

Pred prepunim dvoranama održana konferencija Blender: Film & Games 2024.

'Ova konferencija je bitan kotačić u razvoju audiovizualne industrije i prva u Hrvatskoj koja spaja oba sektora; film i gaming'

Zagreb, 05. listopada 2024. – Jučer je, na Sveučilištu Algebra u Zagrebu, održana prva konferencija koja spaja film i gaming, Blender: Film & Games! Brojni domaći i inozemni stručnjaci, predstavnici obje industrije, podijelili su dobra i loša iskustva, novitete i izazove s kojima se susreću.

Prvo izdanje konferencije Blender: Film & Games otvorilo je brojne aktualne teme kroz panele i prezentacije mnogobrojnih stručnjaka audiovizualne i gaming industrije. Na samom početku konferencija je otvorena protokolarnim govorima organizatora i domaćina Sveučilišta Algebra, Ministarstva kulture i medija, te ravnatelja Hrvatskog audiovizualnog centra. "Nakon pet izdanja konferencije PROFilm Days u šestu godinu ušli smo zajedno s gaming industrijom, što se pokazalo kao logičan slijed i vrlo uspješno i nužno povezivanje dva sektora i to s više od 80 govornika", rekla je **Mia Pećina Drašković**, voditeljica Zagrebačkog filmskog ureda koji je ujedno i organizator konferencije. **Benjamin Noah Maričak**, voditelj ureda Games Croatia koji je osnovan ove godine pri HAVC-u, a koji je uz filmski ured također organizator, naglasio je kako je ova konferencija bitan kotačić u razvoju audiovizualne industrije i prva takve vrste održana u Hrvatskoj. **Christopher P. Marcich**, ravnatelj HAVCa, otišao je korak dalje i rekao da je ovo svjetska premijera takve konferencije, jer na primjer Španjolska također pokreće sličnu konferenciju ali tek kroz nekoliko dana pa smo mi ipak prvi. **Krešimir Partl**, Državni tajnik Ministarstva kulture i medija čestitao je organizatorima na uspješnom povezivanju filmske i naglasio kako HAVC od 2021. godine sufinancira razvoj i proizvodnju videoigara, a posebno je izrazio zadovoljstvo projektom Games Croatia.

Location manageri, **Naomi Liston** i **Klaus Grosse Darrelmann**, koji su odabirali lokacija za filmove kao što su **The Grand Budapest Hotel**, **Game of Thrones**, **Red Sparrow** i **The Northman**, na svom panelu pričali su o izazovima s kojima se susreću na lokacijama koje nemaju nikakvu infrastrukturu, ali su savršena podloga za stvaranje budućeg filmskog hita. Oni će ostati u Hrvatskoj punih deset dana te će obići Hrvatsku, od Slavonije do Dalmacije, jer su u potrazi za lokacijama za njihove nove projekte. Naomi je naglasila da priprema sezonu 2 projekta kojeg je nedavno završila i da sada traži krajolike bez civilizacije i povijesnu arhitekturu kao što su drvene kuće, dvorci i sl. te joj je Hrvatska vrlo zanimljiva lokacija.

Prvi hrvatski igrani film o legendi sporta – Dražen, panel je koji je najavio premijeru filma o Draženu Petroviću koja će se dogoditi 22.10.2024., na Draženov 60. rođendan. Producenti Ivor Šiber i Ljubo Zdjelarević naglasili su da ne rade film o košarkašu Draženu Petroviću već o njemu kao čovjeku, te da će upravo zato većina filma biti o njegovom životu, a manji dio samo igranje košarke.

Na konferenciji je prikazan prvi kratki hrvatski film koji je osvojio Zlatnu Palmu u Cannesu, **Čovjek koji nije mogao šutjeti**, te je ostavio sve gledatelje bez riječi. Ovo remek-djelo hrvatske kinematografije posljednjih je mjeseci u fokusu svih medija, a na konferenciji je redatelj filma **Nebojša Slijepčević** objasnio da mu je želja bila da priča komunicira s današnjim vremenom te objasnio da je dokumentaristički pristupio projektu i kombinirao stvarne događaje i fikciju. Na kraju panela je najavio da radi na novom, ovoga puta, dugometražnom filmu koji će biti adaptacija jednog poznatog suvremenog romana.

Roblox, platformu za online igre i sustav za stvaranje igara i kako promovirati svoj film na toj značajnoj platformi objasnio nam je **scenarist Branko Ružić**, koji je u sklopu konferencije održao i radionicu scenarija u trajanju gotovo četiri sata. Sve tri radionice koje su se održale u sklopu konferencije bile su popunjene do zadnjeg mjesta.

