalizam i zadobivanje pozornosti, najčešće snimanjem polugolih ljudi u raznim situacijama, dok su braća Lumiere snimali svakodnevne prikaze (npr. pristizanje vlaka na željezničku postaju). „Edison je postavio shvaćanja na kojima se još uvijek temelji komercijalna holivudska filmska produkcija, distribucija i prikazivanje: pružiti publici spektakl, seks i nasilje, a istovremeno se lažno slagati s dominantnim društvenim poretom“ (Dixon i Foster, 2018). Edison je prvi pokrenuo ideju kina tako da je dao izgraditi male prostorije u kojima bi se za 5 američkih centi mogao gledati film. Filmovi su u početku trajali vrlo kratko, ne više od minute, no s vremenom i poboljšanjem tehnologije postajali su sve duži i zadobivali su formu filma kakvoga poznajemo danas.

7.1. Nijemi film

Razdoblje od izuma filma do 1927. godine u filmskoj se povijesti naziva erom nijemoga filma. „Naziv za razdoblje u povijesti filma, od otkrića kinematografskoga načina prikazivanja filmova (1895) do pojave zvučne tehnologije potkraj 1920-ih. Razdoblje se dijeli na *rani nijemi film* (od 1895. do najistaknutijih filmova D. W. Griffitha, odnosno pojave klasičnoga narativnog stila) i *zreli nijemi film* (1920-e, odnosi se na razvijeni narativni stil te modernističke i avangardističke tendencije u njemačkome, francuskom i sovjetskom filmu)“ (*Hrvatska enciklopedija*, 2018). Osnovno je obilježje nijemih filmova odsustvo zvuka, iako filmovi nikada uistinu nisu bili u potpunosti bez zvuka. U većini se slučajeva u pozadini, paralelno s projekcijom filma, mogla čuti glazbena pozadina s gramofona ili ona koju stvara pijanist ili orkestar koji prate filmsku radnju, a kasnije je bilo i pokušaja rekreiranja zvučnih efekata, dodavanja ambijentalnih zvukova ili čitanja dijaloga filma, sve kako bi se dodalo na

realističnosti filma i kako bi se publika mogla što intenzivnije uživjeti u film. Uistinu, jedini razlog zbog kojega filmovi od početka nisu bili zvučni je nemogućnost sinkroniziranja zvuka i slike na praktičan način (Stanković, 2019: 3). Kako bi se u filmu postigla realističnost i ostvario što bolji doživljaj za publiku, moraju postojati i zvučne komponente, odnosno naracija i dijalog, glazba i zvučni efekti (Hardison, 2012). Sve te komponente postoje i u nijemome filmu. Naracija i dijalog postizane su čitanjem dijaloga u isto vrijeme kroz projekciju filma ili, najčešće korištenom metodom, dodavanjem kartica s tekstom dijaloga ili naracije između određenih scena. Glazbu i zvučne efekte stvarali su glazbeni izvođači ili su reproducirani s gramofona. Zaključno, redatelji su i u doba nijemih filmova shvaćali važnost glazbe u filmu i veličinu njezina doprinosa u iskustvu gledanja filma.

Ulogu filmske glazbe u početku je preuzimala klasična glazba s nadograđenom slikom na nju za lakše razumijevanje. Na primjeru *Bumbarova leta* Nikolaja Rimskog-Korsakova: zbog korištenja pravih instrumenata i savršeno određenoga tempa, ubrzavanja i usporavanja, slušatelj si može bez ikakvoga napora vizualizirati bumbara i njegov let, njegova skretanja i pauze. U filmu pak nije potrebno vizualizirati u glavi jer je slika već određena i mi je vidimo, no bez glazbe koja je prati, slika bi bila suhoparna, prazna i ne bi imala efekt drame, napetosti i realističnosti koji ima uz glazbu. U kasnijem razdoblju mnogi su redatelji pokušali snimiti filmove bez glazbe, no oni su morali imati vrlo zanimljivu radnju i savršeno napisan dijalog kako odsustvo glazbe ne bi bilo jako primjetno, a to je pošlo za rukom samo malomu broju redatelja. Jedan je od najboljih primjera (dobroga) filma bez glazbe film *Ptice* Alfreda Hitchcocka. On je bio majstor u stvaranju napetosti i straha, a u tome je filmu atmosferu stvarao zvukovima kriještanja ptica, bez glazbene podloge.

Glazba za nijeme filmove najčešće nije bila napisana nova, u cjelini, već su se *semplirali* dijelovi kompozicija klasične glazbe ili glazbe iz drugih filmova. Jednako kao što se *sempliranje* danas koristi u glazbenoj industriji, koristili su ga i tada: uzeli su komadić kompozicije koja im je bila potrebna i prikladna za određenu scenu u filmu i prilagodili je njoj.

7.2. Zvučni film

Godine 1927. izlazi prvi film sa sinkroniziranim dijalogom – *Pjevač jazz* redatelja Alana Croslanda (Stanković, 2019: 3). Taj je događaj zauvijek promijenio način proizvodnje filmova. Gluma u nijemim filmovima bila je vrlo specifična jer su se glumci morali izražavati isključivo svojim tijelima i licima i njima prenijeti emocije i doživljaje. Većina je glumaca tada glumilo pretjeranim i neprirodnim pokretima tijela kako bi što jasnije postigli komičan ili dramatičan

efekt: Takva bi se gluma danas opisala kao previše teatralna i nerealistična. Mnogim je zvijezdama nijemoga filma upravo zbog nemogućnosti prilagodbe na film sa zvukom i govorom karijera naglo završila, dok je drugima upravo tada započela ili procvjetala.

