

Zapomniałeś hasła?
[zaloguj](#) [rejestracja](#)

[liga](#) [regulamin](#) [pomoc](#) [kontakt](#) [forum](#) [mapa strony](#) [partnerzy](#) [pressroom](#) [czat on-line](#)

ostatnie wyniki
 NFC seta9 (0) vs kamilxGTA (5)
 NFC el_matador_ssj (5) vs seta9 (0)
 NFC Fox01 (0) vs BMWxSPEED (5)
 NFC el_matador_ssj (5) vs kamilxGTA (0)

strefa pro
 Puchar CyberFight
 Beta rewolucja
 Gwiazda powraca
 Home of Chrome zamyka drzwi

CYBERSTREFA
 Kowalski gra w CS'a
 8GHz!
 PS3 w Europie i Polsce od 23 marca
 Diamentowa mysz

[Strefa pro](#) [news](#) [wywiady](#) [felietony](#)

Game Boy jest przyjacielem - wywiad z Mikro Orchestra

Vojtas | 18.09.2006,18:54, wyświetleń: 1286, komentarzy: 0



W sobotę, podczas Ostatecznej Rozgrywki, odbędzie się koncert **Mikro Orchestra** - młodego, ambitnego zespołu, który rozgłos zdobywa bawiąc się na **Game Boyach**. Od innych graczy różni ich jednak to, że im wychodzi to zdecydowanie bardziej twórczo.

Vojtas: Proszę, przedstawcie się naszym czytelnikom i powiedzcie, czym się zajmujecie w zespole? Who-is-who.

Małgorzata Kujda: Przedstawię naszą wspaniałą formację z własnego pryzmatu. Zaczynając od samej góry: nasz lider i pomysłodawca zespołu, Jarek Kujda (mój rodzony brat), człowiek dla którego Game Boy jest "przyjacielem". "Matka naszego sukcesu", Marta Klonowska-Procków, menadżer – dzięki jej profesjonalizmowi i zaangażowaniu, a także słabości do świata gadżetów, zwiedziliśmy pół Europy, a może nawet więcej. Fan komputerów, kolekcjoner a także wspaniały visual-wirtuoz, Tomek Procków, dzięki któremu nasze koncerty nawet dla nas samych są zaskoczeniem. "Człowiek studio", wspaniały producent i realizator dźwięku, Paweł Janicki, którego scena zmienia w muzyka klubowego. Hardcorowiec Mariusz Jura, którego mocne bity są istotne na naszych koncertach. Kobieta od klików oraz chilloutowych momentów, a także osoba odpowiedzialna za dobre samopoczucie lidera, Agnieszka Kujda oraz ja, czyli Małgorzata Kujda, oficjalnie fotograf zespołu, uwielbiająca tłuste brzmienia i brudy wychodzące z Game Boya.

Tomek Procków: Od momentu przystosowania mojej konsolki do podłączenia do projektora zajmuję się v'jeingiem. Do tego celu wykorzystuję program SQJ, który jest mojego autorstwa. Aktualnie prowadzę prace nad wprowadzeniem elementów tanecznych do naszych występów. Jak mamy czas, to Jarek też pozwala mi trochę pograć.

Foto



Ankieta 1

Jaka powinna być piąta mapa na HLC Quake 3 1v1 On-line Tournament:

1. pro-nodm9 51%
2. q3tourney2 22%
3. hub3tourney1 19%
4. pukka3tourney5 6%

Opowiedzcie, jak zaczęła się Wasza przygoda z muzyką.

Jarek Kujda: Game Boya używałem jako automatu perkusyjnego podczas improwizowanych koncertów z moim zespołem kunstbande SLA. W 2001 roku, przy okazji produkcji ARTROM-u, czyli programu (pierwszego artystycznego software'u) typu freeware dla konsoli Nintendo Game Boy Color, pojawił się pomysł na performance z użyciem konsol podczas WRO 01 - IX Międzynarodowego Biennale Sztuki Mediów. Założeniem było stworzenie nowej dźwiękowej przestrzeni (performance) na bazie brzmień

generowanych na żywo z konsoli Game Boy.

