Priopćenje za medije

OD THE WITCHERA I AVATARA DO BREAKING BADA I UNREALA DO NAJPOZNATIJIH HRVATSKIH GLUMACA: ZAGREB POSTAJE SREDIŠTE FILMA I GAMINGA

BLEND: Film & Games 2026. – dva dana međunarodnih predavača, filmskih i gaming zvijezda, besplatnih radionica, kvizova i filmskih projekcija na Sveučilištu Algebra Bernays

Zagreb, 20. listopad 2026. – Može li jedan film vratiti milijun igrača videoigri? Može li televizijska serija godinama nakon izlaska ponovno povećati popularnost igre na kojoj se temelji? I kako se tehnologije razvijene za videoigre danas koriste u stvaranju najvećih holivudskih spektakala? Odgovore na ova i brojna druga pitanja donosi ovogodišnja konferencija **BLEND: Film & Games, koja će se 23. i 24. listopada održati na Sveučilištu Algebra Bernays u Zagrebu.**

Tijekom dva dana BLEND će okupiti hrvatske i međunarodne stručnjake iz filmske, televizijske i gaming industrije, autore globalno poznatih projekata, kreativne producente, redatelje, dizajnere videoigara, stručnjake za vizualne efekte i nove tehnologije. Uz predavanja, panele i *Case Studye*, posjetitelje očekuju besplatne praktične radionice, filmske projekcije i zabavni filmsko-gaming kvizovi.

FILM I VIDEOIGRE VIŠE NISU ODVOJENI SVJETOVI – BROJKE TO POTVRĐUJU

Koliko su filmska i gaming industrija danas povezane, pokazuju i podaci analitičke platforme PlayTracker, koja je istražila utjecaj filmskih i televizijskih adaptacija na interes za videoigre. Prema njihovoj analizi, više od milijun igrača vratilo se serijalu Resident Evil ili ga prvi put zaigralo nakon izlaska filmske adaptacije, dok je nakon premijere filma *A Minecraft Movie* zabilježen rast broja aktivnih igrača Minecrafta od čak 75 posto.

Zanimljivo je da je na filmskim projektima iz obje franšize radio upravo jedan od ovogodišnjih govornika BLEND-a, **hrvatski stručnjak za vizualne efekte Željko Barčan, koji danas radi kao FX Supervisor u novozelandskom studiju Wētā FX.**

Sličan fenomen pokazuje i globalno popularna franšiza *The Witcher*. Svaka nova sezona Netflixove serije poticala je novi val interesa za videoigru *The Witcher 3: Wild Hunt*, dokazujući da uspješna adaptacija ne mora samo koristiti popularnost izvornog djela, nego može ponovno oživjeti interes za njega. Upravo o razvoju velikih gaming franšiza izvan samih videoigara na BLEND-u će govoriti **Maria Małgorzata Głowacka, viša menadžerica franšiza u studiju CD PROJEKT RED**, poznatom po naslovima *The Witcher* i *Cyberpunk 2077*.

Ovi primjeri potvrđuju jednu od ključnih ideja BLEND-a: budućnost zabavne industrije sve manje pripada pojedinačnim formatima, a sve više pričama, likovima i kreativnim svjetovima koji istodobno žive na filmskim platnima, televizijskim ekranima i u videoigrama.
(Izvor podataka: PlayTracker, Film & Games BLEND analiza)

HRVATSKE GLUMAČKE ZVIJEZDE, FENOMEN SVADBE I NOVA GENERACIJA AUTORA

Jedan od posebno atraktivnih dijelova ovogodišnjeg BLEND-a bit će razgovor „Jedan glumac, mnogi svjetovi: od kazališta i videoigara do filma, televizije i šire“, koji će u petak, 23. listopada, u 16:30 sati okupiti poznata glumačka imena: **Janka Popovića Volarića, Sanju Vejnović, Fabijana Pavla Medvešeka, Zorana Pribičevića, Ivu Šimić Šakoranja i Jana Kovačića**, glumca čiji glas možemo čuti i u popularnoj videoigri VALORANT. Uz moderatora Dominika Čička, glumca, redatelja i producenta, razgovarat će o tome koliko se glumački posao mijenja ovisno o mediju, kako nastaju likovi u videoigrama i što se događa kada glumac iz tradicionalnog filmskog ili kazališnog svijeta zakorači u interaktivno okruženje.

Posebnu pozornost privući će i panel ***Fenomen Svadbe i što nas čeka u Svadbi 2!****,* na kojem će redatelj i scenarist Igor Šeregi i producent Ivan Kelava otkriti kako je nastao jedan od najzapaženijih domaćih filmskih projekata te što publika može očekivati od njegova nastavka. Razgovor će moderirati Mia Pećina Drašković, producentica i voditeljica Zagrebačkog filmskog ureda.

U programu je i panel ***AI s autorskim pečatom,*** koji okuplja multimedijskog umjetnika i redatelja **Dalibora Barića, redatelja i kreativca Filipa Filkovića te Ivana Murata iz Nanobita.** Kroz razgovor o stvarnim mogućnostima umjetne inteligencije u kreativnim industrijama pokušat će odgovoriti na pitanje gdje prestaje tehnologija, a počinje autorska kreativnost.

BLEND daje prostor i novoj generaciji hrvatskih autora kroz predstavljanje ***A nije im još ni 30!****,* posvećeno mladim kreativcima koji već ostvaruju zapažene rezultate u filmskoj, glazbenoj i audiovizualnoj industriji. Time ovogodišnja konferencija dodatno naglašava važnost povezivanja etabliranih profesionalaca i novih generacija autora, ali i činjenicu da hrvatska kreativna scena aktivno sudjeluje u razvoju suvremenih filmskih, televizijskih i gaming sadržaja.

OD INTERSTELLARA I AVATARA DO BREAKING BADA I THE WITCHERA

Jedno od najatraktivnijih imena ovogodišnjeg programa je već spomenuti **Željko Barčan**, hrvatski stručnjak s više od 25 godina međunarodnog iskustva u industriji vizualnih efekata. Njegova karijera obuhvaća rad na velikim svjetskim produkcijama poput ***Interstellara***, ***Minecrafta*** **i** ***Avatar: Fire and Ash***, a na BLEND-u će u predavanju „Iza nemogućeg“ otkriti kako nastaju vizualni svjetovi koji pomiču granice filmske imaginacije.

Iz Los Angelesa stiže **Thomas Golubich,** jedan od najpoznatijih glazbenih supervizora televizijske industrije, čiji rad uključuje kultne serije ***Breaking Bad***, ***Better Call Saul***, ***Six Feet Under***, ***The Walking Dead*** **i** ***Pluribus*****.** U razgovoru o glazbi kao ključnom elementu televizijskog pripovijedanja otkrit će kako se stvara prepoznatljiv glazbeni identitet serija koje su obilježile suvremenu televiziju.

OD ŠTRUMPFOVA I TINTINA DO UMJETNE INTELIGENCIJE I VIRTUALNIH FILMSKIH SETOVA

Velik dio programa posvećen je razvoju poznatih likova i priča kroz različite medije.

Belgijski stručnjaci **Jean Gréban**, povezan s globalnom franšizom Štrumpfovi, i **Yves Février**, dugogodišnji stručnjak za digitalnu strategiju i razvoj Tintinova svijeta, sudjelovat će u razgovorima o tome kako europske kulturne ikone pronalaze novu publiku kroz videoigre, animaciju i suvremene digitalne platforme. Njima će se u panelu o europskim transmedijskim ikonama pridružiti i predstavnici svijeta Profesora Baltazara.

Tehnološku stranu suvremene produkcije predstavit će stručnjaci poput Andreija Goage, specijalista za virtualnu produkciju, i **Elodie Moog,** koja će govoriti o mogućnostima i zabludama korištenja Unreal Enginea u filmskoj i televizijskoj produkciji.

Među ostalim temama ističu se budućnost europske audiovizualne industrije, razvoj talijanske gaming scene, neovisna produkcija videoigara, obrazovanje novih generacija autora, kostimografija u filmu te sve važnija uloga glumaca u stvaranju interaktivnih likova i svjetova. Program povezuje međunarodna iskustva s hrvatskom kreativnom scenom, otvarajući prostor za nove suradnje između filmskih autora, producenata, developera i stručnjaka iz različitih područja.

BESPLATNE RADIONICE: OD RAZVOJA VIDEOIGARA DO GLUME I PISANJA DIJALOGA

BLEND ove godine posebno naglašava praktičan rad kroz niz besplatnih specijaliziranih radionica namijenjenih filmskim i gaming profesionalcima, studentima i kreativcima koji žele razviti nova znanja. Filmski profesionalci zainteresirani za ulazak u gaming industriju moći će sudjelovati na radionici „Thinking in Games: How Filmmakers Can Press Play“, koju vodi **Pierre Puget, osnivač BRAINS Narrative Studija iz Berlina.**

Talijanski stručnjaci **Daniele Barone i Marco Mazzaglia** predstavit će nove mogućnosti suradnje između filma, televizije i videoigara, dok će **Olga Moskvina,** scenaristica i dizajnerica kultne igre *Disco Elysium*, voditi radionicu „Virtual Voices: Creating Memorable Dialogue“, posvećenu stvaranju uvjerljivih dijaloga i nezaboravnih likova u videoigrama.

Ivan Glavinović približit će polaznicima rad u Unreal Engineu, a **Hrvoje Mitić** objasniti ključne korake razvoja videoigre, od početne ideje i produkcije do poslovnog modela i izlaska na tržište.

Posebno zanimljive bit će i dvije radionice posvećene glumi u igrama uloga (RPG), koje vode profesionalni glumci **Laura Bošnjak i Jan Kovačić iz udruge ARMOR CAST**. Sudionici će kroz improvizaciju, rad s glasom, tijelom i karakterom istraživati kako stvoriti uvjerljive likove u interaktivnim svjetovima.

Sve radionice su besplatne, a zbog ograničenog broja mjesta potrebna je prethodna prijava na info@blendzagreb.eu, najkasnije do 22. listopada u 16 sati, uz naznaku željene radionice.

FILMSKA PROJEKCIJA: „BOG NEĆE POMOĆI“ I RAZGOVOR S AUTORICAMA

BLEND neće ostati samo na razgovorima o filmu – publici donosi i posebno filmsko događanje.
U petak, 23. listopada, u 18 sati na programu je **projekcija filma „Bog neće pomoći“ redateljice Hane Jušić, hrvatskog kandidata za nagradu Goya i kandidata za Oscara**.

Prije same projekcije, u 14:30 sati, održat će se razgovor o filmu u kojem sudjeluju redateljica i scenaristica Hana Jušić te producentica Ankica J. Tilić, uz moderiranje filmskog kritičara Boška Picule.

Uz ovu večernju projekciju, tijekom oba konferencijska dana bit će **prikazivani i filmovi studenata Akademije dramske umjetnosti i Sveučilišta VERN,** čime BLEND svake godine osigurava prostor i promociju novoj generaciji audiovizualnih autora.

ZAKORAČITE U SVIJET IMMERSIVE ISKUSTVA

BLEND se ne odvija samo u konferencijskim dvoranama! Tijekom oba dana u prostoru lobbyja Sveučilišta Algebra Bernays moći ćete istražiti i inovativni immersive projekt koji pomiče granice između filma, videoigara i interaktivnog pripovijedanja. **OCTOPOCALYPSE: ALIENS & UFOS,** interaktivno je immersive iskustvo autora Maxa Sackera i Arite Szadkowski iz Berlina, nedavno predstavljeno u službenoj natjecateljskoj selekciji Venice Immersive na Međunarodnom filmskom festivalu u Veneciji.

Projekt posjetitelje uvodi u neobičan susret s izvanzemaljskim bićem nalik hobotnici, pri čemu njihove odluke i interakcije oblikuju razvoj priče. Ne propustite ni predavanje **Maxa Sackera „Octopocalypse: Aliens & UFOs – Generative AI and the Future of Filmmaking”,** u kojem će predstaviti ovaj projekt i istražiti potencijal novih tehnologija u stvaranju immersive sadržaja.

FILM & GAMES QUIZ: KOLIKO DOBRO POZNAJETE FILMOVE I VIDEOIGRE?

Da BLEND nije namijenjen samo ozbiljnim industrijskim raspravama, potvrđuje i zabavni dio programa. Tijekom oba konferencijska dana, u pauzama za ručak, posjetitelje očekuje **Film & Games Quiz powered by VGHM & Kino Tuškanac & Quahwa** – prilika da provjere svoje znanje o filmskim hitovima, kultnim videoigrama, poznatim likovima i svjetovima koji su obilježili popularnu kulturu. Kvizovi donose opuštenu atmosferu, nagrade pobjednicima, druženje i priliku za povezivanje sudionika iz različitih kreativnih industrija, upravo u duhu BLEND-a.

Ulaz na konferenciju je besplatan uz prethodnu registraciju koja je otvorena do 22. listopada do 18:00 sati, putem ove poveznice. Blend organizira Zagrebački filmski ured i Games Croatia/HAVC uz akademskog partnera Sveučilište Algebra Bernays.

Sve novosti i cjelokupni program konferencije mogu se pratiti na službenim stranicama konferencije www.blendzagreb.eu te na društvenim mrežama Blenda, Zagrebačkog filmskog ureda, Games Croatia, Hrvatskog audiovizualnog centra i Sveučilišta Algebra Bernays.

Kontakt za medije:
Tea Akrap, Zagrebački filmski ured
tea@filmzagreb.hr
091 4557 073