„Zvuk je bio snimljen na samoj vrpici, no u nekim ranim filmovima zvučnu vrpcu nosile su odvojene ploče a projektori su imali ugrađen gramofon. Kino-operator morao je uskladiti ploče s kolotovima filma“ (Kopić, 2016: 16). U početku bilo je vrlo komplicirano uskladiti zvuk i sliku, pa je često dolazilo do komičnih pogrešaka u projekciji filma, a osim toga snimanje zvuka na ploči bilo je vrlo komplicirano, pa stoga i brzo odbačeno. Počeli su se koristiti mikrofoni koje su na početku skrivali na setu da se ne vide na kameri, a kasnije su, zbog mogućnosti kretanja kamere i glumaca po setu, mikrofoni spojeni na velik štap koji bi ih pratio (Kopić, 2016: 16). Gluma, način snimanja, način montiranja i gotovo svi ostali elementi filma morali su se mijenjati i prilagođavati novoj eri zvučnoga filma, dok je glazba u filmu ostala manje-više ista, odnosno rađena na istome principu. Zbog razvoja i poboljšanja tehnologije, bilo je sve više mogućnosti poboljšanja filmske glazbe.

U *Hrvatskoj enciklopediji* navodi se kako je filmska glazba: „(...) posebna glazbena vrsta, namijenjena praćenju projekcije filma, (...)“ Ovo je najjednostavniji način opisa filmske glazbe koja je sama po sebi vrlo kompleksna i neizmjereno važna u filmskoj industriji. Postoje razne vrste filmske glazbe koje se mogu kategorizirati na različite načine. Filmska se glazba može razlikovati po izvoru iz kojega proizlazi pa u filmu glazba može biti jednostavno puštena kao pozadinska ili ju je pokrenuo sam lik u filmu. Najčešće, kada je glazba pozadinska, uzeta je iz nekoga komada klasične glazbe ili je skladana specifično za taj film. „Filmska se glazba obično smatra „glazbom u pozadini“, ali u adaptaciji romana *Isijavanje* Stephena Kinga Stanleya Kubricka, glazba bi se nedvojbeno bolje opisala kao 'glazba u prvome planu“ (Donnelly, 2005). U filmu *Isijavanje* glazba je vrlo usko vezana uz radnju filma, iako ne prati svaki njezin korak. Na početku filma, prikazana je scena prirode, jezera, planina i ceste koja vodi kroz nju, a kamera prati automobil koji se vozi po toj cesti. Ovako postavljena scena sama po sebi ne može mnogo reći o tome što će se dogoditi u nastavku filma. Da nema glazbe u pozadini te scene, gledatelj, do određene točke u filmu ne bi mogao odrediti kojega je žanra film ili što može očekivati. No to, naravno, nije slučaj. Dok se gledaju prekrasne panorame američke prirode i obitelji koja se vozi kroz nju, u pozadini se čuje vrlo ozbiljna, spora, duboka glazbena tema koja stvara veliku nelagodu i najavljuje gledateljima da će se nešto loše dogoditi ondje kamo ovaj automobil putuje. I u nastavku filma glazba, ili njezin nedostatak, koristi se kako bi se najavila ili naglasila strahota neke scene. Zbog toga se može reći kako je u *Isijavanju* glazba jedan od glavnih likova.

Kubrick je bio majstor svoga zanata i veliki perfekcionista. Svi su detalji njegovih filmova duboko promišljeni, a jednako tako i korištenje glazbe. I u *Isijavanju* i u *Paklenoj naranči* filmsku je glazbu radio s Wendy Carlos. U filmu *Paklena naranča* odlučili su pokušati koristiti pozadinsku glazbu na obrnut način tako da se u scenama strašnoga nasilja u pozadini mogla čuti Beethovenova *Deveta simfonija* koja je sama po sebi vrlo vedra i inspirativna, dok su se u drugim scenama, koje nisu uključivale nasilje, mogli čuti industrijski zvuci rušenja i lupanja. Time se postiže kontraefekt koji publici stvara nelagodu, neobičan osjećaj straha i spoznaju o tome da će se nešto loše dogoditi kad se čuje Beethoven, a da se mogu opustiti kada čuju lupanje i industrijske zvukove.

Iz istoga se filma može uzeti i primjer filmske glazbe u kojoj je lik izvor glazbe koju publika čuje. Pjesma *Singing in the rain* originalno je napisana za istoimeni film Genea Kellyja iz 1952. godine. Taj je film jedan od svjetski poznatijih mjuzikala o prekrasnoj ljubavnoj priči. Čak i oni koji ne znaju za film ili ga nisu gledali, sigurno znaju pjesmu koja je vrlo vedra, nježna i emotivnih riječi. U *Paklenoj naranči* Kubrick i Carlos odluče kako će glavni lik, Alex, pjevati pjesmu *Singing in the rain* dok siluje ženu kojoj je provalio u kuću, te će tu scenu vrlo naturalistički, izravno prikazati. Cijeli je film pun nasilja i vrlo uznemirujućih scena, no ova je definitivno najgora. Zbog nje je, ali i zbog drugih scena, film bio zabranjen za prikazivanje u mnogim državama. „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“ (Mohorović, 2018/2019: 54). Dakle, autorski je dvojac *semplirao* prekrasnu, nevinu pjesmu i iskoristio je u vrlo negativnome smislu. Mnogo je ljudi nakon gledanja filma priznalo kako više ne mogu čuti *Singing in the rain* bez da vide Alexa kako siluje голу ženu u njezinoj kući, a trebali su vidjeti Genea Kellyja kako euforično pleše po kišnoj ulici. Da Alex sam nije pjevao tu pjesmu, već da je jednostavno bila puštena u pozadini, dojam ne bi bio isti.