Skąd się wziął pomysł na tworzenie muzyki właśnie z konsol do grania, a nie z innych źródeł?

Paweł Janicki: Brzmienie chipów dźwiękowych z konsol, choć proste, jest dosyć ciekawe i tak naprawdę trudne do skopiowania nowocześniejszymi rozwiązaniami, w tym profesjonalnym muzycznym hardware'm i software'm - większość ludzi traktuje stosowanie konsol do tworzenia muzyki jako rodzaj żartu, ale w rzeczywistości jest to jednak pewien rodzaj instrumentu.

Jarek Kujda: Game Boy po prostu sprawdza się w roli instrumentu: dysponuje syntezatorem o ciekawym, ostrym brzmieniu, a prymitywizm interfejsu daje się ominąć, zwłaszcza podczas grania zespołowego.

Foto



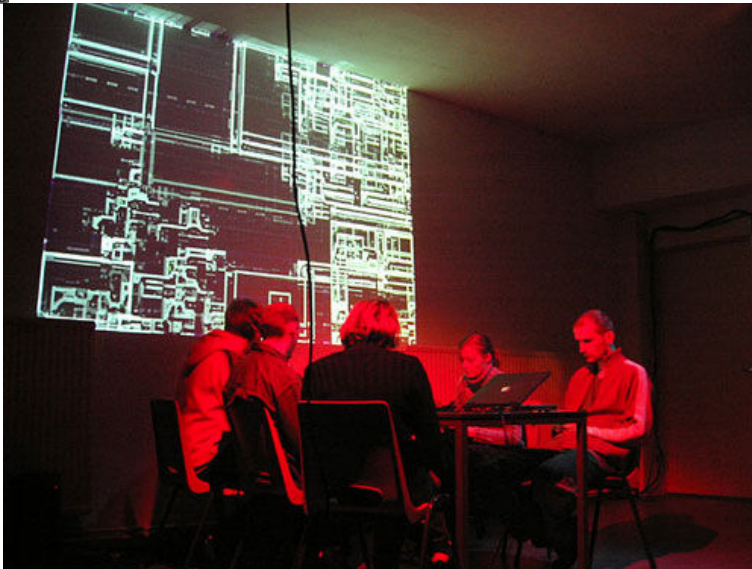
Gdybyście mieli opowiedzieć laikowi, jak powstaje Wasza muzyka, to jakbyście to zrobili?

Paweł Janicki: Raczej nie mamy jednej metody tworzenia, której się trzymamy. Przede wszystkim wszystko oparte jest o dużą dawkę improwizacji. Ponadto nasza muzyka jest mocno zrytmizowana i raczej "repetatywna", więc najwięcej uwagi poświęcamy tworzeniu interesujących ścieżek rytmicznych i "groove'u". Ważny jest też aspekt pracy zespołowej: interfejsy konsol są proste i dopiero praca w grupie umożliwia uzyskanie naprawdę ciekawych rezultatów.

Co to jest Nanaloop, jak to działa, jak się tego używa?

Jarek Kujda: Nanaloop jest intuicyjnym sekwencerem/synteatorem. Niesamowicie prosty w obsłudze i idealny do jamowania na żywo. Wersja 1.2 powstała specjalnie na Game Boya. Wersja 2.1 jest bardziej rozbudowana i działa na GBA. Drugim programem, który preferuję na gejboju, jest LSDJ - Little Sound DJ. Jest to 4-kanałowy tracker, który nadaje się do grania na żywo. Najlepsze jest to, że program jest nieustannie rozwijany i ulepszany (obsługa MIDI, efekty...).

Foto



Dlaczego akurat Game Boy, a nie np. Playstation Portable albo Sega Game Gear? Jakies specjalne zamiłowanie do Game Boyów? Sentyment?

