

Granice kreacji dźwięku - case study na MiF

W czasie trwającego festiwalu Młodzi i Film w Koszalinie, w piątek 14.09, odbędzie się dźwiękowe case study TOYA Studios i Stowarzyszenia FILM 1,2. Spotkanie będzie dotyczyło granic kreacji dźwięku w dokumencie, o których porozmawiamy na podstawie filmu Jacka Bławuta "Wirtualna Wojna". Jak wykreować dźwięk w filmie, gdzie "gadające głowy" mieszają się ze światem wojennych gier komputerowych? Jak stworzyć realnie brzmiące wybuchy, przeloty kul i odgłosy karabinów? Jak bardzo misterna praca musiała być wykonana, by wytrawny miłośnik lotnictwa nie zanegował brzmienia warkotu Mustanga czy turbosprężarki Messerschmitta? Gdzie w warstwie dźwiękowej filmu dokumentalnego leży granica kreacji? Co ma wpływ na dynamikę ścieżki dźwiękowej? Jak wyglądały kolejne etapy pracy nad dźwiękiem aż po finalne zgranie? O tym wszystkim opowie Radosław Ochnio, sound designer filmu oraz Jacek Piotr Bławut, II reżyser w rozmowie z Pauliną Bocheńską, dźwiękowcem i członkiem Stowarzyszenia FILM 1,2, oraz Piotrem Knopem, realizatorem dźwięku z TOYA Studios. Spotkanie będzie także okazją do rozmowy o różnicach w udźwiękowianiu filmów i gier - każda forma ma swoją logikę, metodologię i filozofię. Co wynika z ich połączenia? Dyskusję poprzedzi projekcja filmu "Wirtualna Wojna".

Reżyseria i scenariusz: Jacek Bławut
Zdjęcia: Jerzy Rudziński, Michał Marczak, Jacek Bławut, Monika Woźniak
Muzyka: Tomasz Stroykowski
Montaż: Jacek Bławut, Weronika Bławut
Producent: Produkcja Filmów Jacek Bławut, HBO Polska

Film jest opowieścią o mężczyznach zafascynowanych drugą wojną światową i realizujących swoją historyczną pasję za pomocą najnowszych zdobyczy techniki. Ił-2 Sturmovik to jeden z najbardziej znanych komputerowych symulatorów lotu. Gracze wcielają się w pilotów maszyn bojowych z czasów drugiej wojny światowej i rozgrywają powietrzne bitwy. Niektórzy traktują swoją pasję jako hobby, dla wielu z nich gra stała się jednak treścią życia, a koledzy z wirtualnej eskadry zastępują im prawdziwych znajomych. Kamera obserwuje międzynarodowe środowisko internetowych graczy, którzy na symulatorach lotów rozgrywają powietrzne batalie, próbując w wirtualnym świecie zmienić bieg historii. Ich pasja płynnie przechodzi w uzależnienie, zaś oni sami stają się własnymi awatarami. Kunszt mistrza dokumentu dostrzec można zarówno w ciepłym portretowaniu ludzkich słabostek, jak i w rozmachu inscenizacyjnym bitewnych zmagania. Serdecznie zapraszamy!