



Video Game Live

2015-05-28

Energia, witalność, żywioł i ogień - w środę w sali kinowej Kijów.Centrum zainaugurowaliśmy 8. Festiwal Muzyki Filmowej w Krakowie. Pierwszy z pięciu wielkich spektakli wizualno-dźwiękowych należał do świata video game; w roli głównej - Critical Hit, amerykański zespół złożony z wirtuozów nagrywających i komponujących muzykę do gier.

Tegoroczna edycja Festiwalu ruszyła we wtorek - wieczorem w salonie BMW Dobrzański spotkali się koneserzy kina samochodowego. Aktywnie było także w środę do południa - w Małopolskim Ogrodzie Sztuki, gdzie pracowali uczestnicy festiwalowych Master Classes. Ale właściwa formuła otwarcia, słynne słowa: „8. Festiwal Muzyki Filmowej uważamy za otwarty”, została wypowiedziana dopiero wieczorem, podczas koncertu Video Game Show: Critical Hit.

To był prawdziwy, multimedialny spektakl, wielkie święto muzyki, energii i imponującej gry świateł. Critical Hit ma w tym wprawę - członkowie zespołu specjalizują się w koncertach video game live, także w nagraniach i komponowaniu soundtracków do gier. Formacja powstała w 2013 roku, powołana do życia przez Jasona Hayesa, współpracownika słynnej wytwórni Blizzard Entertainment, autora muzyki do World of Warcraft i Michaela Glucka, pianistę występującego w latach 2003-2007 pod pseudonimem „Piano Squall”, założyciela VG Market - jednej z największych firm zajmujących się badaniem rynku w branży gier video. Critical Hit wystąpił w Europie po raz pierwszy; inauguracja 8. edycji Festiwalu była jedynym koncertem zaplanowanym w Polsce.

Wieczór wypełniło dwadzieścia tematów muzycznych, tych najpopularniejszych w ponad czterdziestoletniej historii video game (jak Tetris z 1984 czy Super Mario Brothers z 1985) i tych całkiem nowych (m.in. Dragon Age: Inquisition z 2014 i tegoroczna Heroes of the Storm). Ze sceny płynęła muzyka pełna wigoru, radości i ognia, niekiedy demoniczna i ostra (Cinematic Suite z Diablo II), innym razem z nutą zmysłowej liryki (Streets of Whiterun z The Elder Scrolls V: Skyrim), jeszcze innym - dryfująca w stronę ciężkiego rocka (fragmenty World of Warcraft). Autorem opracowań jest Adam Gubman - amerykański aranżer i kompozytor piosenek.

Całości dopełniła pełna rozmachu wizualizacja: animacje, fragmenty gier, kolorowa zabawa światłem. Płynęło także słowo - z ekranu, w postaci nagranych wypowiedzi kompozytorów muzyki do gier, ze sceny - za pośrednictwem Michaela Glucka, wchodzącego w żywą interakcję z publicznością. A wśród słuchaczy - wypełniających salę Kijów.Centrum po brzegi - Trevor Morris: gość Festiwalu, kanadyjski kompozytor muzyki filmowej, autor ścieżki dźwiękowej do Dragon Age: Inquisition.

Czwartek to drugi dzień festiwalowy, a w nim m.in. spotkanie z kompozytorami muzyki do gier video, otwarta dyskusja na temat wyzwań polskiego rynku muzyki filmowej, spotkanie z członkami formacji Critical Hit i rozmowa na temat niekonwencjonalnych brzmień w „krwawych” soundtrackach filmowych. Na te wydarzenia zapraszamy do Centrum Kongresowego ICE Kraków. A wieczorem - wielka Gala Muzyki Polskiej: Scoring4Wajda, czyli koncert poświęcony twórczości filmowej i teatralnej Andrzeja Wajdy.

Pełny program 8. FMF dostępny [tutaj](#).