Paweł Janicki: Game Boye po prostu pojawiły się w zasięgu ręki. Były tanie i łatwo dostępne. Generalnie technologie generowania dźwięku w starszych konsolach były na tyle do siebie podobne, że moglibyśmy zacząć np. od Segi i uzyskać podobne rezultaty.

Foto



Co najbardziej lubicie w graniu na żywo?

Tomek Procków: Ja najbardziej lubię spontaniczne reakcje publiczności jak skaczą, machają rękami i się dobrze bawią. No i oczywiście to, że za każdym razem koncert wygląda inaczej, choć są to małe różnice, ale wystarczają do tego, aby się dobrze bawić.

Małgorzata Kujda: No i atmosfera całego przedsięwzięcia. Często niesamowicie jest patrzeć, jak ludzie z niedowierzaniem patrzą na nas. Coraz częściej jednak słuchacze skupiają się na muzyce, dzięki czemu bawią się, co również wpływa na nas energetyzująco prowokując do zabawy i ruchów scenicznych, z którymi ciągle jednak mamy problemy. Myślę, że równie istotne w naszym wypadku jest to, że możliwość grania na żywo jest możliwością spotkania się, jak również usłyszenia, kto w jakim kierunku poszedł z Game Boyem.

Foto



Jak się układają Wasze stosunki z Nintendo? Jeszcze nie tak dawno nazywaliście się Gameboyzz Orchestra. Teraz -Mikro Orchestra. co to tak naprawdę oznacza? Wojna na linii MO - Nintendo?

Marta Klonowska: Na pewno nie oznacza to wojny. Nikt z nas nie ma czasu, możliwości, ani tym bardziej ochoty na walkę z korporacją, która, bądź co bądź, wyprodukowała konsolę, dzięki której tworzymy kawał niezłej sztuki docenianej na całym świecie. Faktycznie w wyniku rozmów z Nintendo zmieniliśmy nazwę na Mikro Orchestra Project. Zmiana nazwy ma swoje dobre strony - będzie można zacząć używać kolejnych narzędzi, nie ograniczając się do jednego typu konsoli. :)

W jednym z wywiadów Jarek Kujda powiedział:

Najśmieszniejsze jest to, że zaczynają nas postrzegać w kategoriach ekonomicznych. Ostatnio Gameboyzz Orchestra znalazła się w publikacji brytyjskiego wydawnictwa, która dotyczyła "ekonomizacji kultury". Prawnicy przeprowadzili symulację procesu między Gameboyzz a Nintendo o prawo do nazwy. Bardzo absurdalna sytuacja. W pewnym momencie przestraszyliśmy się, że coś takiego może się naprawdę stać. :)

Czy faktycznie realna jest taka możliwość?

Marta Klonowska: To pytanie należałoby zadać prawnikom. Prawnicy, którzy przeprowadzili symulację o której mowa w cytowanym fragmencie, byli studentami wydziału prawa na Uniwersytecie Kalifornijskim. **Gameboyzz kontra Nintendo** było jednym z tematów "wprawek" na zajęciach teoretycznych. Mam nadzieję, że proces z Nintendo będzie miał miejsce jedynie w programach szkoleniowych dla studentów prawa.

Foto



Ja też mam taką nadzieję. Jeśli nie gracie, nie jeździecie na koncerty, nie studiujecie kolejnych propozycji współpracy, to co robicie?