Mladen Đukić (BIH), vlasnik Aeon Production i animator te jedan od govornika nije krio oduševljenje konferencijom: 'Velike pohvale za organizaciju, kvaliteta tema i panelista me je ostavila prikovanog za stolicu svo vrijeme konferencije. Panel o animaciji kao vezi između filma i video igara na kojem sam sudjelovao je pokazao koliko su bliske ove dvije industrije, ali i da developeri i animatori moraju više i ranije komunicirati'.

Panel pod nazivom **Svjetski uspjesi hrvatskih video igara** izazvao je poseban interes svih posjetitelja, a **Mario Mihoković**, CEO LGM & Overseer Games objasnio je važnost konferencije: 'Na današnjem događaju na Sveučilištu Algebra sjajno je bilo vidjeti interes polaznika i publike za game development općenito. Taj se interes samo povećava što mi je posebno drago za vidjeti. Svi su imali prilike čuti iz prve ruke kako industrija funkcionira iznutra, a dodatnu vrijednost su dodale konkretne igre prezentirane u sklopu eventa. Gosti su na jednom mjestu mogli čuti iskustva veteranskih developera iz Hrvatske, a također i vidjeti igre koje ovdje nastaju te se osvjedočiti u korisnost potpora koje ovakvim projektima stižu iz HAVC-a, Algebre i ostalih institucija. Da su ovakvi događaji i potpora postojali kada smo mi počinjali, bilo bi to od neprocjenjive vrijednosti.'

Posljednji panel, od ukupno 19 s više od 80 predavača, najavio je premijeru **hrvatske teen serije pod nazivom SRAM**, a koja je adaptacija norveškog svjetskog hita SKAM. Hrvatska inačica ove popularne serije prije desetak dana je završila sa snimanjem, te će se prva sekvenca prve epizode (svaka epizoda ima pet sekvenci) 22.10. objaviti na You Tube kanalu, društvenim mrežama i službenoj web stranici serije. Seriju proizvodi CGM Films za HRT, a na konferenciji su **Ivan Lovreček producent CGM Films, Maja Fišter urednica projekta, HTV i prof. Mirnada Novak s Edukacijsko – rehabilitacijskog fakulteta** objasnili važnost serije za mentalno zdravlje mladih kroz teme koje su njima bitne, a do kojih su došli intenzivnim razgovorima i pripremama upravo s teenagerima tijekom više od dvije godine. Naglasili su da već sada imaju golem interes mladih za seriju te da su svjesni da HTV godinama nije nudio sadržaj za tu dobnu skupinu. SKAM je svoju adaptaciju do danas imao u 10 zemalja, dok se u Francuskoj snima već 13. sezona.

Prvi dan karijera u audiovizualnoj industriji prošao je više nego odlično i uz brojne posjetitelje, učenike, srednjoškolce i studente, koji su se interesirali za svoje buduće zanimanje kako u filmu tako i u gamingu i to na devet info pultova raznih tvrtki i obrazovnih institucija (ADU, Algebra, Vern i PISMO).

Mislav Balković, rektor Sveučilišta Algebra po završetku konferencije ponovio je važnost edukacije u gameing industriji: „Podcijenili smo moć hrvatske IT industrije u privlačenju mladih ljudi i otvaranju novih radnih mjesta. Iskustvo nam je pokazalo da preko 87% studenata Algebre već za vrijeme studija pronalazi posao, zato je važno da kroz prijediplomski studij namijenjen razvoju računalnih igara damo dodatni doprinos game development industriji. Naš program odlično se nadopunjuje na srednjoškolski strukovni program koji već postoji u Sisku. Želimo Hrvatsku pozicionirati kao zemlju predvodnicu razvoja game developmenta u ovom dijelu svijeta, a pokretanje stručnog studija prvi je korak u tom smjeru.“

Za kraj, konferenciju je nabolje opisao **Jan Juračić, narativni dizajner**: 'Konferencija je bila uspješna sinergija dvije discipline. Tko nije otišao inspiriran, nije obraćao pažnju!'

Ovim putem još jednom zahvaljujemo Gradskom uredu za kulturu i civilno društvo, HAVCu i TZGZ na financijskoj podršci konferencije, te svim sponzorima i medijskim pokroviteljima. Sva predavanja uskoro će biti dostupna na službenoj web stranici konferencije www.blenderzagreb.eu, a sve dodatne informacije o snimanjima u Zagrebu pratite na društvenim mrežama Zagrebačkog filmskog ureda.

Kontakt za medije: Tea Akrap / tea@filmzagreb.hr

ORGANIZATORI:

