Priopćenje za medije

OD „BREAKING BADA“ DO „THE WITCHERA“

BLEND OTKRIVA NOVA IMENA PREDAVAČA I OTVARA PRIJAVE NA RADIONICE ZA FILMSKE PROFESIONALCE

***Thomas Golubich**, glazbeni supervizor serija Breaking Bad i Six Feet Under te **Maria Głowacka** iz CD PROJEKT RED-a stižu na BLEND: Film & Games 2026., dok Pierre Puget, Daniele Barone, Marco Mazzaglia, Olga Moskvina, Hrvoje Mitić, Laura Bošnjak, Jan Kovačić i Ivan Glavinović vode specijalizirane radionice*

Zagreb, 9. listopada 2026. – Konferencija BLEND: Film & Games, koja će se održati 23. i 24. listopada 2026. na Sveučilištu Algebra Bernays u Zagrebu, otkriva nova velika imena programa. U Zagreb dolaze **Thomas Golubich**, jedan od najpoznatijih američkih filmskih i televizijskih glazbenih supervizora, te **Maria Głowacka,** viša menadžerica franšiza u CD PROJEKT RED-u, studiju iza globalno poznatih gaming franšiza The Witcher i Cyberpunk 2077!

Ovogodišnji BLEND nastavlja povezivati područja koja se sve intenzivnije ‘blendaju’ u svakodnevnom stvaranju AV projekata – film, televiziju, videoigre, glazbu, virtualnu produkciju, umjetnu inteligenciju i razvoj intelektualnog vlasništva – a program ove godine dodatno naglašava i praktičan rad i razmjenu znanja putem specijaliziranih **besplatnih radionica** namijenjenih profesionalcima.

THOMAS GOLUBICH – GLAZBENA MOĆ IZA NEKIH OD NAJPOZNATIJIH TV SERIJA

Od Breaking Bada i Better Call Saula do The Walking Deada, Six Feet Under, Sila, Poker Facea i Pluribusa – Thomas Golubich već desetljećima sudjeluje u stvaranju glazbenog identiteta nekih od najprepoznatljivijih televizijskih projekata.

Golubich je glazbeni supervizor s pet nominacija za nagradu Emmy te dvaput nominirani glazbeni producent za nagradu Grammy! Za svoj rad na seriji Better Call Saul 2017. godine nominiran je za Emmy u kategoriji Outstanding Music Supervision, dok mu je Guild of Music Supervisors dvaput dodijelio nagradu za najbolju glazbenu superviziju televizijske dramske serije za rad na seriji Breaking Bad.

Godine 2017. postao je predsjednik organizacije Guild of Music Supervisors, a 2014. osmislio je program i pokrenuo konferenciju State of Music in Media, koja se održava već više od desetljeća.

Na BLEND-u će publici približiti posao koji često ostaje izvan fokusa gledatelja, a presudno utječe na atmosferu, emociju i identitet filma ili serije – od odabira glazbe do suradnje s autorima i producentima te načina na koji glazba postaje sastavni dio audiovizualne priče. Vrlo je otvoren za suradnju s hrvatskim producentima te poziva sve zainteresirane da se upoznaju na Blendu i potencijalno ostvare zajedničku suradnju na budućim projektima.

MARIA GŁOWACKA – KAKO SE GRADE SVJETOVI THE WITCHERA I CYBERPUNKA 2077

Maria Głowacka viša je menadžerica franšiza u CD PROJEKT RED-u, gdje radi na projektima The Witcher i Cyberpunk 2077. U svom radu povezuje strategiju intelektualnog vlasništva (IP), kreativnu viziju, poslovne ciljeve i razvoj proizvoda, surađujući s internim timovima i vanjskim partnerima na stvaranju relevantnih i autentičnih iskustava za igrače i fanove.

S više od 15 godina iskustva u licenciranju, upravljanju franšizama i razvoju proizvoda, Głowacka je radila u području zabavne industrije i potrošačkih proizvoda, sudjelujući u razvoju projekata temeljenih na intelektualnom vlasništvu – od početnog koncepta do izlaska na tržište. Posebno je zanima kako organizacije mogu graditi kvalitetnija partnerstva kroz zajedničko razumijevanje ciljeva, jasne okvire za donošenje odluka i učinkovite modele suradnje.

Njezin dolazak na BLEND otvara jednu od ključnih tema suvremene filmske i gaming industrije: kako kreativni svijet prerasta jedan format i razvija se kroz različite medije, proizvode i iskustva, a pritom zadržava prepoznatljiv identitet.

BESPLATNE RADIONICE VRHUNSKIH PREDAVAČA

Uz predavanja i panele, BLEND 2026. ove godine posebno naglašava praktičan rad i prijenos znanja kroz BESPLATNE specijalizirane radionice namijenjene profesionalcima iz filmske, televizijske i kreativne industrije koji žele istražiti mogućnosti rada između filma, videoigara i novih medija.

Thinking in Games: How filmmakers can press play / 24.10. u 14:30h
Scenarist i redatelj Pierre Puget, osnivač i izvršni direktor BRAINS Narrative Studija iz Berlina, koji iza sebe ima iskustvo rada u filmskoj i u industriji videoigara, uključujući suradnju sa studijem IO Interactive.
Dvosatna radionica namijenjena parovima filmskih i televizijskih producenata, scenarista i redatelja. Puget sudionike uvodi u drugačiji način razmišljanja koji zahtijeva interaktivni medij. Fokus je na tome kako filmski profesionalci mogu svoje postojeće znanje o priči, likovima i produkciji prenijeti u svijet videoigara i transmedijskih projekata.

Cinema, television and video games: discovering a new realm of opportunities / 24.10. u 10:00h
Vrhunski talijanski stručnjaci Daniele Barone, osnivač i izvršni direktor tvrtke Biunivoca i Marco Mazzaglia, evangelist videoigara, producent i IT menadžer vodit će radionicu odnosa filma i videoigara iz različitih perspektiva – od mogućnosti korištenja video materijala i televizijskih arhiva do stvaranja cross-media iskustava temeljenih na intelektualnom vlasništvu iz jednog ili drugog područja. Uz teorijski dio, predviđene su interaktivne sesije u kojima će sudionici moći iz prve ruke isprobati različite postojeće primjere, neke dobro poznate, a neke manje poznate, koji su tijekom godina povezivali ova dva svijeta.

Virtual voices: Creating memorable dialogue / 24.10. u 14:30h
Voditeljica radionice je fantastična Olga Moskvina, predavačica Sveučilišta Algebra Bernays, scenaristica i dizajnerica igre Disco Elysium, jedne od najhvaljenijih narativnih videoigara svih vremena! Kako stvoriti dijaloge koji likovima daju osobnost, grade emocije i ostaju u pamćenju igrača? Na radionici Olga će otkriti ključne principe pisanja uvjerljivih i upečatljivih dijaloga u videoigrama. Kroz iskustvo rada na **kultnom naslovu Disco Elysium**, poznatom po iznimno bogatoj naraciji, kompleksnim likovima i inovativnom pristupu dijalogu, sudionici će istražiti kako riječi oblikuju svijet igre, utječu na iskustvo igrača i pretvaraju virtualne likove u nezaboravne osobnosti.

Od koncepta do izlaska na tržište – savjeti za izradu videoigara / 23.10. u 10:00h
Voditelj radionice je Hrvoje Mitić, Games Scout, producent i tajnik klastera hrvatskih proizvođača videoigara (CGDA). Radionica pruža praktičan pregled cijelog puta razvoja videoigre iz poslovne i izdavačke perspektive, od odabira koncepta i izrade business casea do produkcije, budžeta, pitchanja, suradnje s izdavačima i platformama te izlaska igre na tržište. Kroz konkretne savjete polaznici će dobiti bolju sliku o tome kako razmišljati o razvoju igre kao poslovnom projektu, kako se organizirati i što očekivati od industrije. Radionica je prvenstveno namijenjena indie developerima i timovima koji rade na svojoj prvoj komercijalnoj igri.

Acting in RPG / 23.10. u 10h & From Player to Character / 24.10. u 10:00h
Voditelji obje radionice su profesionalni glumci Laura Bošnjak i Jan Kovačić, članovi udruge ARMOR CAST. Radionica 'Acting in RPG' namijenjena je igračima koji žele produbiti svoj roleplay kroz glumačke tehnike. Koristeći improvizacijske vježbe i tehniku Keith Johnstone opisanu u kultnoj knjizi „Impro", istražujemo kako uspostaviti stvaran odnos s drugim likovima i NPC-evima i kako primijeniti zakonitosti dramske situacije u RPG-u. Radionica 'From Player to Character' polazi od principa fizičkog teatra i tehnika inspiriranih tradicijom Commedie dell'arte, u kojoj će se istraživati kako promjene u tijelu, glasu i izrazu lica mogu oblikovati karakter lika. Tijekom radionice sudionici će analizirati psihologiju svojih postojećih player charactera (PC-jeva) te kroz praktične vježbe razvijati njihove fizičke i glasovne posebnosti.

Unreal Engine - što sve morate znati o Unrealu kako biste napravili svoj AV projekt / 23.10. u 10:00h
Radionica pruža uvid u brzo prototipiranje ideja za razvoj igara koristeći Unreal Engine. U sklopu radionice objasnit će se pristup organizaciji projekta koristeći sustav blueprint, s naglaskom na arhitekturnom ustrojem projekta te korištenjem najboljih praksi programiranja, kao i ugrađenim sustavima Unreal Engina. Zadatak radionice je razviti prototip jednostavnog projekta spreman za daljnji rad game designera, uz pristupačnost prototipa ostalim članovima razvojnog tima koja je potrebna za učinkovit budući razvoj igre. Radionica je namijenjena svima onima koji se žele prvi puta upoznati sa Unreal Engineom. Voditelj radionice je Ivan Glavinović, profesor na Sveučilištu Algebra Bernays.

Prijave na radionice su otvorene do 22. listopada u 16:00 sati.
Prijavite se putem emaila info@blendzagreb.eu sa svojim osnovnim informacijama i uz napomenu za koju radionicu se prijavljujete. Sve radionice su besplatne!

Cjelovit program, predavači i panelisti bit će objavljeni na službenoj web stranici uskoro.

Ulaz na konferenciju je besplatan uz prethodnu registraciju, koja je otvorena do 22. listopada do 18:00 sati, putem ove poveznice. Sve novosti o konferenciji 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