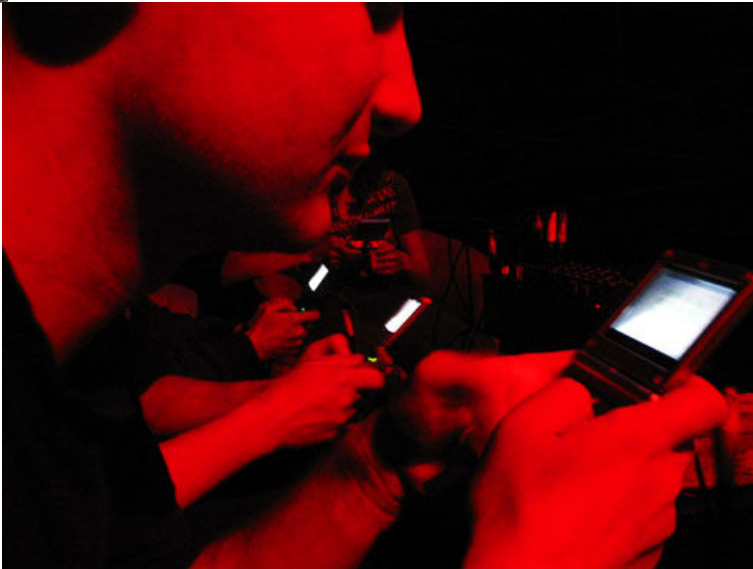
Małgorzata Kujda: Żyjemy, jemy, śpimy, przeważnie chodzimy do pracy. Każdy z nas realizuje się również bardzo aktywnie zawodowo. Część w branży IT, część w muzyczno-artystycznej. Granie jest przyjemnym odskokiem od czasami brutalnej rzeczywistości, jednak jeszcze długo nie stanie się naszym jedynym sposobem na życie - niestety.

Tomek Procków: Ja w wolnych chwilach uprawiam wspinaczkę na sztucznych ściankach, staram się stworzyć minimumzeum konsol go gier, rozwijam swój program SQJ do vj'ingu, a zawodowo pracuję jako webmaster w firmie produkującej notebooki.

Oglądając zdjęcia z Waszych koncertów można odnieść wrażenie, że tworzycie w jakimś garażu albo bunkrze atomowym czy gdzieś w cyberpunkowym środowisku postapokaliptycznym, gdzie skażenia nuklearne i groźba całkowitej zagłady gatunku ludzkiego, to chleb powszedni. Lubicie takie klimaty? To Wasz świadomy styl czy może raczej naturalna kolej rzeczy?

Paweł Janicki: Mieszkam we Wrocławiu. To dosyć ładne miasto. Co do koncertów, to cóż... gramy tam, gdzie jesteśmy zapraszani, więc może raczej należałoby odwrócić problem i zapytać: dlaczego akurat ludzie ze "skażonych", rozpadających się i postindustrialnych miejsc chcą nas słuchać? Poza tym dosyć sporo przemysłowych miejsc w Europie zostało zrewitalizowanych i przystosowanych do grania koncertów lub na potrzeby wystawiennicze, więc może stąd ten ponurawy klimat. Ale fakt faktem, że mamy chyba słabość do takich klimatów.

Foto



Zwiedziliście już kawałek świata - gdzie Wam się grało najlepiej?

Paweł Janicki: Wszędzie może być ciekawie. Europa Zachodnia jest w sumie dosyć zunifikowana, także, jeśli chodzi o standardy pracy i reakcje publiczności, więc trudno być tam zaskoczonym czymkolwiek, choć oczywiście każde miasto ma swoją specyfikę. Natomiast Polska to ciągle kraj kontrastów, zaskoczenia i zaskoczeń.

Foto



Muzykę Mikro Orchestry można swobodnie ściągnąć z Waszej strony - czy to oznacza, że nie zamierzacie jej sprzedawać np. na płytach? W końcu sieci P2P, jakby nie patrzeć, szeroko dystrybuują Waszą muzykę w świat.

Paweł Janicki: Wszystko w swoim czasie. To jak z dilerami narkotyków. Pierwszą "działkę" dostaliście za darmo...

Foto



Hehe. ;) A co sądzicie o peer-to-peer? Niemal cały "dęty" przemysł fonograficzny z nimi walczy. Kto w tej batalii wygra?