Drugi način na koji se može razlikovati filmska glazba je po podrijetlu glazbenoga djela. Nije isto je li glazba napisana specifično za taj film ili je *semplirana*. U većini filmova postoji kombinacija jednoga i drugoga. U visokobudžetnim filmovima, mjuziklima i crtanim animiranim filmovima, glazba je najčešće napisana specifično za film. Jedan je od svjetskih velikana filmskoga skladanja John Williams koji je skladao orkestralnu glazbu za mnoge filmove koji se danas smatraju kultnima, primjerice radio je na većini filmova Stevena Spielberga od kojih su najpoznatiji *Ralje*, *Jurski park*, *Schindlerova lista* i *Indiana Jones*,

skladao je glazbu za *E. T.*, *Harryja Pottera* i *Sam u kući*, a njegovo je najpoznatije, možda i najbolje djelo, filmska glazba za *Ratove zvijezda* Georgea Lucasa. Brojni filmski kritičari tvrde kako su mnogi filmovi bili toliko financijski uspješni upravo zbog *soundtrackova* napravljenih za njih koji su se prodavali na CD-ovima i postali najprodavanijim *ne-pop* zapisima svih vremena (Mohorović, 2018/2019: 35). Jedan je od velikana filmske glazbe i Hans Zimmer koji je skladao glazbu za *Kralja lavova*, *Interstellar*, *Viteza tame*, *Da Vincijev kod* i *Pirate s Kariba*. Jednako kao što je Williams često surađivao sa Spielbergom, Hans Zimmer je često surađivao, i zapravo započeo karijeru, s Ridleyjem Scottom. Njihov je najpoznatiji zajednički rad *Gladijator* (iz 2000. godine). Zimmer je za *Gladijatora simplirao* određene stavke iz filma *Mars*, pa je optužen za plagijat, što se često događa u filmskoj industriji, jednako kao i u glazbenoj (Dreyfus, 2013: 44).

7.3. *Temp-trake* i popularna glazba u filmu

„U trećem nastavku po redu, u filmu *Goldfinger* iz 1964. godine, Barry je angažirao pjevačicu Shirley Bassey da pjeva 32 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“ (Mohorović, 2018/2019: 32). U to doba masovno raste zastupljenost korištenja popularne glazbe u filmovima. To naravno ne umanjuje količinu originalno skladanih pjesama za filmove jer je za mnoge filmove originalno napisana pjesma u popularnome stilu. S druge strane pak, tada započinje pokret masovnoga *simpliranja* popularne glazbe u filmovima, specifično izlaskom filma *Diplomac* Mikea Nicholisa 1967. godine. Nichols je imao samo jednu pjesmu originalno napisanu za taj film – *Mrs. Robinson* glazbenoga dua Simona i Garfunkela, dok su sve druge pjesme već postojeće, većinom od istoga dueta, i korištene jer je smatrao da je to glazba koju bi slušao glavni lik. Mohorović (2018/2019: 33) navodi kako je između Simona i Nicholisa došlo do nesuglasica te je Nichols iz očaja morao koristiti neke *temp-trake*.³

Sedamdesetih godina prošloga stoljeća, kada su se krenule koristiti *temp-trake* u filmovima, postavljene su neke norme koje se odnose na spoj glazbene pozadine i filmske scene koje se i

³ „*Temp-traka* je privremena maketa zvučnoga zapisa filma, sastavljena od već postojeće glazbe prije no što se sklada prava, naručena partitura. Konstruira je glazbeni urednik. U većini slučajeva to je nacrt zvučnoga zapisa filma – glazbena topografija partiture, pjesama, kulture i kodova u kojima se mora postići ravnoteža između redateljeve vizije, funkcije glazbe, temeljnoga zahtjeva žanra i gledateljeve percepcije.“ (Sadoff, 2006)

danas koriste. „Prototip toga je scena vožnje motocikla iz *Easy Ridera* (Dennis Hopper, 1969), popraćena Steppenwolfovom pjesmom *Born to be wild*, grubom, *hard rock*-pjesmom koja je ubrzo postala himnom prkosnoga individualizma. Povezanost ove vrste glazbe s tom emocijom postala je toliko uobičajena u američkim filmovima da je sada univerzalno poznat dio filmskoga jezika“ (Inglis, 2003: 13). Tada je javljaju novi, mladi redatelji koji su odlučili dokazati kako za dobar film nije potrebno imati skladatelja, već se filmska glazba u potpunosti može napraviti koristeći samo *temp*-trake. Takav su pristup u nekim filmovima koristili Martin Scorsese i Stanley Kubrick, koristeći samo gramofonske ploče iz vlastite kolekcije, te George Lucas koji je koristio isključivo *pop*-pjesme 50-ih i 60-ih godina (Mohorović, 2018./2019.: 33). Neki su redatelji odlučili kroz cijeli film koristiti isključivo ili najvećma glazbu samo jednoga glazbenika. Tako primjerice redatelj John Badham od popularnoga benda Bee Gees naručuje glazbu za film *Groznica subotnje večeri* (1977. godine). Bee Gees u to su doba gubili na popularnosti, a pjesme koje su izbacivali nisu dobro prolazile na glazbenim ljestvicama. Kada im je ponuđeno da rade na glazbi za *Groznicu subotnje večeri*, Billboard navodi da je film već bio u postprodukciji i da su o filmu znali samo okvirnu priču te to da pjesme koje će pisati moraju biti *disco*-hitovi. Oni su to i napravili, a svi najveći hitovi po kojima je danas poznata grupa Bee Gees, kao što su *Stayin' Alive*, *More Than A Woman*, *How Deep Is Your Love* i *Night Fever* napravljeni su za *Groznicu subotnje večeri*. Gotovo sve te pjesme bile su na vrhu glazbenih ljestvica, a cijeli *soundtrack* i danas stoji kao jedan od najprodavanijih u povijesti.

Primjer je i film Phyllide Lloyd *Mamma Mia!* iz 2008. godine. *Mamma Mia!* je mjuzikl u kojemu se koristi isključivo glazba svjetski poznate grupe ABBA po čijoj je pjesmi film i imenovan. Mnoge su se holivudske zvijezde skupile za ovaj film i prepjevale najveće hitove grupe ABBA. Film je postao svjetski popularan i danas slovi kao jedan od klasika mjuzikala. Postoje broadwayske adaptacije filma, a 2018. godine snimljen i drugi dio – *Mamma Mia: Here We Go Again*. Bez obzira na popularnost filma, pjesme korištene u njemu idalje se primarno povezuju s ABBA-om, tj. poznate su kao ABBA-ine pjesme, a ne kao *Mamma Mia*-ine pjesme. U slučaju pjesme *I Will Always Love You* nije tako. Naime, *I Will Always Love You* pjesma je Dolly Parton iz 1974. godine koja je 1992. godine iskorištena u filmu *Tjelohranitelj*. U glavnim su ulogama *Tjelohranitelj* Kevin Costner i glazbena diva Whitney Houston koja je za taj film prepjevala pjesmu *I Will Always Love You*. Bez obzira na svjetsku popularnost Dolly Parton, *I Will Always Love You* povezuje se s Whitney, štoviše mnogo ljudi ne zna da pjesma originalno uopće nije njezina.

Kada se govori o *sempliranju* u filmovima, najčešće se to odnosi na filmsku glazbu, no smatram kako se *sempliranjem* u filmu može smatrati i korištenje scena iz drugih filmova ili crtića u drugome filmu, kao i rekreacija nekih scena u drugim filmovima. Primjerice, američki redatelj Quentin Tarantino vrlo se često koristi metodom uzimanja scena iz drugih kulturnih filmova i njihovih rekreacija u svojim filmovima. U jednome od njegovih najpoznatijih filmova – *Paklenome šundu*, Tarantino je rekreirao scenu iz Hitchcockova filma *Psiho* u kojoj lik, dok u automobilu čeka zeleno svjetlo, vidi osobu od koje se sakriva/bježi kako prelazi tu istu cestu, te njih dvoje stvore kontakt očima. Tarantino je na taj način *semplirao* Hitchcockovu scenu prenamijenivši je svojim likovima i prilagodivši je kontekstu te je tako učinio svojom. Jednako tako, *sempliranjem* se može smatrati i tehnika koja je korištena u starim animiranim filmovima u kojima bi animirani likovi uključili televizor na kojemu bi se prikazivala scena iz pravih igranih, najčešće vestern filmova. Neke su scene iz određenih kulturnih filmova vrlo lako prepoznatljive kao dio popularne kulture, primjerice scena s palube *Titanica*, blizanke iz *Isijavanja*, scena plesanja iz *Paklenoga šunda*, morski pas iz *Ralja* ili Marilyn Monroe u *Muškarci više vole plavuše*. Takve se scene vrlo često *sempliraju* i koriste u drugim filmovima i serijama upravo zbog njihove prepoznatljivosti. Serije kao *Obiteljski čovjek* ili *Simpsoni* vrlo često *sempliraju* scene iz drugih filmova ili serija stvarajući svojevrsnu parodiju na njih. U filmu *Muškarci više vole plavuše* Marilyn Monroe u svojoj ružičastoj haljini na crvenome tepihu okružena muškarcima stvara scenu koja će se nadalje vrlo često rekreirati, odnosno *semplirati*. Ova je scena, osim u mnogim serijama i filmovima, rekreirana i u Maddoninu glazbenome spotu za pjesmu *Material girl* i na pozornici Oscara u izvedbi Ryana Goslinga. Sve je to na neki način *sempliranje* određene scene. Ono pokazuje kako nešto što je dobro ostavlja trag, inspirira druge i potvrđuje se kao dobro i u mnogim drugim oblicima. Upravo je u tome bit *sempliranja*.

8. Autorska prava i intelektualno vlasništvo

„Intelektualno vlasništvo, međunarodno prihvaćen skupni naziv za subjektivna prava na intelektualnim tvorevinama kao nematerijalnim dobrima. Intelektualno vlasništvo obuhvaća autorsko pravo i srodna mu prava (...); industrijsko vlasništvo; prava koja se odnose na znanstvena otkrića i sva druga prava koja pripadaju intelektualnoj djelatnosti na području industrije, znanosti, književnosti i umjetnosti. (...) Autorsko pravo, skup pravnih pravila kojima

se uređuju prav. odnosi glede intelektualnih, autorskih djela s književnoga, znanstv. i umj. područja. (...) U subjektivnom smislu autorsko pravo je najveća privatnopravna i izravna vlast nad autorskim djelom“ (*Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje). Kao što se može iščitati iz navedenih definicija, autorsko je pravo jedna od komponenata koje tvore intelektualno vlasništvo jer autorska prava ne mogu štititi misli i ideje, već je to dio intelektualnoga vlasništva. Misailović (2016: 16) navodi da se autorsko djelo, kako bi moglo biti zaštićeno autorskim pravima, mora sastojati od ideje i forme i, ako jedna od tih nedostaje, djelo neće imati pravo na zaštitu. Autorska prava pravno osiguravaju autoru, koji može biti jedna osoba ili cijela tvrtka, kontrolu nad svojim djelom, odnosno da samo vlasnik autorskih prava može to djelo koristiti kako želi.

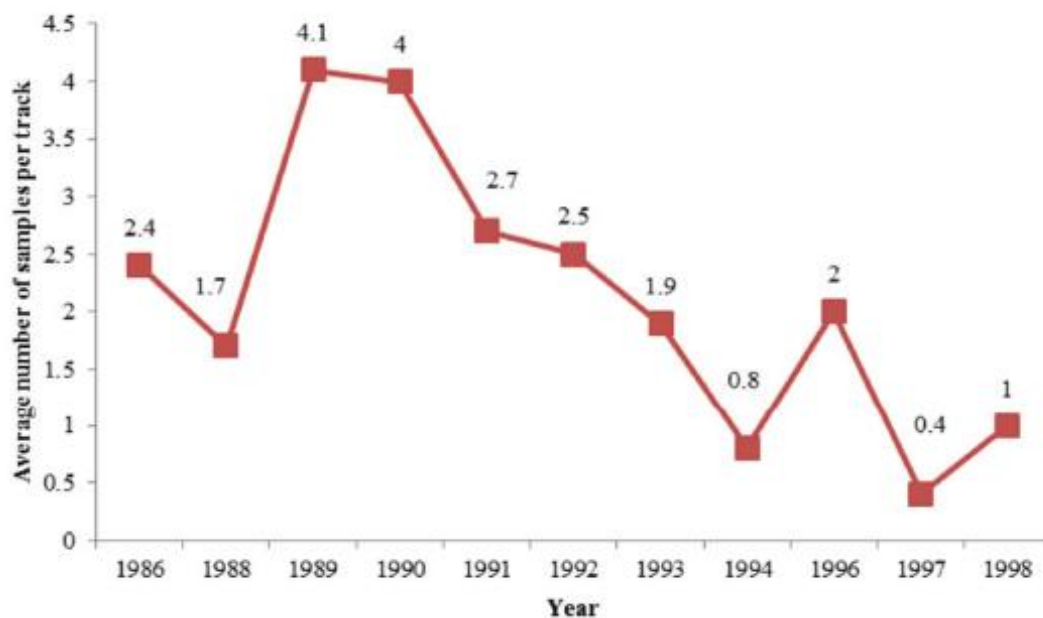
8.1. Kršenje autorskih prava pri *sempliranju*

„Kako je *sempliranje* postajalo sve prisutnije, postalo je i kontroverznije. Kao rezultat toga izdavačke su kuće i umjetnici počeli tužiti hip-hop producente za neovlašteno korištenje njihove glazbe što je dovelo do nekoliko visokoprofitabilnih pravnih bitaka“ (Ego Expo, 2023).

Osamdesetih godina prošloga stoljeća, paralelno uz porast popularnosti i korištenja *sempliranja*, došlo je i do porasta tužbi oko *copyrighta*, odnosno autorskih prava. *Sempliranje* je bila nova tehnika pa zakoni o njegovoj uporabi nisu još bili specifično određeni. Tek kada su krenule tužbe prema raznim glazbenicima, odlučili su postrožiti pravila oko autorskih prava i *sempliranja*. U početku, upravo zbog manjka znanja i brige oko problema s autorskim pravima pri *sempliranju*, većina je slučajeva bila riješena izvan sudnice, a prvi slučaj riješen na sudu bio je onaj *Grand Upright Musica* protiv *Warner Bros. Recordsa* 1991 godine. U ovome je slučaju bio optužen reper Biz Markie's koji je u svojoj pjesmi *semplirao* Gilberta O'Sullivanana (Watson, 2024: 4). Markie's je optužen jer je je sudac digitalno *sempliranje* usporedio s krađom. „Iako presuda nije potaknula dubinsku analizu zakona o autorskim pravima s obzirom na *sempliranje*, presuda o prekršaju istaknula je rizik *sempliranja* u glazbenoj industriji“ (Watson, 2024: 4). Nakon ovoga slučaja glazbenici mijenjaju pristup prema *sempliranju* i koriste ga mnogo opreznije, ali i kreativnije. U drugome slučaju, 1994. godine, 2 Live Crew's su u svojoj pjesmi *semplirali* pjesmu Royja Orbisona *Pretty Woman*. Preko gitarističke pozadine Orbisonove pjesme repali su u stilu parodije na original, zbog čega nisu osuđeni za kršenje autorskih prava (Sewell, 2014: 297). Svaki je glazbenik mogao završiti sa sudskom tužbom i prijetio mu je gubitak milijuna dolara zbog *sempliranja*, osim ako je *sempl* iskorišten kao parodija. Samo su

u tom slučaju bili sigurni. Kako bi se još više osigurali, glazbenici i izdavačke kuće počeli su licencirati *semplove* za svoje pjesme, što su kasnije često *sempl*-trolovi, (osobe koje su namjerno i često tužile brojne glazbenike zbog kršenja autorskih prava) koristili protiv njih. Kako su pravila bila stroga, a kazne velike, glazbenici su pronalazili razne načine kako bi idalje mogli *semplirati* glazbu bez posljedica. Upravo su iz ovoga razloga nastale sve prethodno opisane tehnike *sempliranja* koje se koriste, među inim, za promjenu uzetoga *sempla* do točke neprepoznatljivosti čime bi se glazbenici štitili od potencijalnih tužbi.

Grafikon 2: Prosječan broj *semplova* u pjesmi kroz godine, prikazano po određenim albumima Beastie Boysa, De La Soula, Public Enemyja, Salt 'n' Pepae i A Tribe Called Questa



Izvor: preuzeto u cijelosti (Sewell, 2014: 302)

Sewell (2014: 302) je napravila istraživanje bazirano na pet spomenutih hip-hop grupa koje su devedesetih godina prošloga stoljeća bile vrlo važne i za *sempliranje*. Na grafu je prikazan prosječan broj *semplova* po pjesmi svake godine Beastie Boysa, De La Soula, Public Enemyja, Salt 'n' Pepae i A Tribe Called Questa. Može se primijetiti kako je 1989. godine bio najveći broj korištenih *semplova* po pjesmi i kako nakon 1990., kada kreću česte tužbe i postavljaju se pravila i granice *sempliranja*, brojka rapidno i konzistentno pada.

Autorska su prava i danas osjetljiva i teško razumljiva tema s obzirom na to da skoro gotovo država ima svoja pravila i da se u svima može pronaći iznimka ili propust. Glazbenici imaju

prava na svoj vlastiti rad, a autorska ih prava štite od krađe njihova rada, i to tijekom njihova života te još nekoliko (ovisi o kojoj državi) godina nakon smrti. Imaju pravo tužiti bilo koga tko koristi njihov rad bez dopuštenja.

9. Zaključak

Postmoderno je vrijeme obilježeno snažnim raskidom sa svim ključnim načelima moderne. Jean Francois Lyotard je definirajući pojam postmoderne istaknuo i njezinu važnu krilaticu: „Pustite nas da se igramo!“. Upravo je postmoderna (prva postmoderna, kako je definira D. Oraić Tolić) zanijekala sve ono čega se moderna striktno i kruto držala te je, odmaknuvši se od strogih kanona moderne, odlučila biti razigrana i raspršena, fragmentirana poput *sempliranja*. Pod egidom *anything goes* (Paul Feyerabend) postmoderna je fluidna, omogućuje miješanje kako žanrova, tako i medija (Cliques, 2005: 27–28). Jean Baudrillard (1991) kaže kako je postmoderno vrijeme simulakralno, što znači da više ne postoji original, već je sve samo kopija. U tim kopijama, koje su zapravo lažne, Baudrillard definira simulakrum koji pokušava ocrtavati stvarnost i originalnost, ali upravo u svojim autentičnim kopijama.

Sempliranje je točka u kojoj se kreativnost susreće s inovativnošću, inovativnost s tradicijom, tradicija s tehnologijom i tehnologija s umjetnošću. Ono je temelj modernoga kulturnog izričaja u glazbenoj industriji. U raznim se znanstvenim poljima i područjima koristi *sempliranje*, odnosno uzorkovanje kao metodološki model, no u glazbenoj i filmskoj industriji ono dobiva novu formu i mijenja značenje. U njima *sempliranje* znači uzimanje djelića neke druge skladbe ili scene te korištenje i prenamjena istih kako bi se stvorio neki novi zvuk ili nova scena u novome mediju.

Sempliranje kao tehnika vrlo je dugo prisutno u glazbenoj industriji, od kopiranja drugih glazbenika u svojim izvedbama na početku 20. stoljeća, do razvoja hip-hopa i začetka *sempliranja* kao prakse. Prisutno je do današnjega doba tehnologije u kojemu su prilike i tehnike *sempliranja* skoro beskonačne pa se može reći kako je ono s vremenom preraslo iz jednostavnoga ponavljanja melodije do kompleksne tehnike manipuliranja zvukom i stvaranja glazbe.

Glazbena su i filmska industrija od početka razvoja kinematografije usko povezane pa nije začudno da je *sempliranje* kao tehnika prešlo i u filmsku industriju gdje se masovno koristi kako bi se dobio što bolji zvuk i stvorilo što stvarnije i autentičnije iskustvo za gledatelje filma.

Sempliranje otvara pitanja o originalnosti, autorstvu i vlasništvu, a otkad se pojavilo, otvara i brojna pitanja o autorskim pravima. Tko je čime inspiriran, a tko kopa kopira? Što se smije, a što ne smije? Što je umjetnička sloboda, a što krađa autorskih prava? Je li *sempliranje* oblik krađe? Odgovore na ova pitanja često se pronalazi na sudu, a nerijetko su popraćeni novčanim kaznama što mnogim glazbenicima predstavlja prijetnju i onemogućuje potpuno slobodan rad.

Sempliranje je komplicirana tehnika koja je sveprisutna u glazbi i filmu, nekad toliko dobro prikrivena da nije ni primjetna. Dok je neki prihvaćaju i cijene kao novu umjetničku formu, drugi je vide kao formu nekreativnosti, lijenosti, čak i krađe. Između svih tih stavova tanke su granice, pa je, osobito u današnje vrijeme izrazite osjetljivosti, kulturne aroprijacije i kulture otkazivanja, vrlo teško odrediti što je prihvatljivo, a što nije. Bez obzira na sve to, *sempliranje* idalje pronalazi načine da oduševljava i iznenađuje, te da pokaže kreativnost i inovativnost glazbenih i filmskih umjetnika.

10. Literatura

- Adaso, H. (2019) The history and origin of trap music. *Liveabout.com*. URL: The History and Origin of Trap Music (liveabout.com) [pristup: 16. svibnja 2024.]
- Barić-Šelmić, S. i Levak, T. (2016) Paradigm Shift in Management - Postmodern Leaders in a Network Society. U: Tipurić, D. i Kovač, I. ur. *Proceedings of the 4th International OFEL Conference on Governance, Management and Entrepreneurship: NEW GOVERNANCE FOR VALUE CREATION - Towards Stakeholding and Participation*. Zagreb: CIRU – Zagreb: CIRU – Governance Research and Development Centre; University of Dubrovnik – Department of Economics and Business Economics; Edward Bernays College of Communication Management, str. 1204–1221.
- Basić, A. (2020) *Kako je nastao hip-hop?* Zagreb: Muzika digital d.o.o. URL: Kako je nastao hip-hop? ★ Muzika.hr [pristup: 12. veljače 2024.]
- Baudrillard, J. (1991) *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: Svetovi.
- Bosanac, J. (2004) Transkulturaciona u glazbi; Primjer hrvatskog hip hopa. *Narodna umjetnost*, 41/2, str. 105–122.
- Bosch, R. (2023) Music equalization: What it means and why it matters. *Aulart*. URL: Music Equalization: What it means and Why it matters - Aulart [pristup: 11. ožujka 2024.]
- Bradley, R. (2012) Contextualizing Hip Hop Sonic Cool Pose in Late Twentieth– and Twenty–first–century Rap Music. *Current Musicology*, br. 19. URL: <https://journals.library.columbia.edu/index.php/currentmusicology/article/view/5220/2463> [pristup: 15. veljače 2024.]
- Chiu, D. (2022) 'Saturday Night Fever' at 45: Music producer Bill Oakes explains the soundtrack's 'staggering success'. *Billboard*. URL: 'Saturday Night Fever' Soundtrack Producer on Its 'Staggering Success' (billboard.com) [pristup: 21. svibnja 2024.]
- Clique, G.M. (2005). "Anything Goes?" Theology and Science in a Culture Marked by Postmodern Thinking. *European Journal of Science and Theology*, 1/2, str. 27–33.
- Culture: A walk down the history of sampling in hip-hop music production (2023). URL: Post | Ego Expo Australia [pristup: 5. ožujka 2024.]
- Devos, J. (2006/2007) *The evolution of hip-hop culture*. Torhout: Die Katholische Hochschule Nordrhein-Westfalen.
- Dixon, W. W. i Foster, G. A. (2018) *A Short History of Film*. 3. izd. Chicago: Rutgers University Press.
- Donnelly, K. J. (2005) *The spectre of sound: Music in film and television*. London: British Film

Institute.

Dreyfus, K. (2013) History goes to the movies: Hans Zimmer, Ridley Scott and the proper length of the Gladius. U: Nelson, K. i Gomez, M. ur. *A Musicological Gift: Libro Homenaje for Jane Morlet Hardie*. Lions Bay Kanada: Institute of Mediaeval Music, str. 41–56.

Dunphy, T. (2017) The art of sampling: 3 everyday techniques. *Mastering Box*. URL: The Art of Sampling: 3 Everyday Techniques - MasteringBOX [pristup: 9. ožujka 2024.]

Fetty Wap (2015) *Trap Queen*. URL: <https://genius.com/Fetty-wap-trap-queen-lyrics> [pristup: 14. ožujka 2024.]

Fli's Music Blog. URL: Computer Music Melodian – Fli's Music Blog (wordpress.com) [pristup: 19. veljače 2024.]

Forman, M. i Neal, M. A. (2004) *That's the joint!; The hip.hop studies reader*. New York: Routledge.

Hannah (2020) Sampling: It's role in hip hop and it's legacy in music production today. *Abbey Road Institute*, 2020. URL: Sampling: Its Role In Hip Hop & Its Legacy In Music Production (abbeyroadinstitute.co.uk) [pristup: 16. veljače 2024.]

Hardison, K. P. L. (2012) What are the three basic categories of sound in film, and how does sound affect mood in film? URL: <https://www.enotes.com/homework-help/using-videoclips-below-identify-describe-three-341886> [pristup: 30. srpnja 2024]

Herndon, M. i McLeod, N. (1982) *Music as culture*. 2. izd. Pennsylvania: Norwood Editions. Hrvatska enciklopedija. *Autorsko pravo*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/autorsko-pravo> [pristup: 16. svibnja 2024.]

Hrvatska enciklopedija. *Filmska glazba*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/filmska-glazba> [pristup: 12. svibnja 2024.]

Hrvatska enciklopedija. *Intelektualno vlasništvo*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/intelektualno-vlasnistvo> [pristup: 16. svibnja 2024.]

Hrvatska enciklopedija. *Nijemi film*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/nijemi-film> [pristup: 7. lipnja 2024.]

Hrvatska enciklopedija. *Trend*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2024. URL: <https://www.enciklopedija.hr/clanak/trend> [pristup: 24. lipnja 2024.]

Inglis, I. ur. (2003) *Popular music and film*. 1. izd. London: Wallflower Press.

Jakopović, L. (2021) *Rap glazba i razvoj hip-hop kulture u Hrvatskoj i svijetu*. Diplomski rad. Zagreb: Sveučilište u Zagrebu

Joe (2018) A brief history of sampling. *The Thomann Blog*. URL: t.blog – the official blog of

thomann.de [pristup: 19. veljače 2024.]

Kaluža, J. (2018) Reality of trap: Trap music and its emancipatory potential. *IAFOR Journal of Media Communication & Film*, 5 (1). URL: Reality of Trap: Trap Music and its Emancipatory Potential (researchgate.net) [pristup: 23. svibnja 2024.]

Killin, A. (2018) Music and human evolution: Philosophical aspects. U: Joyce, R. ur. *Routledge Handbook of Evolution and Philosophy*. Oxon/NY: Routledge, str. 372–386.

Kopić, E. (2016) *Razvoj filma i filmske industrije*. Završni rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.

McCoy, A. (2017) *Rap Music*. Oxford: Oxford University Press. URL: Rap Music | Oxford Research Encyclopedia of American History [pristup: 15. veljače 2024.]

McCray, C. (2023) Sampling in hip hop: A mixed blessing. *The Quinipiac Chronicle*. URL: Why doesn't music sound original anymore? (quchronicle.com) [pristup: 19. veljače 2024.]

Misailović, M. M. (2016) Pojam, nastanak i razvoj autorskog prava. *PRAVO – teorija i praksa*, 34 (10–12), str. 15–30.

Mohorović, T. (2019) *Filmska glazba*. Diplomski rad. Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli.

Music sampling: A beginner's guide (2024). URL: Music Sampling: A Beginner's Guide (2024) (tracklib.com) [pristup: 4. ožujka 2024.]

Oraić Tolić, D. (2005) *Muška moderna i ženska postmoderna: rođenje virtualne kulture*. Zagreb: Naklada Ljevak.

Rhodes, H. A. (1993) *The evolution of rap music in the United States*. 4. izd. New Haven: Yale – New Haven Teachers Institute.

Sadoff, R. H. (2006) The role of the music editor and the 'temp track' as blueprint for the score, source music, and source music of films. U: *Popular music*. New York: Cambridge University Press, str. 165–183.

Sample Breakdown: Jack U ft. Justin Bieber – Where Are U Now (2021). URL: <https://youtu.be/dMqDS6DrWl4?si=uLDW3uIebliqq4v> [pristup: 23. travnja 2024.]

Sample Breakdown: Kendrick Lamar – Money Trees ft. Jay Rock (prod by DJ Dahi) (2023) URL: <https://youtu.be/G1YvQq8IPcQ?si=H9aMjZ-30TfyHEPH> [pristup: 23. travnja 2024.]

Sample Breakdown: Mac Miller – Therapy (2023). URL: <https://youtu.be/h-y6thuarVw?si=TzCkqe6YWIokmdc9> [pristup: 23. travnja 2024.]

Sample Breakdown: Nas – The World Is Yours (prod by Pete Rock) (2023). URL: <https://youtu.be/LTRgXmPN3RM?si=duftv4jx6WIJBVFr> [pristup: 23. travnja 2024.]

Sewell, A. (2014) How Copyright Affected the Musical Style and Critical Reception of Sample-Based Hip-Hop. *Journal of Popular Music Studies*, 26 (2–3), str. 295–320.

Shakur, T. (1996) *Hit 'Em Up*. URL: <https://genius.com/2pac-hit-em-up-lyrics> [pristup: 13. veljače 2024.]

Shpinitskaya, J. (2012) Musical hybridisation: Cultural interaction in models of mixtures. U: *Proceedings of the 10th World Congress of the International Association for Semiotic Studies*. La Coruna: Universidade Da Coruna, str. 1203–1214.

Stanković, M. (2019) *Nijemi film u suvremenoj interpretaciji*. Diplomski rad. Osijek: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku.

Statista Research Department (2024). URL: Music genres with the most music samples U.S. 2019 | Statista [pristup: 16. svibnja 2024.]

Sugarhill Gang (1979) *Rapper's Delight*. URL: <https://genius.com/Sugarhill-gang-rappers-delight-lyrics> [pristup: 14. veljače 2024.]

The most sampled songs in hip hop (2023). URL: The Most Sampled Songs in Hip Hop (tracklib.com) [pristup: 14. travnja 2024.]

The Sampler – A guide to sampling in music (2023). URL: The Sampler — A Guide to Sampling in Music Production (soundtrap.com) [pristup: 4. ožujka 2024.]

The 4 iconic samplers that changed musical history (and how they did it) (2021). URL: The 4 iconic samplers that changed musical history (and how they did it) | MusicRadar [pristup: 4. ožujka 2024.]

Vujaklija, V. (2016) *Znanstveno-fantastični film i postmodernizam*. Diplomski rad. Rijeka: Sveučilište u Rijeci.

Watson, J. (2024). Copyright and the Production of Hip Hop Music. *SSRN Electronic Journal*. URL: 10.2139/ssrn.4739736. [pristup: 23. svibnja 2024.]

Zgrabljic Rotar, N. (2020) *Digitalno doba: Masovni mediji i digitalna kultura*. 2. izd. Zagreb: Naklada Jesenski i Turk.

11. Prilozi

Grafikon 1: Postotak pjesama u kojima se koriste *semplovi* po raznim glazbenim žanrovima, Götting, 2021.

Grafikon 2: Prosječan broj *semplova* u pjesmi kroz godine, prikazano po određenim albumima Beastie Boysa, De La Soula, Public Enemyja, Salt 'n' Pepae i A Tribe Called Questa, Sewell, 2014.