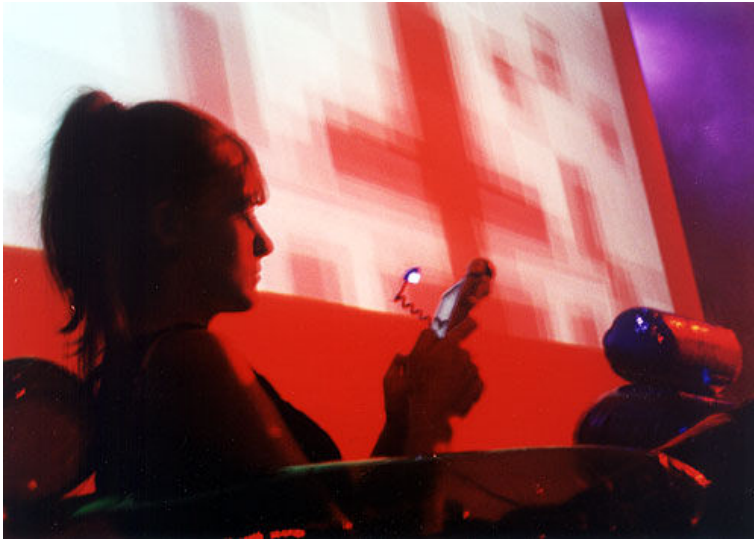
Tomek Procków: P2P to genialna sprawa, pozwala na gromadzenie danych na wielu komputerach, jeżeli sieć jest wystarczająco wydajna, to można oglądać filmy bez ich ściągania - tak pewnie będzie również z programami i gramami. Jeżeli chodzi o P2P, to oczywiście nie mamy nic przeciwko temu, że w tej sieci są nasze utwory - przecież są dostępne na naszej stronie. W przyszłości jak wydamy płytę, to pewnie też nam nie będzie to przeszkadzało, bo "po co kopać się z koniem". Jeżeli ktoś będzie chciał mieć oryginalną płytę, to ją po prostu kupi.

Paweł Janicki: W tej batalii wszyscy przegrywają: muzycy nie dostają pieniędzy za swoją pracę, odbiorcy dostają nagrania coraz gorszej jakości, itd. Ale to nie oznacza, że sama technologia jest ZŁA. Przemysł rozrywkowy broni oczywiście źródeł dochodów, ale fakt pozostaje faktem, że pewna - w zasadzie bardzo użyteczna technologia, czyli P2P - jest używana przede wszystkim do dystrybucji kradzionych nagrań, oprogramowania, filmów, itp. Najfajniej byłoby, gdyby użytkownicy P2P nie kradli, a przemysł obniżył ceny płyt zmniejszając własne marże, a nie dochody muzyków. Proste.

Z sieci można też ściągnąć za friko tony abandonware'u - gier, które lata swojej świetności mają już dawno za sobą. Uwielbiam klasykę 8-bitową - sam byłem spektrumowcem, który chadzał po znajomych i rodzinie, by grać - a to Atari, a to Commodore, a w końcu przyszedł czas na Amisę (choć ta ostatnia to już nie 8 bitów;) Czy również lubicie taką klasykę, a jeśli tak, to jakie tytuły?

Tomek Procków: Moim ulubionym typem gier są platformówki np. Giana Sisters, Pitfall, Sonic. Jednak jeżeli ściągam jakieś stare gry z sieci, to raczej nie korzystam z emulatora na PC - wolę wgrać je do konsolki albo szukać kartridża z gierką i gram na odpowiednim sprzęcie. Wtedy dopiero można poczuć dreszczyk emocji, jak padnie jeden kierunek w dżojstiku albo nie można dobrze dostrzec telewizora.

Foto



Wszyscy w zespole grać w gry komputerowe?

Tomek Procków: Nie wszyscy w zespole gramy w gry komputerowe. Ja, poza klasyką o której opowiedziałem w poprzednim pytaniu, lubię pograć w gry logiczne, przygodówki albo ściganki. Ostatnio zagrywam się w MediEvil Resurrection i NFS Most Wanted.

Jarek Kujda: Moje "the best of" jeśli chodzi o Nintendo:

- Game Boy: Avenging Spirit, Kirby (cała seria), Montezuma's Return, R-Type, Super Mario, Wario Land,
- Game Boy Advance: Castlevania (cała seria), Metroid Fusion & Zero Mission, Advance Wars 1 & 2, Metal Slug Advance, Payback, Mario vs. Donkey Kong, Bomberman, Rebelstar Tactical Command...
- Nintendo DS: Metroid Prime Hunters, Tetris DS, Castlevania - Dawn of Sorrow...

Oczywiście gram też w gry na pieca. Sam też jestem fanem emulatorów (także napisanych pod GBA).

Małgorzata Kujda: Wprawdzie nie wszyscy pogrywamy, to jednak często posiadanie Game Boya w czasie podróży prowokuje do gier zespołowych. Zdarzają się tetrysy i inne podobne, i zdarzają się nam wszystkim. Pamiętam, że mój brat zawsze grał i myślę, że gry komputerowe to przypadłość męska - jednak sama uwielbiałam grać w Lemmings czy Gianę Sisters. Pewnie teraz jak bym miała Lemmings, to nie raz bym się skusiła.

Foto



A czy lubicie też ciupać w jakieś multiplaye, np. w CS-a albo Warcrafta?

Jarek Kujda: No ja łupałem głównie na DS-ie w Metroida lub Tetrisa w sieci, ale odkąd zaczęli stosować cheaty i hacki dałem sobie spokój. Pieca używam tylko do pracy.

Rozumiem. Co w takim razie sądzicie o e-sporcie?

Jarek Kujda: Dawno temu grywałem z kumplami w Laser Squada na Commodore'a w multiplayerze. Fakt że to turówka, ale było kupę zabawy. Brałem też udział w zawodach w Laser Squad podczas konwentu gier fabularnych Szederiada we Wrocławiu, ale to odległa przeszłość... Osobiście uważam, że jest to przyjemny sposób na marnowanie czasu. Rywalizacja wyzwała sporo emocji. Quake w sieci to świetna sprawa. Jestem ciekaw, czy stanie się kiedyś dyscypliną olimpijską, he, he, he...

Słyszeliście wcześniej o Heyah Logitech Cybersport?

Jarek Kujda: Nie siedzę w cybersporcie, ale to świetnie, że sponsorzy w naszym kraju zaczęli interesować się tym zjawiskiem i inwestują w to pieniądze. Tak trzymać!

Foto



W jakim kierunku chcecie się rozwijać? Jakież plany na przyszłość?

Jarek Kujda: Plany na przyszłość? Podbić inne kontynenty, nagrać kawałek z Dawidem Bowie, wydać w końcu płytę, wyprodukować potomstwo... A tak na serio, w przyszłym roku wyjeżdżamy do Anglii, do nadmorskiej miejscowości Plymouth, gdzie, oprócz grania koncertów, będziemy prowadzić warsztaty dla Angolii na temat tworzenia muzyki za pomocą konsol do gier.

Małgorzata Kujda: Taki najbliższy plan to chyba wydanie płyty, na którą materiał już leży i czeka cierpliwie. Wydaje mi się, że sam fenomen robienia muzyki na Game Boyach już mija i przyjemnie by było, gdybyśmy mogli grać koncerty dla samej muzyki, co już powoli się zdarza. Przede wszystkim chyba wszyscy stawiamy na rozwój zespołu i kolejne ciekawe przygody i wyzwania. Jakby nie było, jest to mały żart, który urósł do rangi czegoś poważnego i tak długo na ile nam starczy pomysłów, będziemy się realizować i rozwijać w tym kierunku. Nikt nie jest w stanie przewidzieć przyszłości, przez co trudno mówić o konkretnych planach, jednak sama chęć robienia wystarczy, by zwiedzić drugie pół Europy i resztę świata :).

Co chcielibyście powiedzieć na koniec czytelnikom Cybersport.pl?

Jarek Kujda: Gry to nie tylko rywalizacja, to także czerpanie przyjemności z samego grania.

Warto zapamiętać. Dzięki za wywiad!

Mp3 z utworami zespołu

Zdjęcia pochodzą ze strony oficjalnej **Mikro Orchestra Project**. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Musisz się zalogować, aby dodawać komentarze!

